



**PENGEMBANGAN DESAIN FURNITUR TEMPAT TIDUR  
UNTUK MEMPERTAHANKAN LUAS RUANG GERAK PADA  
RUANGAN (STUDI KASUS: RUMAH TIPE 36 PERUMAHAN  
MIRAH DELIMA REGENCY GRESIK)**



Oleh:

**SEPTHIAN BAGAS ANJASMARA RIYANTO PUTRA**

**15420200023**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2019**

**PENGEMBANGAN DESAIN FURNITUR TEMPAT TIDUR UNTUK  
MEMPERTAHANKAN LUAS RUANG GERAK PADA RUANGAN  
(STUDI KASUS: RUMAH TIPE 36 PERUMAHAN MIRAH DELIMA  
REGENCY GRESIK)**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Disusun Oleh :

Nama : SEPTHIAN BAGAS ANJASMARA R.P

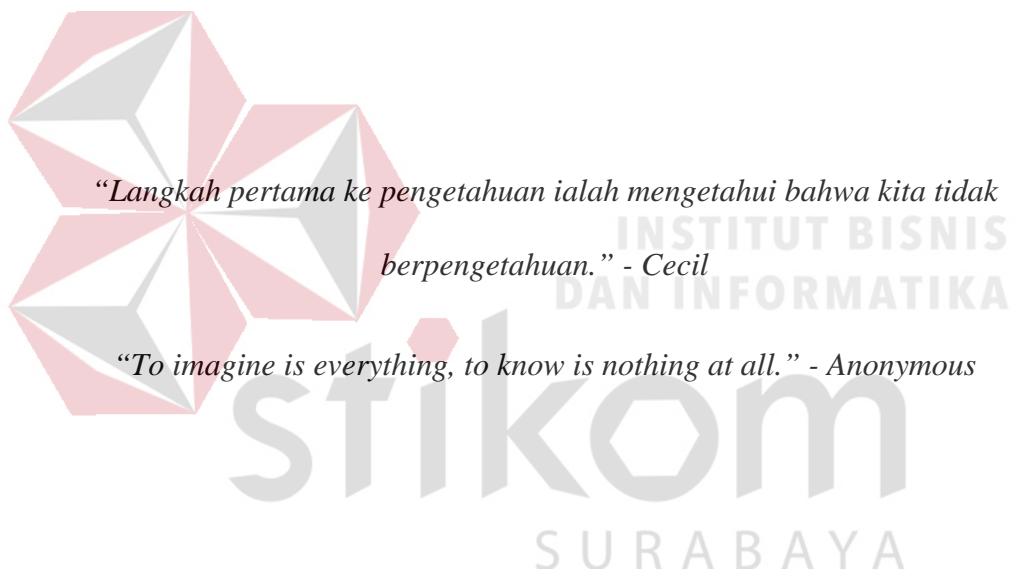
NIM : 15420200023

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Produk

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2019

## LEMBAR MOTTO



## TUGAS AKHIR

### PENGEMBANGAN DESAIN FURNITUR TEMPAT TIDUR UNTUK MEMPERTAHANKAN LUAS RUANG GERAK PADA RUANGAN (STUDI KASUS: RUMAH TIPE 36 PERUMAHAN MIRAH DELIMA REGENCY,GRESIK)

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**SEPTHIAN BAGAS ANJASMARA RYANTO PUTRA**  
**NIM : 15420200023**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana



Dekan Fakultas Teknologi Dan Informatika  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Surabaya, saya:

Nama : Septhian Bagas Anjasmara Riyanto Putra  
NIM : 15420200023  
Program Studi : S1 Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **PENGEMBANGAN DESAIN FURNITUR TEMPAT  
TIDUR UNTUK MEMPERTAHANKAN LUAS RUANG  
GERAK PADA RUANGAN (STUDI KASUS: RUMAH  
TIPE 36 PERUMAHAN MIRAH DELIMA REGENCY,  
GRESIK)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 Februari 2019



menyatakan,

Septian Bagas Anjasmara Riyanto Putra

NIM. 15420200023

## **ABSTRAK**

Laju pertumbuhan penduduk pada saat ini mengalami peningkatan, sehingga berpengaruh pada meningkatnya kebutuhan lahan untuk tempat tinggal. Hal ini berdampak pada pesatnya pembangunan perumahan di berbagai kota, termasuk kota Surabaya. Permintaan rumah yang tinggi tidak sebanding dengan luas lahan yang ada. Sehingga strategi pemenuhan kebutuhan rumah yang dilakukan oleh pengembang dengan cara memperkecil luas lahan yang dimana dapat berimbas pada kecilnya luas tempat tingga. Rumah yang kecil menyebabkan ruang gerak penghuni semakin terbatas. Belum lagi terdapat perabot yang ada dalam ruangan.

Oleh karena itu diharapkan terdapat pemecahan masalah yang dapat menangani permasalahan tersebut, terutama pada kamar tidur, dimana kamar tidur adalah ruangan yang sangat penting dalam suatu hunian, banyak aktifitas yang dilakukan dalam kamar tidur, oleh karena itu jika ruang gerak pada kamar tidur terganggu atau tidak bebas, maka hal tersebut menjadi kurang nyaman. Oleh karena itu terdapat penawaran pemecahan masalah pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak dengan model tempat tidur dinding.

Dengan cara melakukan penelitian dengan metode kualitatif, diharapkan dapat memecahkan permasalahan sosial yang ada, dengan merancang pengembangan desain tempat tidur dinding dengan skala 1:1.

Kata Kunci : *Ruang gerak, Kamar tidur, Tempat tidur, Minimalis*

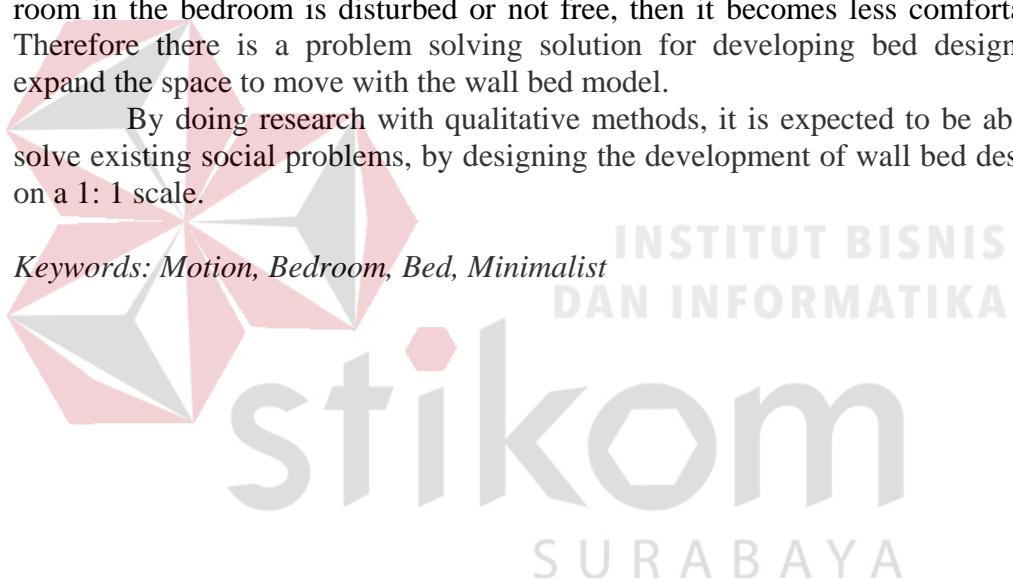
## ABSTRACT

The population growth rate is currently increasing, which has an effect on the increasing need for land to live in. This has an impact on the rapid development of housing in various cities, including the city of Surabaya. Demand for high houses is not proportional to the existing land area. So that the strategy for fulfilling home needs is carried out by the developer by reducing the area of land which can affect the small size of the land. A small house causes a limited space for residents to live. Not to mention there is furniture in the room.

Therefore it is expected that there is a problem solving that can deal with these problems, especially in the bedroom, where the bedroom is a very important room in a dwelling, many activities are carried out in the bedroom, therefore if the room in the bedroom is disturbed or not free, then it becomes less comfortable. Therefore there is a problem solving solution for developing bed designs to expand the space to move with the wall bed model.

By doing research with qualitative methods, it is expected to be able to solve existing social problems, by designing the development of wall bed designs on a 1: 1 scale.

*Keywords: Motion, Bedroom, Bed, Minimalist*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Desain Furnitur Tempat Tidur Untuk Mempertahankan Luas Ruang Gerak Pada Ruangan (Studi Kasus Rumah Tipe 36, Perumahan Mirah Delima,Gresik)

Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada Penulis. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan sebagai Penulis untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Heru Riyanto (Bapak) dan Heksaningtyas W.H.S.P.,SH. (Ibu), beserta Keluarga atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada Penulis.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., selaku Rektor Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya.
3. Shanti Septia selaku pemilik rumah untuk studi kasus penelitian, yang telah memberikan ijin untuk mendesain kemasan produknya dan melancarkan dalam proses penggerjaan laporan Tugas Akhir ini.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, wawasan, dan doa yang dapat memacu penulis untuk segera menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Yosef Richo Adrianto,S.T.,M.SM. selaku Kepala Program Studi S1 Desain Produk dan selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan

penuh berupa motivasi, wawasan, bantuan desain dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA yang telah banyak memberikan motivasi, wawasan, masukan dan pembahasan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Ixsora Gupita Cinantya,M.Pd.,ACA., selaku dosen wali dan ketua program studi S1 Desain Produk Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.
8. Billy, dan Nares yang selalu ada dalam suka maupun duka.
9. Teman-teman mahasiswa S1 Desain Produk yang telah membantu proses penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari materi maupun teknik pengkajiannya. Untuk itu penyusun sebagai Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari Pembaca demi penyempurnaan dalam menyelesaikan tugas-tugas lainnya.

SURABAYA

Surabaya, 27 Februari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.     Latar Belakang .....	1
1.2.     Rumusan Masalah .....	4
1.3.     Batasan Masalah.....	4
1.4.     Tujuan.....	4
1.5.     Manfaat.....	5
1.5.1     Manfaat Teoritis.....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1.     Rumah Tipe 36 .....	6
2.2.     Kamar Tidur .....	7
2.3.     Tidur .....	8
2.4.     Pengertian <i>Furnitur</i> .....	9
2.5.     Kayu lapis.....	11
2.6.     Macam-Macam Jenis <i>Furnitur</i> .....	12
2.7.     Sistem dan Konstruksi <i>Furnitur</i> .....	15

2.8.	Tempat Tidur .....	19
2.9.	Ergonomi .....	26
2.10.	Masyarakat Urban.....	27
<b>BAB III.....</b>		<b>30</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>30</b>
3.1.	Perancangan Penelitian.....	30
3.2.	Jenis Penelitian .....	31
3.3.	Lokasi Penelitian .....	32
3.4.	Obyek Penelitian .....	32
3.5.	Model Kajian Penelitian.....	33
3.6.	Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.7.	Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV .....</b>		<b>38</b>
<b>KONSEP DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>38</b>
4.1.	Hasil Pengumpulan Data .....	38
4.2.	Analisa Data .....	56
4.3.	Verifikasi .....	60
4.4.	Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) .....	61
4.5.	Unique Selling Preposition (USP).....	62
4.6.	Keyword .....	63
4.7.	Deskripsi Konsep .....	65
4.8.	Alur Perancangan Karya .....	67
4.9.	Konsep Perancangan Kreatif .....	68
4.10.	Tujuan Kreatif.....	69
4.11.	Perancangan Karya .....	76

4.12.	Implementasi Karya.....	84
<b>BAB V.....</b>		<b>86</b>
<b>PENUTUP.....</b>		<b>86</b>
5.1.	Kesimpulan.....	86
5.2.	Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>88</b>
<b>Lampiran .....</b>		<b>90</b>



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 DENAH RUMAH TIPE 36 .....	7
GAMBAR 2.2 UKURAN STANDAR KAMAR TIDUR UTAMA DAN KAMAR TIDUR ANAK..	8
GAMBAR 2.3 SKEMA ASPEK-ASPEK DESAIN MEBEL/FURNITURE .....	11
GAMBAR 2.4 KAYU LAPIS MULTIPLEKS .....	12
GAMBAR 2.5 MACAM-MACAM KETEBALAN MULTIPLEKS.....	12
GAMBAR 2.6 KNOCKDOWN FURNITUR.....	13
GAMBAR 2.7 FURNITUR MULTIFUNGSI .....	14
GAMBAR 2.8 <i>LOOSE</i> FURNITUR .....	15
GAMBAR 2.9 <i>BUILT IN</i> FURNITUR .....	15
GAMBAR 2.10 BUTT JOINTS .....	16
GAMBAR 2.11 MITRED BUTT JOINT .....	17
GAMBAR 2.12 LAP JOINT .....	17
GAMBAR 2.13 MORTISE & TENON .....	18
GAMBAR 2.14 TEMPAT TIDUR PANGGUNG .....	21
GAMBAR 2.15 TEMPAT TIDUR KANOPI .....	21
GAMBAR 2.16 TEMPAT TIDUR EMPAT TIANG .....	23
GAMBAR 2.17 TEMPAT TIDUR BINGKAI.....	23
GAMBAR 2.18 TEMPAT TIDUR KERETA LUNCUR .....	25
GAMBAR 2.19 TEMPAT TIDUR DINDING.....	25
GAMBAR 2.20 TEMPAT TIDUR LACI .....	26
GAMBAR 2.21 UKURAN ERGONOMI SAAT TIDUR .....	27
GAMBAR 2.22 SATUAN UKURAN ERGONOMI .....	27
GAMBAR 3.1 LOKASI PENELITIAN .....	32
GAMBAR 3.2 OBJEK PENELITIAN .....	33
GAMBAR 4.1 TEMPAT TIDUR YANG TERDAPAT DI LAPANGAN .....	42
GAMBAR 4.2 FURNITUR MINIMALIS YANG ADA DI LAPANGAN.....	43
GAMBAR 4.3 <i>FINISHING</i> FURNITURE YANG ADA DI LAPANGAN .....	43
GAMBAR 4.4 FURNITUR MINIMALIS.....	45
GAMBAR 4.5 BERBAGAI MACAM JENIS HPL .....	47
GAMBAR 4.6 ILUSTRASI AKTIFITAS KAUM URBAN.....	49

GAMBAR 4.7 ILUSTRASI MASYARAKAT MODERN.....	51
GAMBAR 4.8 FURNITUR MODERN .....	51
GAMBAR 4. 9 TEMPAT TIDUR DINDING.....	52
GAMBAR 4.10 TEMPAT TIDUR DINDING.....	53
GAMBAR 4. 11ANALISIS KEYWORD.....	64
GAMBAR 4. 12 HPL JENIS TEKSTUR DENGAN WARNA CERAH.....	66
GAMBAR 4.13 <i>DRIFTWOOD COLOUR</i> .....	67
GAMBAR 4. 14 ALUR PERANCANGAN KARYA.....	68
GAMBAR 4.15 MACAM TEBAL MULTIPLEK.....	70
GAMBAR 4. 16 <i>DRIFTWOOD COLOUR</i> .....	71
GAMBAR 4. 17 SKETSA ALTERNATIF 1 .....	77
GAMBAR 4. 18 SKETSA ALTERNATIF 2.....	78
GAMBAR 4. 19 SKETSA ALTERNATIF 3.....	78
GAMBAR 4. 20 SKETSA ALTERNATIF 3.....	79
GAMBAR 4. 21 GAMBAR TAMPAK SAMPING .....	80
GAMBAR 4. 22 GAMBAR 3 DIMENSI 1 .....	81
GAMBAR 4. 23 GAMBAR 3 DIMENSI 2 .....	81
GAMBAR 4. 24 GAMBAR 3 DIMENSI .....	82
GAMBAR 4. 25 GAMBAR TEKNIK .....	83

## **DAFTAR TABEL**

TABEL 4.2 TABEL ANALISIS <i>STRENGTH &amp; WEAKNESS</i> .....	54
TABEL 4. 3 ANALISIS <i>STRENGTH &amp; WEAKNESS</i> .....	58
TABEL 4. 4 TABEL PENYAJIAN DATA .....	59
TABEL 4. 5 TABEL ANALISA PENYAJIAN DATA.....	60
TABEL 4. 6 ANALISIS SWOT .....	61
TABEL 4. 7 ANALISIS AKTIVITAS .....	72
TABEL 4. 8 ANALISIS BENTUK .....	76



## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1 PROSES PEMBUATAN KARYA .....	90
LAMPIRAN 2 DOKUMENTASI PAMERAN .....	93



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Laju pertumbuhan penduduk pada saat ini mengalami peningkatan, sehingga berpengaruh pada meningkatnya kebutuhan lahan untuk tempat tinggal. Hal ini berdampak pada pesatnya pembangunan perumahan di berbagai kota, termasuk kota Surabaya. Permintaan rumah yang tinggi tidak sebanding dengan luas lahan yang ada. Sehingga strategi pemenuhan kebutuhan rumah yang dilakukan oleh pengembang dengan cara memperkecil luas lahan yang dimana dapat berimbas pada kecilnya luas tempat tinggal. Rumah yang kecil menyebabkan ruang gerak penghuni semakin terbatas. Belum lagi terdapat perabot yang ada dalam ruangan.

Menurut Nanang Pujo Raharjo (2010) dalam laporan tesisnya, Perumahan dan permukiman merupakan kebutuhan dasar manusia untuk meningkatkan produktifitas dan mutu manusia, berperan dalam membina kesetiakawanan sosial sambil memasuki kehidupan baru dan modern. Penyediaan perumahan dan permukiman diharapkan dalam jumlah yang cukup, kualitas dan lokasi yang baik, dan harga yang terjangkau oleh semua lapisan masyarakat, memperhatikan pengembangan wilayah dan tata ruang yang sesuai dengan persyaratan lingkungan hidup, berkelanjutan dan berwawasan lingkungan. Akan tetapi pada kenyataannya saat ini yaitu lahan sulit dikendalikan, sulit diperoleh, mahal harganya, sehingga aksesibilitas bagi rakyat makin tertutup dan penataan

ruang terganggu, terutama pada ruangan penting yang seharusnya memiliki ukuran yang ideal, seperti kamar tidur, dimana kamar tidur adalah ruangan dengan tingkah aktifitasnya tinggi dibandingkan dengan ruangan lain pada suatu rumah, terdapat hampir 80% aktifitas dilakukan didalam kamar tidur, seperti tidur, belajar, olahraga ringan, kerja ringan, bahkan makan dan nonton televisi. (Ivan,2018)

Menurut Miza (2016) ukuran kamar tidur yang ideal untuk digunakan yaitu seluas  $3,25 \times 4 = 13\text{m}^2$ . Ukuran tersebut adalah ukuran bersih yang dimana belum terdapat berbagai macam perabot didalamnya. Oleh karena itu ada baiknya mempertimbangkan ukuran-ukuran perabot yang akan dimasukkan kedalam ruangan tersebut, karena jika terlalu banyak perabot didalam ruangan tersebut maka ruangan akan terkesan sempit dan ruang akses gerak semakin terbatas. Akan tetapi pada kenyataanya luas kamar tidur yang terdapat pada lapangan yaitu  $3, x 3 = 10,5\text{m}^2$ , hal tersebut yang menjadikan ruang gerak semakin terbatas.

Dalam permasalahan ini, maka peneliti akan berfokus pada permasalahan yang terdapat pada kamar tidur agar penghuni memiliki akses ruang yang cukup nyaman untuk melakukan aktifitas, dengan cara mengembangkan produk furnitur tempat tidur, yaitu dengan menerapkan penggunaan furnitur tempat tidur *compact* yang memaksimalkan sisa ruang pada suatu ruangan. Furnitur tempat tidur tersebut dianggap sesuai jika diterapkan pada kondisi ruang yang sempit dan memiliki banyak perabot dalam satu ruangan dan dapat mengurangi penggunaan furnitur sehingga ruang menjadi lebih lapang. Dengan memaksimalkan sisa ruang pada suatu ruangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang sehingga dapat menunjang aktifitas didalam ruang. Adapun berbagai macam ukuran tempat tidur

yaitu no 1 (*king size*) = 180cmx200cm, no 2 (*queen size*) = 160cm x 200cm, no3 (*twin bed*)= 120cm x 200cm, no4 (*single bed*)= 90cm x 200cm , dan untuk peneliti memilih tempat tidur dengan ukuran *twin bed* karena dengan ukuran tempat tidur tersebut dapat menampung hingga dua orang dan tidak terlalu memakan banyak ruang pada suatu ruangan.

Ruang yang akan menjadi target peneliti yaitu dalam kondisi ekonomi menengah kebawah, masyarakat urban, dan dalam rentan usia antara 17-25 tahun yaitu masa remaja akhir (Depkes RI,2009). Dikarenakan rumah dengan ukuran yang dibawah standart adalah pilihan masyarakat menengah bawah, dan rata-rata rumah dengan ukuran dibawah standart yaitu terdapat di daerah perkotaan, dan untuk rentan usia remaja akhir dimana pada umur tersebut memiliki aktifitas yang tinggi dan tidak terlalu membutuhkan tempat tidur yang dapat di isi dengan dua orang, sehingga produk tempat tidur tersebut dapat diterima oleh masyarakat.

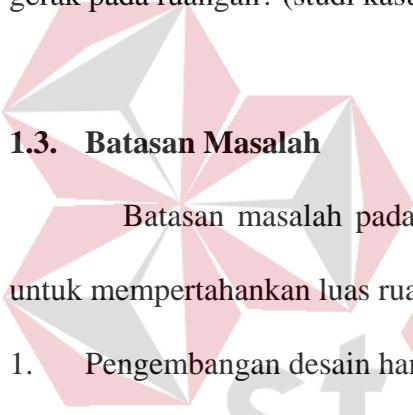
Terdapat produk yang telah ada dilapangan namun memiliki suatu kelemahan yaitu tidak terdapat tempat penyimpanan pada bagian dalam tempat tidur tersebut, dan untuk harga yang terdapat di pasar terlalu tinggi, sehingga susah dijangkau oleh masyarakat menengah, yang dimana masyarakat menengah yang cenderung mempunyai rumah dengan ukuran dibawah standart lebih memerlukan tempat tidur dengan desain seperti itu.

Bahan yang akan digunakan untuk membuat tempat tidur tersebut adalah kayu lapis multipleks, karena multipleks memiliki massa yang lebih ringan jika dibandingkan dengan kayu masif, dan multipleks sendiri memiliki harga yang jauh lebih rendah jika dibandingkan dengan jenis kayu yang biasa digunakan

untuk tempat tidur, sehingga bahan multipleks sangat cocok jika digunakan untuk target peneliti.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka didapatkan peneliti mengambil rumusan masalah, bagaimana mengembangkan desain furnitur tempat tidur untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan? (studi kasus: rumah tipe 36 perumahan mirah delima Gresik)



## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada pengembangan furnitur tempat tidur multifungsi untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan desain hanya meliputi fungsional tempat tidur
2. Ukuran tempat tidur yang akan digunakan penelitian yaitu tempat tidur no 3 dengan ukuran 120cm x 200cm.
3. Terdapat fungsi tambahan yaitu tempat penyimpanan pada bagian dalam tempat tidur.

## **1.4. Tujuan**

Adapun batasan masalah dan rumusan masalah yang telah tertulis sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan pengembangan desain furniture tempat tidur untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan.

## 1.5. Manfaat

Dalam melaksanakan perancangan tentunya ada sesuatu yang diharapkan, salah satu diantaranya agar hasil perancangan yang telah dilaksanakan bermanfaat terhadap perancang dan orang lain.

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Bagi lembaga (Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya) dan program studi S1 Desain Produk adalah sebagai sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang furniture dan sebagai refensi dalam perancangan dibidang seni rupa khususnya interior yang berkaitan dengan perancangan furnitur.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Produk furnitur tempat tidur yang dihasilkan dapat mengatasi masalah kurangnya ruang gerak yang diakibatkan oleh semakin sempitnya lahan yang terdapat dilingkungan masyarakat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam tinjauan pustaka ini, berisi landasan teori yang relevan terhadap pengembangan furniture terutama tempat tidur. Kajian berupa teori, konsep, maupun prosedur yang berkaitan dengan pengembangan furniture tempat tidur akan dipaparkan dalam bab ini.

#### **2.1. Rumah Tipe 36**

Arti dari rumah tipe 36 yaitu rumah tersebut memiliki luas bangunan berukuran 36 meter persegi. Selain itu biasanya penamaan tipe tersebut juga dibarengi oleh angka lain dibelakangnya misalnya saja tipe 36/65 yang berarti rumah tersebut memiliki luas bangunan 36 meter persegi dan luas tanah 65 meter persegi. Tentu saja ukuran dari luas tanah selalu lebih besar dibandingkan dengan luas bangunan itu sendiri. Angka 36 menandakan luas bangunan rumah. Jadi jika rumah dengan type 36 artinya rumah tersebut bangunannya memiliki luas 36m<sup>2</sup>. Dengan luas 36m<sup>2</sup> dapat diperoleh panjang x lebar antara lain: 6m x 6m atau 9m x 4m atau 7m x 5,5m dst. Kemudian pada umumnya penamaan tipe rumah juga disertai dengan luas lahan atau luas tanah yang dipakai. (Kiki Amalia,2018)

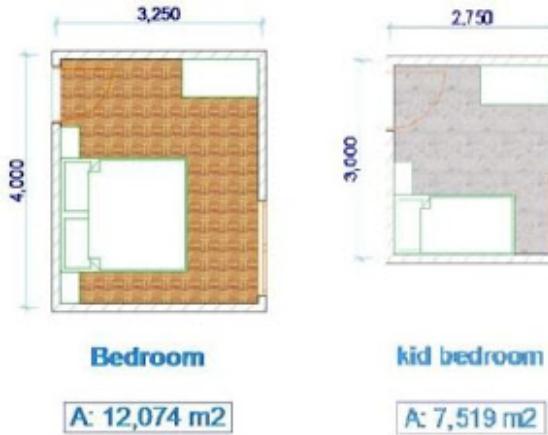


**Gambar 2.1 Denah rumah tipe 36**

(Sumber : Google/denah rumah tipe 36)

## 2.2. Kamar Tidur

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Kamar merupakan ruang yang bersekat (tertutup) dinding yang menjadi bagian rumah atau bangunan (biasanya disekat atau dibatasi empat dinding). Sesuai aktifitasnya kamar dapat dibedakan beberapa macam sesuai dengan kebutuhan serta penggunanya. kamar tidur merupakan bagian terpenting dari suatu bangunan rumah, dikarenakan kamar tidur merupakan ruang yang memiliki *privasi* didalamnya (Fera Nur Aini,2018). Oleh karena itu kamar tidur sendiri memiliki ukuran standar, sehingga pengguna merasa nyaman saat berada didalam ruangan tersebut. Tentang ukuran standar kamar tidur yaitu, Kamar tidur utama adalah  $3,25 \times 4 = 13 \text{ m}^2$  (luas bersih =  $12,074 \text{ m}^2$ ), dan Kamar tidur anak adalah  $2,75 \times 3 = 8,25 \text{ m}^2$  (luas bersih =  $7,519 \text{ m}^2$ ). (Miza,2016)



**Gambar 2.2 Ukuran standar kamar tidur utama dan kamar tidur anak**

(Sumber : [www.caradesainrumah.com](http://www.caradesainrumah.com))

### 2.3. Tidur

Tidur merupakan salah satu cara melepas kelelahan baik secara jasmani maupun mental, tidur merupakan proses yang paling penting bagi manusia, karena dalam tidur terjadi proses pemulihan, proses ini bermanfaat mengembalikan kondisi seseorang pada keadaan semula, dengan begitu tubuh yang tadinya mengalami kelelahan akan menjadi segar kembali (Diani,2014).

Setiap malam seseorang mengalami dua jenis tidur yang berbeda dan saling bergantian yaitu : Tidur (*Rapid-eye movement*) dan tidur (*Non Rapid-eye movement*) (Rafknowledge,2004 : 2-3).

#### a. Tidur REM

Tidur REM (*Rapid-Eye Movement*) terjadi saat kita bermimpi, hal tersebut ditandai dengan tingginya aktivitas mental, dan fisik. Ciri-cirinya antara lain; detak jantung, tekanan darah, dan cara bernapas sama dengan yang dialami saat kita terbangun. Masa tidur REM kira-kira dua puluh menit dan terjadi selama empat sampai lima kali dalam sehari

b. Tidur Non-REM

Tidur non-REM memiliki empat tingkatan. Selama tingkatan terdalam berlangsung (3 dan 4), orang tersebut susah untuk dibangunkan. Beranjak lebih malam, status tidur non-REM semakin lebih ringan. Pada tingkat 4, tidur serasa menyegarkan/menguatkan.

#### **2.4. Pengertian Furnitur**

Furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Furnitur berasal dari bahasa perancis, *fourniture* yang artinya perabotan rumah tangga. *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan furnitur punya arti yang berbeda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, tempat tidur dan seterusnya. Dalam kata lain, mebel atau furnitur adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir. (Haryanto,2004).

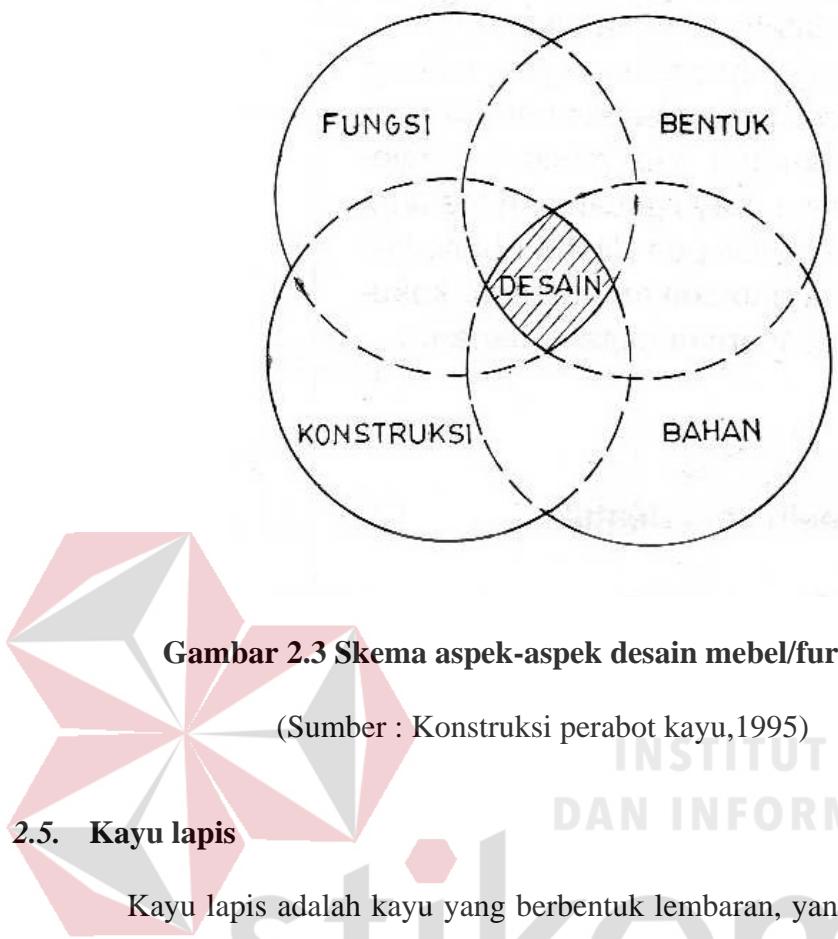
Berbicara soal mebel atau furniture, bukan soal bahan,bentuk, dan warna saja, akan tetapi yang paling penting dari suatu produk furnitur yaitu adalah sebuah fungsi, sebuah fungsi yang dapat menjawab persoalan sosial pemakainya. Selain fungsi, sebuah produk furnitur harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efi siensi material, ergonomi, penerapan

teknologi menjadi lebih menonjol selain masalah estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. (M. Sholahudin 2014:02)

Sebuah prinsip dasar desain furniture adalah sebuah bentuk yang memiliki prinsip dasar yang jelas, konsep desain yang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktifitas pengguna, kesesuaian bahan dan *finishing* yang tepat, serta sistem konstruksi yang benar. Memperhatikan detail kenyamanan pengguna sehingga produk tersebut memiliki standar *ergonomic* dan *anthropometris*. Pemilihan jenis aksesoris juga perlu diperhatikan sehingga di sesuaikan dengan *style* desain tersebut sehingga menjadi produk yang fungsional, ergonomic, dan estetis. (M. Sholahudin 2014:03)

Menurut Gani (1995 : 1), dalam mendesain mebel ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dengan seksama secara menyeluruh supaya desain menjadi baik dan benar :

1. Tujuan pemakaian
2. Keinginan pemakai
3. Fungsi perabot
4. Bentuk/kesan/penampilan luar
5. Bahan yang dipakai
6. Konstruksi
7. Cara pembuatan

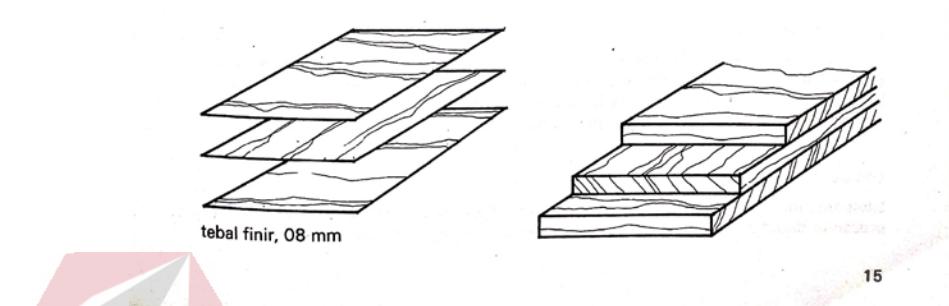


## 2.5. Kayu lapis

Kayu lapis adalah kayu yang berbentuk lembaran, yang dimana terdapat minimum tiga lapis pada setiap lembarnya. Lembaran kayu lapis yang tebal memiliki beberapa varian jumlah lapisnya yaitu 5,7,9,11 atau lebih. Lapisan tersebut melalui proses pengeleman yang menyilang pada setiap lapisnya, lalu di press sehingga menjadi beberapa kayu lapis tersebut. Kayu lapis memiliki keunggulan daripada kayu massif selain dari massanya yang lebih ringan dan harga bahan yang lebih rendah, yaitu kayu lapis mengalami penyusutan dan pengembangan yang sangat kecil, sehingga dapat digunakan untuk pekerjaan dengan mutu yang baik untuk permukaan yang sangat luas tanpa sambungan.

Terdapat berbagai macam ketebalan kayu lapis tersebut yaitu : 4mm, 6mm, 9mm, 12mm, 15mm, 18mm, 25mm, 30mm, 38mm, biasanya

ketebalan kayu lapis yang digunakan untuk bahan pembuatan furnitur atau *home décor* adalah kayu lapis dengan ketebalan 12mm-38mm, tetapi hal tersebut tergantung pada kebutuhan dari desain furniture terkait. (M. Gani, 1987:15)



**Gambar 2.4 Kayu lapis multipleks**

(Sumber : Konstruksi perabot kayu,1987)



**Gambar 2.5 Macam-macam ketebalan multipleks**

(Sumber : Google/kayu lapis)

## 2.6. Macam-Macam Jenis Furnitur

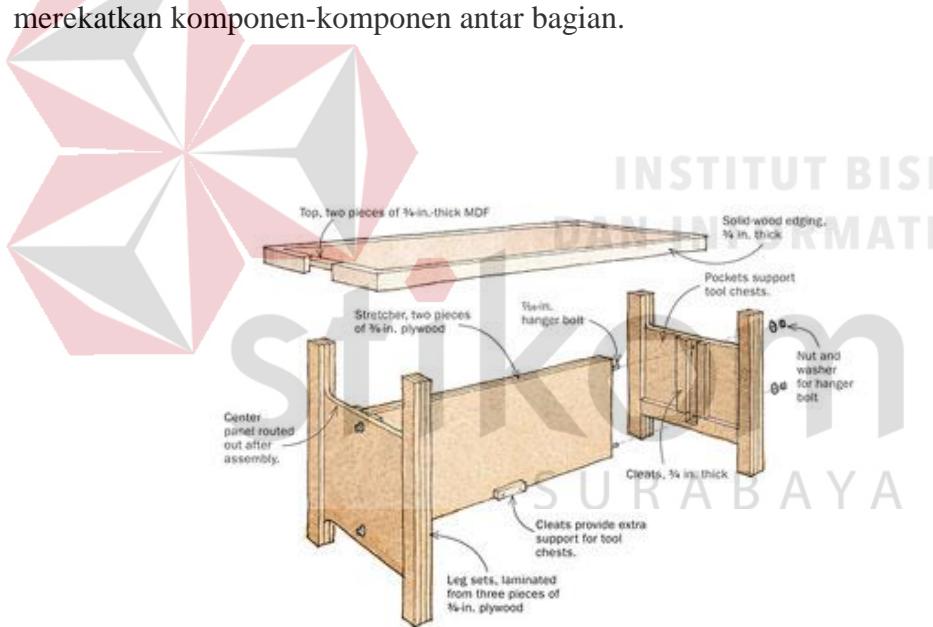
Secara umum furnitur mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai pelengkap elemen ruang dan furnitur juga dianggap sebagai benda fungsional

yang dapat digunakan sesuai fungsinya masing-masing. (Taufiq Hidayat,2015)

Berikut pengelompokan model desain furniture :

a. *Knockdown* furnitur

*Knockdown* furnitur adalah furniture yang dimana menggunakan system bongkar pasang atau umumnya dapat dikatakan *knockdown* furnitur adalah furnitur dapat dirakit dan dilepas kembali. Kekuatan furniture ini sebagian besar berasal dari *scrup* atau *baut* untuk merekatkan komponen-komponen antar bagian. Sebab dalam konstruksi ini sama sekali tidak menggunakan lem sama sekali untuk merekatkan komponen-komponen antar bagian.



**Gambar 2.6 Knockdown Furnitur**

(Sumber : Google Image/Knockdown furniture)

b. Furnitur multifungsi

Furnitur multifungsi dapat diartikan suatu furnitur dengan memiliki beragam fungsi yang dapat digunakan oleh keperluan rumah tangga dan industri.

Jenis furnitur ini dapat menghemat lahan, karena lahan yang sempit dikarenakan terdapat berbagai perabot didalamnya dalam diringkas menjadi satu perabot yang memiliki berbagai fungsi.



Gambar 2.7 Furnitur Multifungsi

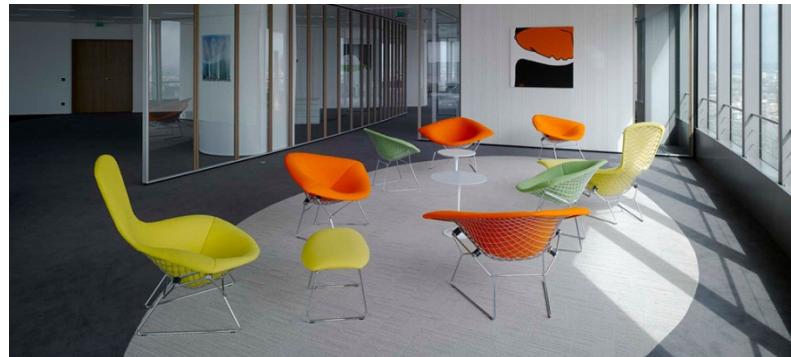
(Sumber : Google Image/Furnitur multifungsi)

c. *Loose* furnitur

*Loose* furniture adalah jenis furnitur yang sangat umum. Dimana furniture ini memiliki banyak jenis dan dapat dipindahkan secara mudah.(Lihat gambar 2.5)

d. *Built in* furnitur

*Built in* furnitur adalah furniture yang dibuat khusus untuk area tertentu sehingga ukuranya tepat dan tidak dapat dipindah-pindahkan. Jenis furniture ini banyak digunakan agar dapat memaksimalkan ruang ,dan dibuat sesuai keinginan. (Lihat gambar 2.6)



**Gambar 2.8 loose furnitur**

(Sumber : Google Image/Loose furnitur)



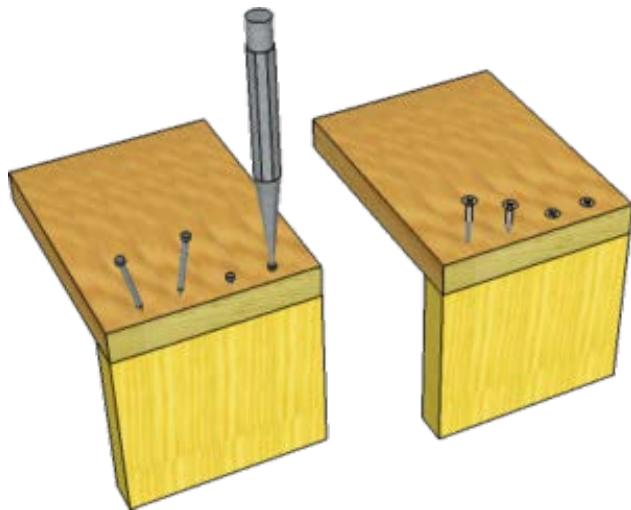
**Gambar 2.9 Built in furnitur**

(Sumber : Google Image/Built in furnitur)

## 2.7. Sistem dan Konstruksi *Furnitur*

Menurut (Taufiq Hidayat 2015:19) ada berbagai sistem dan konstruksi furnitur untuk menyambung komponen-komponen furniture tersebut yaitu :

- a. *Butt joints* : adalah teknik yang digunakan untuk menyambung kayu berbentuk siku yang paling mudah dilakukan. Sambungan untuk mengikat sambungan tersebut diperlukan bantuan paku, sekrup, dan lem. Kekurangan teknik tersebut yaitu hasil pengrajan yang kurang rapid an terkesan agak kasar.



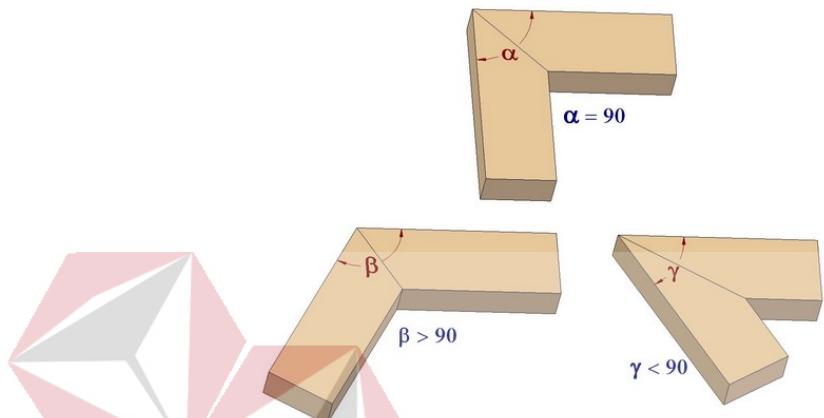
**Gambar 2.10 Butt Joints**

(Sumber : Google Image/Butt joints)

b. *Mitred Butt Joints* : adalah jenis sambungan *butt joints* dimana dua sisi disambungkan dengan bantuan paku, sekrup, dan lem. tetapi perbedaan dengan *butt joints* adalah ujung siku sambungan dipotong membentuk sudut sebesar 45 derajat, sehingga jika kedua sisi tersebut dipadukan maka akan membentuk sudut 90 derajat. Di Indonesia, system ini disebut dengan "adu manis". Kelebihan dengan system ini adalah sambungan akan terlihat lebih rapi. Namun kelemahannya terletak pada sudut potong harus benar-benar tepat dan presisi, karena bila tidak, sambungan akan bergeser dan jika di padukan tidak akan membentuk sudut 90 derajat.(Lihat gambar 2.8)

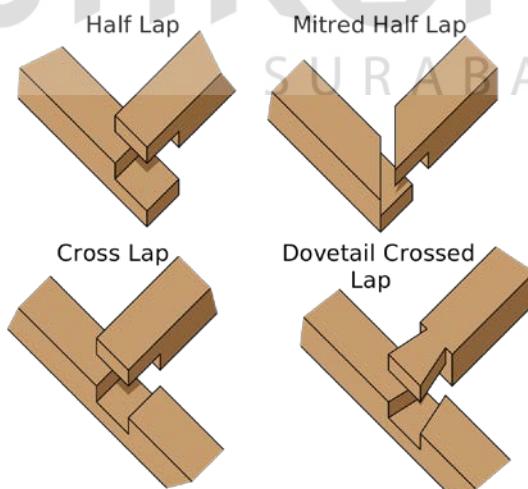
c. *Lap Joint* : sambungan dengan teknik ini sangat sederhana, yaitu hanya menyatukan dua komponen untuk dijadikan sambungan. Tetapi rumitnya teknik ini adalah harus benar-benar memperhatikan ketebalan komponen yang disambung agar presisi pada ketebalanya. Ada beberapa macam *lap joint* yang

dimana digunakan sesuai kebutuhan masing-masing yaitu *half lap joint, mitred half lap, cross lap, dovetail crossed lap*. (Lihat gambar 2.9)



**Gambar 2.11 Mitred Butt Joint**

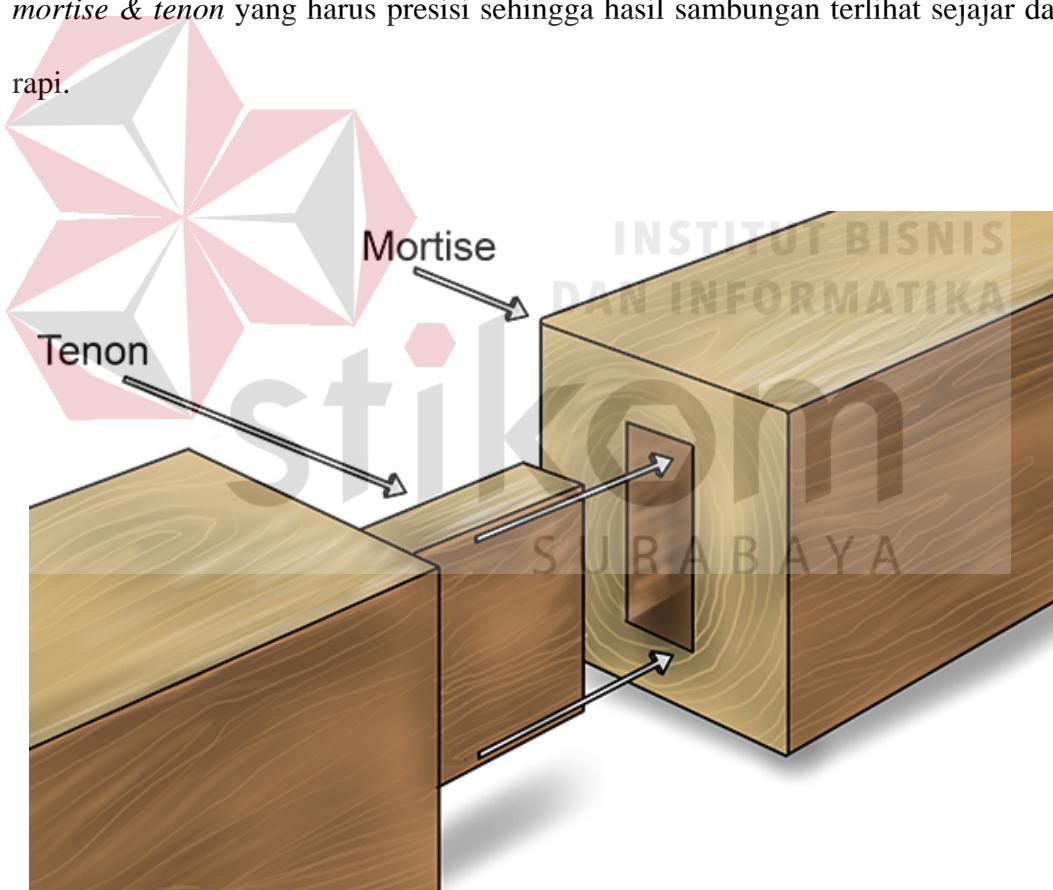
(Sumber : Google Image/Mitred butt joints)



**Gambar 2.12 lap joint**

(Sumber : Google Image/Lap joint)

d. *Mortise & Tenon joint* : adalah sistem penyambungan kayu dengan membuat lubang (mortise) pada salah satu sisi yang hendak akan disambungkan dan membuat lidah (tenon) pada sisi satunya untuk dimasukan kedalam mortise. Sistem *mortise & tenon* ini juga dapat dibuat bervariasi tergantuk bentuk dan model konstruksi yang akan dibuat. Kelebihan dengan teknik tersebut adalah hasil sambungan terlihat rapidan Nampak bukan sambungan, namun sistem sambungan ini mempunyai kesusahan yang terletak pada pemotongan antara *mortise & tenon* yang harus presisi sehingga hasil sambungan terlihat seajar dan rapi.



**Gambar 2.13 Mortise & Tenon**

(Sumber : Google Image/Mortise & tenon)

## 2.8. Tempat Tidur

Tempat tidur adalah suatu mebel atau tempat yang digunakan sebagai tempat tidur atau beristirahat. Sepanjang sejarah, ranjang telah berkembang dari jenis yang sederhana, seperti kasur yang diisi jerami sampai perlengkapan mewah yang didekorasi dengan kain-kain. Seperti berbagai jenis furnitur lain, ranjang seringkali dipandang sebagai simbol kelas sosial dan kekayaan. Sebagian besar ranjang modern terdiri atas kerangka-kerangka besi atau kayu (bedstead). Aksesori untuk ranjang yang ditambahkan adalah kasur untuk kenyamanan, kain penutup (sheet), selimut, dan bantal. Ranjang dapat pula berfungsi sebagai furnitur lain, misalnya menjadi sofa pada saat tidak digunakan. Isi dari kasur dapat berupa jerami, bulu, kapas dan pengisi buatan. Kebanyakan kasur modern menggunakan pegas, busa keras, air, atau udara. Di sebelah bawah kasur, biasanya adalah kotak pegas (*box spring*). Kotak ini adalah kotak seukuran kasur yang terbuat dari kayu dan pegas yang memberikan dukungan tambahan dan suspensi untuk kasur. Lapisan selanjutnya biasanya adalah rangka ranjang yang menyokong kasur atau kotak per di atas di tanah.

Menurut Dewa Ayu Eniathi (2015) ada beberapa macam tempat tidur yang telah ada, yaitu sebagai berikut :

### a. Ranjang/ Tempat Tidur Panggung

Tempat tidur panggung atau bisa disebut ranjang kabin memiliki ciri yang sederhana yaitu sederhana, bersih, dan apa adanya. Karena ciri-ciri tersebut, maka tempat tidur atau ranjang tersebut dapat dikategorikan ranjang minimalis. Sebagai konstruksi, ranjang ini memiliki rangka panggung sederhana berbentuk

kotak dengan pola kisi-kisi geometris. Rangka panggung ini cukup fleksibel sehingga cukup mudah untuk dipindahkan, selain itu rangka panggung tersebut menjadi ventilasi ranjang, sehingga ranjang terhindar dari bau dan jamur yang mengganggu. Disisi lain rangka tersebut sangat kokoh menampung beban diatasnya. Pada beberapa varian, desain ranjang tersebut memiliki laci pada bagian kolongnya. (lihat gambar 2.11)

**b. Tempat Tidur Kanopi (*Canopy beds*)**

Tempat tidur kanopi adalah tempat tidur yang terdapat tudung diatasnya yang disangga oleh empat tiang dengan tinggi minimal 1,2 meter. Tempat tidur tersebut juga terdapat ciri-ciri adanya banyak ornament yang terdapat pada bagian sandaran (*headboard*), sandaran kaki (*footboard*), maupun pada tiang-tiangnya. Pada desain kontemporer, bahan yang dipakai adalah bisa besi ukir dan pada ornamenya mengambil pada kain pelapis (*upholstery*). Pada beberapa desain pada tudung tempat tidur tersebut dibentuk dengan kain dekoratif yang dihubungkan saling silang antar tiang, atau dijulurkan kebawah mengikuti tiang membentuk kelambu yang di ikat dengan tali . untuk jenis kain yang digunakan yaitu kain sutra, dan untuk menyangga kain tudung, terdapat balok lintang antar tiang. (lihat gambar 2.12)



**Gambar 2.14 Tempat Tidur Panggung**

(Sumber : [www.derumi.net](http://www.derumi.net))



**Gambar 2.15 Tempat Tidur Kanopi**

(Sumber : [www.derumi.net](http://www.derumi.net))

### c. Tempat Tidur Empat Tiang

Tempat tidur empat tiang tersebut memiliki ciri-ciri hamper sama pada tempat tidur kanopi, tetapi perbedaanya terdapat pada tudung yang terdapat pada atas tempat tidur tersebut. Pada tempat tidur empat tiang tersebut tidak memiliki tudung, dan hanya memiliki empat tiang yang terdapat pada sisi-sisi tempat tidur tersebut. Kayu yang terdapat pada sisi tempat tersebut biasanya terbuat dari kayu dengan bahan berkualitas tinggi, seperti kayu oak. Tempat tidur dengan jenis tersebut memberikan kesan gaya klasik mewah. (lihat gambar 2.13)

### d. Tempat Tidur Bingkai (*panel beds*)

Tempat tidur bingkai ini biasanya terbuat dari kayu dan serupa dengan tempat tidur panggung tetapi yang memberdakan adalah tempat tidur bingkai memiliki empat papan yang membungkai kasur pada setiap sisinya. Tempat tidur ini biasanya lebih tinggi jika dibandingkan dengan tempat tidur panggung. Dengan sandaran kepala lebih (*headboard*) lebih tinggi daripada *footboard* dengan dihiasi ukiran serta kain pelapis (*upholstery*) memberikan kesan bahwa tempat tidur tersebut mewah dan hanya dimiliki oleh orang yang mempunyai status sosial yang tinggi. Ornament yang terdapat pada tempat tidur bingkai tersebut lebih sederhana jika dibandingkan dengan tempat tidur empat tiang (lihat gambar 2.14).



**Gambar 2.16 Tempat Tidur Empat Tiang**

(Sumber : [www.derumi.net](http://www.derumi.net))



**Gambar 2.17 Tempat Tidur Bingkai**

(Sumber : [www.derumi.net](http://www.derumi.net))

**e. Tempat Tidur Kereta Luncur (*Sleigh Beds*)**

Terinspirasi oleh gaya romawi dan yunani, tempat tidur sleigh diperkenalkan oleh prancis kepada amerika pada abad ke-19. Ciri tempat tidur tersebut yaitu *headboard* dan *footboard* yang melengkung ke arah luar, sehingga memberikan kesan seperti kereta luncur salju. Ciri khas lainnya yaitu *headboard* dilapisi kulit, sehingga memberikan kesan mewah.

**f. Tempat Tidur Dinding (*wall beds*)**

Tempat tidur dinding adalah tempat tidur yang dapat dilipat kedalam dinding. Tempat tidur ini juga disebut dengan ranjang *murphy*, nama yang diperoleh oleh William Lawrence Murphy, orang yang mematenkan ranjang jenis tersebut. Tempat tidur tersebut tidak memiliki pondasi pegas, kasurnya diikatkan pada rangka kayu atau jarring kawat sehingga tidak lepas saat dilipat kearah dinding. Tempat tidur ini memang dirancang untuk menghemat ruang, sehingga cocok untuk ruang yang sempit.

**g. Tempat Tidur Laci Tingkat (*trundle beds*)**

Tempat tidur tersebut telah beredar dipasar dan banyak yang telah menggunakan, tempat tidur tersebut memiliki dua kasur dan kasur yang bawah memiliki ukuran lebih kecil daripada kasur yang atas, sehingga dapat disorongkan kedalam layaknya laci, tempat tidur tersebut memang berfungsi untuk ruang yang sempit, tetapi desain yang sudah umum, menjadikan jenis tempat tidur tersebut yang kurang diminati.



**Gambar 2.18 Tempat Tidur Kereta Luncur**

(Sumber : [www.derumi.net](http://www.derumi.net))



**Gambar 2.19 Tempat Tidur Dinding**

(Sumber : [www.derumi.net](http://www.derumi.net))



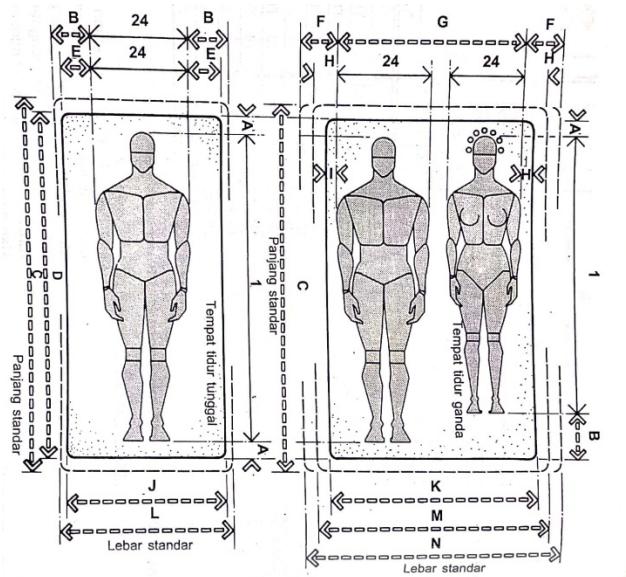
**Gambar 2.20 Tempat Tidur laci**

(Sumber : [www.derumi.net](http://www.derumi.net))

## 2.9. Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek - aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain perancangan. Ergonomi berkenaan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah dan tempat rekreasi. Di dalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem dimana manusia, fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya (Nurmianto, 2004).

Untuk ukuran ergonomic tempat tidur sendiri telah mengikuti ukuran standar internasional tempat tidur yaitu *king size*, *queen size*, *twin bed*, *single bed*. Berikut adalah ukuran ergonomic tempat tidur :



**Gambar 2.21 Ukuran ergonomic saat tidur**

(Sumber : Dimensi manusia dan ruang interior,1978)

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

	in	cm
A	2,5	6,4
B	7,5	19,1
C	84	213,4
D	78	198,1
E	6	15,2
F	7-8	17,8-20,3
G	44-46	111,8-116,8
H	4-5	10,2-12,7
I	1-2	2,5-5,1
J	36	91,4
K	48	121,9
L	39	99,1
M	54	137,2
N	60	152,4
O	70	177,8
P	16	40,6
Q	22	55,9
R	30	76,2

**Gambar 2.22 Satuan ukuran ergonomic**

(Sumber : Dimensi manusia dan ruang interior,1978)

## 2.10. Masyarakat Urban

Menurut majalah sahabat Daihatsu edisi 16 (2016:06) masyarakat urban adalah masyarakat yang tinggal di kota-kota besar yang umumnya memiliki ciri

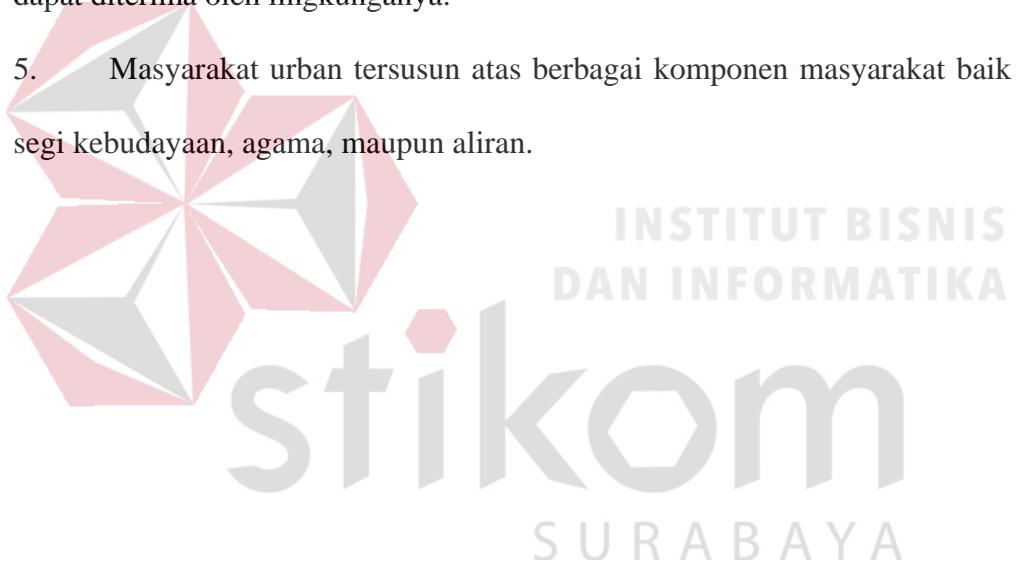
khas gaya hidupnya sendiri. Masyarakat urban juga dapat diartikan bahwa mereka adalah sekelompok orang yang menerima perubahan, perkembangan, dan mereka semua mengikutinya. Dengan pola pikir masyarakat urban yang maju dan sangat mengutamakan rasional dan teknologi, maka masyarakat urban selalu dikaitkan dengan hal modern, baru, dan inovatif. Di sisi lain, sifat masyarakat urban cenderung *hedonis*, dan menjadi faktor utama yang membuatnya semakin *konsumtif*. Keinginan tersebut semakin dipermudah dengan dukungan perkembangan teknologi yang semakin inovatif di semua bidang

Seperti yang dilansir oleh bank dunia dalam laporan bertajuk *East Asia's Changing Urban Landscape: Measuring a Decade of a Spatial Growth*, Indonesia merupakan Negara dengan tingkat urbanisasi tertinggi di Asia. Rata-rata pertumbuhannya 4,4% pertahun sejak tahun 1960 hingga 2013, diikuti oleh Tiongkok, Filipina, dan India. Senior urban *economist* bank dunia, Taimun Samad mengungkapkan bahwa kepadatan penduduk Indonesia tumbuh signifikan sejak periode 2000 hingga 2010, mulai dari 7400km<sup>2</sup> menjadi 9400km<sup>2</sup>, dan diprediksi puncak urbanisasi di Indonesia terjadi pada tahun 2025.

Menurut agus setiawan (2018) terdapat teori yang menjelaskan ciri-ciri masyarakat urban, yaitu menurut teori Talcott Parsons sebagai berikut:

1. Masyarakat urban lebih mementingkan sifat rasional, dan tidak mencampuradukkan dengan sifat emosional. Hal tersebutlah yang menjadikan pola pikir masyarakat urban lebih maju daripada masyarakat desa.

2. Masyarakat urban cenderung hidup individualis, hal tersebut dikarenakan tingkat kemandirian masyarakat urban yang tinggi, yang dimana mereka tidak ingin bergantung pada orang lain.
3. Masyarakat urban berhubung dengan yang berlaku umum, karena mereka memiliki sifat yang rasional dan *universal* terhadap apapun. Oleh karena itu masyarakat urban sangat terbuka dengan perubahan.
4. Pretasi, kepandaian, dan keahlian menjadi pilihan masyarakat urban agar dapat diterima oleh lingkungannya.
5. Masyarakat urban tersusun atas berbagai komponen masyarakat baik dari segi kebudayaan, agama, maupun aliran.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Perancangan Penelitian**

Pada setiap kegiatan penelitian dari awal harus ditentukan dengan jelas pendekatan dan perencanaan yang disusun secara logis dan sistematis penelitian apa yang akan digunakan, hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian ini memiliki landasan kuat yang dilihat dari sudut metodologi penelitian dan dapat dipertanggungjawabkan. Agar hasil pengembangan desain furniture tempat tidur guna memperluas ruang gerak dapat diterapkan secara maksimal, dan dapat diterima oleh calon pengguna.

##### **3.1.1 Riset Lapangan**

Pada tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mencari informasi mengenai produk serupa yang telah ada, dan menganalisis kekuatan dan kelemahan dari produk tersebut, sehingga produk hasil pengembangan dari produk sebelumnya dapat lebih memiliki nilai fungsi dan memiliki kelebihan atau kekuatan dari produk sebelumnya.

##### **3.1.2 Analisis**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data dan mengidentifikasi masalah berdasarkan data yang telah diperoleh, yaitu tentang kebutuhan masyarakat urban terhadap semakin terbatasnya lahan yang ada. Yang dimana bertujuan untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah. Sehingga dalam

hal ini peneliti menemukan suatu penawaran solusi agar ruang gerak menjadi maksimal pada suatu runagan terutama kamar tidur, karena kamar tidur menjadi fokus yang dipilih dalam penelitian. Dengan cara menyusun pengembangan desain tempat tidur dengan cara memaksimalkan sisa ruangan yang terdapat pada rumah di perumahan mirah delima Gresik.

### **3.1.3 Gagasan Desain Kemasan**

Pada tahap ini peneliti menemukan suatu gagasan baru atau ide mengenai pengembangan desain tempat tidur dinding baik secara fungsional maupun visual yang berdasarkan kebutuhan target dari penelitian. Adapun strategi yang ditawarkan yaitu meliputi bahan, *cost*, *finishing*, dan bentuk, serta adanya tambahan fungsi sebagai studio foto produk, hal tersebut yang menjadikan pembeda dan kekuatan daripada produk terdahulu.

### **3.2. Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif secara deskriptif. Moleong (2007:4) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya persepsi, perilaku, pandangan, motivasi, tindakan sehari-hari, secara holistik dan dengan metode deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (naratif) pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

### 3.3. Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan diambil untuk penelitian yaitu rumah tipe 36 perumahan Mirah Delima Kotabaru Driyorejo Gresik, blok A no 33 dan. Dikarenakan rumah tersebut memiliki ruang kamar tidur dengan ukuran  $2,8m^2 \times 2,8m^2$ . Dengan ukuran tersebut maka dapat dikatakan bahwa ruangan tersebut memiliki ukuran yang tidak ideal, dan menjadikan ruang gerak semakin tidak maksimal.



Gambar 3.1 Lokasi peneltian

Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2017

### 3.4. Obyek Penelitian

Dengan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka objek penelitian yang akan diambil oleh peneliti yaitu tempat tidur, dimana tempat tidur tersebut dapat dikembangkan melalui desain yang dapat memaksimalkan sisa ruang pada ruangan tersebut, sehingga dapat menjawab permasalahan sosial yang ada dilapangan.



**Gambar 3.2 Objek penelitian**

(Sumber : Dokumen pribadi)

### **3.5. Model Kajian Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan unit analisis dengan model kajian sosial budaya dengan variable tren gaya hidup baru dan dinamika modernisasi. Dalam model kajian sosial budaya terdapat suatu kesatuan pada produk yang akan dikembangkan, dimana fokus analisis penelitian kali ini berupa tren gaya hidup sosial dan budaya masyarakat urban yang mempengaruhi dinamika modernisasi. Dalam hal ini, fungsional dan biaya yang menjadi fokus dari penelitian. Adapun elemen-elemen yang akan dikembangkan adalah bahan, mobilitas, dan finishing.

### 3.6. Teknik Pengumpulan Data

#### 3.6.1 Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu observasi pastisipatif pasif, karena peneliti hanya ingin mengetahui kebutuhan pengguna dalam persoalan tempat tidur, terdapat berapa macam perabot yang terdapat pada satu ruangan, bahan seperti apa yang akan digunakan dan bagaimana cara desain yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat memecahkan masalah pada lapangan.

Pengamatan dilakukan secara bebas dan terstruktur. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah sosial budaya masyarakat urban , proses penggerjaan, ukuran produk, bentuk produk, bahan yang akan digunakan, desain visual, finishing, *hardware* yang digunakan.

#### 3.6.2 Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara menggunakan teknik wawancara non probability sampling dengan teknik *purposive* sampling dan *snowball* sampling yang dimana narasumbernya meliputi akademisi yang berkompeten di bidang desain produk STTS (Sekolah Tinggi Teknik Surabaya) bapak Ivan Eliata Kusuma dan akademisi yang berkopeten dibidang khusus furniture STTS (Sekolah Tinggi Teknik Surabaya) bapak Bram , praktisi yang bekerja dibidang mebel furniture Pasuruan bapak Faisol, dan pemerintah Disperidag UPT kayu yang terletak di pasuruan bapak Putro.

Dari wawancara ini juga diperoleh informasi tentang sosial budaya masyarakat urban , proses penggerjaan, ukuran produk, bentuk produk, bahan yang akan digunakan, desain visual, finishing, *hardware* yang digunakan.

### 3.6.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi ini dilakukan dengan cara mendokumentasikan semua yang berkaitan dengan proses penelitian berlangsung, mulai awal memulai penelitian hingga proses penggerjaan produk, agar mendapatkan seluruh sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik secara sumber tertulis, film, foto kegiatan yang semua tersebut memberikan informasi bagi proses penelitian.

### 3.6.4 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai wacana yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penelitian ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Pada metode ini digunakan berbagai macam literatur yang berhubungan dengan proses pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak, seperti buku, jurnal, majalah, dan artikel yang diperoleh dari sebuah *website*.

### 3.6.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menganalisis produk yang sudah ada. Hal ini dimaksudkan untuk mencari kelemahan untuk diubah menjadi kekuatan produk pengembangan yang akan dikembangkan.

### 3.6.6 Studi Kompetitor

Studi kompetitor merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membandingkan pengembangan produk yang diteliti dengan produk dari kompetitor. Hal ini dimaksudkan untuk mencari kelemahan dari produk kompetitor untuk diubah menjadi kekuatan bagi produk yang akan dikembangkan.

## 3.7. Teknik Analisis Data

Untuk memudahkan dalam penyajian data agar mudah dipahami, maka teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian yaitu *analysis interactive*, model dari Miles dan Hubermen. Yang membagi langkah analisis data dalam beberapa bagian, yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

### 3.7.1 Reduksi Data

Pada proses reduksi data, data yang telah diperoleh akan di kelompokan berdasarkan permasalahan yang ada, dan data-data yang akan dibutuhkan, sehingga penelitian tidak melebar dikarenakan data yang tidak akurat.

Reduksi data merupakan bagian dari analisis data yang mengacu pada bentuk analisis pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan pentransformasian data mentah. Dalam reduksi data terdapat berbagai tahap, seperti membuat rangkuman, memilih tema, membuat pemisah-pemisah, pemberian kode, menulis memo-memo dan pengembangan.

### 3.7.2 Penyajian Data

Proses penyajian data dilakukan untuk melihat data-data yang telah terreduksi mempunyai pola-pola yang bermaksan, dan memberikan arti sehingga dapat dilakukan proses penarikan kesimpulan, dan dapat dilakukan proses selanjutnya.

### 3.7.3 Verifikasi Kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. Pada dasarnya kesimpulan awal yang sudah diperoleh masih bersifat sementara dan kesimpulan tersebut akan berubah jika ditemukannya bukti-bukti yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang dimaksud dengan verifikasi data. Proses verifikasi ini bermaksud untuk menguji kembali untuk menarik sebuah kesimpulan. Setelah melalui proses diatas akan mendapatkan sebuah *keyword* yang dibutuhkan oleh peneliti, yang selanjutnya akan dikembangkan lagi untuk menjadi sebuah konsep pada perancangan penelitian.

## **BAB IV**

### **KONSEP DAN PERANCANGAN**

Dalam konsep dan perancangan ini akan membahas tentang penggunaan metode yang akan di aplikasikan dalam perancangan karya dan hasil dari perancangan tersebut. Hasil observasi dan wawancara, serta teknik yang digunakan dalam pengembangan kemasan sebagai upaya meningkatkan citra.

#### **4.1. Hasil Pengumpulan Data**

##### **4.1.1 Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 juni 2018 pada beberapa tempat supermarket furniture yang ada di Surabaya serta Unit Pelayanan Teknis (UPT) kayu di paasuruan dengan tujuan menganalisis produk tempat tidur yang telah ada saat ini. Tempat tidur yang ada saat ini banyak yang menggunakan kayu lapis untuk bahan utama sebagai bahan pengganti kayu masif, dan untuk *finishing* dilapisi menggunakan *high pressure laminate* (HPL) dengan berbagai macam warna dan tekstur, yang memiliki tebal 1mm. Hal tersebut dikarenakan kayu olahan menjadi alternatif pilihan perusahaan furnitur guna mengurangi penggunaan kayu masif dengan maksud mendukung gerakan *eco green*.

*High Pressure Laminate* (HPL) dipilih karena banyak pengrajin furniture atau bahkan perusahaan furniture karena dapat mengurangi biaya dan waktu dalam pengrajaan suatu produk furnitur, dan untuk hasil jika dibandingkan dengan *finishing* berbahan cair, tidak terlihat perbedaan jika dilihat sekilas. Untuk

warna dari *finishing* tempat tidur yang ada saat ini cenderung ke warna cerah, yang memiliki tekstur maupun yang *solid color*. Dan bahkan tidak jarang juga terdapat furniture yang memiliki warna solid yang mencolok, seperti merah, oranye, biru, dan hijau. Hal tersebut dikarenakan selera masyarakat perkotaan yang mendasari adanya furniture dengan warna seperti itu di zaman yang modern ini, bila dibandingkan dengan zaman dahulu, furniture hanya bertekstur dari bahan kayu tersebut.

#### 4.1.2 Wawancara

##### 1. Akademisi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pihak akademisi (STTS) Sekolah Tinggi Teknik Surabaya yaitu bapak Bram selaku orang yang berkompeten dibidang desain produk khususnya furniture dan bapak Ivan selaku orang yang berkompeten dibidang desain produk yang dianggap mengetahui lebih dalam tentang bagaimana desain produk menjawab masalah sosial yang ada pada masyarakat, terutama pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak. Desain produk saat ini menjadi penawaran pemecahan masalah sosial yang terdapat pada lingkungan sekitar, tidak jarang masalah sosial yang ada dapat dipecahkan oleh desain produk, terutama pada pengembangan desain tempat tidur yang dapat memperluas ruang gerak, seperti tempat tidur dinding, tempat tidur dengan tempat penyimpanan yang terdapat dibawahnya. Produk tersebut merupakan suatu hal yang dapat menjadi pemecah masalah dalam kurangnya ketersediaan lahan pada wilayah kota, terutama kamar tidur. Menurut bapak Ivan, pada saat ini beberapa wilayah di perkotaan mengalami kurangnya ketersediaan

lahan yang dimana berakibat sempitnya tempat tinggal, opini tersebut didukung pada fakta bahwa saat ini terdapat bangunan yang berkembang meninggi bukan melebar seperti apartmen, saat ini apartemen tidak hanya terdapat pada kota metropolitan seperti Surabaya dan Jakarta saja, kota-kota seperti Sidoarjo, Gresik, Lamongan pun tidak jarang ditemui bangunan apartemen, sehingga banyak *developer property* saat ini membangun tempat tinggal dengan ukuran kurang ideal pada ruanganya, masalah sosial tersebut yang menjadi tugas desainer produk untuk memecahkannya, seperti perkembangan desain tempat tidur tersebut. Menurut pak Ivan, dalam suatu hunian tempat tinggal atau rumah, ruangan yang paling penting adalah kamar tidur, dimana kamar tidur adalah ruangan pribadi dan *privasi* yang memiliki tingkat aktifitas yang tinggi, hampir semua kegiatan dilakukan pada kamar tidur seperti, makan, tidur, santai, menonton televisi, bekerja ringan, olahraga ringan, melakukan hobi,dll. Oleh kerena itu kamar tidur seharusnya memiliki ukuran yang ideal sehingga penghuni dapat memiliki ruang gerak yang bebas. Dan saat ini furnitur yang lebih menarik yaitu furnitur yang minimalis dan tidak terlalu banyak motif dan lekukan, tetapi mempunyai berbagai macam fungsi didalam satu furniture tersebut.

## 2. Praktisi

Berdasarkan hasil wawancara terhadap bapak Faisol sebagai praktisi yang bekerja di Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) kayu di pasuruan yan dianggap mengetahui secara detail tentang furnitur saat ini yang ada di lapangan. Menurut pak faisol furnitur yang ada di lapangan saat ini yaitu furnitur dengan desain yang tidak terlalu banyak motif dan lekukan tetapi memiliki berbagai macam fungsi

didalamnya, sehingga efisien dalam penggunaan perabot, dan untuk bahan baku sendiri saat ini banyak pengrajin furnitur atau interior banyak yang menggunakan kayu lapis, kayu olahan sebagai bahan baku, dikarenakan kayu lapis dan kayu olahan dapat dibentuk dengan mudah dan tidak melalui proses yang panjang seperti kayu masif, dan hanya beberapa pesanan atau furnitur khusus dari konsumen yang meminta kayu masif sebagai bahan baku. Untuk *finishing* saat ini banyak yang menggunakan *High Pressure Laminate* (HPL) sebagai lapisan terluar, cat duko, melamin sebagai *finishing* kayu lapis, dan untuk kayu masif *finishing* yang dilakukan sama seperti pada umumnya.

### 3. Pemerintah

Berdasarkan hasil wawancara oleh perwakilan dari Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) kayu di pasuruan, pak Putro mengatakan bahwa pemerintah sangat mendukung dan melindungi usaha daerah mebel dari pasar internasional yang masuk. Pemerintah berangkapan bahwa kenapa UD mebel susah bersain dengan pasar internasional? Hal tersebut dianggap dikarenakan alat produksi para pengrajin kayu tidak memadai sehingga mereka sulit melakukan produksi jika terdapat pesanan dengan desain yang cukup sulit. Oleh karena itu pemerintah membentuk Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) jawa timur yang bertepatan di pasuruan jawa timur untuk menyediakan alat yang dapat di gunakan oleh UD yang ada di jawa timur, disitu juga terdapat ruang galeri yang dapat dilihat oleh masyarakat umum, sehingga lebih banyak orang mengetahui hasil dari UD mebel yang ada di jawa timur. Setelah terdapat UPT tersebut, kini pengrajin kayu yang terdapat di jawa timur mendapatkan banyak pesanan dari luar pulau jawa bahkan

luar negri berkat kemudahan alat produksi yang dimiliki UPT. Dimana Indonesia juga ikut berpartisipasi dalam acara Salone International del mobile yang merupakan ajang tahunan yang menjadi barometer perkembangan trend an desain furniture didunia.

#### 4.1.3 Dokumentasi



**Gambar 4.1 Tempat tidur yang terdapat di lapangan**

(Sumber : Dokumen pribadi)

Dari gambar 4.1 dan gambar 4.2 terdapat foto yang diambil pada tgl 11 agustus tahun 2018 ditempat supermarket yang berbeda menampilkan fakta bahwa pada saat ini desain yang digemari oleh masyarakat yaitu desain yang minimalis dan tidak terdapat banyak lekukan dan motif, sehingga mengesankan furniture yang sederhana tetapi fungsional

Sedangkan untuk *finishing* saat ini rata-rata menggunakan *High Pressure Laminate* (HPL) pada lapisan kayu tersebut, dan untuk bahan banyak yang menggunakan bahan kayu olahan daripada kayu masif. Untuk warna sendiri banyak furnitur menggunakan warna cerah dan cenderung putih, baik tekstur maupun solid (lihat gambar 4.3).



**Gambar 4.2 Furnitur minimalis yang ada di lapangan**

(Sumber : Dokumen pribadi)



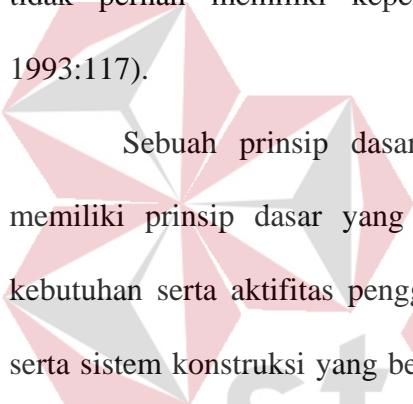
**Gambar 4.3 Finishing furniture yang ada di lapangan**

(Sumber : Dokumen pribadi)

#### 4.1.4 Studi Literatur

##### 1. Furniture minimalis

Pada tahun 1920, desainer eropa bernama Marcel Breuer dan Ludwig Mies van der Rohe (Jerman, 1886,1969), baru mengembangkan konsep furniture yang minimalis dengan menggunakan bahan baja tubular dan pelapis tipis. Mies van der Rohe yang merupakan salah satu arsitek berperngaruh pada abad 20 memiliki pengaruh cukup besar pada desain furnitur yang menarik, meskipun ia tidak pernah memiliki kepelatihan formal sebagai arsitek (Peter Dormer 1993:117).



Sebuah prinsip dasar desain furniture adalah sebuah bentuk yang memiliki prinsip dasar yang jelas, konsep desain yang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktifitas pengguna, kesesuaian bahan dan *finishing* yang tepat, serta sistem konstruksi yang benar. Memperhatikan detail kenyamanan pengguna sehingga produk tersebut memiliki standar *ergonomic* dan *anthropometris*. Pemilihan jenis aksesoris juga perlu diperhatikan sehingga di sesuaikan dengan *style* desain tersebut sehingga menjadi produk yang fungsional, ergonomic, dan estetis (M. Sholahudin 2014:03).

Menurut Gani (1995 : 1), dalam mendesain mebel ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dengan seksama secara menyeluruh supaya desain menjadi baik dan benar :

1. Tujuan pemakaian
2. Keinginan pemakai
3. Fungsi perabot

4. Bentuk/kesan/penampilan luar
5. Bahan yang dipakai
6. Konstruksi
7. Cara pembuatan



Gambar 4.4 Furnitur minimalis

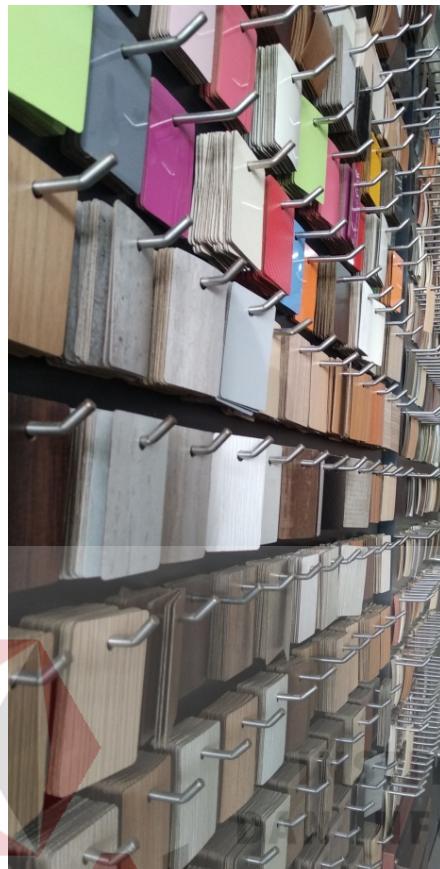
(Sumber : [www.pinterest.com/minimalism\\_furniture](http://www.pinterest.com/minimalism_furniture))

## 2. ***High Pressure Laminate (HPL)***

*High Preassure Laminate (HPL)* adalah salah satu *finishing* yang dilakukan pada suatu perabot kayu, terdapat banyak macam jenis dan warna yang ditawarkan pada HPL tersebut, dapat disesuaikan oleh keinginan. HPL adalah berbahan sejenis kertas tebal dengan tekstur kayu maupun *solid colour* yang ditempelkan dan direkatkan pada jenis kayu olahan seperti MDF, atau *blackboard*, namun terdapat juga jenis hpl yang direkatkan dengan tekanan serta suhu panas tinggi, sehingga HPL terdapat dalam bentuk lembaran dan berukuran besar,

melalui proses pembuatan yang diolah langsung oleh pabrikan, maka *finishing* jenis tersebut dapat tahan lama jika digunakan secara berkala dalam jangka panjang.

Berbeda dengan jenis *finishing* lain seperti cat *duco* maupun melamin yang prosesnya memakan waktu lama dan memerlukan *cost* yang tinggi pula, oleh karena itu HPL menjadi alternatif pilihan untuk menjadikanya sebagai *finishing* pada suatu furnitur, hal tersebut dikarenakan ketersedian berbagai macam jenis dan warna HPL serta proses pemasangan yang hanya menggunakan lem saja untuk perekatanya, sehingga tidak memerlukan orang khusus untuk memasangnya. Selain itu, *finishing* dengan jenis HPL lebih rapi jika dibandingkan dengan *finishing* dengan jenis *finishing spray* yang memungkinkan terjadinya belang-belang pada permukaan tertentu, dan warna cenderung tidak sama, dan pengaplikasianya lebih bersih, sehingga furnitur dapat langsung digunakan. HPL juga dinilai memiliki ketahanan terhadap air, panas dan bahkan anti gores. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan plastic keras PVC pada bahan bakunya, serta HPL juga dinilai dapat memberikan kesan modern dan minimalis pada suatu produk furnitur.



Gambar 4.5 Berbagai macam jenis HPL

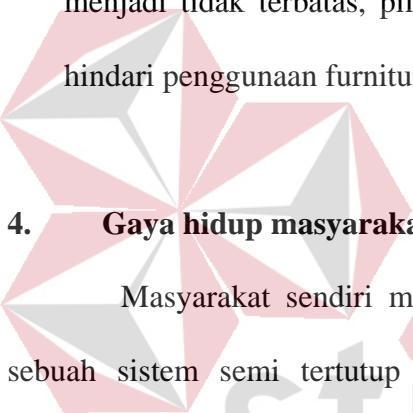
(Sumber : Dokumen pribadi)

### 3. Ruang gerak dalam kamar tidur

Saat hendak membangun suatu rumah perlu adanya strategi dalam penataan ruang, sehingga ruang-ruang yang terletak pada rumah tersebut menjadi nyaman dihuni, terutama tempat tidur. seperti dilansir oleh rumah123.com hal yang menjadi perencanaan tata ruang yaitu kamar tidur, dimana kamar tidur adalah ruang yang pribadi, dimana penghuni melakukan kegiatan istirahat dan seringkali bekerja dan bersantai, dan kebanyakan orang suka menghabiskan waktu didalam kamar tidur mereka.

Sebagai area yang *privat*, kebutuhan dan desain perabot kamar tidur pun menjadi diperhatikan, berikut hal-hal yang harus diperhatikan dalam menata ruang kamar tidur sehingga ruang gerak menjadi maksimal :

- a. Jenis aktifitas, aktifitas apa saja yang dilakukan sehari-hari pada kamar tidur tersebut, sehingga dapat mengetahui perabot apa saja yang dibutuhkan oleh penghuni dalam kamar tidur.
- b. Ukuran furnitur, ukuran furniture juga perlu diperhatikan agar ruang gerak menjadi tidak terbatas, pilih ukuran furnitur sesuai dengan kebutuhan, dan hindari penggunaan furniture yang terlalu memakan tempat.



#### 4. Gaya hidup masyarakat urban

Masyarakat sendiri memiliki arti sekelompok orang yang membentuk sebuah sistem semi tertutup maupun semi terbuka, dimana sebagian besar interaksi dilakukan oleh antar individu pada kelompok tersebut, dan kata urban sendiri memiliki dua arti yang hamper sama yaitu sebagai kata benda yang berarti orang yang yang berpindah dari desa ke kota, dan sebagai kata sidat yaitu suatu hal yang berkenaan dengan kota atau bersifat kekotaan, secara tidak langsung mereka disebut kaum urban dikarenakan secara geografis mereka tinggal di kota.

Kaum urban rata-rata memiliki sifat yang hedonis dan hedonis, hiburan pun identic dengan pusat perbelanjaan, café, karaoke, hingga *club-club* malam yang menawarkan kesenangan sesaat bagi masyarakat urban, dan parahnya lagi tidak banyak kaum urban yang melakukan gaya hidup tersebut hanya dengan alasan menjaga gengsi. Pada faktanya, kenyataan tidak dapat terbantahkan, jika

sifat hedonis dan konsumtif tidak terkendali, maka masa depan menjadi taruhanya, tingkat stress menjadi tinggi, pada awal terjadinya krisis ekonomi moneter tahun 1998, *political and economic risk consultancy* (PERC) yang berpusat di hongkong mencatat tingkat stress dalam beberapa Negara di asia (lihat table 4.1).



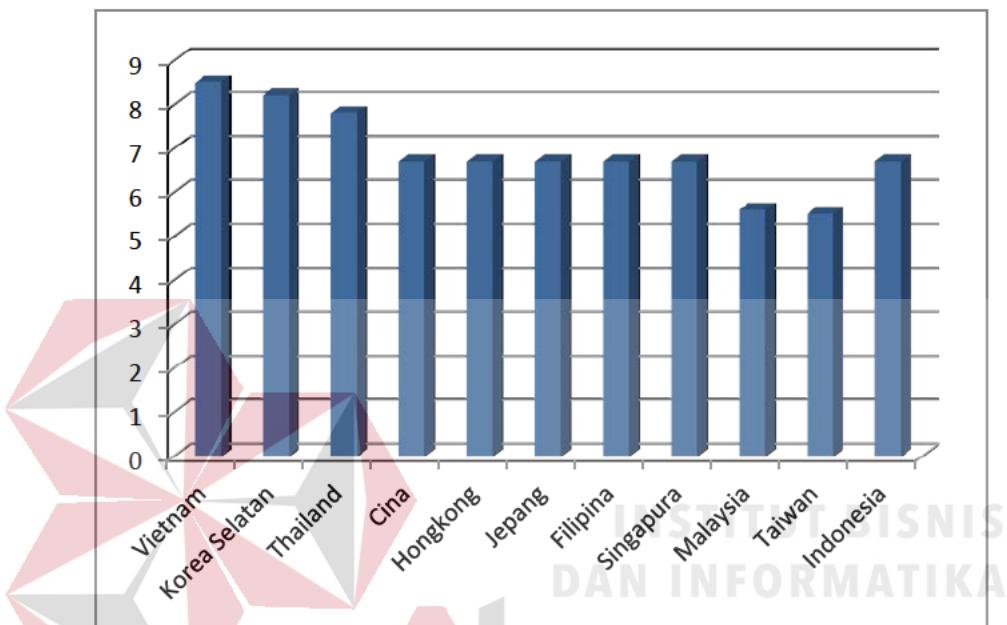
**Gambar 4. 6 Ilustrasi aktifitas kaum urban**

(Sumber : [www.google.com/masyarakat urban](http://www.google.com/masyarakat urban))

Sifat hedonis dan konsumtif tersebut terjadi dikarenakan masyarakat urban memiliki aktifitas yang tinggi jika dibandingkan dengan masyarakat pedesaan, seperti dilansir kompas.com yaitu, keseharian masyarakat perkotaan saat ini cukup padat, dalam kegiatan kaum urban saat ini tidak lagi di isi dengan hanya satu kegiatan saja satu hari nya. Sebagai contoh pagi hari masyarakat urban berlomba-lomba untuk menerobos macetnya jalan perkotaan demi sampai ke kantor, siang hari harus bertemu klien di luar kota, dan sore harus berada dikantor

lagi, hal tersebutlah yang memulai munculnya sifat hedonis dan konsumtif karena dengan seperti itu tingkat stress masyarakat urban dapat berkurang.

**Tabel 4.1 Tabel tingkat stress masyarakat urban Asia**



Sumber : [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)

## 5. Modernitas dalam masyarakat urban dan furnitur

Menurut Muhammad Denny Haris (2017) pada dasarnya perkembangan zaman menyangkut berbagai macam aspek perubahan, diantaranya teknologi, ilmu pengetahuan, *fashion*, hiburan, perilaku menyimpang,dll. Tetapi selain itu hal tersebut juga penting dalam suatu Negara guna memajukan rakytnya dalam bidang-bidang tertentu guna mensejahterakan masyarakatnya.

Modernisasi, dalam pengertian produktif infrastruktural, dimulai pada tahun 1890-an dan 1900-an. Saat itulah terjadi inovasi teknologi masal. Dengan munculnya modernism tersebut maka mulailah muncul produk-produk modernisme, salah satunya berkembangnya teknologi, media massa, hiburan, serta

perabot rumah tangga. Kaum modernisme bertujuan untuk mendesain furniture dengan garis-garis murni atau garis-garis lurus dan geometris yang dapat mudah untuk diproduksi secara masal (Fiona & Keith Baker, 2000:80)



**Gambar 4.7 Ilustrasi masyarakat modern**

(Sumber : [www.google.com/masyarakat modern](http://www.google.com/masyarakat modern))



**Gambar 4.8 Furnitur modern**

(Sumber : [www.google.com/modernsm furnitur](http://www.google.com/modernsm furnitur))

#### 4.1.5 Studi Eksisting

Studi eksisting mengacu pada hasil observasi, dimana observasi tersebut melalui beberapa supermarket perabot yang terdapat di beberapa tempat di Surabaya serta media pendukung seperti internet, majalah, dan televisi tempat tidur dengan desain serupa. Studi ini bermaksud untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari produk terdahulu.

##### 1. Fungsional

Banyak produk yang telah beredar di lapangan dengan fungsi yang sama, yaitu memanfaatkan sisa ruang dalam satu ruangan, dengan cara melipat tempat tidur tersebut kedalam dinding. Dengan penambahan fungsi lain pada tempat tidur tersebut, tidak banyak juga menambahkan fungsi meja pada tempat tidur tersebut, sehingga susah untuk dibedakan sekilas mata satu produk dengan lainnya.



**Gambar 4. 9 Tempat tidur dinding**

(Sumber : Google/tempat tidur dinding)

## 2. Bentuk

Pada bentuk, sangat sulit dibedakan dalam sekilas mata, dikarenakan hamper 80% bentuk hamper menyerupai, yaitu bentuk dengan desain minimalis dan terdapat meja yang dapat dilibat dan terdapat laci pada bagian atas tempat tidur. dan untuk bahan hampir semua menggunakan bahan kayu olahan, dikarenakan kayu olahan mudah dan cepat dalam proses penggerjaanya dan mudah didapat. Pada bagian finishing disesuaikan pada target pasar yang ada, dan pada bagian *hardware* disesuaikan selera, tetapi tidak merubah fungsi dan penggunaan, hal tersebut yang dapat dibedakan dalam satu produk dengan produk lainnya.



**Gambar 4.10 Tempat tidur dinding**

(Sumber : Google/tempat tidur dinding)

### 3. Analisis Strength & Weakness

Berikut adalah analisis kekuatan (*Strength*) dan kelemahan (*Weakness*) pada desain tempat tidur terdahulu:

**Tabel 4.1 Tabel analisis strength & weakness**

Analisis	Desain Tempat Tidur Terdahulu
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil penggerjaan yang sangat rapi</li> <li>2. Menggunakan hardware yang bagus, sehingga mobilitas semakin mudah</li> <li>3. Terdapat banyak aksesoris yang membuat produk menjadi lebih tinggi harga jualnya.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kekuatan produk dinilai kurang, dikarenakan kerangka dalam yang kurang</li> <li>2. Tidak terdapat tempat penimpanan bantal dan guling pada dalam tempat tidur tersebut.</li> </ul>

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

#### 4.1.6 Segmentation, Targeting, Positioning (STP) Kemasan JM 3PCS SET

##### a. Segmentation

###### 1. Demografis

Usia : 17 – 25 tahun (Remaja akhir)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Besarnya Anggota Keluarga : 1

Siklus Hidup Keluarga : Belum menikah

Jenis Pekerjaan : Pegawai negeri, Karyawan swasta,  
Wiraswasta, Mahasiswa

Tingkat Penghasilan : Rp 4.600.000,00 (SES B)

(Kompas.com)

Agama : Semua agama

Kelas Sosial : Menengah dengan SES B

## 2. Geografis

Wilayah : Indonesia

Ukuran Kota : Kota metropolitan

Iklim : Tropis

## 3. Psikografis

*Activity* : aktifitas yang dilakukan sangat tinggi

*Interest* : Menyukai produk yang inovatif dan fungsional

*Opinion* : *cost* yang digunakan tidak berbanding lurus dengan harga yang ditawarkan.

### b. *Targeting*

Yang menjadikan target peneliti yaitu individu dengan tingkat aktifitas yang tinggi setia harinya sehingga membutuhkan suatu hal untuk ber istirahat dan memulai aktivitas esok harinya dengan satu produk saja, sehingga aktifitas yang dilakukan lebih efisien dan tidak memakan waktu

c. ***Positioning***

Yang menjadikan *positioning* peneliti yaitu dapat membuat pengguna merasa nyaman dan mudah serta dengan mengeluarkan biaya yang minim tetapi tidak mengurangi kualitas dari produk tempat tidur tersebut.

## **4.2. Analisa Data**

### **4.2.1 Reduksi Data**

#### **1. Observasi**

Banyak furniture menggunakan bahan baku dengan kayu olahan seperti multiplek, *MDF*, *Playwood*, dll. Dikarenakan jika menggunakan kayu olahan, proses produksi menjadi mudah dan cepat, dan dengan *high pressure laminate* (HPL) pada lapisan *finishing* nya, serta penggunaan metode kasur dinding dinilai lebih menghemat ruang, sehingga ruang gerak semakin luas.

#### **2. Wawancara**

Bentuk dari kebanyakan furnitur pada saat ini yaitu dengan desain minimalis, tidak terlalu banyak ornament, tetapi memiliki nilai fungsi yang lebih, sehingga furniture memiliki kesan modern. Dengan penambahan fungsi meja pada bagian belakang tempat tidur serta tempat penyimpanan, karena banyak individu yang memerlukan meja yang terdapat pada kamarnya untuk bekerja maupun belajar tetapi tidak memiliki banyak ruang, karena ruang telah termakan oleh tempat tidur tersebut. Untuk hal yang menjadikan pembeda dengan produk lain yaitu terdapat tempat penyimpanan pada dalam tempat tidur tersebut, dikarenakan

tempat penyimpanan sangat penting dalam furniture guna mengurangi pemakaian suatu perabot pada ruangan.

### **3. Dokumentasi**

Pada zaman modern saat ini, warna yang menjadi pilihan utama konsumen yaitu warna cerah yang dimana warna tersebut mendekati warna putih jika *finishing* menggunakan HPL yang ber tekstur, tetapi jika menggunakan HPL *solid colour* maka pilihan utama konsumen yaitu warna-warna cerah seperti merah,pink,kuning, dan tidak menutup kemungkinan putih juga terpilih.

### **4. Studi Literatur**

Ada berbagai hal yang harus diperhatikan jika ingin membuat furniture supaya produk furniture tersebut dapat sesuai dengan target dan hasil menjadi maksimal, yaitu :

1. Tujuan pemakaian
2. Keinginan pemakai
3. Fungsi perabot
4. Bentuk/kesan/penampilan luar
5. Bahan yang dipakai
6. Konstruksi
7. Cara pembuatan

## 5. Studi Eksisting

Pada bagian desain yang monoton sehingga tidak dapat dibedakan dengan produk lainnya, maka terdapat tambahan tempat penyimpanan pada dalam tempat tidur tersebut. Sehingga hal tersebut yang akan menjadikan produk yang dihasilkan menjadi pembeda dengan produk yang sudah ada.

### a. Analisis *Strength & Weakness*

Berikut adalah analisis kekuatan (*Strength*) dan kelemahan (*Weakness*) Tempat tidur untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan :

**Tabel 4. 2 Analisis *Strength & Weakness***

Analisis	Desain Tempat Tidur Terdahulu
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil pengrajan yang sangat rapat dan kokoh pada hasil akhir</li> <li>2. Menggunakan hardware yang bagus, sehingga mobilitas semakin mudah</li> <li>3. Terdapat banyak aksesoris yang membuat produk menjadi lebih eksklusif</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kekuatan produk dinilai kurang, dikarenakan kerangka dalam yang kurang</li> <li>2. Tidak terdapat tempat penyimpanan pada bagian dalam tempat tidur tersebut.</li> </ul>

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

## 4.2. Penyajian Data

Dari hasil reduksi data, penulis mendapat beberapa poin penting yang disajikan dalam sebuah tabel penyajian data sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Tabel penyajian data**

<b>Penyajian Data</b>	
<b>Produk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain tempat tidur menjadi memiliki tiga fungsi (tempat penyimpanan, meja, dan tempat tidur).</li> <li>2. Desain yang digunakan yaitu minimalis.</li> <li>3. Bahan yang digunakan adalah kayu lapis dengan jenis multiplek dan kayu masif.</li> <li>4. Ukuran tempat tidur 120cm x 200cm.</li> </ol>
<b>Fungsional</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat fungsi meja untuk bekerja maupun belajar.</li> <li>2. Terdapat fungsi rak dan laci sebagai tempat penyimpanan maupun tempat menaruh buku.</li> <li>3. Terdapat fungsi utama yaitu tempat tidur</li> </ol>
<b>Sistem</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat engsel putar yang dapat memungkinkan dipan dapat diputar menjadi vertikal</li> <li>2. Terdapat Hidrolis yang memungkinkan memudahkan untuk melipat tempat tidur tersebut</li> <li>3. Warna yang digunakan yaitu warna cerah dan cenderung ke putih jika HPL dengan jenis tekstur, warna putih <i>glossy</i> jika HPL dengan jenis <i>solid colour</i></li> </ol>

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Dari tabel penyajian data diatas, penulis menganalisa kembali dan memperoleh beberapa poin penting yang akan dimunculkan dalam pengembangan desain furniture tempat tidur untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan.

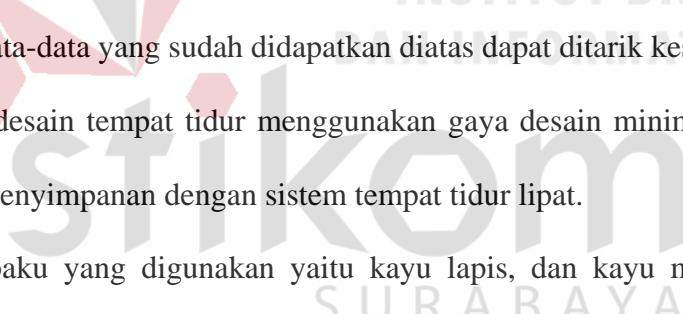
**Tabel 4. 4 Tabel Analisa Penyajian Data**

	<b>Keterangan</b>
<b>Bentuk</b>	1. Desain tempat tidur menggunakan gaya desain minimalis, dengan sistem tempat tidur lipat.
<b>Bahan</b>	1. Kayu lapis multiplek sebagai bahan utama. 2. Kayu masif untuk dipan.
<b>Fungsi</b>	1. Dapat digunakan untuk tidur dan istirahat pada bagian tempat tidur. 2. Dapat digunakan untuk bekerja maupun belajar pada bagian meja. 3. Dapat digunakan untuk menaruh barang pada bagian laci dan rak diatas tempat tidur.
<i>finishing</i>	1. <i>Finishing</i> yang digunakan yaitu menggunakan lapisan <i>High Preassure Laminate (HPL)</i> dengan warna cerah, mengarah pada warna kayu jika HPL tekstur dan warna putih <i>glossy</i> pada HPL <i>solid colour</i> .

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

#### 4.3. Verifikasi

INSTITUT BISNIS



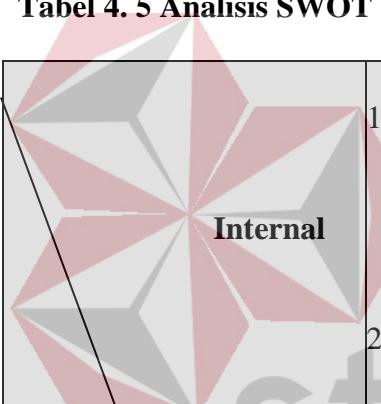
Dari data-data yang sudah didapatkan diatas dapat ditarik kesimpulan :

1. Bentuk desain tempat tidur menggunakan gaya desain minimalis, dengan tempat penyimpanan dengan sistem tempat tidur lipat.
2. Bahan baku yang digunakan yaitu kayu lapis, dan kayu masif sebagai bahan baku penunjang.
3. Fungsi yang ditambahkan pada tempat tidur tersebut yaitu meja,tempat penyimpanan.
4. *Finishing* menggunakan lapisan *High Preassure Laminate (HPL)* dengan warna cerah, cenderung putih.

#### 4.4. Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

Metode ini dimaksudkan untuk mencari kelemahan dari produk kompetitor untuk diubah menjadi kekuatan bagi kemasan produk yang akan di desain ulang. Metode ini dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa kekuatan yang akan membantu dalam proses perancangan penelitian. Adapun hasil analisis SWOT adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. 5 Analisis SWOT**

 <b>Internal</b>  <b>Eksternal</b>	<p><b>Strength</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk desain tempat tidur menggunakan gaya desain minimalis, dengan sistem tempat tidur lipat.</li> <li>2. Bahan baku yang digunakan yaitu kayu lapis, dan kayu masif sebagai bahan baku penunjang.</li> <li>3. Fungsi yang ditambahkan pada tempat tidur tersebut yaitu meja,tempat penyimpanan.</li> </ol>	<p><b>Weakness</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Finishing</i> menggunakan lapisan <i>High Pressure Laminate (HPL)</i> dengan warna cerah, cenderung putih.</li> <li>2. Kurang rapinya penggerjaan pada bagian <i>finishing</i></li> </ol>
<p><b>Opportunity</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain dengan gaya minimalis yang monoton, sehingga</li> </ol>	<p><b>Strategi S-O</b> Mengembangkan desain yang sudah ada secara bentuk dan desain tetapi</p>	<p><b>Strategi W-O</b> Mengembangkan desain tempat tidur dengan desain serupa dengan</p>

memberikan kesan tidak adanya variasi 2. Tidak adanya fungsi tempat penyimpanan pada bagian dalam tempat tidur	tidak mengurangi nilai fungsi dan gaya desain minimalis secara bentuk dan visual. Serta menambahkan fungsi tempat penyimpanan pada bagian dalam tempat tidur.	variasi pada <i>finishing</i> , dengan cara mengkombinasikan pada berbagai macam <i>finishing</i> .
<b>Threat</b> 1. Terdapat banyak produk serupa dengan menggunakan bahan dan <i>finishing</i> yang sama 2. Penggunaan bahan yang mudah dicari dan mudah dibuat	<b>Strategi S-T</b> Merancang pengembangan desain dengan bentuk yang berbeda tetapi tidak merubah gaya desain dan fungsi	<b>Strategi W-T</b> Terdapat variasi warna pada <i>finishing</i> lapisan HPL.
<b>Strategi Utama</b>	Mengembangkan desain tempat tidur dengan gaya desain minimalis dengan variasi tertentu tetapi tidak merubah fungsi, serta penambahan tempat penyimpanan yang menjadikan kekuatan produk tersebut dengan produk lainnya.	

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

#### 4.5. Unique Selling Preposition (USP)

Dengan menambahkan fungsi studio foto produk pada desain temat tidur tersebut dapat membantu pengguna dalam melakukan pekerjaan dengan mudah dalam satu produk saja, serta penambahan kerangka pada bagian dalam produk yang dalam memperpanjang umur produk tersebut jika digunakan secara berkala pada waktu tertentu.

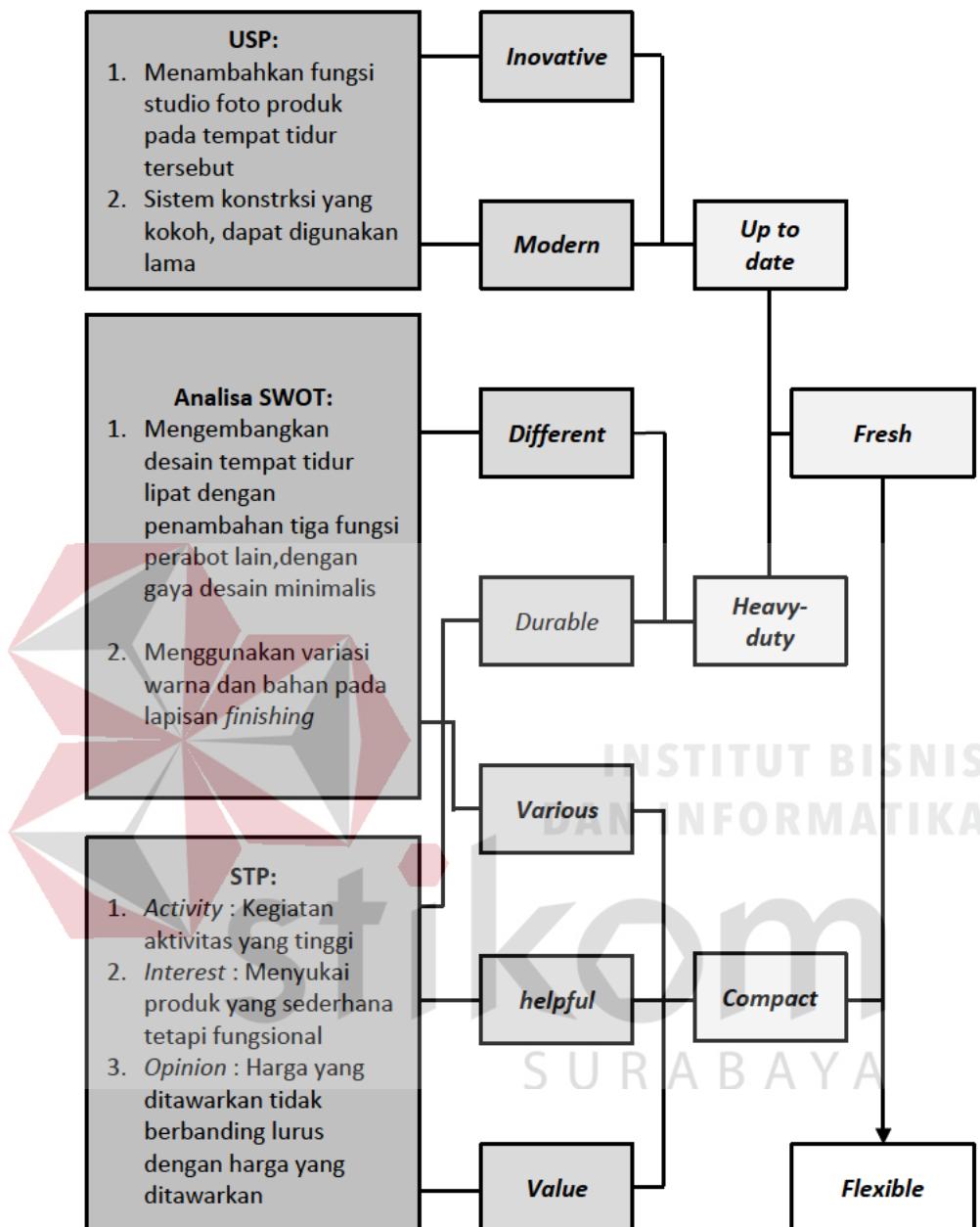
Selain itu, *finishing* yang digunakan yaitu *High Pressure Laminate* (HPL) dengan warna cerah cenderung putih pada HPL tekstur dan warna putih

*glossy* pada HPL dengan *solid colour*. Hal tersebut mengacu pada gelombang modernisasi pada produk furniture yang telah ada saat ini. Ada pula sistem pemasangan furniture tersebut yang *knockdown* sehingga dapat mempermudah untuk pemasangan pada ruangan tertentu, terutama pada ruangan dengan pintu masuk yang sempit.

#### 4.6. Keyword

Berikut adalah pemilihan *keyword* yang diambil berdasarkan data hasil dari analisa USP, STP, dan analisis SWOT yang dilakukan oleh peneliti:

Pada gambar 4.11 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau *keyword* dalam upaya pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak. Berdasarkan hasil proses pencarian *keyword* ditemukan kata kunci “*Flexible*”. Kata “*Flexible*” selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi dasar konsep pengembangan desain tempat tidur untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan.



**Gambar 4. 11Analisis keyword**  
(Sumber : Hasil olahan peneliti)

## 4.7. Deskripsi Konsep

Pada hasil analisa *keyword* diatas, didapatkan bahwa *keyword* yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah “*Flexible*”. *Keyword* inilah yang menjadi dasar konsep pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak.

Bila diterjemahkan ke bahasa Indonesia, *Flexible* memiliki arti mudah menyesuaikan atau mudah diatur ([pengertianmenurutahli.com](http://pengertianmenurutahli.com)), oleh karena itu tempat tidur tersebut akan didesain tempat tidur dinding untuk mudah diatur dalam ruangan dan lebih fungsional jika digunakan pada ruangan yang kurang ideal. Tempat tidur akan dapat dilipat ke dinding jika sudah tidak digunakan, hal tersebut dapat menghemat ruang ada, dan jika tempat tidur dilipat maka terdapat meja yang dapat digunakan untuk belajar dan bekerja sehingga dapat mengurangi penggunaan perabot pada suatu ruangan.

### 4.7.1. Tempat tidur dinding

Tempat tidur dinding adalah tempat tidur yang dapat dilipat kedalam dinding. Tempat tidur ini juga disebut dengan ranjang *murphy*, nama yang diperoleh oleh William Lawrence Murphy, orang yang mematenkan ranjang jenis tersebut. Tempat tidur tersebut tidak memiliki pondasi pegas, kasurnya diikatkan pada rangka kayu atau jarring kawat sehingga tidak lepas saat dilipat kearah dinding. Tempat tidur ini memang dirancang untuk menghemat ruang, sehingga cocok untuk ruang yang sempit.

### 4.7.2. High Pressure Laminate (HPL)

*Finishing* HPL dipilih karena cocok dengan *keyword* yang didapatkan yaitu modern, seperti yang dilansir oleh bildeco.com HPL dan cat Duco menjadi

pilihan utama untuk mem *finishing* suatu perabot. akan tetapi peneliti memilih HPL dikarenakan HPL memiliki keunggulan dibanding cat duco yaitu :

1. Biaya pemasangan lebih rending daripada cat duco, dan pemasangan relative lebih mudah dan cepat.
2. Material yang bersifat homogeny, sehingga tekstur yang sama di seluruh bagian.
3. Awet dan tahan lama jika dipergunakan secara berkala.



**Gambar 4. 12 HPL jenis tekstur dengan warna cerah**

(Sumber : Dokumen pribadi)

Warna *Finishing* yang peneliti pilih yaitu warna yang cerah serta mencolok, seperti yang dilansir oleh (bioindustries.co.id), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perubahan trend gaya desain dan warna furnitur, diantaranya yaitu gaya hidup dan desain hunian yang ada saat ini. Gaya hidup

kaum urban yang memberikan pengaruh besar terhadap trend ini. Gaya hidup *fast moving*, serba praktis dan ketersediaan lahan yang terbatas menjadi penyebab utama. Bioindustries.co.id memperkirakan desain furnitur yang akan menjadi trend ditahun 2019-2020 adalah jenis furnitur yang cenderung berbentuk minimalis, ramping, dan kecil. Dan untuk warna sendiri akan mengalami pergeseran trend, dimana tahun lalu trend warna pada furniture yaitu warna-warna pastel mendominasi, untuk satu-dua tahun yang akan datang warna-warna kuat dan cerah akan lebih mendominasi, seperti warna *tile red, green, blue*, putih, abu-abu kuat menjadi warna-warna yang banyak disukai. Selain itu, warna-warna dengan *finishing* bertekstur yaitu warna-warna yang mengesankan natural alam seperti *charcoal*, warna-warna patina, dan *driftwood*.

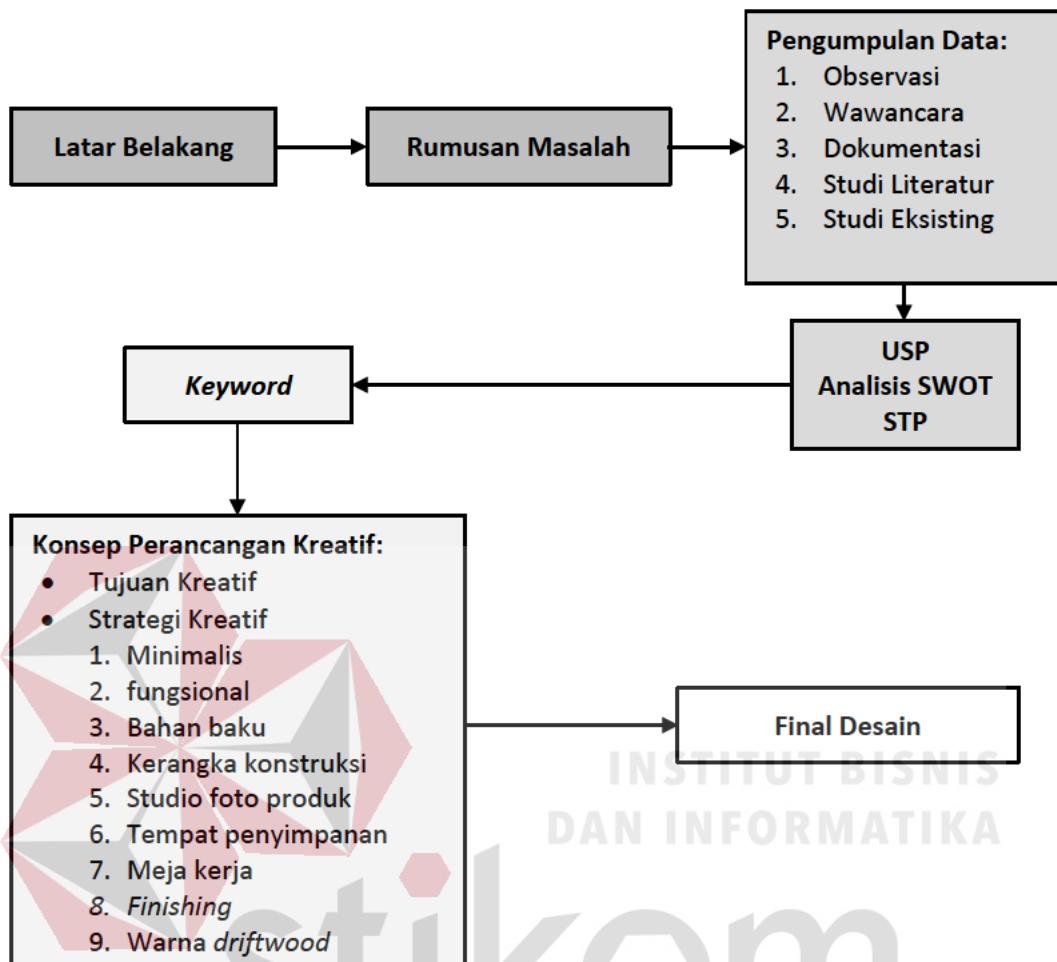


**Gambar 4.13 Driftwood colour**

(Sumber : [www.google.com/driftwood colour](http://www.google.com/driftwood colour))

#### **4.8. Alur Perancangan Karya**

Berikut adalah alur perancangan karya untuk proses pembuatan pengembangan desain tempat tidur untuk memperluar ruang gerak



**Gambar 4. 14 Alur perancangan karya**

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

#### 4.9. Konsep Perancangan Kreatif

Konsep perancangan kreatif merupakan hasil dari proses analisa USP, STP, dan SWOT. Konsep perancangan ini selanjutnya akan digunakan dan diterapkan pada implementasi final desain produk furnitur tempat tidur untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan.

## 4.10. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif ini adalah untuk mendapatkan desain bentuk yang lebih menarik dan juga memberikan kesan modern baik dari segi bentuk dan kekuatan. Dengan menggunakan desain yang tepat, maka dapat meningkatkan nilai dari produk tersebut.

Desain produk tempat tidur pada konsep ini akan dibuat sesuai dengan *keyword* yang telah dipilih yaitu pengembangan desain tempat tidur dengan konsep fleksibel yaitu membuat desain tempat tidur dinding (tempat tidur yang dapat dilipat di dinding). Dalam konsep fleksibel ini akan memunculkan kesan lebih fungsional jika dibandingkan dengan produk lainnya.. Dengan membuat produk lebih fungsional dan tahan lama, maka diharapkan dapat meningkatkan kekuatan dari produk tersebut dan produk tersebut dapat sesuai dengan target yang diharapkan.

### 4.10.1 Strategi Kreatif

Sebagai upaya mengembangkan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak diperlukan strategi kreatif dalam perancangan desain kemasan ini menggunakan beberapa penambahan fungsi dalam satu perabot tetapi tidak merubah unsur minimalis dalam produk tersebut, diantaranya menambahkan fungsi meja kerja, tempat penyimpanan.

Strategi kreatif selanjutnya akan disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya yaitu modern. Unsur-unsur yang digunakan dalam strategi kreatif ini adalah:

**a.      Bahau**

Jenis bahan yang digunakan yaitu kayu lapis multiplek, karena saat ini gelombang trend menggunakan kayu olahan menjadi pilihan utama para pengguna perabot. Karena multiplek mudah dalam proses penggerjaan dan sistem bongkar pasangnya.



**Gambar 4.15 Macam tebal multiplek**

(Sumber : [www.google.com/multiplek](http://www.google.com/multiplek))

**b.      Warna**

Warna *finishing* HPL yang dipilih untuk melapisi multiplek yaitu menggunakan warna *driftwood*, yang mengesankan warna alam dan warna cerah mengesankan ruang menjadi lebih terang.



**Gambar 4. 16 Driftwood colour**

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Warna *driftwood* dipilih untuk mengesankan kenyamanan seperti di alam bebas. Selain itu, warna ungu disini juga sesuai dengan *keyword* yang digunakan yaitu *modern*. Untuk warna variasinya menggunakan warna *white solid colour*, sehingga warna tidak monoton.

#### **4.10.2 Studi Aktivitas**

Dalam merancang suatu produk maka perlu mengetahui aktivitas calon pengguna melalui studi kativitas, dimana agar produk tersebut dapat sesuai target dan produk dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna.

Aktivitas	Kebutuhan
<b>1. Tidur</b>	Tidur membutuhkan kenyamanan, maka yang paling utama dibutuhkan dalam tidur adalah kenyamanan, dengan memperhatikan lebar kasur yaitu 120 x 200 meter, cukup untuk digunakan orang satu, dan tinggi kasur lebih dari 30 cm maka nyaman saat digunakan. Dan jika tempat tidur sudah tidak digunakan maka tempat tidur dapat di lipat di dinding.
<b>2. Belajar/ bekerja</b>	Bekerja atau belajar perlu untuk menggunakan meja, lebar dan panjang meja harus cukup jika digunakan untuk buku, laptop, dan alat kerja atau belajar lainnya.
<b>3. Menyimpan barang</b>	Diperlukan tempat penyimpanan untuk beberapa barang seperti bantal, guling, <i>Smartphone</i>

**Tabel 4. 6 Analisis aktivitas**

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

Dari berbagai aktivitas diatas maka dapat disimpulkan mengenai apa saja komponen yang dapat ditambahkan dalam produk tempat tidur terebut. Maka komponen-komponen yang akan ditambahkan dalam tempat tidur adalah :

1. Engsel putar yang dapat digunakan untuk melipat tempat tidur ke dinding.
2. Meja kerja dan belajar yang dapat digunakan saat aktivitas tidur telah selesai, sehingga tempat tidur menjadi lebih fungsional.
3. Tempat penyimpanan yang dapat berguna untuk menyimpan sesuatu barang.

#### **4.10.4 Analisis Material**

Analisis material dilakukan agar dapat menemukan material yang tepat untuk diaplikasikan pada produk. Berdasarkan kebutuhan dan pendekatan material yang telah dilakukan, adapun pendekatan-pendekatan material sebagai berikut:

1. Material utama

Material utama yang digunakan yaitu kayu lapis multiplek, dikarenakan multiplek memiliki berat yang ringan jika dibandingkan dengan kayu masif, dan multilek cepat dan mudah dalam produksinya.

2. Material pendukung

Material pendukung yang digunakan yaitu kayu mahoni yang digunakan pada bagian alat kasurnya atau dipan, hal tersebut dilakukan karena pada bagian tersebut menampung beban yang cukup besar maka diperlukan bahan yang dapat menampung beban yang berat.

### 3. *Finishing*

*Finishing* yang dipakai yaitu menggunakan HPL, dan cat dimana HPL digunakan agar biaya produksi dan waktu yang dibutuhkan semakin efisien, serta dengan menggunakan cat, menjadikan variasi baru pada *finishing*.

#### **4.10.4 Analisis Bentuk**

Analisis bentuk dilakukan untuk menerapkan bentuk apa yang akan diaplikasikan kepada tempat tidur lipat yang tepat. Pendekatan yang dilakukan adalah berdasarkan gaya desain.

Untuk menganalisa gaya desain yang akan diaplikasikan adalah dengan memakai beberapa indikator yang dijadikan patokan sebagai pertimbangan. Indikator-indikator tersebut adalah budaya, aplikasi sistem, kemudahan material, kemudahan produksi, dan ketersediaan material. Berikut penjelasan terperinci indikator-indikator tersebut.

##### **1. Budaya**

Jika secara sederhana, pengertian budaya adalah ciri khas kearifan lokal suatu kelompok. Sehingga unsur kelompok tersebut mampu dirasakan oleh kelompok lain.

##### **2. Penerapan sistem**

Penerapan sistem merupakan kesatuan yang terdiri dari komponen satu dengan yang lain yang kemudian digabungkan menjadi satu untuk mempermudah pengguna menggunakan suatu produk.

### **3. Kemudahan mengolah material**

Kemudahan mengolah material juga menjadi pokok penting dalam proses pembuatan suatu produk. Karena terkadang material suatu produk tidak bisa langsung diaplikasikan pada produk, mesti dilakukannya pengolahan secara dasar terlebih dahulu.

### **4. Kemudahan produksi**

Kemudahan produksi sangat berpengaruh pada waktu proses penggerjaan. Biasanya proses produksi sendiri dilakukan dengan cara manual (tradisional) dan teknologi mesin otomatis, dan tentunya dengan waktu proses penggerjaan yang berbeda beda.

### **5. Ketersediaan material**

Ketersediaan material merupakan hal yang berpengaruh besar terhadap konsistensi pemakaian material suatu produk. Ketersediaan material biasanya berasal dari alam dan buatan manusia (sintetis atau imitasi).

Penilaian pada indikator-indikator tersebut memakai sistem skor 1-10. Dimana keterangan skor keseluruhan adalah:

- a. 1 – 2 : Sangat kurang
- b. 3 – 4 : Kurang
- c. 5 - 6 : Sedang
- d. 7 – 8 : Baik
- e. 9 – 10 : Sangat baik

Berikut adalah tabel analisis beberapa indikator yang akan menilai gaya desain.

No	Indikator	Gaya Desain (Skor 1-10)		
		Minimalis	Postmodern	Vandalisme
1	Budaya	9	5	3
2	Penerpan sistem	8	4	4
3	Kemudahan pengolahan material	6	4	2
4	Kemudahan Produksi	8	5	5
5	Keterseidaan Material	7	4	3
<b>Hasil Akhir</b>		38	22	17

**Tabel 4. 7 Analisis Bentuk**  
(Sumber : Hasil olahan peneliti)

Berdasarkan hasil analisa bentuk diatas, gaya desain minimalis unggul poin jika dibandingkan dengan gaya desain postmodern dan vandalism. Maka gaya desain yang digunakan untuk mengembangkan desain tempat tidur adalah minimalis.

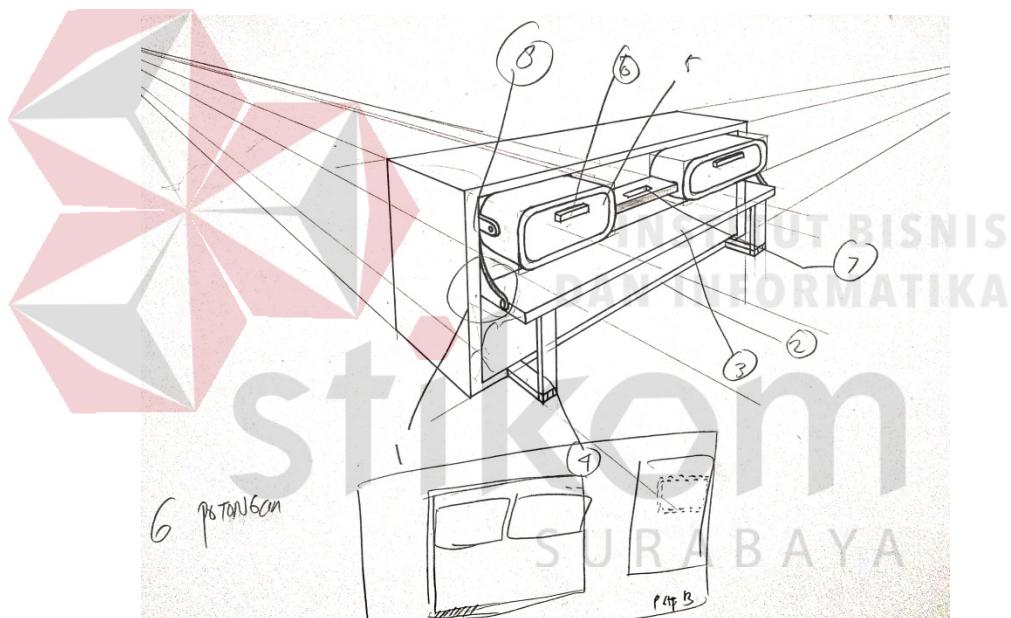
#### 4.11. Perancangan Karya

Tujuan perancangan karya ini adalah untuk mendapatkan desain tempat tidur yang dapat digunakan di ruangan kamar tidur yang kurang ideal atau bisa dibilang sempit, guna memperluas ruang gerak dengan menggunakan sistem tempat tidur lipat. Dengan menggunakan desain yang tepat, maka dapat meningkatkan nilai dari produk tersebut.

Berikut merupakan pemaparan hasil karya yang telah dibuat yaitu pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak yang tepat.

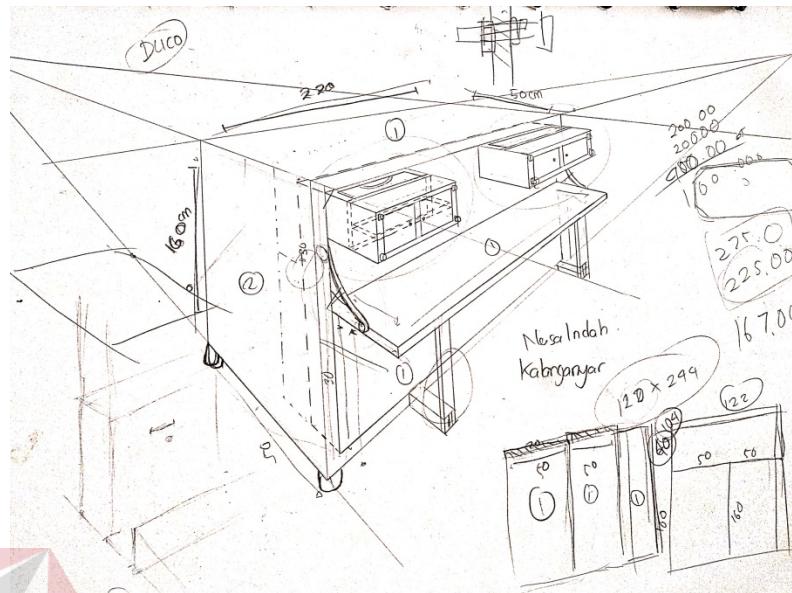
#### 4.11.1. Sketsa ide pemecahan

Terdapat beberapa desain alternatif yang ditawarkan untuk tempat tidur dinding, yang nantinya akan dipilih satu desain yang cocok digunakan untuk solusi pemecahan masalah yang ada. Berikut beberapa desain alternatif yang ditawarkan :



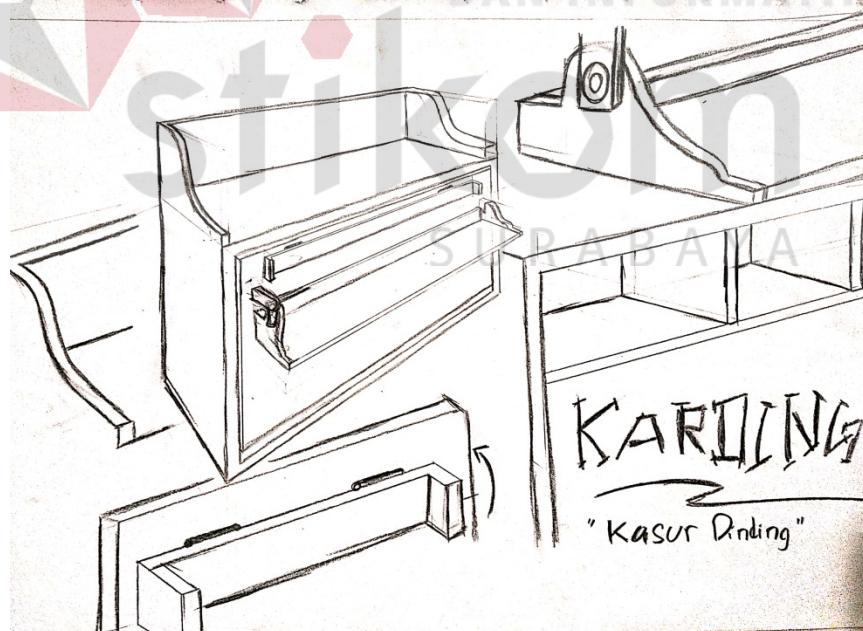
**Gambar 4. 17 Sketsa alternatif 1**

(Sumber : Hasil olahan peneliti)



**Gambar 4. 18 Sketsa Alternatif 2**

(Sumber : Hasil olahan peneliti)



**Gambar 4. 19 Sketsa Alternatif 3**

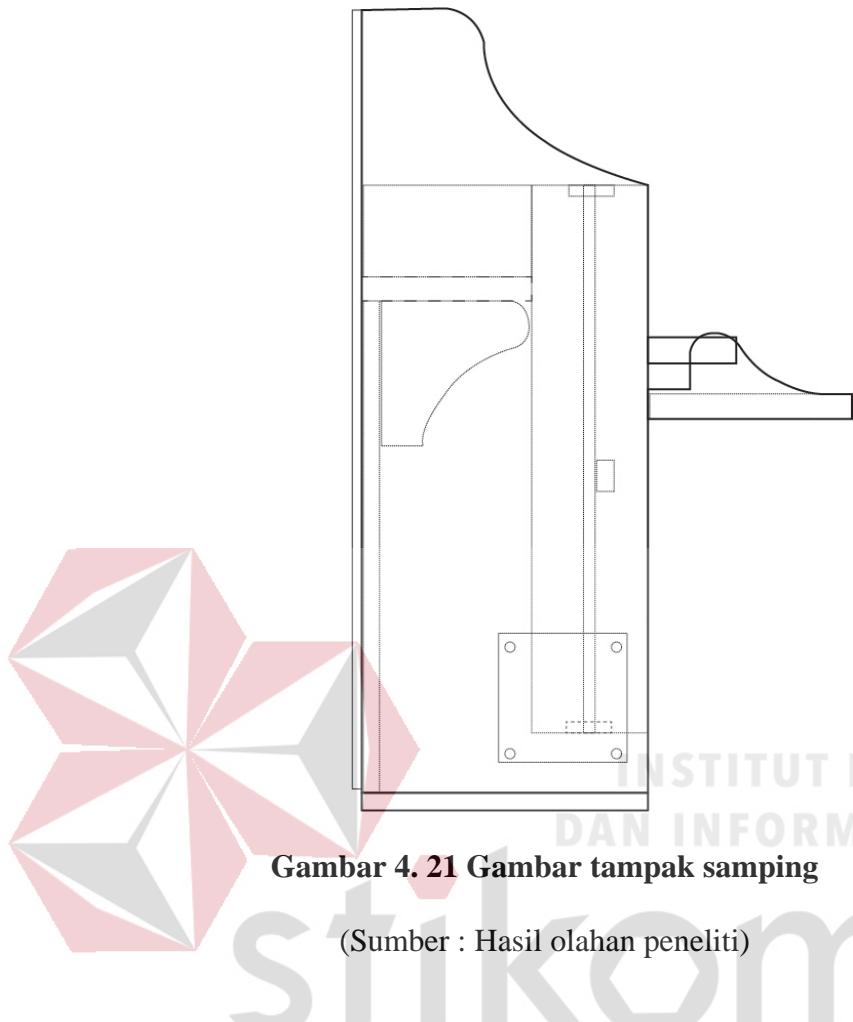
(Sumber : Hasil olahan peneliti)



**Gambar 4. 20 Sketsa Alternatif 3**

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

Dari tiga sketsa alternatif yang ditawarkan, dipilih desain ketiga untuk dijadikan produk 1:1, dikarenakan sketsa nomor 3 dianggap paling tepat dengan kondisi yang ada serta tepat untuk diproduksi. Ukuran tempat tidur menggunakan tempat tidur dengan ukuran *Twin bed* yaitu 120 cm x 200cm dengan sistem lipat pada tempat tidur.



Gambar 4. 21 Gambar tampak samping

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

Desain tempat tidur mempunyai meja dan tempat penyimpanan di dalam dan diatas dipan tersebut yang dapat digunakan untuk menyimpan sesuatu barang, tidak hanya tempat penyimpanan, juga terdapat meja jika dipan dimasukan kedalam *frame* tersebut.

#### 4.11.2. Gambar 3 Dimensi



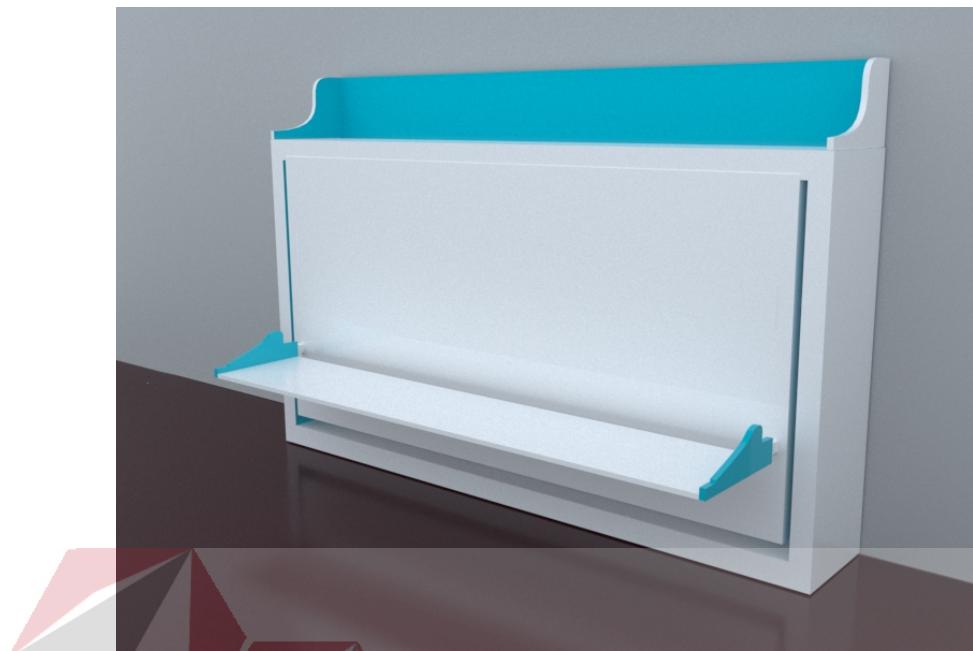
Gambar 4. 22 Gambar 3 Dimensi 1

(Sumber : Hasil olahan peneliti)



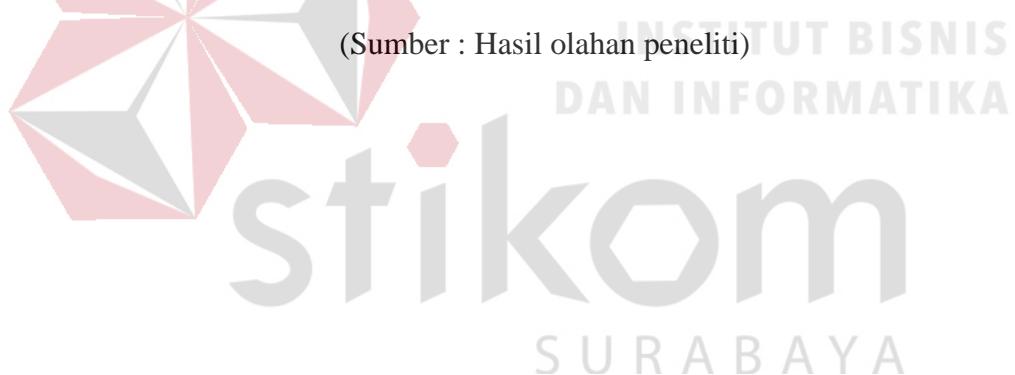
Gambar 4. 23 Gambar 3 Dimensi 2

(Sumber : Hasil olahan peneliti)



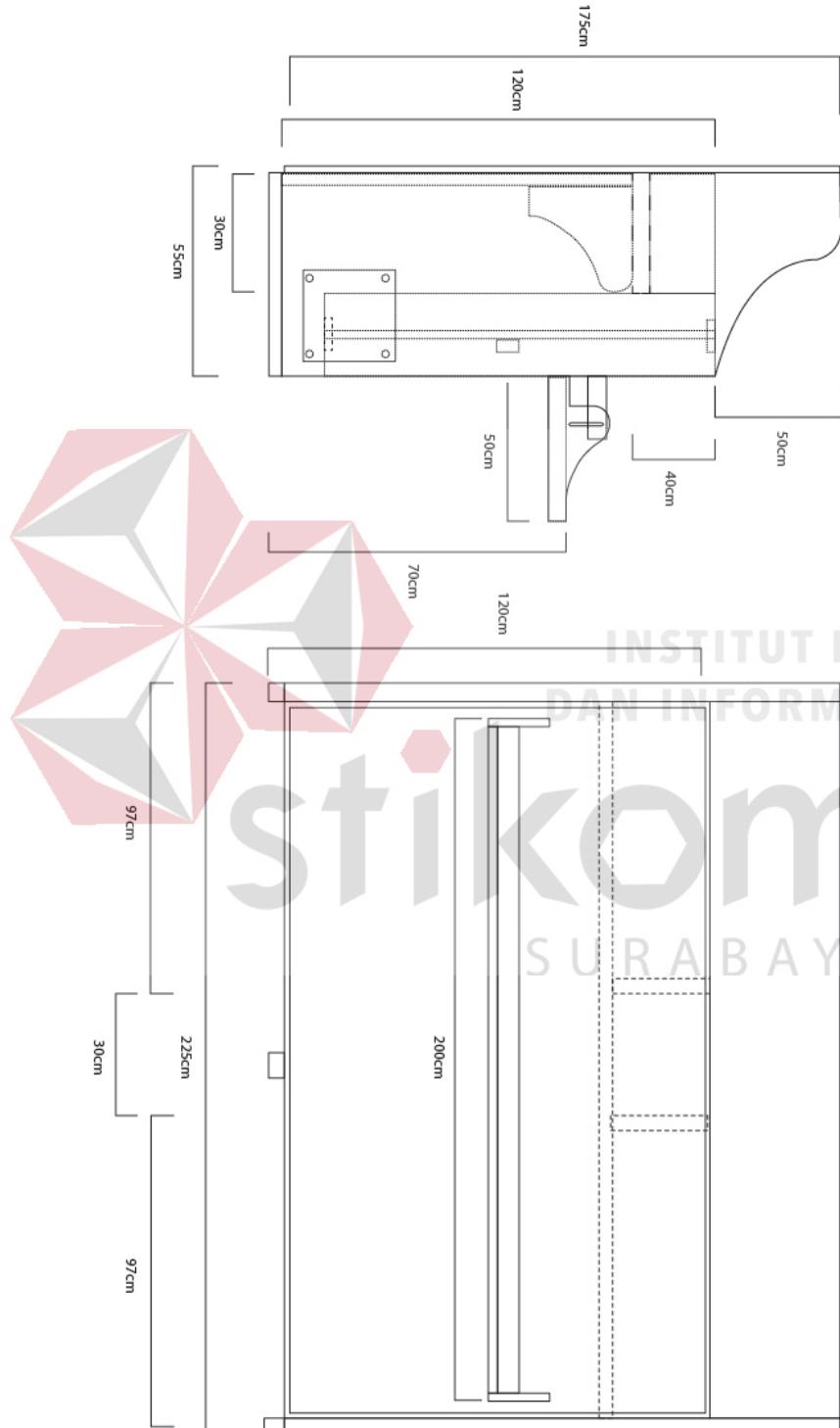
Gambar 4. 24 Gambar 3 Dimensi

(Sumber : Hasil olahan peneliti)



### Tampak Samping

### Tampak Depan



**Gambar 4. 25 Gambar Teknik**

(Sumber : Hasil olahan peneliti,2019)

#### 4.12. Implementasi Karya

Pada tahap implementasi karya ini, peneliti akan menjabarkan penerapan rancangan yang telah dibuat melalui proses-proses perancangan karya pengembangan desain furnitur tempat tidur untuk mempertahankan luas ruang gerak pada ruangan dengan penerapan karya skala 1:1.



**Gambar 4. 26 Produk tempat tidur dengan skala 1:1**

(Sumber: Hasil olahan peneliti)



Gambar 4. 27 Produk tempat tidur dengan skala 1:1

(Sumber: Hasil olahan peneliti)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan dari pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak adalah sebagai berikut :

1. Desain tempat tidur tersebut sangat berguna digunakan pada ruangan kamar tidur yang tidak ideal atau sempit, sehingga dapat memasukan perabot lain tanpa mengurangi ruang gerak.
2. Penggunaan desain dengan gaya minimalis sangat cocok digunakan pada zaman modern seperti saat ini, tetapi tidak mengurangi nilai fungsional terhadap produk tersebut.
3. Penambahan fungsi tempat penyimpanan menjadikan pembeda dari produk sebelumnya yang telah ada.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak, terdapat beberapa saran yang diberikan demi pengembangan desain tempat tidur lain agar lebih baik :

1. Pemilihan bahan yang lebih ringan diharapkan mobilitas penggunaan produk tempat tidur tersebut dapat lebih mudah dan ringan.

2. Penambahan *hardware* yang diharapkan dapat mempermudah penggunaan produk tersebut.
3. Penggunaan furnitur dapat digunakan pada bangunan selain rumah, seperti apartemen.



## DAFTAR PUSTAKA

### **Sumber Buku**

- Dormen, P. (1993). *Design since 1945*. new york: Thames & Hudson Inc.
- Fahmawati, A. d. (2013). Minimarisu: Desain Tempat Tidur Multi fungsi Guna Mewujudkan Kamar yang Minimalis. 52-60.
- Fiona, & Baker, K. (2000). *Modern Furniture Classics from 1900 to now*. London: Carlton Books Limited.
- Hidayat, T. (2015). *Perancangan furnitur multifungsi sebagai solusi permasalahan ruang perumahan griya kembang putih tipe 36 Kasihan Bantul*. Yogyakarta: Lembaga penerbit fakultas bahasa dan seni universitas negri Yogyakarta.
- Lastiyoso, H. (2016). *Sahabat daihatsu*. Jakarta Utara: Penerbit astra daihatsu.
- Mogg, C. C. (2007). *Storage*. London: Page One Publishing Private Limited.
- Raharjo, Pujo Nanang. (2010). *Dinamika pemenuhan kebutuhan perumahan masyarakat berpenghasilan rendah*. Semarang: lembaga penerbit universitas diponegoro.
- Sholahuddin, M. (2014). *Proses perancangan desain mebel*. Yogyakarta: Badan penerbit institut seni indonesia Yogyakarta.
- Tiabaho, T. I. (2016). Analisa sirkulasi ruang gerak pengguna pada area baca di perpustakaan universitas swasta. *jurnal desain interior & desain produk*, 1-3.
- Wibowo, M. d. (2015). Perancangan mebel compact multifungsi untuk tempat tinggal berukuran kecil. *jurnal intra*, 1-2.

### **Sumber Skripsi/Thesis/Penelitian**

- Hidayat, T. (2015). *Perancangan furnitur multifungsi sebagai solusi permasalahan ruang perumahan griya kembang putih tipe 36 Kasihan Bantul*. Yogyakarta: Lembaga penerbit fakultas bahasa dan seni universitas negri Yogyakarta.

## Sumber Internet

yhantiaritra.wordpress.com2015/06/03kategori-umur-menurut-depkes (tanggal 4 desember 2018)

<https://kemlu.go.id/id/berita/berita-perwakilan/pages/produk-dan-desain-furnitur-indonesia-diakui-dunia-.aspx> (4 desember 2018)

[www.dekoruma.com/artikel/72488/sarba-serbi-hpl-high-pressure-laminate](http://www.dekoruma.com/artikel/72488/sarba-serbi-hpl-high-pressure-laminate) (4 desember 2018)

[forum.rumah123.com/article-1746-perhatikan-ini-saat-merancang-kamar-tidur](http://forum.rumah123.com/article-1746-perhatikan-ini-saat-merancang-kamar-tidur) (4 desember 2018)

[www.kompasiana.com/fintecher2/595cba0393513545fd27b7c3/kaum-urban-yang-cepat-beruban](http://www.kompasiana.com/fintecher2/595cba0393513545fd27b7c3/kaum-urban-yang-cepat-beruban) (12 desember 2018)

[biz.kompas.com/read/2017/02/23/162357128/semakin.sibuk.mobil.jadi.rumah.kedua.masyarakat.perkotaan](http://biz.kompas.com/read/2017/02/23/162357128/semakin.sibuk.mobil.jadi.rumah.kedua.masyarakat.perkotaan) (12 desember 2018)

[nasional.kompas.com/read/2018/04/0517261391/jumlah-entrepreneur-di-indonesia-jauh-dibawah-negara-maju-ini-kata-jokowi](http://nasional.kompas.com/read/2018/04/0517261391/jumlah-entrepreneur-di-indonesia-jauh-dibawah-negara-maju-ini-kata-jokowi) (10 januari 2019)

[www.google.com/amp/amp.kontan.co.id/news/menkop-ukm-rasio-wirausaha-indonesia-sudah-lebih-dari-7](http://www.google.com/amp/amp.kontan.co.id/news/menkop-ukm-rasio-wirausaha-indonesia-sudah-lebih-dari-7) (10 januari 2019)

[www.google.com/amp/s/dictionary.cambridge.org/amp/english/modernism](http://www.google.com/amp/s/dictionary.cambridge.org/amp/english/modernism) (10 januari 2019)

[bildeco.com/blog/perbedaan-finishing-hpl-vs-duco-untuk-kitchen-set/](http://bildeco.com/blog/perbedaan-finishing-hpl-vs-duco-untuk-kitchen-set/) (10 januari 2019)

[www.google.com/amp/s/www.bioindustries.co.id/natural-driftwood-color-trend-warna-furniture-2019-2020-7599.html/amp](http://www.google.com/amp/s/www.bioindustries.co.id/natural-driftwood-color-trend-warna-furniture-2019-2020-7599.html/amp) (10 januari 2019)