

UNIVERSITAS
Dinamika

**PENGEMBANGAN PRODUK FURNITURE MEJA RIAS DENGAN
KONSEP ORIGAMI FOLDS**

TUGAS AKHIR



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

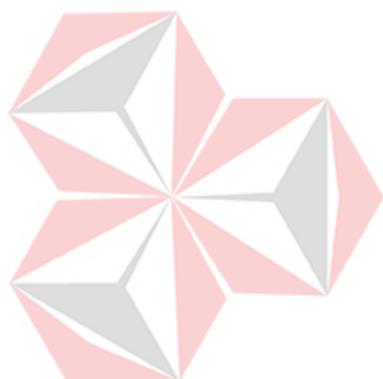
Mochammad Erwin Brilliant
14420200007

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

**PENGEMBANGAN PRODUK FURNITURE MEJA RIAS DENGAN
KONSEP ORIGAMI FOLDS**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Mochammad Erwin Brilliant
NIM 14420200007
Program Studi : S1 Desain Produk**

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN PRODUK FURNITURE MEJA RIAS DENGAN KONSEP ORIGAMI FOLDS

Dipersiapkan dan disusun oleh
Mochammad Erwin Brilliant
NIM: 14420200007

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pengaji
Pada: Senin, 18 Februari 2021

Susunan Dewan Pengaji

Pembimbing:

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN: 0711086702

II. Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.

NIDN: 0728038603

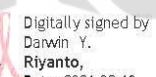
Pengaji:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.

NIDN: 0716127501


Digitally signed by
Hardman Budiardjo
Date: 2021.02.18
15:42:09 +07'00'


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.02.18
15:49:50 +07'00'


Digitally signed by
Darwin Y.
Riyanto,
Date: 2021.02.19
11:24:29 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.20
10:16:15 +07'00'

Karsam, M.A., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Mochammad Erwin Brilliant
NIM : 14420200007
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Pengembangan Produk Furniture Meja Rias Dengan Konsep Origami Folds

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika 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.

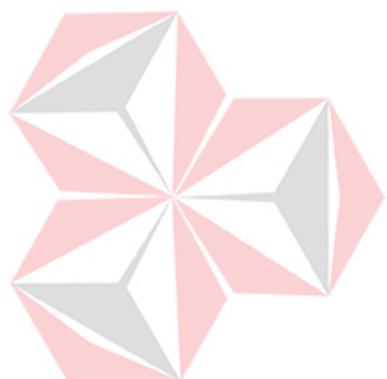
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Agustus 2021
Yang menyatakan,



Mochammad Erwin Brilliant
NIM. 14420200007

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
KESALAHAN ADALAH GURU TERBESAR
Dinamika

ABSTRAK

Meja rias adalah *furniture* yang sudah di gunakan oleh kaum wanita sebagai meja untuk merias dan perawatan tubuh. Dengan berbagai jenis dan model desain yang hampir menyerupai satu sama lain antar perajin. Namun pada kenyataan konsep sebuah model desain yang sudah ada di pasar, meja rias memiliki kekurangan pada ukuran dan fungsi keseluruhan meja itu sendiri, terkhususnya untuk rumah atau ruangan yg memiliki ukuran sempit. Penelitian ini bertujuan menghasilkan meja rias yang dapat dilipat, sehingga memberikan *room space* yang nyaman bagi penghuni rumah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi partisipatif. Pemilihan narasumber menggunakan teknik non probability sampling dengan metode purposive sampling. Sedang ide konsep dikembangkan dengan teknik origami *fold*. Penelitian ini memberikan hasil meja rias dengan konsep lipatan berdasarkan teknik *origami folds*, sehingga memberikan ruang yang nyaman bagi penghuni untuk beraktifitas.

Kata Kunci: *Meja Rias, Origami Fold, Nyaman.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Produk *Furniture Meja Rias Dengan Konsep Origami Folds*”.

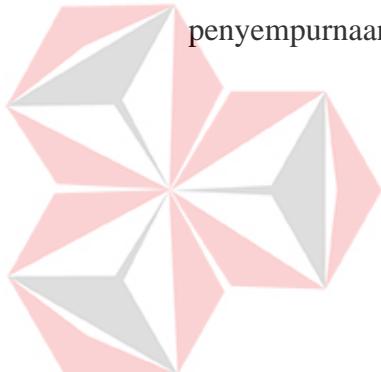
Dalam usaha menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak mulai dari masukan, dukungan, motivasi, materi, dan wawasan. Oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang Tua dan saudara-saudara tercintayang telah memberikan motivasi, do'a, dukungan semaangat dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M. Pd., selaku Rektor Universitas Dinamika dan Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom.,M.Eng., OCA, selaku Wakil Rektor I Universitas Dinamika.
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA., selaku pembahas yang telah memberikan, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM., selaku ketua program studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

8. Narasumber yang telah membantu dalam memberikan informasi dan data untuk kelancaran penyusunan laporan ini.
9. Teman-teman semua aangkatan Desain Produk dan semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini.
10. Teman-teman mahasiswa S1 Desain Produk yang telah memberi do'a dan membantu proses penyusunan laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Tugas Akhir 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.



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 13 Agustus 2021
Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
10.1 Latar Belakang Masalah	1
10.2 Rumusan Masalah	2
10.3 Batasan Masalah	2
10.4 Tujuan Penelitian.....	2
10.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Mebel/ <i>Furniture</i>	4
2.2 Meja Rias.....	5
2.3 Origami.....	7
2.4 <i>Folding</i>	7
2.5 Material.....	8
2.5.1 Papan Multiplex.....	8
2.5.2 Skrew	9
2.5.3 Lem Kuning	10
2.5.4 Engsel	10
2.5.5 <i>Ball Bearing Slide Soft</i>	11
2.5.6 <i>Handle Aluminium Minimalis</i>	11
2.5.7 Lampu LED	12
2.5.8 HPL (<i>high pressure laminate</i>)	12
2.5.9 Katalog <i>Laminate HPL</i>	13
2.6 <i>Finishing</i> Dalam Proses Produksi	13
2.7 Ergonomi	13
2.8 <i>Antropometri</i>	15
2.9 Target.....	18



2.10 Teori Analisis <i>SWOT</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Perancangan Penelitian.....	20
3.2 Jenis Penelitian	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1.1 Observasi	22
4.1.2 Dokumentasi	22
4.1.3 Studi Literatur	23
4.1.4 Studi Kompetitor	24
4.2 Analisa Data	25
4.2.1 Reduksi Data.....	25
4.2.2 Penyajian Data	25
4.2.3 Kesimpulan	26
4.2.4 Segmentasi	26
4.2.5 <i>Unique selling proposition (USP)</i>	26
4.3 Analisis SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>)	27
4.4 Konsep Perancangan Karya.....	27
4.5 Hasil Temuan Data.....	28
4.6 Strategi Kreatif	28
4.6.1 Analisa Material.....	29
4.6.2 Analisa Bentuk.....	29
4.6.3 Analisa Harga	30
4.7 Perancangan Karya.....	30
4.7.1 Sketsa Ide Pemecahan.....	31
4.7.2 Gambar Digital	31
4.8 Implementasi Karya	32
4.9 Pemasangan Keseluruhan.....	33
BAB V PENUTUP.....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Mebel/ <i>furniture</i>	4
Gambar 2.2 Mebel.....	5
Gambar 2.3 Meja Rias.....	6
Gambar 2.4 Meja Rias.....	7
Gambar 2.5 <i>Folding</i>	8
Gambar 2.6 Papan Multiplex	9
Gambar 2.7 Skrew.....	9
Gambar 2.8 Lem Kuning.....	10
Gambar 2.9 Engsel	10
Gambar 2.10 <i>Ball Bearing Slide Soft</i>	11
Gambar 2.11 Handle Aluminium Minimalis	11
Gambar 2.12 Lampu LED.....	12
Gambar 2.13 HPL	12
Gambar 2.14 Laminate HPL	13
Gambar 2.15 <i>Antropometri</i> Tubuh Manusia	17
Gambar 4.1 Observasi di Workshop	23
Gambar 4.2 Observasi di Workshop	23
Gambar 4.3 Sketsa Gambar.....	31
Gambar 4.4 Digital Tampak Depan	31
Gambar 4.5 Digital Tampak Samping	31
Gambar 4.6 Digital Tampak Belakang.....	32
Gambar 4.7 Digital Tampak Perspektif	32
Gambar 4.8 Pemasangan ril/ Ball Bearing	33
Gambar 4.9 Laci Meja.....	33
Gambar 4.10 Pemasangan laci meja	34
Gambar 4.11 <i>Fitting</i> Kursi	34
Gambar 4.12 Pemasangan laci meja	35
Gambar 4.13 Percobaan engsel, dan rill bearing.....	35



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Penyajian Data	25
Tabel 4.2 Analisa SWOT	27



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	38
Lampiran 2 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir.....	39
Lampiran 3 Hasil Submit Plagiasi Turnitin	40



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengambil topik tentang meja rias dengan konsep origami *folds*, produk ini dirancang untuk ruang sempit. Berkaitan dengan produk tersebut yang belum tersedia dipasaran maupun masyarakat, namun produk yang telah ada memiliki kekurangan dari sisi bentuk maupun konsep meja rias yang tidak di peruntukan untuk ruang sempit yang mampu merubah ruangan terlihat lebih luas.

Pertumbuhan dari industri *furniture* saat ini berkembang dengan pesat, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya kenaikan nilai dari produk *furniture* dan kerajinan kayu yang ada di Indonesia pada tahun 2018 mengalami pertumbuhan sebesar 4,83 persen dibandingkan sebelumnya (<https://ekonomi.kompas.com>).

Furniture sendiri memiliki beragam jenis dan modelnya yang biasa di produksi dan dipasarkan kemasyarakatan secara massal, salah satunya yaitu meja rias. Meja rias sendiri banyak dibutuhkan oleh salon rias artis maupun perorangan untuk dapat menunjang aktifitas. Sekarang ini desain meja rias cenderung memiliki desain dengan ukuran besar ditambah lagi desainnya memiliki banyak kelemahan.

Terdapat berbagai model meja rias yang ada dipasaran maupun di masyarakat, kelemahan pada meja kursi rias yaitu kaca pada meja rias terlalu memakan ruang di dinding, dengan ukurannya yang cukup besar dan luas, sehingga meja rias terlihat berantakan dan memakan ruang yang besar tidak optimal untuk ruangan kecil.

Origami dari ori yang berarti “lipat”, dan gami yang berarti “kertas” merupakan seni tradisional melipat kertas yang berkembang menjadi suatu bentuk kesenian yang modern. Bahan yang digunakan adalah kertas, kain, papan yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan.

Folding, dalam arsitektur memiliki makna yang lebih mendalam dan rumit dari pada hanya sekedar mengucapkan istilah *folding* ataupun mencoba membuat

lipatan dari kertas. *Folding* dapat berupa sebuah atau serangkaian perlakuan pada sebuah benda biasanya kertas yang mengakibatkan perubahan bentuk, permukaan, makna pada benda tersebut, dan konsep meja rias ini menggunakan konsep origami *folding* dengan bahan papan tripleks.

Bahan yang digunakan untuk membuat meja rias tersebut adalah papan multiplex dengan ukuran ketebalan yang telah ditentukan dari penelitian ini, karena papan multiplex dengan ketebalan tertentu memiliki massa hidup yang lebih lama dan massa berat lebih ringan, dan papan multiplex memiliki harga yang jauh lebih rendah jika dibandingkan dengan kayu jati dengan konsep desain yang sama, sehingga bahan utama papan multiplex sangat cocok jika digunakan untuk target penulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka didapatkan peneliti mengambil rumusan masalah diantaranya, bagaimana Pengembangan Desain Produk *Furniture* Meja Konsep Origami *Folds* untuk ruang sempit?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan Desain Produk *Furniture* Meja Konsep Origami diatas adalah sebagai berikut:

1. Produk yang akan didesain adalah produk meja rias konsep origami *folds*.
2. Dengan konsep meja rias origami *folds* ini mampu membuat ruang sempit terlihat luas dan ruang luas tidak terlihat sempit.
3. Material utama yang digunakan pada meja rias adalah papan tripleks dengan ketebalan 4-6cm.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah Pengembangan Desain Produk *Furniture* Meja Rias Ruang Konsep Origami *Folds*.

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. Memberikan tambahan ilmu tentang pengembangan desain meja rias. Selain itu hasil penelitian ini dimaksudkan agar bisa digunakan sebagai sarana masukan pengembangan dari ilmu desain produk.
2. Dapat diaplikasikan langsung dengan mudah oleh para konsumen.



BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam tinjauan pustaka ini, berisi landasan teori yang relevan terhadap desain produk *furniture* meja konsep origami *folds*. Kajian berupa teori, konsep, maupun prosedur yang berkaitan dengan pengembangan desain produk *furniture* meja konsep origami *folds* akan dipaparkan dalam bab ini.

2.1 Mebel/*Furniture*

Mebel atau *furniture* 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. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *furniture* (1520–30 Masehi).

Furniture mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya.



Gambar 2.1 Mebel/*furniture*
(Sumber: <https://www.jeparastore.com>)



Gambar 2.2 Mebel

Dalam kata lain, mebel atau *furniture* adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda dan pakaian. Mebel terbuat dari kayu, papan, besi, sekrup (Hermawan Kartajaya, 2005).

2.2 Meja Rias

Desain meja rias minimalis dengan penampilan simple dan dinamis, adalah model terbaik yang biasa digunakan, tidak hanya sebagai perlengkapan merias diri, meja rias juga mampu menjadi elemen dekorasi yang mampu menambah kesan manis pada ruangan, terutama pada kamar tidur.

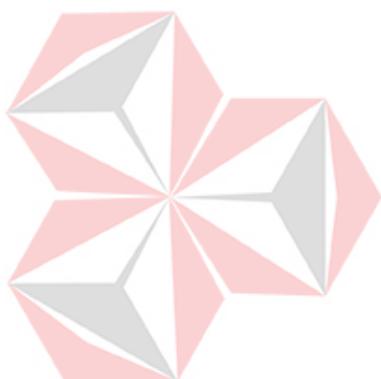
Meja rias kini tidak hanya berfungsi untuk berdandan dan merias diri semata, namun telah menambah nilai estetika ruang dan mampu menambah kenyamanan. Meja rias dapat anda rancang multifungsi. Dilengkapi lemari penyimpanan lengkap, dan dengan penataan yang tepat, serta dengan tujuan penggunaannya yang sesuai, anda mampu memiliki meja rias yang multifungsi yang di butuhkan. Tampilanpun mampu di pindah dan dirubah sesuai kebutuhan bahkan dapat anda rancang sesuai karakteristik, supaya terasa semakin personal.

Tidak selalu wanita, meja rias sebenarnya juga di perlukan pria, namun tentunya terdapat perbedaan desain meja rias untuk wanita dan meja rias untuk pria. Untuk mendapatkan desain meja rias yang menarik, yang juga mampu menambah nilai estetika pada ruang, sebelum mendesain sebuah meja rias,

sebaiknya anda mengukur dahulu ukuran kamar, terutama *space* yang akan digunakan sebagai area meletakkan meja rias.

Hal ini penting agar terdapat keseimbangan dekoratif, jangan lupa memilih dan menggunakan model meja rias yang sesuai dengan gaya desain interior yang sedang digunakan. Desain meja rias minimalis dengan penampilan simple dan dinamis adalah model desain yang terbaik yang bisa dimiliki. Kebutuhan akan desain meja rias ini tidaklah rumit dan banyak, sebuah meja, kursi, dan cermin sudah lebih dari cukup untuk di tata menjadi meja rias dengan desain minimalis.

Meja rias minimalis multifungsi biasanya dilengkapi dengan rak, laci, serta penyimpanan khusus. Bahkan ada juga meja rias dengan konsep ini yang meja nya difungsikan untuk menulis.



Gambar 2.3 Meja Rias
(Sumber: <https://www.jeparastore.com>)



Gambar 2.4 Meja Rias
(Sumber: <https://www.dekoruma.com>)

2.3 Origami

Origami merupakan seni lipat yang berasal dari negara Jepang. Bahan yang biasa digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan (www.wikipedia.org).

2.4 Folding

Menurut Dyah Esti Sihanani (2008), *Folding*, dalam arsitektur memiliki makna yang lebih mendalam dan rumit dari pada hanya sekedar mengucapkan istilah *folding* ataupun mencoba membuat lipatan dari kertas. *Folding* dapat berupa sebuah atau serangkaian perlakuan pada sebuah benda biasanya kertas yang mengakibatkan perubahan bentuk, permukaan, makna pada benda tersebut.

Biasanya perlakuan yang diberikan pada sebuah kertas dalam rangka *folding* kertas tersebut adalah *fold*, *pleat*, *crease*, *press*, *score*, *cut*, *pull up*, *pull down*, *rotate*, *twist*, *turn*, *wrap*, *enfold*, *pierce*, *hing*, *knot*, *weave*, *compress*, *balance*, *unfold*. Beberapa dari kata tersebut memiliki kesamaan arti lipat dalam kamus Inggris-Indonesia, namun sebenarnya lipat yang dimaksud adalah cara lipat yang berbeda, beberapa kata lain sulit diterjemahkan dan hanya tahu perlakuan yang diberikan tanpa tahu istilah Indonesianya.

PETUNJUK LIPATAN DASAR



Gambar 2.5 *Folding*
(Sumber: <https://www.dekoruma.com>)

2.5 Material

Material atau bahan adalah zat atau benda yang dari mana sesuatu dapat dibuat darinya, atau barang yang dibutuhkan untuk membuat sesuatu. Bahan digunakan untuk menunjuk kepadaan atau kain. Material adalah bahan mentah yang belum diproses sebelum digunakan untuk proses produksi lebih lanjut.

Pengertian Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan (Callister & William, 2004). Pengertian material adalah bahan baku yang diolah oleh perusahaan industri dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau pengolahan yang dilakukan sendiri (Mulyadi, 2000).

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa material adalah sebagai beberapa bahan yang dijadikan untuk membuat suatu produk atau barang jadi yang lebih bermanfaat adalah bahan konsumen yang belum selesai. Beberapa contohnya adalah kertas, sutra, dan kayu.

Berikut adalah material yang digunakan dalam pengembangan desain produk *furniture* meja konsep origami *folds*:

2.5.1 Papan Multiplex

Papan multiplex atau yang biasa disebut papan tripleks adalah bahan dasar dari serbuk limbah kayu yang digabung menjadi satu dengan perekat *standart* industri dan dilapisi lembaran papan kayu tipis dari dua sisi atas dan juga bawah,

papan tripleks juga memiliki ukuran ketebalan *standart* industri yang berguna untuk bidang yang dibutuhkan sesuai dengan produk yang ingin dibuat.



Gambar 2.6 Papan Multiplex
(Sumber: <https://www.dekoruma.com>)

2.5.2 Skrew

Skrew berfungsi hampir sama dengan paku, akan tetapi daya kait skrew lebih kuat dibandingkan dengan paku.



Gambar 2.7 Skrew

2.5.3 Lem Kuning

Lem kuning *adhesive* merupakan zat atau bahan perekat yang berguna merekatkan dua bagian benda, lem ini biasanya digunakan untuk merekatkan kayu maupun sebagai bahan campuran.



Gambar 2.8 Lem Kuning
(Sumber: <https://www.shopee.com>)

2.5.4 Engsel

Engsel ini digunakan untuk menopang beban furnitur meja yang dapat dilipat dibuat berukuran sedang dari bahan yang sudah tersedia. Engsel sangat ringan dan tidak terlalu besar, cenderung tipis dan terbuat dari logam besi dipilih agar mampu menopang berat saat digunakan.



Gambar 2.9 Engsel
(Sumber: <https://www.taco.co.id>)

2.5.5 *Ball Bearing Slide Soft*

Ball bearing slide soft atau tuas penggerak *rill* laci digunakan pada rak atau laci pada produk ini agar mempermudah aktifitas.



Gambar 2.10 *Ball Bearing Slide Soft*

(Sumber: <https://www.taco.co.id>)

2.5.6 *Handle Aluminium Minimalis*

Handle berbahan aluminium ini dapat digunakan karena dipilihnya menjadi bahan material dari produk dengan desain ruangan sempit supaya tidak ada material yang melebihi dasar sisi dari produk ini, karena pemasangannya yang ditanam di laci.



Gambar 2.11 Handle Aluminium Minimalis

(Sumber: <https://www.dekoruma.com>)

2.5.7 Lampu LED

Lampu LED dipilih dikarenakan produk yang minimalis dengan konsep origami *folds* karena adanya lipatan pada sisi cermin tidak direkomendasikan penggunaan bola lampu atau lampu neon dengan bentuk bulat.



Gambar 2.12 Lampu LED

(Sumber: <https://www.dekoruma.com>)

2.5.8 HPL (*high pressure laminate*)

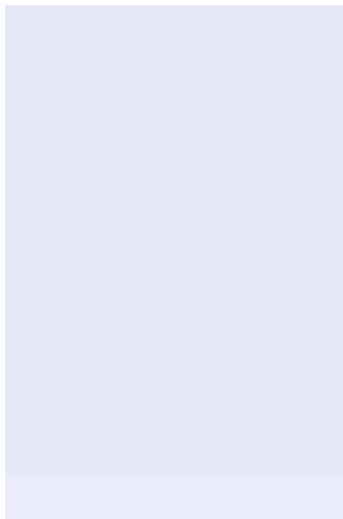
Bahan dasar warna dipilihnya HPL dikarenakan *trend* pada suatu produk *furniture* yang kini telah menembus pasar nasional, dengan konsumen penghuni apartemen.



Gambar 2.13 HPL

2.5.9 Katalog *Laminate HPL*

Dipilihnya warna dengan warna *white porcelain* agar mampu menyesuaikan segala jenis warna dinding rumah dan juga mampu disesuaikan dengan warna *furniture* ruangan agar terlihat lebih estetik.



Gambar 2.14 Laminate HPL
(Sumber: <https://www.taco.co.id>)

2.6 *Finishing* Dalam Proses Produksi

Finishing merupakan tahapan terakhir dalam proses produksi. Sebelum produk masuk *quality control* pada tahap akhir maka dilakukan *finishing* terlebih dahulu. *Finishing* adalah suatu proses penyelesaian atau penyempurnaan akhir dari suatu produk.

Pada umumnya *finishing* dilakukan dengan melapisi material dengan cat, politur, pelindung air, atau bahan lain. Selain membuat tampilan produk menjadi lebih menarik, *finishing* pun dapat memberikan perlindungan pada material agar lebih tahan goresan, benturan dan tahan lebih lama.

2.7 Ergonomi

Menurut Cahyadi (2014), istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu ergon (kerja) dan nomos (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen, dan desain atau perancangan.

Ergonomi berkenan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan, kenyamanan manusia di tempat kerja, dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya.

Ergonomi juga disebut sebagai *humanengineering* atau *human factors*, ergonomi juga digunakan di berbagai macam bidang keahlian seperti anatomi, arsitektur, perancangan produk industri, fisika, fisioterapi, teknik industri, militer, dan lain sebagainya.

Maksud dan tujuan utama dari pendekatan disiplin ergonomi diarahkan pada upaya memperbaiki performa kerja manusia seperti menambah kecepatan kerja, *accuracy*, keselamatan kerja di samping untuk mengurangi energi kerja yang berlebih serta mengurangi datangnya kelelahan yang terlalu cepat. Disiplin ergonomi juga diharapkan mampu memperbaiki pendayagunaan sumber daya manusia serta meminimalkan kerusakan peralatan yang disebabkan kesalahan manusia.

Hal-hal yang berkaitan dengan analisis dan penelitian yang menjadi dasar keilmuan dalam ilmu ergonomi terbagi menjadi beberapa bagian penting, yaitu:

1. Kinesiologi, yaitu pengetahuan dan aplikasi tentang fungsi dan sistem kerangka dan otot manusia, untuk itu pengetahuan tentang anatomi dan fisiologi dari tubuh manusia dipelajari juga pada bidang ini, karena kedua hal tersebut sangat berperan di dalam analisis dan penelitian di dalam ilmu ergonomi.
2. Biomekanika, yaitu aplikasi dari ilmu mekanika teknik untuk analisis dari suatu sistem kerangka dan otot manusia. Ilmu ini akan memberikan modal dasar untuk mengatasi masalah postur tubuh dan pergerakan dari manusia di dalam lingkungan kerjanya.
3. Antropometri, yaitu bidang yang berkaitan erat dengan ukuran atau kalibrasi dari tubuh manusia. Penggunaan pengukuran dari antropometri ini yang merupakan data-data dari pengukuran dimensi tubuh manusia dapat digunakan dalam aktivitas rancang bangun (mendesain) ataupun randang ulang (re-desain).
4. Kondisi-kondisi kerja yang dapat mencederai baik dalam waktu pendek maupun panjang, ataupun dapat menimbulkan kecelakaan pada manusia di dalam beraktivitas. Dalam ergonomi, penelitian, dan analisis diterapkan untuk

dapat menciptakan lingkungan fisik kerja yang dapat membuat nyaman manusia dalam bekerja.

Secara umum tujuan ergonomi untuk area kerja, antara lain:

1. Meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental melalui upaya pencegahan cidera penyakit akibat kerja, menurunkan beban kerja fisik dan mental, mengupayakan promosi dan kepuasan kerja.
2. Meningkatkan kesejahteraan sosial melalui peningkatan kualitas kontak sosial dan mengkoordinasi kerja secara tepat, guna meningkatkan jaminan sosial baik selama kurun waktu usia produktif maupun setelah tidak produktif.

Menciptakan keseimbangan rasional antara aspek teknis, ekonomis, dan antropologis dari setiap sistem kerja yang dilakukan sehingga tercipta kualitas kerja dan kualitas hidup yang tinggi. (Tawwakal, 2010).

2.8 Antropometri

Menurut Cahyadi (2014), dalam suatu proses rancang bangun fasilitas kerja adalah merupakan suatu faktor penting dalam menunjang peningkatan pelayanan jasa produksi jika dilihat dari sisi ergonomi. Perlunya memerhatikan faktor ergonomi dalam proses rancang bangun fasilitas dalam dekade sekarang ini adalah merupakan sesuatu yang tidak dapat dimungkiri kembali.

Hal tersebut tidak akan terlepas dari pembahasan mengenai ukuran antropometri tubuh operator maupun penerapan data-data antropometri. Istilah antropometri berasa dari kata anthro yang berarti manusia dan kata metri yang berarti ukuran secara definitif antropometri dapat dinyatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Manusia pada dasarnya akan memiliki bentuk, ukuran (tinggi, lebar, dan lain sebagainya) berat, dan hal lain yang berbeda antara satu dengan lainnya.

Antropometri secara luas akan digunakan sebagai pertimbangan-pertimbangan ergonomis dalam proses perancangan (desain) produk maupun sistem kerja yang akan berhasil diperoleh akan diaplikasikan secara luas antara lain dalam hal:

1. Perancangan area kerja.
2. Perancangan peralatan kerja, seperti mesin, equipment, perkakas (*tools*), dan

sebagainya.

3. Perancangan produk-produk konsumtif seperti pakaian, kursi, atau meja komputer, dan lain-lain.
4. Perancangan lingkungan kerja fisik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data antropometri akan menentukan bentuk, ukuran, dan dimensi yang tepat berkaitan dengan produk yang dirancang dan manusia yang akan mengoperasikan atau menggunakan produk tersebut.

Manusia pada umumnya akan berbeda-beda dalam hal bentuk dan dimensi ukuran tubuhnya. Disini ada beberapa faktor yang akan memengaruhi ukuran tubuh manusia, sehingga sudah semestinya seorang perancang produk harus memerhatikan faktor-faktor tersebut yang antara lain, adalah:

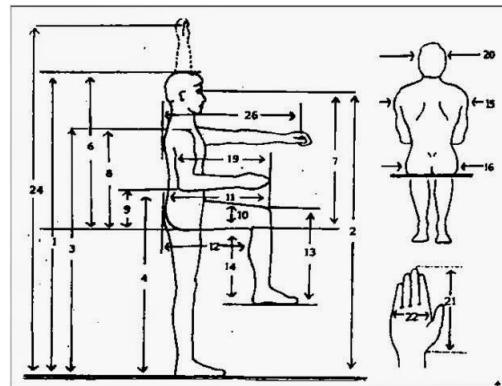
1. Jenis Kelamin
2. Umur atau Usia
3. Suku Bangsa atau Etnik
4. Jenis Pekerjaan
5. Cacat Tubuh Secara Fisik
6. Posisi tubuh (postur)

Selain faktor-faktor tersebut di atas masih ada beberapa variabilitas yang menentukan *antropometri*, yaitu:

1. Tebal atau tipisnya pakaian
2. Faktor kehamilan

Akhirnya, sekalipun segmentasi dari populasi yang ingin dituju dari rancangan suatu produk selalu berhasil diidentifikasi sebaik-baiknya berdasarkan aktor-faktor seperti diuraikan, namun adanya variasi ukuran bukan tidak mungkin bisa tetap dijumpai.

Permasalahan variasi ukuran yang sebenarnya akan mudah diatasi dengan cara merancang produk yang mampu menyesuaikan *adjustable* dalam suatu rentang dimensi ukuran pemakainya.



Gambar 2.15 *Antropometri* Tubuh Manusia
(Sumber: <https://improvementqhse.com/antropometri>)

Antropometri bermanfaat untuk mengetahui struktur tubuh manusia dan menempatkannya pada cabang tertentu yang cocok dengan individu tertentu. Tujuannya adalah menemukan dan menciptakan bentuk produk yang sesuai dengan pengguna.

Antropometri terbagi atas dua cara pengukuran yaitu *antropometri statis* dan *Antropometri dinamis*.

1. *Antropometri Statis* disebut juga dengan pengukuran dimensi struktur tubuh. *Anthropometri statis* berhubungan dengan pengukuran dengan keadaan dan ciri fisik manusia dalam keadaan diam atau dalam posisi standar. Dimensi tubuh yang diukur dengan posisi tetap antara lain berat badan, tinggi tubuh, ukuran kepala, panjang lengandan sebagainya.
 2. *Antropometri Dinamis* berhubungan dengan pengukuran keadaan dan ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan gerakan-gerakan yang mungkin terjadi saat pekerjaan tersebut melaksanakan kegiataannya. Terdapat tiga kelas pengukuran dinamis yaitu:
 - a. Pengukuran tingkat keterampilan sebagai pendekatan untuk mengerti keadaan mekanis dari suatu aktivitas.
 - b. Pengukuran jangkauan ruangan yang dibutuhkan saat kerja- Pengukuran variabilitas kerja.
- Pengukuran Anthropometri bertujuan untuk mengetahui bentuk dimensi tubuh manusia, agar peralatan yang dirancang lebih sesuai dan dapat memberikan

rasa nyaman serta menyenangkan. Sementara itu ruang lingkup utama dari data anthropometri antara lain adalah :

1. Desain pakaian.
2. Desain tempat kerja.
3. Desain dari lingkungan.
4. Desain peralatan, perkakas dan mesin-mesin.
5. Desain produk konsumen.

Contoh-contoh dari aplikasi data antropometri misalnya : kaus kaki, kursi, helm, sepeda, meja dapur, perkakas tangan, tempat tidur, meja, interior mobil, mesin produksi, dan sebagainya. Seorang desainer seharusnya memperhatikan aspek dimensi tubuh dari populasi yang akan menggunakan peralatan hasil rancangannya tersebut.

2.9 Target

Target pasar merupakan suatu kelompok pelanggan yang menjadi sasaran pendekatan dari perusahaan supaya konsumen mau membeli produk yang dipasarkannya. Target pasar juga bisa diartikan dengan suatu kelompok pembeli yang mempunyai sifat-sifat sama yang membuat pasar berdiri sendiri.

Untuk menetapkan target pasar perusahaan harus menilai dengan hati segmen mana yang hendak dimasukan dan mengukur berapa segmennya (www.seputarpengetahuan.co.id).

Dengan diterapkannya target pasar, perusahaan dapat berkembang pada posisi produk dan strategi marketing mix untuk setiap target pasar yang berhubungan. Target pasar sangat bermanfaat utamanya dalam:

1. Mempermudah dalam penyesuaian produk dan strategi marketing mix bauran pemasaran) yang dilakukan dengan target pasar.
2. Mengembangkan posisi produk dan strategi marketing mix (bauran pemasaran).
3. Dengan menjalankan identifikasi dibagian pasar yang dapat dilayani dengan efektif, perusahaan bisa berada pada posisi yang lebih baik.
4. Mengantisipasi terdapatnya persaingan.
5. Menggunakan sumberdaya perusahaan yang terbatas secara efisien dan efektif.

6. Menargetkan peluang pasar yang lebih luas.

2.10 Teori Analisis SWOT

Menurut Rangkuti(2013:58), analisis *SWOT* adalah suatu cara untuk mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis dalam rangka merumuskan strategi perusahaan. Dalam hal ini *SWOT* dipergunakan untuk mengevaluasi suatu hal dengan tujuan meminimumkan resiko yang akan timbul, dengan dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang akan menghambat keputusan perancangan yang diambil (Sarwono, 2007: 18).

1. *Strength*, untuk mengetahui kekuatan atau keunggulan jasa dan produk dibanding kompetitor.
2. *Weakness*, untuk mengetahui kelemahan jasa dan produk dibanding kompetitor. Dalam hal ini, kelemahan bisa diartikan sebagai suatu kondisi yang merugikan perusahaan.
3. *Opportunity*, untuk mengetahui peluang pasar. Dalam hal ini diartikan sebagai suatu hal yang bisa menguntungkan jika dilakukan namun jika tidak diambil bisa merugikan, atau sebaliknya.
4. *Threats*, untuk mengetahui apa yang menjadi ancaman terhadap jasa dan produk yang ditawarkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode kualitatif, merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijalaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (moleong, 2007: 15).

3.1 Perancangan Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 6) objek penelitian merupakan variabel yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Objek penelitian ini adalah meja dan kursi rias dengan konsep origami.

3.2 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan suatu objek atau subjek yang akan diteliti dengan apa adanya dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik suatu objek yang akan diteliti secara tepat. Menurut pendapat Moleong (2010: 4).

“Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.

Bahwa analisis data kualitatif terdiri dari empat alur kegiatan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan upaya untuk mengumpulkan data dengan berbagai macam cara seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Pengelompokan data yang telah terkumpul sehingga menjadi fokus dengan apa yang diteliti yang didapatkan dilapangan.

3. Penyajian Data

Susunan informasi yang terorganisir, yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, dengan memeriksa penyajian data akan mudah memaknai apa yang harus dilakukan (analisis lanjut atau tindakan) yang berdasarkan pada pemahaman tersebut. Bentuk penyajian data yang paling umum digunakan adalah teks uraian.

4. Verifikasi atau Kesimpulan Data

Tinjauan ulang pada catatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan “kesempatan *inter subjektif*” dengan kata lain makna yang muncul dari kata harus teruji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan dibahas 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 desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds*.

4.1 Hasil Temuan Data

4.1.1 Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada pengembangan desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds*, meja rias yang berada di pasaran memiliki konsep atau desain yang hampir sama dengan bentuk cermin yang berdiri dan memakan ruang dinding dan tidak memiliki inovasi, yang masih bisa di pergunakan untuk meletakkan televisi maupun pigura yang mempu mengisi hiasan pada ruangan, dengan bahan kayu tebal yang juga memberi beban yang berat untuk di geser maupun di pindah, dan ukuran lebar mampu menggunakan sisa ruang yang lebih.

Dengan konsep Origami *folds* atau melipat menjadikan meja rias ini mampu memakan ruang kecil maupun sempit dengan bahan papan *multiplex*, dengan ketebalan 4-6cm, mampu meminimalisir berat dan harga jual dengan perbandingan harga meja rias dengan bahan kayu tebal jati maupun mahoni.

4.1.2 Dokumentasi

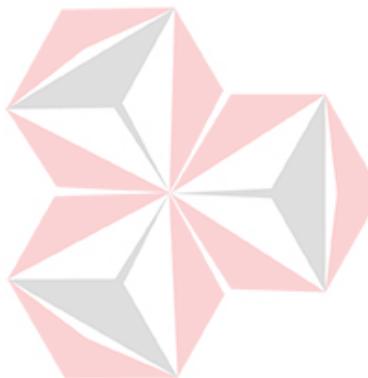
Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Berdasarkan dokumentasi yang telah didapat oleh peneliti di *Workshop* tempat perakitan meja kursi rias dengan konsep yang beda dengan yang berada dipasaran



Gambar 4.1 Observasi di Workshop



Gambar 4.2 Observasi di Workshop



4.1.3 Studi Literatur

1. Ergonomi

Menurut Cahyadi (2014), istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen, dan desain atau perancangan.

Ergonomi berkenan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan, kenyamanan manusia di tempat kerja, dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya. Secara umum tujuan ergonomi, antara lain:

- a. Meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental melalui upaya pencegahan cidera penyakit akibat kerja, menurunkan beban kerja fisik dan mental, mengupayakan promosi dan kepuasan kerja.
 - b. Meningkatkan kesejahteraan sosial melalui peningkatan kualitas kontak sosial dan mengkoordinasi kerja secara tepat, guna meningkatkan jaminan sosial baik selama kurun waktu usia produktif maupun setelah tidak produktif.
 - c. Menciptakan keseimbangan rasional antara aspek teknis, ekonomis, dan antropologis dari setiap sistem kerja yang dilakukan sehingga tercipta kualitas kerja dan kualitas hidup yang tinggi (Tarwaka. Dkk, 2014).
2. Anthropometri

Menurut Cahyadi (2014), dalam suatu proses rancang bangun fasilitas kerja adalah merupakan suatu faktor penting dalam menunjang peningkatan pelayanan jasa produksi jika dilihat dari sisi ergonomi. Perlunya memperhatikan faktor ergonomi dalam proses rancang bangun fasilitas dalam dekade sekarang ini adalah merupakan sesuatu yang tidak dapat dipungkiri lagi.

3. Material

Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan (Callister D. William, 2004). Pengertian material adalah bahan baku yang diolah oleh perusahaan industri dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau pengolahan yang dilakukan sendiri (Mulyadi, 2000).

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa material adalah sebagai beberapa bahan yang dijadikan untuk membuat suatu produk atau barang jadi yang lebih bermanfaat.

4.1.4 Studi Kompetitor

Desain produk dalam penelitian ini menggunakan kompetitor desain produk meja rias, meja kursi rias yang berada di pasaran dengan material yang berbeda, dengan model desain juga berbeda, sedangkan bentuk meja kursi rias yang akan dikembangkan berbentuk kubus simple

4.2 Analisa Data

4.2.1 Reduksi Data

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan reduksi data sebagai upaya mendapatkan kesimpulan dari semua hasil data tersebut.

1. Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan di *Workshop* mendapatkan hasil meja kursi rias yang dikerjakan sekarang adalah yang memiliki konsep atau desain yang berbeda dengan yang ada di pasaran.

2. Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti, mendapatkan beberapa point-point penting dalam sebuah perancangan meja kursi rias, serta ukuran standar meja kursi untuk kategori dewasa dengan ukuran normal. Material yang digunakan oleh peneliti sebagai produk yang akan dibuat menggunakan material papan triplek dengan ketebalan 4 – 6 cm, dan *finnishing* warna HPL.

4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan data yang telah direduksi maka disini peneliti akan melakukan penyajian data meliputi beberapa poin-poin yang penting.

Tabel 4.1 Penyajian Data

	Penyajian Data
Produk	<ul style="list-style-type: none"> 1. Desain produk meja kursi memiliki konsep lipat. 2. Material yang digunakan menggunakan papan multiplex dan sekrup untuk menguatkan sisi-sisi.
Fungsional	<ul style="list-style-type: none"> 1. Fungsi lain yaitu mempermudah ruang gerak dan meningkatkan interaktifitas perias. 2. Fungsi utama yaitu untuk merias dengan tidak memakan tempat lebih luas, tidak dengan konsep atau desain meja rias yang ada di pasaran.
Sistem	<ul style="list-style-type: none"> 1. Terdapat alat ril pada tiap sisi agar meja rias mengecil setelah digunakan 2. Warna yang digunakan yaitu putih.

4.2.3 Kesimpulan

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan desain produk meja rias konsep origami *fold* sebagai sarana interaktif konsumen dan dalam proses belajar mengajar bagi peneliti.

Berdasarkan hasil dari analisa yang didapat oleh peneliti, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa meja kursi rias origami sangat cocok untuk digunakan sebagai salah satu pengembangan produk ini, meja kursi rias adalah salah satu produk yang pasti digunakan dalam proses merias.

Meja rias konsep origami *fold* ini memiliki perancangan dan pengembangan yang mampu mendukung interaktifitas perias maupun per orang. Material dari produk meja kursi rias ini menggunakan material papan multiplex dengan ketebalan 4 – 6cm.

4.2.4 Segmentasi

1. Psikografis

Target yang disasar dalam penelitian ini adalah masyarakat yang mempunyai aktivitas seperti, perias atau *makeup*, dan memiliki gaya hidup yang interaktif dan kreatif dalam rias.

2. Targeting

Masyarakat (*stakeholder*) yang bergerak di dunia rias dan yang mengutamakan aktivitas kreatif dalam rias jenis apapun.

3. Positioning

Produk meja kursi rias dikembangkan dengan konsep modern dan memiliki konsep dan kelebihan dalam memakan ruang sempit, biaya dan bahan yang dapat diandalkan.

4.2.5 Unique selling proposition (USP)

Dengan mengembangkan desain seperti meja kursi rias origami ini dapat mempermudah pengguna dalam melakukan aktifitas yang berhubungan dengan rias dan kegiatan di ruangan tersebut.

4.3 Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Metode ini dimaksudkan untuk mencari kelemahan dari produk kompetitor untuk diubah menjadi kekuatan bagi produk meja kursi rias yang akan didesain ulang. Metode ini dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa kekuatan pada lipatan konsep origami yang akan membantu dalam proses pengembangan penelitian, adapun hasil analisis SWOT adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Analisa SWOT

	Strength	Weakness
Internal	1. Bentuk desain meja kursi rias menggunakan gaya desain modern, dengan sistem lipat. 2. Material yang digunakan adalah papan multiplex. 3. Pada bagian sisi cermin terdapat lampu LED untuk menunjang rias.	1. Material papan multiplex yang digunakan mampu mengimbangi kekuatan bila di bandingkan dengan papan kayu utuh.
Opportunity	Strategi S-O Mengembangkan desain meja kursi rias yang sudah ada secara bentuk dan desain tetapi membuat meja lebih ringkas terhadap ruangan sempit.	Strategi W-O Mengembangkan desain kursi yang menggunakan teknik lipat dengan menggunakan alat engsel atau tuas untuk melipat
Threat	Strategi S-T Merancang pengembangan desain dengan bentuk yang berbeda tetapi tidak merubah gaya desain dan bentuknya.	Strategi W-T Terdapat pengembangan pada sistem lipat dan dorong pada meja kursi rias
Strategi utama	Mengembangkan konsep desain meja kursi rias dengan konsep lipat yang berbeda dari pasaran yang lebih memakan tempat, dan di yakini mampu lebih menarik peminat	

4.4 Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan kreatif merupakan rangkaian berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan. Rangkaian ini selanjutnya di pergunakan secara konsisten dan sistematis dalam setiap hasil implementasi karya.

4.5 Hasil Temuan Data

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk mendapatkan desain atau bentuk desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* untuk mempermudah atau memperluas ruang gerak perias.

Desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* ini akan dibuat sesuai dengan hasil penelitian yang telah di tarik kesimpulan yaitu pengembangan desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* yaitu berupa engsel pada tiap sambungan papan multiplex.

Sehingga semua sisi yang diinginkan mampu dilipat seperti konsep yang telah diteliti, ini memunculkan kesan pada model desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* yang akan dibuat tanpa mengurangi fungsi meja kursi rias itu sendiri.

4.6 Strategi Kreatif

Mendesain desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* untuk memberikan efektifitas dan interaktifitas bagi pengguna makeup atau perias. Strategi kreatif dikembangkan berdasarkan konsep modern. Unsur-unsur yang digunakan adalah:

1. Material

Material yang digunakan dalam merancang produk Desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* memanfaatkan material papan multiplex dengan ketebalan yang sudah ditentukan. Material papan triplek atau multiplex dengan tebal demikian sudah mampu dibandingkan dengan material yang lainnya. Pada papan triplek terdapat ukuran yang berbeda-beda pada bagian meja rias, tempat kaca pada meja, dan juga laci serta lipatan-lipatan yang digunakan.

2. Warna

Warna *finishing* yang di pilih untuk proses pewarnaan pada desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* ini yaitu menggunakan warna lapisan HPL untuk keseluruhan.

4.6.1 Analisa Material

Analisa material ini dilakukan agar dapat menemukan material yang tepat untuk digunakan pada pembuatan produk meja kursi rias. Berdasarkan kebutuhan material yang telah dilakukan, maka material yang dibutuhkan sebagai berikut:

1. Material Utama

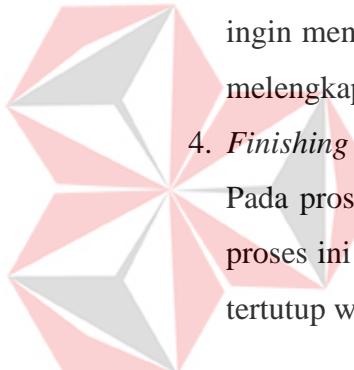
Material utama yang digunakan adalah papan triplek, karena papan yang memiliki ukuran ketebalan 4-6cm memiliki kekuatan yang dapat diandalkan dibandingkan dengan material lain yang membutuhkan pengeluaran yang lebih mahal.

2. Material Pendukung

Material pendukung yang digunakan dalam pembuatan meja kursi rias ini adalah cermin untuk pelengkap, dan engsel lipat untuk menyempurnakan konsep origami *folding*. Engsel lipat digunakan untuk melipat bagian sisi yang ingin menerapkan konsep origami *folding*, sedangkan cermin dan lampu untuk melengkapi fungsi dari meja rias.

4. *Finishing*

Pada proses akhir dalam desain produk meja kursi rias adalah *finishing*, pada proses ini menggunakan bahan HPL untuk menutup seluruh bagian yang harus tertutup warna.



**UNIVERSITAS
Dinamika**

4.6.2 Analisa Bentuk

Analisis bentuk dilakukan untuk menerapkan bentuk apa yang akan diaplikasikan pada desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds*. 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, 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. Kemudahan mengolah material

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

3. Kemudahan produksi

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

4.6.3 Analisa Harga

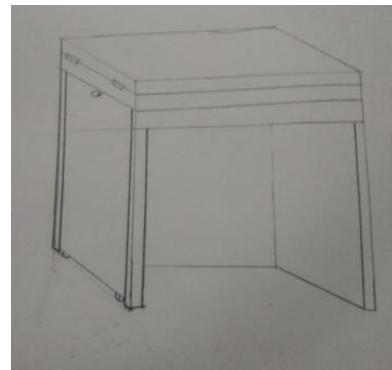
Tujuan dari analisa harga yaitu agar produk yang dirancang dapat sesuai dengan target pasar. Harga dari desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* ini yaitu Rp. 1.800.000,- sampai 2.500.000,-. Sehingga harga desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* yang peneliti konsep harus ada di dalam harga pasar dan memiliki harga saing dengan desain meja rias yang ada di pasaran.

4.7 Perancangan Karya

Tujuan perancangan karya ini adalah untuk mendapatkan desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* untuk mempermudah ruang gerak perias. Dalam desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* ini memunculkan kesan pada model meja rias yang akan di buat tanpa mengurangi fungsi dan kelengkapan padaa umumnya.

Berikut merupakan pemaparan hasil karya yang telah dibuat yaitu desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds*.

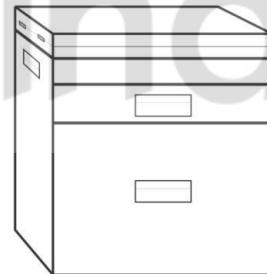
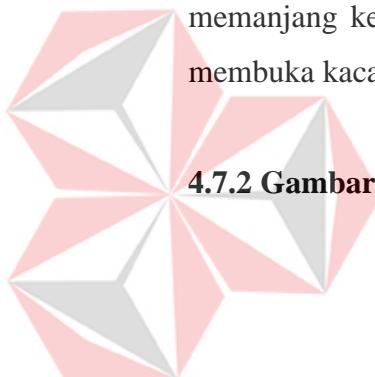
4.7.1 Sketsa Ide Pemecahan



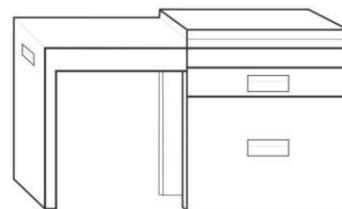
Gambar 4.3 Sketsa Gambar

Hasil *digital* desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* (lihat gambar 4.4) pada bagian atas meja terdapat 2 *layer* topi yang mampu dilipat memanjang mengikuti sistem dorong meja samping yang dapat di tarik memanjang ke samping, yang menjadi meja panjang, dan dibuka ke atas untuk membuka kaca cermin.

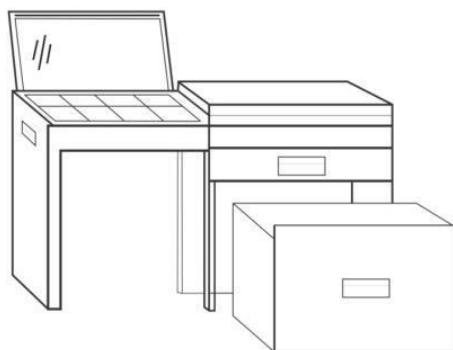
4.7.2 Gambar Digital



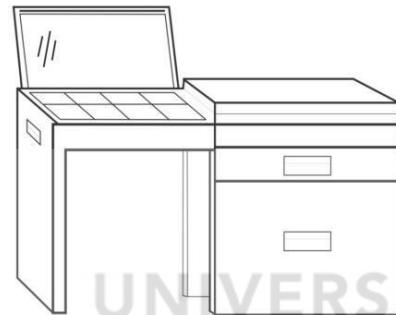
Gambar 4.4 Digital Tampak Depan



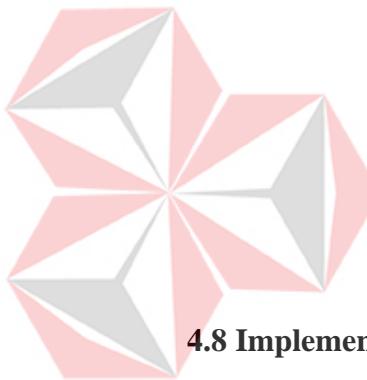
Gambar 4.5 Digital Tampak Samping



Gambar 4.6 Digital Tampak Belakang



Gambar 4.7 Digital Tampak Perspektif



4.8 Implementasi Karya

Pada tahap implementasi karya ini, peneliti akan menjabarkan penerapan rancangan yang telah dibuat melalui proses-proses perancangan karya pengembangan desain desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds*.

Hal pertama yang dilakukan adalah pembuatan sisi-sisi yang masing-masing bagian dilakukan proses pemotongan papan multiplex dengan ketebalan 4cm-6cm. Pada sisi topi atas terdapat ukuran panjang lebar 42 x 42cm, tinggi sisi 69 cm dan ukuran di bentuk normal 45cm, apabila terjadi pemakaian meja dalam ditarik ke luar dengan panjang total 47cm. Selain itu ada juga ril untuk memudahkan menarik dan mendorong meja bagian kaca untuk merias terdapat 37cm. Setelah proses pengukuran dan lubang untuk baut skrup telah tersedia itu pemasangan ril pada meja (lihat gambar 4.8), lalu ditambahkan lem kayu untuk merekatkan dahulu warna pelapis HPL sebelum di rangkai.



Gambar 4.8 Pemasangan ril/ Ball Bearing

Selanjutnya merakit dan memasang laci atau tempat penyimpanan pada meja (lihat gambar 4.9).



Gambar 4.9 Laci Meja

4.9 Pemasangan Keseluruhan

Ini merupakan hasil pemasangan keseluruhan, setelah melakukan semua proses finishing.



Gambar 4.10 Pemasangan laci meja



Gambar 4.11 Fitting Kursi

Proses terakhir yaitu proses *finishing*. Pada proses *finishing* ini dilakukan secara berbeda cengan pembuatan benda *furniture* pada umumnya, dikarenakan material warna menggunakan bahan HPL (*high Pressure Laminate*) pewarnaan dilakukan saat setelah proses pemotongan papan multiplex selesai dan pengeboran lubang baut skrup, setelah itu di rekatkan saat setelah papan multiplex terpotong sesuai ukuran dan HPL telah dilapisi lem kayu terlebih dahulu, lalu di *press* dengan alat yang tersedia.

Setelah semua papan multiplex telah di rekatkan oleh HPL, maka proses perakitan berjalan, saat *finishing* meja rias ini telah terbentuk, dilanjutkan untuk

membersihkan bekas lem yang meluber saat melakukan prees pada papan multiplex dan HPL.



Gambar 4.12 Pemasangan laci meja



Gambar 4.13 Percobaan engsel, dan rill bearing

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan dari pengembangan desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* adalah sebagai berikut:

1. Desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* yang telah dikembangkan memiliki teknik lipat dan dorong dengan hasil karya sendiri.
2. Desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* perancangan dan pengembangan sudah memiliki kemampuan yang mendukung interaktifitas perias.
3. Desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* hasil perancangan memiliki unsur lipat pada tiap bagian meja maupun kursi dan dengan beberapa dorongan dan tarik untuk beberapa bagian namun tidak mengganggu kegunaan sebenarnya.

5.2 Saran

Selama proses kegiatan penelitian dan penyusunan laporan, maka peneliti memberikan saran bagi desain produk *furniture* meja rias dengan konsep origami *folds* seperti berikut di bawah ini:

1. Penghitungan pada gambar awal konsep, yang susah untuk dibaca oleh pengrajin, di karenakan bayangan yang diterima penulis dan pengrajin berbeda, apalagi dengan adanya jumlah engsel pintu yang di gunakan lebih dari cukup sebaiknya menggunakan hitungan milimeter.
2. Pemasangan *adapter* sebagai pengahantar energi listrik untuk lampu, yang gagal untuk ke dua kalinya, sebaiknya serahkan pada ahli listrik, dan meminta saran untuk *adapter* kepada pihak toko.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku:

- Arifin. 2010. Penelitian *Pendidikan - Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Jogjakarta: LILIN PERSADA.
- Arsyad, Azhar. 2011. 2009. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bungin, M Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Cahyadi, D. (2014). *Aplikasi Mannequin Pro Untuk Desain Industri*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Callister, William D. 2004. *'Material Science and Engineering, an Introduction*. New York:
- Hamzah B. Uno. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Harsanto, Budi. 2017. *Dasar Ilmu Manajemen Operasi*. Bandung: UNPAD PRESS.
- Imam Djati Widodo, 2005. *Perencanaan dan Pengembangan Produk*. Yogyakarta: Tim UII.
- John Wiley & Sons. Hamdani. 2005. *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Cipta.
- Miles, M, B., & Huberman, M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publication, inc.
- Moleong, Lexy J. (2007) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyadi. 2000. *Akuntansi Biaya Edisi 5*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyowibowo, Bagas. 1999. *Desain Produk Industri*. Bandung: Yayasan Delapan Sepuluh.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.