

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

Septian Bagas A.R.P¹⁾, Hardman Budiardjo²⁾, Yosef Richo Adrianto³⁾

S1 Desain Produk

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Jl. Kedung Baruk no.98 Surabaya, 60298

Email : 1)15420200023@stikom.edu, 2)Hardman @stikom.edu, 3)Yosef @stikom.edu

Kurangnya ketersediaan lahan menjadi permasalahan sosial yang lagi berkembang pada saat ini, kurangnya lahan untuk tempat tinggal serta tingginya permintaan tempat tinggal dan semakin berkembangnya populasi, menjadi penyebab utama terjadinya penyempitan lahan, sehingga otomatis ruang gerak menjadi terbatas. 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. Dimana tempat tidur dinding dianggap dapat memecahkan masalah tersebut, karena tempat tidur dinding dapat memanfaatkan sisa ruang pada suatu ruangan.

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

Latar Belakang Masalah

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, tempat tinggal merupakan kebutuhan utama individu untuk kehidupan dan aktifitas sehari-hari, serta berfungsi sebagai sarana membina kesetiakawanan sosial dan memasuki kehidupan yang baru dan modern. Ketersediaan tempat tinggal diharapkan mempunyai jumlah yang cukup dan layak untuk ditinggali, lokasi yang baik, serta harga yang dapat menjangkau seluruh lapisan ekonomi masyarakat. Akan tetapi pada kenyataannya saat ini yaitu lahan tidak mudah dikendalikan, susah diperoleh, tingginya tingkat harga, sehingga aksesibilitas untuk gerak makin terbatas dan penataan ruang terganggu, terutama

pada ruangan penting yang seharusnya memiliki ukuran yang ideal, salah satunya 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 kenyataannya luas kamar tidur yang terdapat pada lapangan yaitu $3, \times 3 = 10,5 \text{m}^2$, 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 bentuk desain yang monoton dan terkesan kurang inovatif, dan untuk harga yang terdapat di pasar terlalu tinggi, sehingga susah dijangkau oleh masyarakat menengah bawah,yang dimana masyarakat menengah bawah 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.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan metode

penelitian kualitatif dalam memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini.

Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi. Sebagai berikut :

a. Observasi

Dalam observasi, peneliti melakukan observasi dengan metode observasi partisif pasif, karena peneliti tidak perlu berhubungan langsung pada objek penelitian. Metode Observasi ini dilakukan di beberapa supermarket perabot rumah tangga yang terdapat di Surabaya.

a. Wawancara

Pada wawancara tersebut, peneliti menjadi beberapa individu dari berbagai elemen seperti akademisi, praktisi, dan Pemerintah seperti Bpk Ivan selaku kaprodi desain produk STTS, Bpk Bram selaku akademisi yang berkopeten dibidang furnitur, Bpk Faisol selaku praktisi yang bekerja di UPT kayu pasuruan, serta Bpk Putro selaku pemerintah bagian UPT kayu di Pasuruan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi di lakukan selama penelitian berlangsung yang bertepatan di beberapa supermarket perabot rumah tangga yang terdapat di Surabaya.

c. Studi Literatur

Pada studi litelatur tersebut menurut beberapa sumber, yaitu buku, jurnal, surat kabar, majalah, dan internet.

Konsep dan Keyword

Segmentasi, Targetting dan Positioning

1. Segmentasi

a. Demogarfis

Usia	:17-25 tahun (remaja akhir)
Jenis Kelamin	: Pria, Wanita
Pekerjaan	: Pelajar,pekerja, wirausahawan
Kelas sosial	: Menengah kebawah

Segmentasi Demografis (*Target Market*)

Usia	: 17-25 tahun
Jenis Kelamin	: Laki dan perempuan
Status keluarga	: Berkeluarga dan tidak

berkeluarga
 Pekerjaan : Semua pekerjaan
 Pendapatan : Rp 2.500.000,00
 Rp 6000.000,00
 Pendidikan : Perguruan Tinggi
 Jumlah keluarga : ± 3 anggota

b. Geografis

Ukuran Kota : Kota besar

Iklim : Tropis

c. Psikografis

Dalam psikografis, target utama yang menjadi target penelitian adalah masyarakat urban yang tinggal di rumah dengan runag yang kurang ideal dengan tingkat aktifitas yang tinggi tiap harinya, yang menyukai produk yang minimalis dan lebih mengutamakan fungsional, serta masyarakat urban yang baru saja memulai bisnis.

1. Targeting

Dalam penelitian ini telah ditentukan targeting untuk produk tersebut, yaitu:

- Target Audience yaitu masyarakat dengan rentan umur 17-25 tahun (remaja akhir) yang memiliki aktifitas yang tinggi dan mempunyai bisnis yang akan dikembangkan.

3. Positioning

Produk tempat tidur tersebut diharapkan dapat membuat pengguna merasa nyaman dan produktif untuk memulai hari

A. USP (Unique Selling Proposition)

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 Preassure 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 tersbut yang knockdown sehingga dapat mempermudah untuk pemasangan pada ruangan tertentu, terutama pada ruangan dengan pintu masuk yang sempit.

B. Analisis SWOT

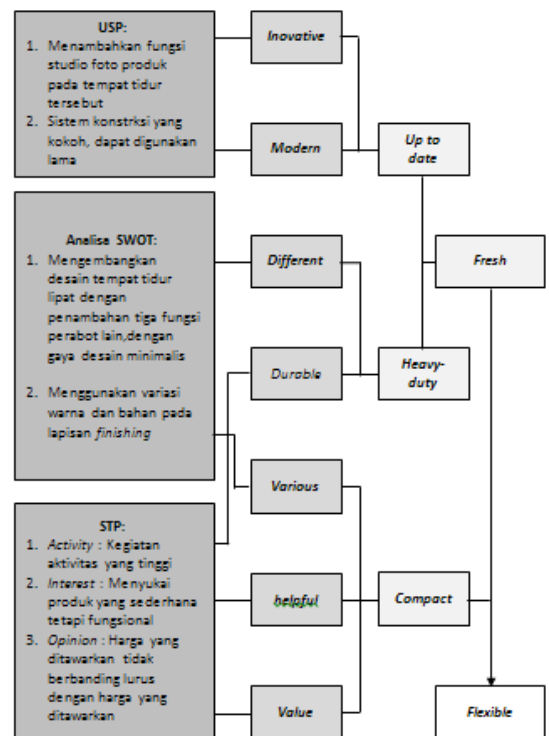
	Kelebihan	Kelemahan	Peluang	Risiko
Internal	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.
Eksternal	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.	1. Desain futuristik yang lebih estetik, sehingga akan menambah nilai jual produk. 2. Material yang lebih mudah dan murah. 3. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan. 4. Tidak ada fitur yang mengganggu kenyamanan.

Gambar 4.1 SWOT

Sumber: Olahan peneliti

Penentuan Keyword

Setelah melalui berbagai proses, maka dapat ditentukan untuk keyword untuk pengembangan produk untuk pengembangan desain tempat tidur untuk memperluas ruang gerak. Berikut ini adalah pemilihan keyword yang diambil berdasarkan data hasil dari analisa USP, STP, dan analisis SWOT yang dilakukan oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung:



Gambar 4.2 Bagan keyword

Sumber: Olahan Peneliti

Deskripsi *Keyword*

Hasil dari tabel *Key Communication Message* ditemukan hasil *keyword* yang menjadi konsep dalam pembuatan Tempat tidur yaitu “*modern*”. Maksud dari *keyword* “*modern*” tempat tidur tersebut diharapkan menjadi solusi pemecahan masalah sosial untuk ruang sempit.

Strategi Kreatif

Untuk mengembangkandesain 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.

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

1. Bahan

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

2. Warna

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



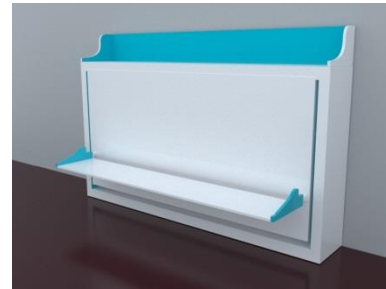
Gambar 4.3 Warna *driftwood*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Implementasi Karya

a. Visual 3Dimensi



Gambar 4.4 Visualisasi 3dimensi tertutup
Sumber: Dokumen Pribadi, 2018



Gambar 4.5 Visualisasi 3dimensi terbuka
Sumber : Hasil olahan peneliti,2018

Berikut adalah hasil gambar visual 3dimensi, dimana bentuk dari tempat tidur sendiri memiliki gaya desain minimalis dan modern.

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 supaya 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. Dapat dikembangkan dengan menambahkan berbagai fungsi perabot lain, selain meja dan rak atau tempat penyimpanan

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- Fahmawati, A. d. (2013). *Minimarisu: Desain Tempat Tidur Multi fungsi Guna Mewujudkan Kamar yang Minimalis*. 52-60.
- Lastiyoso, H. (2016). *Sahabat daihatsu*. Jakarta Utara: Penerbit astra daihatsu.
- Raharjo, Pujo Nanang. (2010). *Dinamikapemenuhan 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

<https://finance.detik.com/properti/d-2403240/berapa-luas-rumah-yang-ideal-ini-jawabannya>

<https://www.scribd.com/doc/151484440/Kategori-Umur-Menurut-Depkes-RI>

<https://rumahkita.id/standar-ukuran-kamar-tidur-rumah-tinggal/>

<https://www.dekoruma.com/artikel/17396/furnitur-wajib-untuk-kamar-tidur>

<http://digilib.uinsby.ac.id/426/5/Bab%202.pdf>

<https://drive.google.com/file/d/0B1LfEGIsHpWdalFCSzYtSDNoWVE/view>

<http://www.derumi.net/2015/01/mengenal-7-jenis-dan-bentuk-ranjang.html>

