

**PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI DARI
UPCYCLE BATOK KELAPA UNTUK RUANG TAMU**



1710085027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI DARI
UPCYCLE BATOK KELAPA UNTUK RUANG TAMU**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI DARI *UPCYCLE* BATOK KELAPA UNTUK RUANG TAMU** diajukan oleh Bentang Belintang NIM 1710085027, Program studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal.....2023.

Pembimbing I Anggota


Endro Trisusanto, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19640921 199403 1 001

NIDN.0021096402

Pembimbing II Anggota


Nor Jayadi, S.Sn., M.A.

NIP. 19750805 200801 1 014

NIDN. 0011076810

Cognate/Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 196505221992031003

NIDN. 0022056503

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

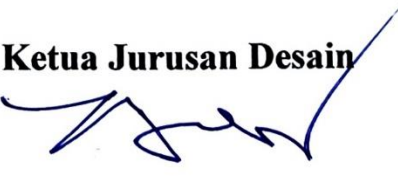
Ketua Program Studi Desain Produk


Endro Trisusanto, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19640921 199403 1 001

NIDN. 0021096402

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702


Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI DARI *UPCYCLE* BATOK KELAPA UNTUK RUANG TAMU** ini dapat diselesaikan guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi diharapkan produk dari perancangan ini dapat membantu masyarakat golongan menengah kebawah yang bertempat tinggal pada rumah tipe 36 yang memiliki keterbatasan ruang makan.

Desainer produk memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya dalam bidang produk furnitur. Furnitur merupakan produk yang sangat penting karena dipergunakan sebagai penunjang aktifitas manusia sehari-harinya. Akan tetapi seiringnya perkembangan zaman lahan tempat tinggal semakin berkurang sehingga menyebabkan rumah-rumah yang dibangun menjadi sempit dan berdampak kurangnya penggunaan furnitur pada ruangan di beberapa rumah terutama tipe 36. Oleh sebab itu desainer memberikan inovasi baru pada fungsi furnitur sehingga menjadi lebih berguna untuk penggunaanya.

Penulis menemukan banyak sekali rintangan, hambatan dan juga pengalaman untuk belajar selama proses perancangan berlangsung. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk membantu perancang mengevaluasi diri dan terus berkembang. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi perancang, pembaca dan masyarakat secara luas.

Terimakasih.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses perancangan tugas akhir ini, banyak sekali ditemukan kesulitan dan hambatan oleh penulis, namun berkat adanya pihak-pihak yang memberikan bantuan dan semangat, perancang dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada orang-orang baik yang telah hadir dan membantu selama proses perancangan.

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.
2. Kepada Orang Tua yang kasihnya tak terhingga sepanjang masa.
3. Kepada Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
4. Kepada Ketua Jurusan Desain, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
5. Kepada Pak Endro Trisusanto, S.Sn., M. Sn. selaku Kepala Prodi Desain Produk sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah membantu penulis dalam memberikan bimbingan dan saran pada penulisan skripsi tugas akhir ini.
6. Kepada Bu RA Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali
7. Kepada Pak Nor Jayadi, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah membantu penulis dalam memberikan ide-ide tambahan sehingga rancangan menjadi lebih berinovasi.
8. Kepada Pak Bambang dan teman-teman yang berada ditempat saya bekerja yang telah mensupport saya dalam berbagai hal.
9. Kepada Mas Rosidi sebagai pengrajin kayu yang telah membantu saya dalam perancangan.
10. Kepada setiap tukang las yang membantu saya dalam perancangan.
11. Kepada teman-teman seangkatan penulis yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar sarjana dan berproses bersama.
12. Kepada orang baik yang selalu hadir dan menemani penulis selama ini.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI DARI *UPCYCLE* BATOK KELAPA UNTUK RUANG TAMU** adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan penulis. Perancangan ini adalah asli karya penulis dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta,.....



Bentang Belintang

1710085027

PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI DARI *UPCYCLE* BATOK KELAPA UNTUK RUANG TAMU

BENTANG BELINTANG

ABSTRAK

Tingginya tingkat kepadatan populasi masyarakat dalam berbagai kota besar menciptakan minimnya lahan tempat tinggal, dan berdampak pada pembangunan tempat tinggal yang sempit dan memiliki masalah keterbatasan ruangan salah satunya pada rumah tipe 36. Ruangan yang terdapat pada rumah tipe 36 pada umumnya memiliki ruang tamu atau ruang keluarga yang menjadi satu tanpa skat, kamar tidur dan kamar mandi, dan dapur namun tidak memiliki ruang makan. Pada umumnya masyarakat penghuni rumah tipe 36 melakukan aktifitas makan pada ruang keluarga dan tidak menggunakan furnitur, dan apabila menggunakan furnitur set makan akan membuat ruangan menjadi sempit, sedangkan penggunaan furnitur set makan ini sangat penting dalam segi kenyamanan dan kesehatan. Dengan adanya furnitur set ruang tamu multifungsi yang dapat ditransformasi menjadi furnitur set ruang makan ini akan memudahkan masyarakat yang memiliki keterbatasan ruang makan dan dalam segi ekonomis jauh lebih ekonomis karena tidak perlu membeli 2 furnitur set dalam rumah. Furnitur set ruang tamu ini dirancang dengan menerapkan *upcycle* limbah batok kelapa sebagai unsur estetika dan bertujuan untuk meningkatkan nilai guna dari *upcycle* limbah batok kelapa sehingga dapat mengurangi limbah batok kelapa yang menumpuk.

Kata Kunci: Rumah tipe 36, Furnitur, multifungsi, *upcycle*, limbah Batok Kelapa

PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI DARI *UPCYCLE* BATOK KELAPA UNTUK RUANG TAMU

BENTANG BELINTANG

ABSTRACT

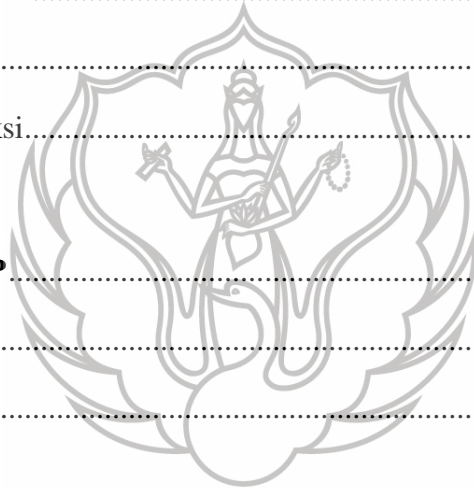
The high level of inhabitancy density in some big cities causing a shortage of living space, thus impacting the construction of cramped residence and has a problem in lack of space, including in the 36-type house. The type of 36 house generally has living room or family room without any borders, even bedroom and the bathroom, also kitchen without dining room. Generally, those who stays on this 36-type house will eating on dining room without furniture's, because it will make the room narrow. In the other hand, using furniture's set-in dining room will gives comfortable and health for the occupants. With a multifunctional living room furniture set, that can be transformed into a dining room furniture, will efficiently the space and budgets without buying two types of furniture set for both of dining and living room. The furniture set for this dining room was design use a upcycle of coconut shell to increase the value of it. As the result, it will reduce the waste of the coconut shell around us.

Keywords: The 36-type house, Furniture, multifunction, upcycle, Coconut shell waste

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	6
BAB II TINJAUAN PERANCANGAN	7
A. Tinjauan Produk	7
B. Perancangan Terdahulu	13
C. Landasan Teori	20
BAB III METODE PERANCANGAN.....	50
A. Metode Perancangan	50
B. Tahapan Perancangan.....	53

C. Metode Pengumpulan Data	58
D. Analisis Data	59
BAB IV PROSES KREATIF	83
A. <i>Design Problem Statement</i>	83
B. <i>Brief Design</i>	83
C. <i>Image Board</i>	87
D. Kajian Material dan Gaya.....	88
E. Sketsa Desain.....	89
F. Desain Terpilih	94
G. <i>Branding</i>	109
H. Biaya Produksi.....	123
BAB V PENUTUP	126
A. Kesimpulan.....	126
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang keluarga yang dipergunakan untuk ruang makan bersama dan berbagai aktivitas	8
Gambar 2.2 Ruangan tamu yang menyatu dengan ruang keluarga pada rumah tipe 36 tidak tersusun rapih dan tidak menggunakan furnitur.....	9
Gambar 2.3 Denah rumah 36 tanpa ruang makan.....	9
Gambar 2.4 Limbah batok kelapa yang sudah dihaluskan.....	10
Gambar 2.5 Limbah batok kelapa yang menggunung di sebelah pedagang es kelapa	11
Gambar 2.6 Limbah batok kelapa yang menggunung di pinggir jalan yang berada di Jl. Parangtritis	11
Gambar 2.7 Contoh limbah batok kelapa yang akan dimanfaatkan sebagai arang	12
Gambar 2.8 Furnitur set ruang tamu kayu kopi	13
Gambar 2.9 <i>Bamboo Furniture Set</i>	14
Gambar 2.10 Kursi Tamu Minimalis	15
Gambar 2.11 Mangkuk natural batok kelapa	15
Gambar 2.12 Gayung Batok Kelapa	16
Gambar 2.13 Kerajinan Wadah Pot Tanaman.....	17
Gambar 2.14 <i>Night Lamp Coconut</i>	18
Gambar 2.15 <i>Tray coconut laminated</i>	19
Gambar 2.16 Square Stool Coconut.....	20
Gambar 2.17 Beberapa bentuk geometri.....	36
Gambar 2.18 Standaritas antropometrika untuk mencapai kenyamanan dalam menggunakan kursi	37
Gambar 2.19 Berbagai macam sikap duduk yang lakukan manusia yang memperngaruhi ergonomi dan antropometri.....	38

Gambar 2.20 Antropometrika aktifitas duduk manusia berdasarkan kenyamanan	38
Gambar 2.21 Sikap duduk dan gerak aktifitas manusia secara antropometris akan berpengaruh pada besar ukuran furnitur	40
Gambar 2.22 Standar antropometrika untuk <i>coffee table set</i>	41
Gambar 2.23 Standar ukuran kursi tamu	42
Gambar 2.24 Standar antropometrika untuk <i>Dining Table Set</i>	43
Gambar 2.25 Standar ukuran kursi makan	44
Gambar 2.26 Packaging kursi dalam produk Fyrn Stemm Chair oleh Fyrn	48
Gambar 2.27 Packaging dus kopi kemasan.....	49
Gambar 2.28 Packaging box kayu yang diproduksi poleexpress.....	49
Gambar 3.1 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	51
Gambar 3.2 Tahapan Metode <i>Disruptive Design</i>	52
Gambar 3.3 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	53
Gambar 3.4 Hasil tanggapan kuesioner	78
Gambar 3.5 Hasil tanggapan kuesioner	79
Gambar 3.6 Hasil tanggapan kuesioner	79
Gambar 3.7 Hasil tanggapan kuesioner	80
Gambar 3.8 Hasil tanggapan kuesioner	80
Gambar 3.9 Hasil tanggapan kuesioner	81
Gambar 3.10 Hasil tanggapan kuesioner	81
Gambar 4.1 <i>Image Board</i>	87
Gambar 4.2 Sketsa Transformasi Bentuk Geometri	89
Gambar 4.3 Desain Alternatif 1 Meja Kopi.....	90
Gambar 4.4 Desain Alternatif 1 <i>Arm Chair</i> (Kursi Tamu)	90
Gambar 4.5 Desain Alternatif 1 <i>Stool</i>	91

Gambar 4.6 Desain Alternatif 2 Meja Kopi	91
Gambar 4.7 Desain Alternatif 2 <i>Arm Chair</i> (Kursi Tamu)	92
Gambar 4.8 Desain Alternatif 2 <i>Stool</i>	92
Gambar 4.9 Desain Alternatif 3 Meja Kopi	93
Gambar 4.10 Desain Alternatif 3 <i>Arm Chair</i> (Kursi Tamu)	93
Gambar 4.11 Desain Alternatif 3 <i>Stool</i>	94
Gambar 4.12 Desain Terpilih Meja Kopi.....	95
Gambar 4.13 Desain Terpilih <i>Coffee Table</i> (Desain 3D).....	95
Gambar 4.14 Tampak laci saat dipergunakan untuk menyimpan peralatan makan (Desain 3D)	96
Gambar 4.15 Transformasi Desain Terpilih Meja Kopi Menjadi <i>Dining Table</i> (Desain 3D)	96
Gambar 4.16 Gambar Kerja Desain Terpilih <i>Coffee Table</i>	97
Gambar 4.17 Gambar Kerja Desain Terpilih <i>Dining Table</i>	98
Gambar 4.18 Hasil Karya Desain Terpilih Meja Tamu	99
Gambar 4.19 Desain Terpilih <i>Arm Chair</i> (Kursi Tamu)	100
Gambar 4.20 Desain Terpilih <i>Arm Chair</i> (Desain 3D)	100
Gambar 4.21 Tampak laci saat dipergunakan untuk menyimpan buku-buku (Desain 3D)	101
Gambar 4.22 Transformasi Desain Terpilih <i>Arm Chair</i> menjadi <i>Dining Chair</i> (Desain 3D)	101
Gambar 4.23 Gambar Kerja Desain Terpilih <i>Arm Chair</i>	102
Gambar 4.24 Gambar Kerja Desain Terpilih <i>Dining Chair</i>	103
Gambar 4.25 Hasil Karya Desain Terpilih <i>Arm Chair</i>	104
Gambar 4.26 Desain Terpilih <i>Stool</i>	105
Gambar 4.27 Desain Terpilih <i>Stool</i> (Desain 3D).....	105

Gambar 4.28 Tampak <i>storage</i> saat dipergunakan untuk menyimpan buku-buku (Desain 3D).....	106
Gambar 4.29 Tranformasi Desain Terpilih <i>Stool</i> Yang Dapat Dipergunakan Untuk Kursi Makan (Desain 3D).....	106
Gambar 4.30 Gambar Kerja Desain Terpilih <i>Stool</i>	107
Gambar 4.31 Gambar Kerja Desain Terpilih <i>Dining Chair</i>	108
Gambar 4.32 Hasil Karya Desain Terpilih <i>Stool</i> (Skala 1 : 4).....	109
Gambar 4.33 Logo <i>Brand</i> “Ticcoc”.....	110
Gambar 4.34 <i>Tagline</i> Logo <i>Brand</i> “Ticcoc”.....	110
Gambar 4.35 Poster 1.....	111
Gambar 4.36 Poster 2.....	112
Gambar 4.37 Poster 3.....	113
Gambar 4.38 Poster 4.....	114
Gambar 4.39 <i>Cover</i> Katalog.....	115
Gambar 4.40 Katalog Halaman 1.....	115
Gambar 4.41 Katalog Halaman 2.....	116
Gambar 4.42 Katalog Halaman 3.....	116
Gambar 4.43 Katalog Halaman 4.....	117
Gambar 4.44 Katalog Halaman 5.....	117
Gambar 4.45 Katalog Halaman 6.....	118
Gambar 4.46 Katalog Halaman 7.....	118
Gambar 4.47 Katalog Halaman 8.....	119
Gambar 4.48 Katalog Halaman 9.....	119
Gambar 4.49 <i>X-Banner</i>	120
Gambar 4.50 <i>Foam Sheet</i>	121
Gambar 4.51 <i>Dusbox</i>	122

Gambar 4.52 *Box Kayu*.....122



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pemetaan Tahapan dalam Tiga Bagian DDM.....	56
Tabel 3.2 Hasil Wawancara Narasumber 1.....	60
Tabel 3.3 Hasil Wawancara Narasumber 2.....	66
Tabel 3.4 Hasil Wawancara Narasumber 3.....	68
Tabel 3.5 Hasil Wawancara Narasumber 4.....	71
Tabel 3.6 Hasil Wawancara Narasumber 5.....	74
Tabel 3.7 Kesimpulan hasil analisis pada kuesioner.....	82
Tabel 4.1 Analisis dari <i>design brief</i>	84
Tabel 4.2 Matriks Pemilihan Desain Alternatif Meja Kopi.....	94
Tabel 4.3 Matriks Pemilihan Desain Alternatif <i>Arm Chair</i> (Kursi Tamu)	99
Tabel 4.4 Matriks Pemilihan Desain Alternatif <i>Stool</i>	104
Tabel 4.5 Rancangan Anggaran Biaya Produksi Furnitur Set Multifungsi	123
Tabel 4.6 Rancangan Anggaran Biaya Lainnya	124
Tabel 4.7 Perhitungan Harga Jual Produk.....	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 <i>Image Board</i>	132
Lampiran 1.2 <i>Profil</i>	133
Lampiran 1.3 Poster 1	134
Lampiran 1.4 Poster 2	135
Lampiran 1.5 Poster 3	136
Lampiran 1.6 Poster 4	137
Lampiran 1.7 Katalog Halaman 1	138
Lampiran 1.8 Katalog Halaman 2	138
Lampiran 1.9 Katalog Halaman 3	139
Lampiran 1.10 Katalog Halaman 4	139
Lampiran 1.11 Katalog Halaman 5	140
Lampiran 1.12 Katalog Halaman 6	140
Lampiran 1.13 Katalog Halaman 7	141
Lampiran 1.14 Katalog Halaman 8	141
Lampiran 1.15 Katalog Halaman 9	142
Lampiran 1.16 Katalog Halaman 10	142
Lampiran 1.17 Sketsa 1	143
Lampiran 1.18 Sketsa 2.....	144
Lampiran 1.19 Sketsa 3.....	145
Lampiran 1.20 Sketsa 4.....	146
Lampiran 1.21 Sketsa 5.....	147
Lampiran 1.22 Sketsa 6.....	148
Lampiran 1.23 Sketsa 7	149
Lampiran 1.24 Sketsa 8.....	150
Lampiran 1.25 Sketsa 9.....	151

Lampiran 1.26 Sketsa 10.....	152
Lampiran 1.27 Desain Terpilih 1	153
Lampiran 1.28 Desain Terpilih 2	154
Lampiran 1.29 Desain Terpilih 3	155
Lampiran 1.30 Gambar Kerja 1	156
Lampiran 1.31 Gambar Kerja 2	157
Lampiran 1.32 Gambar Kerja 3	158
Lampiran 1.33 Gambar Kerja 4	159
Lampiran 1.34 Gambar Kerja 5	160
Lampiran 1.35 Gambar Kerja 6	161
Lampiran 1.36 Gambar Kerja 7	162
Lampiran 1.37 Gambar Kerja 8	163
Lampiran 1.38 Gambar Kerja 9	164
Lampiran 1.39 Gambar Kerja 10	165
Lampiran 1.40 Gambar Kerja 11	166
Lampiran 1.41 Gambar Kerja 12	167
Lampiran 1.42 Gambar Kerja 13	168
Lampiran 1.43 Gambar Kerja 14	169
Lampiran 1.44 Gambar Kerja 15	170
Lampiran 1.45 Gambar Kerja 16	171
Lampiran 1.46 Desain 3D <i>Coffee Table</i>	172
Lampiran 1.47 Desain 3D <i>Dining Table</i>	172
Lampiran 1.48 Desain 3D <i>Arm Chair</i>	173
Lampiran 1.49 Desain 3D <i>Dining Chair</i>	173
Lampiran 1.50 Desain 3D <i>Stool</i>	174
Lampiran 1.51 Desain 3D <i>Dining Chair</i>	174

Lampiran 1.52 Desain 3D 1 Set Ruang Tamu Tanpa <i>Stool</i>	175
Lampiran 1.53 Desain 3D 1 Set Ruang Tamu Dengan <i>Stool</i>	175
Lampiran 1.54 Desain 3D 1 Set Ruang Makan Posisi 1	176
Lampiran 1.55 Desain 3D 1 Set Ruang Makan Posisi 2.....	176
Lampiran 1.56 Proses Produksi Tahap Pembuatan <i>Effect Rustic</i>	177
Lampiran 1.57 Proses Produksi Tahap Penerapan Batok Kelapa Menggunakan Semen Putih	177
Lampiran 1.58 Proses Produksi Tahap Uji Coba Perakitan Kerangka Kaki.....	178
Lampiran 1.59 Suasana Pameran	178
Lampiran 1.60 Hasil Produk 1 Set Ruang Tamu	179
Lampiran 1.61 Dokumentasi Saya Saat Pameran	179
Lampiran 1.62 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1 Halaman 1	180
Lampiran 1.63 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1 Halaman 2	181
Lampiran 1.64 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2 Halaman 1	182
Lampiran 1.65 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2 Halaman 2	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rumah tipe 36 merupakan adanya pengadaan perumahan untuk mengatasi masalah kepadatan penduduk yang semakin meningkat pada kota-kota besar dengan keterbatasan lahan untuk dihuni masyarakat, Adapun rumah susun yang merupakan salah satu alternatif pengadaan perumahan untuk mengatasi kepadatan penduduk. Meskipun dapat mengatasi masalah kepadatan penduduk dalam hal keterbatasan lahan huni, rumah tipe 36 dan rumah susun memiliki masalah baru yaitu ketersediaan ruangan yang terbatas. Rumah tipe 36 memiliki luas bangunan 36 meter persegi dengan memiliki fasilitas ruangan yaitu 2 kamar tidur, 1 kamar mandi, 1 dapur, dan 1 ruang tamu, sedangkan pada rumah susun memiliki ragam ukuran dengan fasilitas yang berbeda-beda, akan tetapi pada penelitian kali ini berfokus pada unit rumah susun dengan ukuran 36 m² kebawah, hal ini dikarenakan rumah susun dengan ukuran tersebut merupakan rumah susun untuk kalangan menengah ke bawah dengan memiliki fasilitas ruangan 2 kamar tidur, 1 ruang keluarga, 1 ruang dapur dan 1 kamar mandi.

Untuk memiliki ruang tamu pada beberapa rumah tipe 36 biasanya masyarakat memanfaatkannya pada ruang keluarga ataupun teras rumah. Ruang tamu sering kali ditemukan menyatu dengan ruang keluarga sehingga tamu yang datang lebih nyaman karena berada pada ruangan yang memiliki banyak fasilitas furnitur dan barang-barang lainnya. Pada umumnya ruang tamu memiliki beberapa furnitur saja seperti 1 set furnitur tamu, gantungan jaket, *side table*/laci, lampu sudut dan beberapa hiasan. Ada beberapa aktifitas yang biasa dilakukan masyarakat dalam ruang tamu seperti halnya, berbincang-bincang, membaca majalah atau buku, memakan hidangan dan minuman yang disajikan oleh tuan rumah, bahkan dalam budaya Indonesia sering kali tamu diajak untuk makan terlebih dahulu sebelum pulang sebagai bentuk menghormati tamu yang sudah datang.

Rumah tipe 36 ataupun rumah susun tidak memiliki ruang makan, biasanya masyarakat yang tidak memiliki ruang makan melakukan aktifitas makannya pada ruang tengah atau ruang keluarga. Adapun beberapa masyarakat yang memanfaatkan ruangan dapur di set secukup mungkin untuk dibuatkannya meja makan, akan tetapi biasanya akan memiliki kesan ruangan yang sempit untuk beberapa rumah tipe 36, hal ini dikarenakan ukuran ruangan yang tersedia berbeda-beda.

Berdasarkan ketersediaan ruangan pada rumah tipe 36 dan rumah susun tersebut tentunya belum memenuhi kriteria sebagai rumah ideal, karena kurangnya fasilitas ruangan untuk aktivitas penghuni seperti ruang tamu dan ruang makan. Keterbatasan ruangan ini berdampak pada kurangnya terpenuhi fasilitas penunjang aktivitas di dalam rumah, antara lain seperti penggunaan furnitur yang tidak sesuai dengan keluasan ruang mengakibatkan ruang tampak semakin sempit, pengaturan *zoning* yang tidak sesuai, sirkulasi yang tidak lancar serta penataan furnitur yang tidak tepat, hingga tidak tersusun rapih pada ruangan. Untuk sebagian masyarakat bahkan pada akhirnya lebih memilih tidak menggunakan furnitur dikarenakan terasa sangat sempit apabila menggunakan furnitur. Terdapat salah satu kasus dari hasil observasi penulis tidak menggunakan furnitur ruang tamu dikarenakan terlalu sempit jika menggunakannya dan berujung tamu yang datang hanya digelarkan karpet lantai saja atau bahkan tidak menggunakan karpet lantai. Dari permasalahan tersebut perlu dilakukan pemecahan permasalahan ruang yaitu dengan menerapkan penggunaan furnitur multifungsi.

Furnitur merupakan salah satu benda yang dapat menunjang aktifitas manusia dalam sehari-hari. Seiringnya waktu fungsi pada furnitur akan mengalami perkembangan yang ditujukan untuk memudahkan manusia dalam aktifitasnya, seperti halnya furnitur multifungsi. Pengembangan furnitur multifungsi ini disebabkan adanya masalah sebagian masyarakat dalam hal keterbatasan ruangan untuk kebutuhan beraktifitas sehari-hari. Keterbatasan ruangan ini terjadi dikarenakan luas lahan tanah dalam kota-kota besar yang semakin rapat dan meningkatnya jumlah penduduk yang berujung keterbatasan lahan wilayah tempat tinggal dan hal tersebut berdampak pada

pembangunan perumahan di berbagai kota, seperti halnya akses yang semakin padat, serta tingginya harga perumahan dan masih banyak masyarakat yang memiliki penghasilan cukup minim. Furnitur multifungsi ditujukan untuk perumahan tipe kecil karena dapat mengurangi penggunaan furnitur sehingga ruang menjadi lebih lapang. Dengan penggabungan dua atau lebih fungsi yang berbeda dalam satu produk maka furnitur multifungsi dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruangan sehingga dapat menunjang aktivitas di dalam ruangan.

Material yang dipergunakan dalam pembuatan furnitur saat ini sudah sangat beragam, seperti kayu, plastik, besi, rotan, bambu, bahan tekstil, *recycle* dan *upcycle*, hingga perpaduan dari beberapa macam jenis material atau yang biasa disebut dengan *mix* material. *Upcycle* merupakan salah satu bahan yang diolah dari bahan limbah yang sebelumnya merupakan bahan yang menjadi sampah atau tidak terpakai. Di era sekarang ini sudah banyak sekali penggunaan bahan *upcycle* dan *recycle*, hal itu bertujuan untuk membantu permasalahan global yakni penumpukan sampah atau limbah. Hal ini terjadi dikarenakan tingkat produksi dan konsumsi jauh lebih tinggi dari pada pengolahan limbah yang ada, sehingga membutuhkan banyak cara pemanfaatan dan pengolahan limbah-limbah yang semakin menumpuk.

Bahan *Upcycle* di era sekarang ini sudah banyak sekali diminati dalam pembuatan furnitur, hal itu dikarenakan motif yang dihasilkan dari bahan *upcycle* memberikan estetika yang sangat artistik sehingga mudah dipadukan dengan gaya-gaya *design interior* yang sudah sangat beragam. Salah satu yang dapat diolah menjadi bahan *upcycle* adalah limbah kelapa yang selama ini sering kita jumpai diberbagai tempat menggunung menjadi sampah.

Kelapa merupakan salah satu *flora* yang banyak tumbuh diberbagai daerah di Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara yang memiliki iklim tropis dan tanah yang sangat subur, sehingga di Indonesia memiliki kekayaan berupa sumber daya alam yang melimpah, salah satunya pohon kelapa. Pohon berjenis palem ini memiliki nama ilmiah *Cocos nucifera*. Pohon kelapa kerap tumbuh di sepanjang tepi pantai dan mudah ditemukan. Di negara Indonesia ada berbagai macam jenis kelapa yang tumbuh yakni

Kelapa Pandan Wangi, Kelapa Gading, Kelapa Kopyor, Kelapa Merah Wulung, dan Kelapa Hijau.

Kelapa banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia, hal ini dikarenakan air kelapanya yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia karena telah terbukti bermanfaat mencegah dan mengobati berbagai penyakit, salah satunya mensterilkan racun di dalam tubuh yang keracunan makanan. Pada bagian daging kelapanya pun dapat dikonsumsi dan dapat dipergunakan sebagai bahan utama pembuatan santan. Banyak manfaat yang bisa kita peroleh dari tanaman kelapa selain air dan daging buah kelapanya, seperti halnya batang pohon yang dapat dipergunakan untuk pondasi bangunan dan furnitur, ranting daun atau biasa yang kita sebut lidi dimanfaatkan sebagai sapu, daunnya yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan ketupat. Tidak hanya itu serabut kelapa sering dimanfaatkan sebagai bahan untuk pembakaran, keset, dan tali.

Batok kelapa juga memiliki banyak manfaat seperti salah satunya dalam pembuatan arang. Dengan tekstur yang bagus batok kelapa menjadi salah satu yang digemari dari bagian tanaman kelapa. Biasanya batok kelapa sering digunakan untuk kerajinan tangan seperti contohnya dekorasi rumah, kap lampu, asbak, rumah burung, wadah lilin, bahkan hingga berbagai macam produk alat makan seperti mangkuk, sendok dan garpu, hingga centong dan spatula. Seiringnya waktu manfaat dari batok kelapa mulai berkembang dengan menonjolkan tekstur dari batok kelapanya itu sendiri seperti salah satunya dimanfaatkan sebagai lapisan di berbagai produk. Penerapan batok kelapa sebagai lapisan dalam pembuatan produk diperuntukan sebagai unsur estetika sehingga memiliki daya tarik pada produk itu sendiri. Tekstur batok kelapa inilah yang menjadi nilai jual estetika dalam sebuah produk.

Banyaknya pemanfaatan pada daging kelapa, menyebabkan limbah batok kelapa sering dijumpai berserakan dan menggunung pada tempat pembuangan sampah khususnya pada penjual es kelapa dan penjual kelapa parut. Ada banyak cara untuk mengurangi penumpukan limbah batok kelapa ini salah satunya dengan memanfaatkannya sebagai bahan alternatif (*Upcycle*) untuk pembuatan furnitur. Dengan adanya peningkatan dalam pemanfaatan

limbah batok kelapa ini sangat memungkinkan untuk membantu pengurangan sampah batok kelapa yang sering kita jumpai menggunung ditepi jalan.

Ruang lingkup perancangan meliputi furnitur dalam rumah dengan diimplementasi menjadi karya jadi berupa furnitur set antara lain *coffee table* yang dapat dipergunakan juga menjadi meja makan serta memiliki ruang penyimpanan untuk menyimpan peralatan makan sehingga dapat mengisi penunjang aktifitas konsumen meskipun tidak memiliki ruang makan dan saat tamu berkunjung lebih mudah untuk menyajikan makanan dan minuman, dan yang kedua berupa kursi *arm chair* atau kursi ruang tamu dan *stool* yang dapat dijadikan menjadi kursi makan serta memiliki ruang penyimpanan buku/majalah. Material yang digunakan yaitu *upcycle* batok kelapa sebagai lapisannya dan akan di *mix* dengan kayu dan besi sebagai kerangka. Gaya yang dipergunakan merupakan gaya industrialis yang saat ini sangat banyak diterapkan dan digemari dalam penataan interior dengan nuansa seperti kafe atau kedai kopi.

Perancangan furnitur set multifungsi ini ditujukan untuk masyarakat umum yang berada di dalam kota-kota besar yang memiliki tempat tinggal dengan keterbatasan ruangan yang tidak memiliki ruang makan sehingga membutuhkan bantuan berupa furnitur dengan fungsi tambahan sebagai meja makan untuk melengkapi kebutuhan aktifitas yang nyaman untuk masyarakat tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan furnitur multifungsi untuk ruang tamu yang dapat menunjang aktivitas makan yang nyaman?
2. Bagaimana menerapkan *upcycle* batok kelapa pada furnitur multifungsi?

C. Batasan Masalah

Batasan perancangan ini berguna untuk membatasi topik yang ada, agar tidak meluas sehingga tetap dapat terfokus. Batasan perancangan tugas akhir ini antara lain yaitu:

1. Perancangan desain furnitur set ruang tamu multifungsi yang berupa *Coffee Table, arm chair* dan *stool*
2. Perancangan desain furnitur set ruang tamu multifungsi dengan menggunakan material *upcycle* batok kelapa yang di *mix* kayu dan besi.
3. Batok kelapa diaplikasikan hanya sebagai lapisan saja dan akan menjadi unsur estetika.

D. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Perancangan
 - a. Mendapatkan rancangan furnitur multifungsi untuk ruang tamu
 - b. Mendapatkan penerapan *upcycle* batok kelapa pada furnitur multifungsi
2. Manfaat Perancangan
 - a. Bagi mahasiswa
 - 1) Dapat dijadikan sebagai referensi dan pembelajaran bagi mahasiswa yang tertarik dengan perancangan furnitur multifungsi.
 - 2) Dapat dijadikan sebagai referensi dan pembelajaran bagi mahasiswa yang tertarik dengan pengetahuan dalam penerapan material *upcycle* batok kelapa pada furnitur multifungsi.
 - b. Bagi masyarakat
 - 1) Memperkenalkan kepada masyarakat sebuah desain furnitur multifungsi.
 - 2) Memperkenalkan kepada masyarakat bahwa material *upcycle* batok kelapa dapat diterapkan pada furnitur multifungsi.
 - c. Bagi institusi
 - 1) Sebagai tambahan sumber referensi keputakaan dan acuan riset mengenai tentang furnitur multifungsi.
 - 2) Sebagai tambahan sumber referensi keputakaan dan acuan riset mengenai tentang material *upcycle* batok kelapa dapat diterapkan pada furnitur multifungsi.