

Perancangan Stool Set Dengan Deformasi Bentuk Tripod Kamera Sebagai Alternatif Pilihan Mebel Baru

DS. Drajad Wibowo¹, Jati Widagdo², Deni Ardiansyah³

Program Studi Desain Produk, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
dragong917@gmail.com, jati.widagdo33@gmail.com, 161260000371@unisnu.ac.id

Abstrak

Mebel atau furnitur tidak hanya merupakan salah satu unsur pelengkap perabot rumah baik untuk interior maupun eksterior, namun dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah desain mebel atau furnitur yang dapat memberikan pilihan terbaik sesuai selera pengguna, baik secara karakteristik dan juga bahan baku. Perancangan desain *stool set* dengan tahapan deformasi bentuk dari tripod menggunakan pendekatan metode *Stages of Thinking* yang memiliki enam tahapan yaitu: (1) *Design Brief*, (2) *Research Backgroud*, (3) *Design Resolve*, (4) *Select Rationale*, (5) *Implemen Deleverly*, (6) *Learn Feedback*. adalah mengaplikasikan unsur kaki tripod & lensa kamera pada produk *stool set*. Penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara pada perajin dan pemilik toko, juga media. Perancangan produk adalah proses yang dimulai dengan penemuan masalah dan ide. Kemudian, data dikumpulkan dan dievaluasi, diputuskan konsep desain, dibuat sketsa desain alternatif, dan desain terpilih. Perancangan desain berbasis penelitian ini menjadi sumber pembelajaran dan alternatif pilihan mebel atau furnitur yang mempunyai keunikan ide gagasan serta bahan material yang baik.

Kata Kunci: *Mebel, Tripod, set stool.*

Abstract

Furniture is not only a complementary element of home furnishings for both interior and exterior, but can give a special impression to the user. This research aims to design a furniture design that can provide the best choice according to the user's taste, both in terms of characteristics and raw materials. The design of the stool set design with the stages of deformation of the shape of the tripod uses the Stages of Thinking method approach which has six stages, namely: (1) Design Brief, (2) Research Backgroud, (3) Design Resolve, (4) Select Rationale, (5) Implement Deleverly, (6) Learn Feedback. is to apply elements of tripod legs & camera lens to the stool set product. Qualitative research with data collection through field observations, interviews with craftsmen and shop owners, as well as the media. Product design is a process that begins with the discovery of problems and ideas. Then, data is collected and evaluated, a design concept is decided, alternative designs are sketched, and the design is selected. This research-based design is a source of learning and alternative choices for furniture that has unique ideas and good materials

Keywords: *Furniture, Tripod, stool set.*

1. Pendahuluan

Jepara merupakan kota kecil di wilayah propinsi Jawa Tengah tepatnya diujung utara pulau Jawa, kota ini juga dikenal dengan kota penghasil mebel ukir. Banyaknya permintaan konsumen yang memesan produk mebel atau furnitur buatan Jepara dari kursi, meja, almari, hingga pernak-pernik interior dan eksterior rumah, sehingga menjadikan beberapa desa di wilayah Jepara mempunyai ciri khas pada produk mebelnya. *Stool set* merupakan mebel kursi minimalis tanpa sandaran juga banyak di produksi

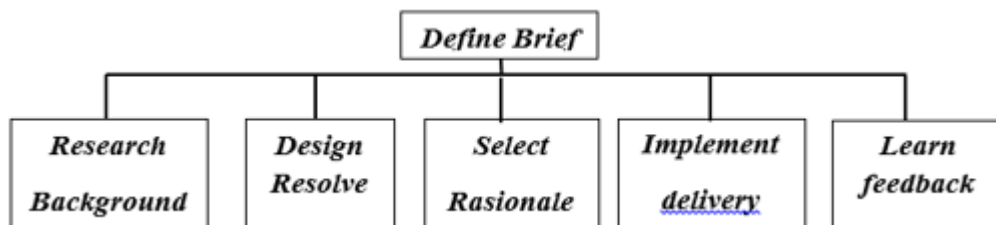
oleh para pengrajin di jepara. *Stool* ialah merupakan barang yang bisa digunakan dan dapat dipindahkan, bermanfaat untuk aktifitas kehidupan manusia, bermula dari duduk, makan, kerja, tidur, bermain maupun kegiatan lainnya, yang memberikan nilai keindahan serta kenyamanan untuk pemakainya [5]. Beberapa model *stool set* terpajang di toko-toko mebel wilayah jepara, dari beberapa model *stool set* yang diproduksi hampir semua memiliki bentuk yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi desain *stool set* yang mempunyai daya tarik tersendiri. Melalui sebuah proses deformasi bentuk yang terinspirasi dari bentuk Tripod dan lensa kamera.

Bentuk kaki tripod yang menarik tersebut menjadi unsur deformasi pada desain *stool set*, akan tetapi demikian bentuk kaki tripod dan lensa kamera tidak langsung diadopsi secara utuh, namun bentuk kaki tripod itu akan diolah sedemikian rupa agar dapat diaplikasikan sebagai unsur deformasi pada desain *stool set*.

Berbagai bentuk referensi yang telah dikumpulkan oleh peneliti diterapkan sebagai penguat desain perancangan, seperti fungsi titik tolak perancangan benda pakai, seperti mebel. Bahkan dalam desain, ada keyakinan bahwa setiap bentuk harus mengikuti fungsi. Logika fungsional tersebut bertujuan untuk memberikan kenyamanan, keselamatan, keamanan, efisiensi, dan efektivitas kepada penggunaannya [7].

2. Metodologi

Adapun data yang dikumpulkan pada penyusunan dari pengumpulan beberapa metode dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu: *Stages of Thinking*. Dipilihnya metode *Stages of Thinking* dikarenakan metode *Stages of Thinking* dianggap paling sesuai dengan metode penciptaan pada penelitian ini:



Gambar 1. Bagian metodologi desain "Stage of Thinking" [2].

Dalam konsep perwujudan dapat disimpulkan menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

2.1 Desain Brief

Design brief menjelaskan tujuan tertentu yang bisa dipenuhi oleh sebuah desain yang mempunyai interpretasi yang berbeda-beda. Pelaku desain perlu memahami secara singkat namun dengan topik yang jelas mengenai apa yang hendak dibuat desain melalui pendekatan tersebut [2]. Pada prinsip desain adalah rangkaian kombinasi, ialah sebagaimana unsur-unsur desain dipadukan, disusun, ataupun dikombinasi guna menciptakan suatu efek-efek tertentu [10].

2.2 Research Background

Melalui latar belakang riset sesudah menjelaskan dengan singkat, pelaku desain mulai menggali informasi yang bisa mendukung pada proses desain serta menampilkan sebuah ide [2]. Informasi yang

diperoleh pada perancangan *stool set* dengan konsep Tripod ini setelah melakukan survei serta pengumpulan data yang dibutuhkan maka diputuskan menggunakan metode kualitatif.

2.3 Design Resolve

Ekplorasi Sebuah desain diperlukan guna melihat apakah desain yang dibuat akan berfungsi jika dibuat secara nyata. Hal ini juga memberi peluang guna menguji suatu produk desain kedalam bentuk nyata [2]. Melalui tahap ini dibuatlah berbagai macam alternatif sketsa desain set kursi yang mengukung deformasi kaki Tripod. Deformasi sendiri merupakan berubahnya wujud, letak, serta dimensi pada suatu barang namun tidak mengalami pemerubahan bentuk asli [4].

2.4 Select Rationale

Proses pemilihan ialah sebuah tahapan desain yang sudah melewati proses *prototype* dipilih guna pengembangan. Berbagai faktor seperti biaya serta waktu dijadikan pertimbangan pada proses pemilihan. Termasuk dalam tahapan *trial and error* untuk mendapatkan desain dan konstruksi yang diinginkan [6]. Setelah sketsa terpilih dilanjutkan pada proses modeling untuk mendapatkan ukuran serta kalkulasi biaya produksi.

2.5 Implemen Delevery

Pada tahapan implementasi dilakukan manajemen proyek supaya hasil dari desain tersebut sesuai kepada harapan supaya desain yang dibuat dapat disesuaikan dengan biaya serta selang waktu yang sudah ditentukan dalam proses pengerjaan [6].

2.6 Learn Feedback

Tahap paling akhir ialah mempelajari apa yang telah terjadi pada proses desain. Pelajaran yang diperoleh disaat proses mendesain bisa sebagai acuan guna desain selanjutnya. Tahap *Learn feedback* juga melihat melihat respon pengguna akhir ketika memakai produk yang sudah tercipta dari proses panjang tersebut [2].

Melalui metode perancangan "*Stage of Thinking*" sehingga dapat membuat kerangka susunan proses desain dimana adalah suatu wujud rancangan atau kerangka susunan pada proses desain yang menjadi gambaran umum sebagaimana suatu tujuan bisa dicapai.

3. Pembahasan

3.1 Perancangan

Perencanaan atau fase pertama, perlu merencanakan mengenai target jumlah produksi, desain produk, ongkos produksi atau biaya yang yang diperlukan, dan bahan baku. Selanjutnya, jumlah pekerja kerja yang dibutuhkan untuk mencapai target produksi juga termasuk dalam langkah tersebut [1].

3.2 Pelaksanaan

Melakukan observasi secara langsung dengan mendatangi pengrajin dan toko yang telah membuat sejenis produk *stool set*, bahan dan alat yang digunakan sebagai referensi dan acuan dalam pembuatan produk.

3.3 Analisis Data

Aktivitas termasuk mengorganisasikan data yang dikumpulkan dari observasi, menulis sesuai dengan standar, dan mengelompokkan contoh produk berdasarkan bentuk dan bahan.

3.4 Evaluasi

Langkah kerja dimulai dengan menilai hasil observasi, data yang diperoleh melalui wawancara dan foto dokumentasi, bahan dan alat yang digunakan pengrajin selama proses produksi. Evaluasi dari semua hasil yang diperoleh dan disarankan menentukan proses produksi selanjutnya.

3.5 Tripod

Terdapat berbagai jenis-jenis tripod yaitu:

3.5.1 Tripod kamera modern

Tripod kamera modern pada awalnya diciptakan untuk membantu fotografi maupun videografi untuk mendapatkan gambar yang stabil, jenis memiliki bentuk dan ukuran yang lumayan besar berdasarkan kegunaan yaitu untuk menopang kamera yang pada waktu tersebut ukuran kamera cenderung besar[6].



Gambar 2. Tripod konvensional

3.5.2 Tripod mini

Tripod mini memiliki bentuk yang lebih kecil dan sederhana dibandingkan dengan pendahulunya dikarenakan jenis ini diperuntukan untuk kamera kecil maupun telepon selular serta mampu dibawa kemana-mana [6].



Gambar 3. Tripod mini

3.5.3 3) Tripod Octopus atau Tripod Gurita

Tripod Octopus atau Tripod Gurita memiliki ukuran yang kecil namun memiliki kaki yang fleksibel dan mampu mencengkram seperti kaki gurita sehingga dapat diletakkan ditempat yang tidak rata maupun pada tiang sekalipun.[6]



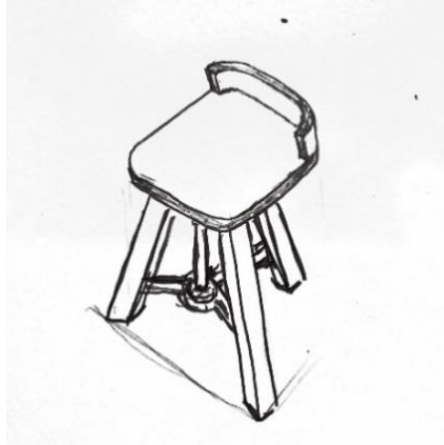
Gambar 4. Tripod octopus

Perancangan produk dapat diwujudkan melalui proses, pemikiran, sketsa alternatif, dan evaluasi dalam konsep kreatif berbasis tripod kamera. Proses ini merujuk pada pendapat Ginting dalam artikelnya bahwa tujuan dari proses perancangan adalah membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan manusia. Perancangan produk melalui penggambaran komputer dan analisis teknik yang dapat diproses secara teratur termasuk memasarkannya. Perancangan produk mencakup semua aspek pembuatan bagian, perakitan, dan penyelesaian, termasuk kekurangannya.[9]

3.6 Sketsa Desain



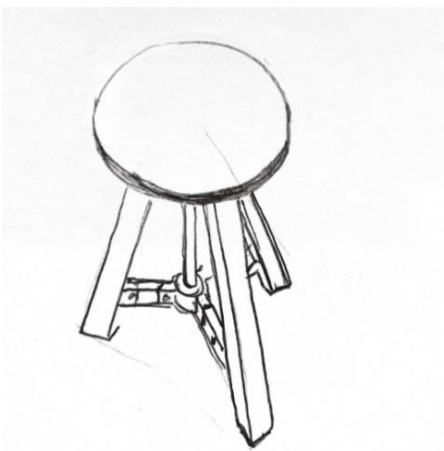
Gambar 5. Sketsa stool 1



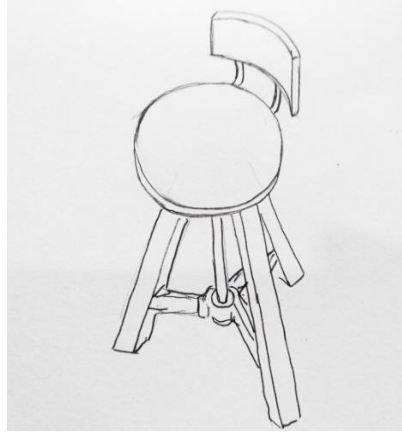
Gambar 6. Sketsa stool 2



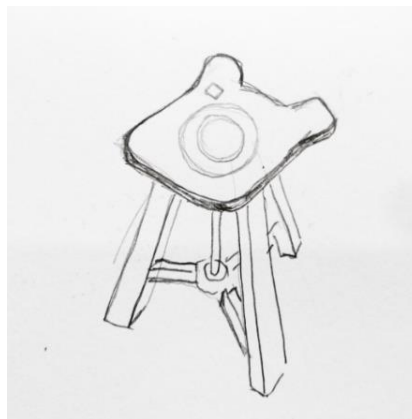
Gambar 7. Sketsa stool 3



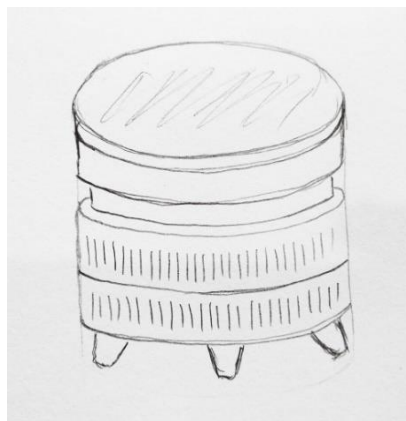
Gambar 8. Sketsa stool 4



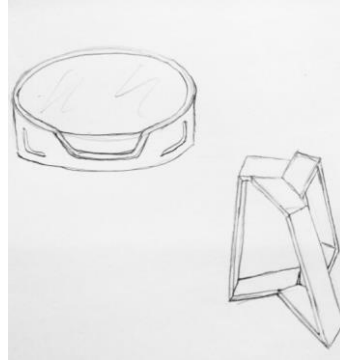
Gambar 9. Sketsa stool 5



Gambar 10. Sketsa stool 6



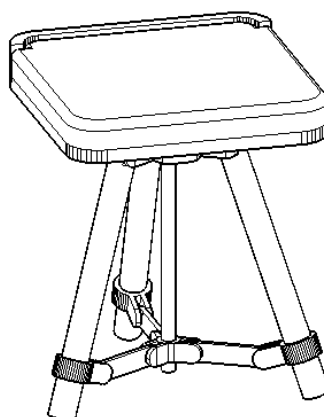
Gambar 11. Sketsa Meja 1



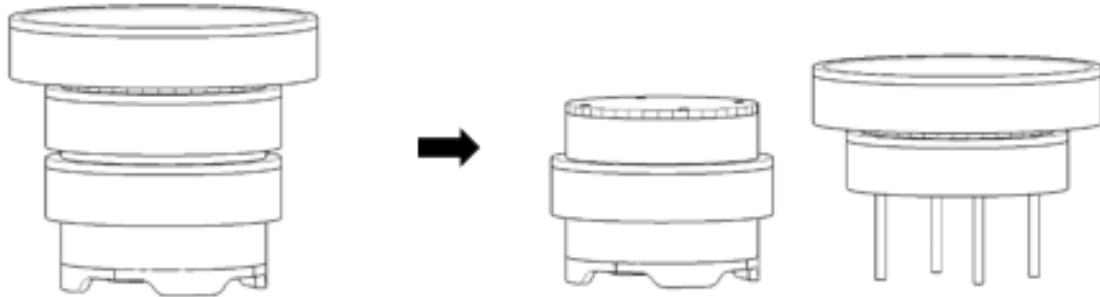
Gambar 12. Sketsa Meja 3



Gambar 13. Sketsa Meja 5



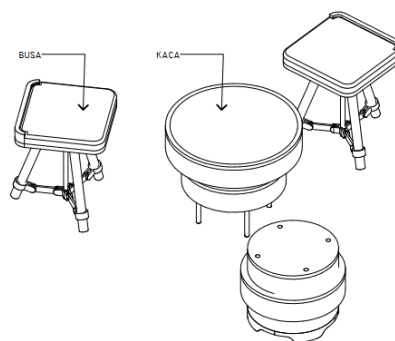
Gambar 14. Desain stool terpilih



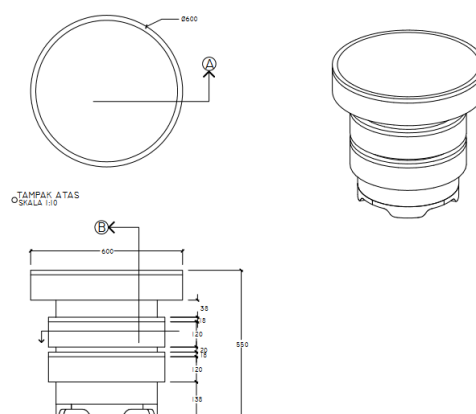
Gambar 15. Desain meja terpilih

3.7 Proses Pengerjaan Produk

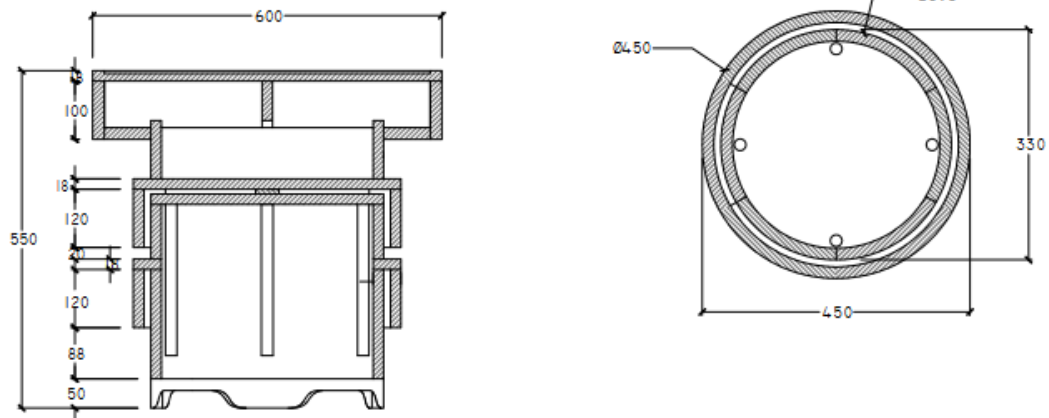
3.7.1 Gambar Kerja



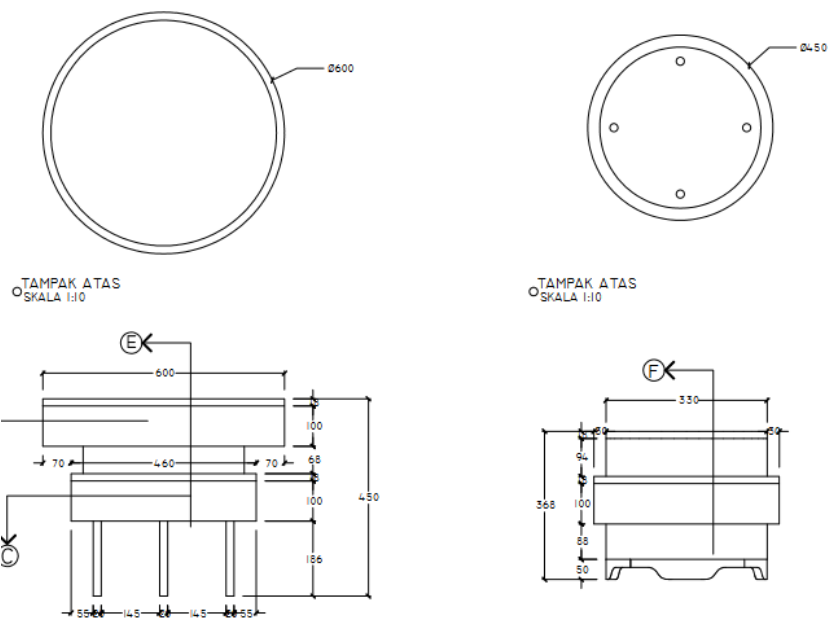
Gambar 16. Desain meja terpilih



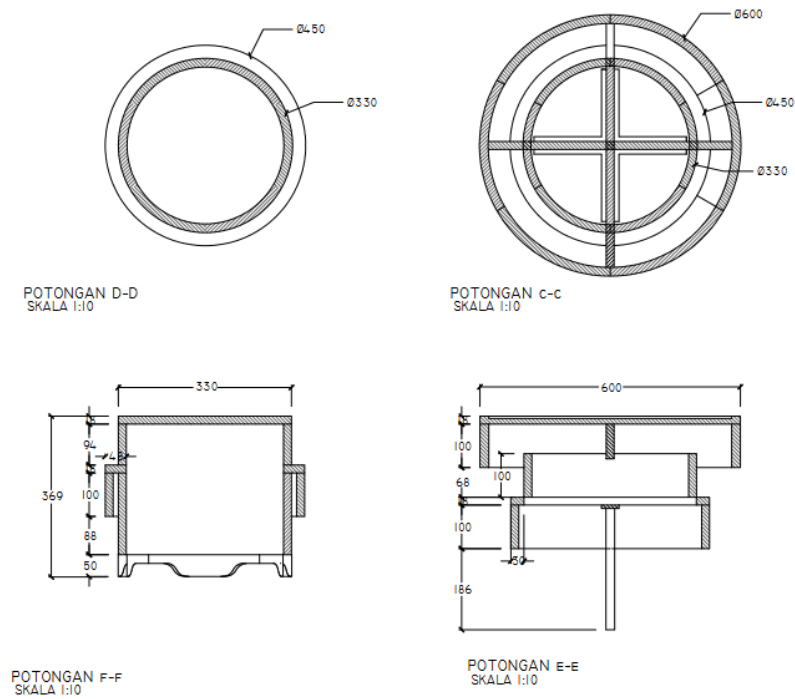
Gambar 17. Desain meja terpilih



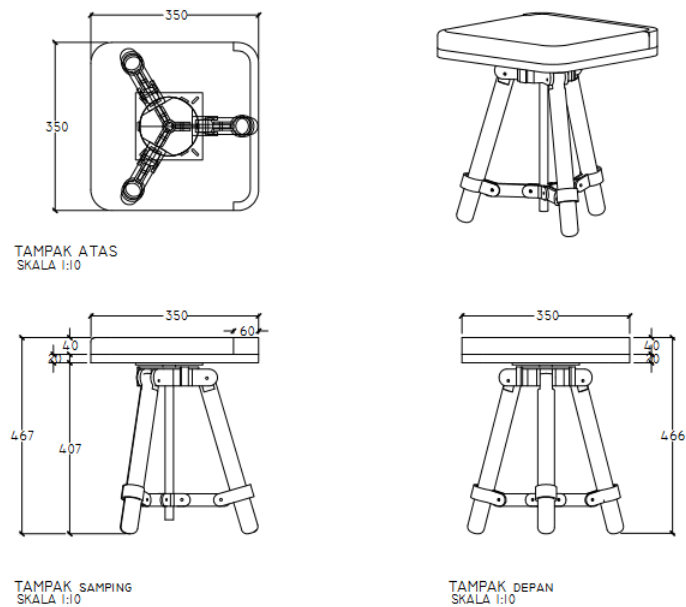
Gambar 18. Desain meja terpilih



Gambar 19. Desain meja terpilih



Gambar 20. Desain meja terpilih



Gambar 21. Desain meja terpilih

3.8 Identifikasi Bahan

Bahan yang digunakan adalah kayu jati kombinasi material plat besi, dengan harapan produk *stool/set* akan lebih menarik konsumen serta mampu dipromosikan pada tingkat tertentu.

Berikut adalah bahan yang digunakan dalam proses produksinya :

1. Proses penggergajian.



Gambar 22. penggergajian log kayu

2. Proses pengeringan.



Gambar 23. penjemuran papan

3. Proses pemotongan.



Gambar 24. pemotongan lengkung

4. Pembentukan.



Gambar 25. Pembentukan bahan

5. Proses router.



Gambar 26. Proses router

6. Proses bubut.



Gambar 27. proses bubut

7. Pemotongan serta proses pengelasan.



Gambar 28. pemotongan dan las

8. Perakitan produk.



Gambar 29. proses perakitan

9. Produk Jadi.



Gambar 30. Produk Jadi

10. Display Produk



Gambar 31. Display produk I

4. Kesimpulan

Dalam perkembangan dunia desain memerlukan suatu perencanaan desain yang terencana dengan baik, hal ini dapat memberikan hasil produk berkualitas. Unsur desain tidak terlepas dari sumber ide yang di dapat dari manapun, dengan ide dasar dan konsep yang terencana sesuai hasil data penelitian terkait menjadi sebuah titik poin suatu sistem perancangan mebel atau furnitur stool set yang mampu memberikan nilai tambah dan pilihan desain pada konsumen.

Untuk membuat mebel terlihat menarik harus memiliki tampilan tematiknya sendiri. Ini adalah alasan mengapa ide untuk membuat *stool set* dengan ide dari tripod. Metode perancangan "*Stage of Thinking*" menjadi pilihan dalam penelitian ini.

Stage of Thinking merupakan metode perancangan yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi, dengan menerapkan beberapa tahapan yang ada di ada dalamnya, *Stage of Thinking* dapat membantu perancangan ini menghasilkan peluang desain baru sesuai kebutuhan konsumen. Adapaun tahapan *Stage of Thinking* yaitu: (1) Desain Brief , (2) Research Backgroud , (3) Design Resolve, (4) Select Rationale, (5) Implemen Delevery, (6) Learn Feedback.

sentuhan akhir pada perancangan *stool set* ini adalah menggunakan bahan kayu jati yang mempunyai serat khas, tahan lama, dan ditambah *finishing* natural.

5. Saran

Kelemahan serta kelebihan produk merupakan upaya dalam menerjemahkan konsep menjadi produk nyata sehingga dapat terciptanya produk yang diinginkan, berdasarkan hal tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun penulis selanjutnya.

1. Proses berpikir memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan kata, gambar dan warna untuk mengungkapkan ide dalam pikiran dalam bentuk diagram, sehingga konsep yang dipersembahkan dapat dengan mudah dikomunikasikan.
2. Menciptakan suatu produk memerlukan dukungan pencarian serta penelitian. Data yang dikandungnya nyata dan lengkap untuk membuat produk yang sesuai.
3. Diharapkan penelitian ini selanjutnya mampu untuk mengumpulkan lebih banyak sumber serta referensi yang terkait dengan perancangan sebuah produk mebel maupun efektivitas prosesnya agar hasil penelitian selanjutnya lebih baik serta lebih lengkap lagi.

6. Daftar Pustaka

- [1] Ahmad Hadi Fauzi & iwan Sukoco. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. Organum Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi Vol.2. No. 1. :37-45
- [2] Ambrose, Gavin dan Paul Harris. (2010). Design Thinking. Switzerland: AVA Publishing SA.
- [3] Amrizal. (2020). Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal Desain Kriya, Kriya Tradisional Dan Aset Budaya Lokal. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- [4] CF Sunaryo, G Mulyono, F Tanaya- Intra. (2019). Perancangan Set furniture untuk Public Space dengan Pemanfaatan Limbah Kayu Jati dan Resin.Jurnal Ilmiah Vol.7. No2. 893-901.
- [5] Haryanto Eko. (2018). Pengembangan desain Profuk Kerajinan Berbahan Limbah di Klaten. Jurnal Abdi Seni. Vol 9, No 1. Hal. 34-42.
- [6] Kurniawansyah, H. (2020). APPLIED FOOD PHOTOGRAPHY FOR GOODFELLAS RESTO WITH STILL LIFE APPROACH. Arty: Jurnal Seni Rupa, 9(1), 11-32.
- [7] Marizar, Eddy S. (2005). Designing Furniture, Yogyakarta: Media Pressindo.
- [8] Nurmianto, Eko. (2014). Ergonomic Konsep Dasar Dan Aplikasinya. Surabaya: Guna Widya.
- [9] Rosani ginting. (2022). Perancangan produk (konsep dan aplikasi). Medan: USU press.
- [10] Sholahuddin, Muhammad. (2014). Proses perancangan desain mebel, Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.