

**PERANCANGAN MEJA KERJA UNTUK AKTIVITAS  
DESAIN DENGAN KONSEP *SPACE SAVING***



Oleh:

**Deny Muhammad Priyambodo**

**1810120027**

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

**2024**

**PERANCANGAN MEJA KERJA UNTUK AKTIVITAS  
DESAIN DENGAN KONSEP *SPACE SAVING***

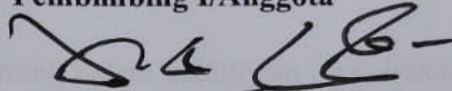


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Produk  
2024

## LEMBAR PENGESAHAN

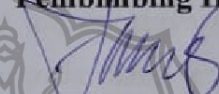
**PERANCANGAN MEJA KERJA UNTUK AKTIVITAS DESAIN DENGAN KONSEP *SPACE SAVING*** diajukan oleh Deny Muhammad Priyambodo 1810120027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 25 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

### Pembimbing I/Anggota



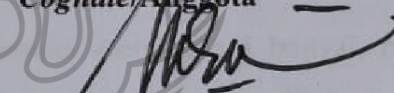
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.  
NIP 19650522 199203 1003  
NIDN 0022056503

### Pembimbing II/Anggota



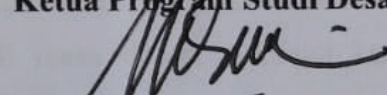
Nor Jayadi, S.Sn., M.A.  
NIP 19750805 200801 1014  
NIDN 0005037503

### Cognate/Anggota



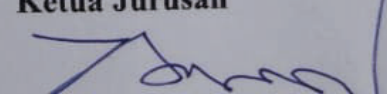
Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19640921 199403 1001  
NIDN 0021096402

### Ketua Program Studi Desain Produk



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19640921 199403 1001  
NIDN 0021096402


### Ketua Jurusan



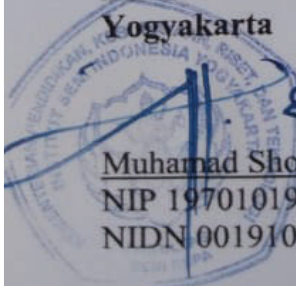
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315 200212 1005  
NIDN 0015037702

Mengetahui,

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



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1001  
NIDN 0019107005



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan Rahmat-Nya, Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN MEJA KERJA UNTUK AKTIVITAS DESAIN DENGAN KONSEP *SPACE SAVING*** dapat diselesaikan sebagai bentuk untuk memperoleh gelar Sarjana Desain dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini diharapkan dapat memberi inspirasi dan membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan akan furnitur multifungsi terutama di ruang terbatas.

Peran desainer produk menjadi penting dalam kehidupan masyarakat karena mereka bertanggung jawab untuk merancang, menciptakan, atau menemukan solusi bagi berbagai masalah desain produk di berbagai sektor. Salah satu sektor yang umum digunakan dan memiliki keterkaitan yang erat dengan rutinitas sehari-hari masyarakat adalah furnitur. Dalam hal ini, fokusnya adalah pada furnitur yang dirancang khusus untuk aktivitas desain pada ruang terbatas. Perancang berusaha untuk menyajikan inovasi dalam desain furnitur yang dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi aktivitas desain bagi para desainer dan mahasiswa di ruang terbatas.

Dalam proses perancangan ini penulis menghadapi banyak rintangan dan hambatan untuk menyelesaikannya. Namun selain itu, penulis juga mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru yang berharga dalam prosesnya. Penulis berharap untuk dapat terus berkembang, memperbaiki kekurangan, dan mengatasi kelemahan-kelemahan melalui kritik dan saran yang konstruktif dengan tujuan meningkatkan kualitas perancangan di masa depan. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi para perancang, pembaca, dan masyarakat umum. Terima kasih.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Perancangan tugas akhir ini tidak dapat selesai jika tanpa bantuan dari berbagai pihak yang terlibat dalam prosesnya untuk memberi dukungan, memberi motivasi dan bantuan material maupun non-material. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses perancangan tugas akhir ini.

1. Kepada Allah SWT, yang selalu melimpahkan kasih, rahmat, dan karunia-Nya dalam memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran untuk menyelesaikan tugas akhir perancangan ini.
2. Kepada Orang Tua, Adik, dan keluarga yang selalu mendukung penuh, baik berupa dorongan motivasi, materil, dan doa di setiap langkah.
3. Kepada Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, M.Sn.
4. Kepada Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.,
5. Kepada Ketua Jurusan Desain, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
6. Kepada Ketua Program Studi Desain Produk, Bapak Endro Tri Susanto, M.Sn.
7. Kepada Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., yang selalu bersedia dalam membantu, mendukung, dan memberi arahan selama proses perancangan ini.
8. Kepada Dosen Pembimbing II, Bapak Nor Jayadi, S.Sn., M.A., yang telah banyak membantu hingga meluangkan waktu untuk konsultasi di rumah, mengoreksi detail perancangan, dan memberikan tambahan ide dalam perancangan ini.
9. Kepada seluruh Dosen dan staf Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kepada teman-teman di Program Studi Desain Produk yang telah bersama-sama berjuang dan selalu senantiasa memberikan dukungan.

# PERANCANGAN MEJA KERJA UNTUK AKTIVITAS DESAIN DENGAN KONSEP *SPACE SAVING*

Deny Muhammad Priyambodo

## ABSTRAK

Perkembangan hunian yang semakin terbatas menuntut solusi kreatif dalam menata furnitur. Furnitur yang besar membuat ruangan menjadi sempit sedangkan furnitur yang kecil hanya dapat memuat barang-barang secara terbatas. Furnitur hemat ruang atau furniture *space saving* dapat menjadi solusi pada permasalahan ini. Perancangan produk ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan meja kerja multifungsi yang cocok untuk aktivitas desain di ruang terbatas. Perancangan ini menjadi penting mengingat semakin banyaknya individu yang bekerja di ruang yang terbatas, khususnya para profesional desain dan mahasiswa. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah metode *Design Thinking*, yang mengutamakan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan para pelaku desain yang berpengalaman. Perancangan ini mempertimbangkan intensitas penggunaan ruang kerja yang terbatas, sehingga menghasilkan meja kerja yang tidak hanya multifungsi, namun juga mengoptimalkan penggunaan ruang yang tersedia. Hasilnya adalah terciptanya rancangan meja kerja ergonomis dan efisien, dan juga dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan aktivitas desain. Diharapkan, meja kerja ini dapat memberikan solusi yang efektif bagi para profesional desain dalam menghadapi keterbatasan ruang kerja.

**Kata kunci:** furniture, meja kerja, hemat ruang, aktivitas desainer.

# PERANCANGAN MEJA KERJA UNTUK AKTIVITAS DESAIN DENGAN KONSEP *SPACE SAVING*

Deny Muhammad Priyambodo

## ***ABSTRACT***

*Increasingly limited residential development demands creative solutions in arranging furniture. Large furniture makes the room narrow, while small furniture can only accommodate a limited number of items. Space-saving furniture is a solution to this problem. The design of this product aims to produce a multifunctional workbench design that is suitable for design activities in limited spaces. This design becomes important considering the increasing number of individuals who work in limited spaces, especially design professionals and students. The method used in design is the Design Thinking method, which prioritizes a deep understanding of user needs. The data collection process was carried out through observation and interviews with experienced design practitioners. This design takes into account the intensity of the use of limited workspace, resulting in a work desk that is not only multifunctional but also optimizes the use of available space. The result is the creation of a workbench design that is not only ergonomic and efficient but can also be adapted to various design activity needs. It is hoped that this work desk can provide an effective solution for design professionals when facing limited workspace.*

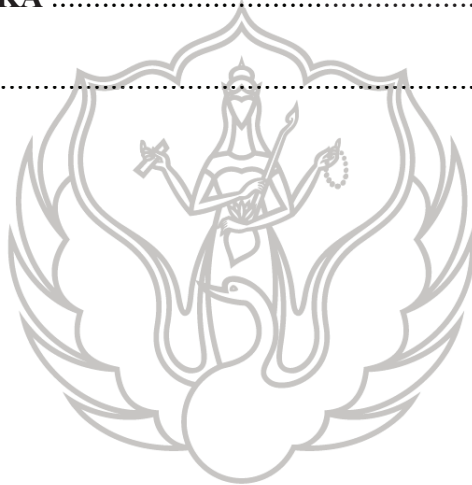
***Keywords: furniture, work desk, space saving, designer activities.***

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PERANCANGAN.....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Produk .....	7
B. Perancangan Terdahulu .....	8
C. Landasan Teori.....	13
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>44</b>
A. Metode Perancangan .....	44
B. Tahapan Perancangan.....	46
C. Metode Pengumpulan Data.....	47
D. Analisis Data .....	50
<b>BAB IV PROSES KREATIF.....</b>	<b>70</b>
A. <i>Design Problem Statement</i> .....	70



B. <i>Brief Design</i> .....	70
C. <i>Image Board</i> .....	73
D. Kajian Material, Gaya dan Tema .....	76
E. Sketsa Desain .....	79
F. Desain Terpilih .....	82
G. <i>Branding</i> .....	89
H. Biaya Produksi.....	97
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	100
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>LAMPIRAN</b> .....	105



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Kicode Drop Leaf Folding Table</i> .....	8
Gambar 2.2 <i>Les Necessaires D’Hermes Folding Desk</i> .....	9
Gambar 2.3. <i>Seba Pull Out Fold Away Wall Mounted Desk Table</i> .....	10
Gambar 2.4 Pentland Fold-Down Desk with Chair .....	11
Gambar 2.5. <i>DropTop wall-mounted workstation</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Costoffs Adjustable Drawing Table</i> .....	12
Gambar 2.7 <i>Free Standing Furniture</i> .....	14
Gambar 2.8. <i>Knockdown Furniture</i> .....	15
Gambar 2.9. <i>Mobile Furniture</i> .....	16
Gambar 2.10. <i>Inflatable Furniture</i> .....	16
Gambar 2.11. <i>Built In Furniture</i> .....	17
Gambar 2.12. <i>Transformable Furniture</i> .....	17
Gambar 2.13. <i>Pipa Besi Galvanis</i> .....	22
Gambar 2.14. <i>Plywood</i> .....	22
Gambar 2.15. Busa.....	23
Gambar 2.16 Kain Oscar.....	23
Gambar 2.17. <i>Free Standing System</i> .....	24
Gambar 2.18. <i>Knockdown System</i> .....	25
Gambar 2.19. <i>Stacking System</i> .....	25
Gambar 2.20. <i>Folding System</i> .....	26
Gambar 2.21. Transformasi Desain .....	30
Gambar 2.22. Antropometri Posisi pada Meja Kerja .....	32
Gambar 2.23. Antropometri Posisi Penyimpanan.....	33
Gambar 2.24. Tabel Data Antropometri Posisi pada Meja Kerja.....	33
Gambar 2.25 Antropometri Kursi Kerja.....	36
Gambar 2.26. Table Data Antropometri Kursi Kerja.....	36

Gambar 2.27. Standar Ukuran Jarak Meja dan Credenza.....	37
Gambar 2.28. Standar Ukuran Orang Berdiri.....	38
Gambar 2.29. Standar Ukuran Orang Berjalan.....	38
Gambar 2.30. Simulasi gerak pada ruang kamar .....	38
Gambar 2.31. Skema Psikologi Warna .....	41
Gambar 3.1 Proses Desain .....	46
Gambar 3.2 Skema Tahapan Perancangan.....	47
Gambar 3.3 Proses Observasi.....	55
Gambar 3.4. Layout Kamar Hunian.....	56
Gambar 3.5. Kondisi Meja dan Peralatan Desain .....	57
Gambar 3.6. Grafik Usia Responden .....	60
Gambar 3.7. Diagram Jenis Kelamin Responden .....	61
Gambar 3.8. Grafik Domisili Responden.....	61
Gambar 3.9. Diagram Profesi Responden.....	62
Gambar 3.10. Grafik Asal Perguruan Tinggi Responden.....	62
Gambar 3.11. Diagram Jenis Tempat Tinggal Responden.....	63
Gambar 3.12. Diagram Kondisi furniture Responden saat ini.....	63
Gambar 3.13 Grafik Masalah furniture Responden saat ini .....	64
Gambar 3.14. Grafik Durasi Responden Menggunakan Meja.....	65
Gambar 3.15. Diagram folding furniture .....	66
Gambar 3.16. Diagram keefektifan folding furniture.....	66
Gambar 3.17. Grafik Daftar Alat dan Barang Pada Meja Kerja .....	67
Gambar 3.18. Grafik Fitur yang Diinginkan dan Dibutuhkan Responden.....	67
Gambar 3.19. Diagram Jenis Konstruksi Furniture Yang Disukai.....	68
Gambar 3.20. Diagram Material Furniture.....	68
Gambar 3.21. <i>Diagram ketertarikan pada furniture perancangan .....</i>	<i>69</i>
Gambar 4.1. <i>Mood Board .....</i>	<i>74</i>
Gambar 4.2. <i>Lifestyle Board .....</i>	<i>74</i>

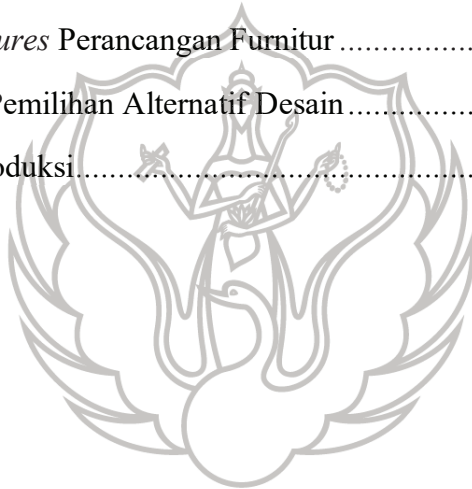
Gambar 4.3. <i>Styling Board</i> .....	75
Gambar 4.4. <i>Usage Board</i> .....	75
Gambar 4.5. <i>Material Board</i> .....	76
Gambar 4.6. <i>Transformasi 5 Pilar Arsitektur Modern Le Corbusier</i> .....	78
Gambar 4.7. Sketsa Desain .....	80
Gambar 4.8. Desain Alternatif 1.....	81
Gambar 4.9. Desain Alternatif 2.....	82
Gambar 4.10. Desain Alternatif 3.....	83
Gambar 4.11. Desain Alternatif 4.....	84
Gambar 4.12. Desain Terpilih.....	86
Gambar 4.13. Rekayasa Visual Foldex.....	88
Gambar 4.14. Rekayasa Visual Foldex.....	88
Gambar 4.15. Rekayasa Visual Foldex.....	88
Gambar 4.16. Rekayasa Visual Foldex.....	89
Gambar 4.17. Rekayasa Visual Foldex.....	89
Gambar 4.18. Rekayasa Visual Foldex.....	89
Gambar 4.19. Gambar Kerja Foldex.....	90
Gambar 4.20. Gambar Kerja Foldex.....	91
Gambar 4.21. Gambar Kerja Foldex.....	92
Gambar 4.22. <i>Layout</i> fungsi penyimpanan.....	93
Gambar 4.23. <i>Layout</i> Penempatan 1 .....	94
Gambar 4.24. <i>Layout</i> Penempatan 2 .....	94
Gambar 4.25. <i>Layout</i> Penempatan 3 .....	95
Gambar 4.26. <i>Layout</i> Penempatan 4.....	95
Gambar 4.27. Logo Foldex .....	96
Gambar 4.28. Katalog 1.....	97
Gambar 4.29. Katalog 2.....	98
Gambar 4.30. Katalog 3.....	98

Gambar 4.31. Katalog 4.....	99
Gambar 4.32. Katalog 5.....	99
Gambar 4.33. Katalog 6.....	100
Gambar 4.34. Katalog 7.....	100
Gambar 4.35. Katalog 8.....	101
Gambar 4.36. X-Banner.....	102
Gambar 4.37. Poster.....	103
Gambar 4.38. Produksi Purwapura.....	105
Gambar 4.39. Pengujian Produk dengan Aktivitas.....	106
Gambar 4.40. Pengujian Ketahanan dan Fungsi Produk.....	106



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Data antropometri tinggi lutut.....	34
Tabel 2.2. Data antropometri tebal paha .....	34
Tabel 2.3. Data antropometri lebar sisi bahu.....	35
Tabel 2.4. Data antropometri jangkauan tangan kedepan.....	35
Tabel 3.1 Data Narasumber .....	53
Tabel 3.2 Data Observasi.....	58
Tabel 3.3 Usia Responden .....	60
Tabel 3.4 Domisili Responden.....	61
Tabel 4.1 <i>Key Features</i> Perancangan Furnitur .....	71
Tabel 4.2 Matriks Pemilihan Alternatif Desain .....	85
Tabel 4.3 Biaya Produksi.....	104



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut data dari BPS (Badan Pusat Statistik) pada Juni 2022, Indonesia saat ini memiliki jumlah penduduk sekitar 275 juta jiwa. Dari data jumlah tersebut, ada 69,3% penduduk Indonesia yang masuk kategori usia produktif yakni berkisaran usia 15 sampai 64 tahun. Proporsi jumlah penduduk dengan usia produktif diperkirakan akan terus bertumbuh hingga tahun 2025 (BPS, 2022). Besarnya persentase penduduk usia produktif tersebut merupakan potensi bagi sektor pembangunan. Dengan meningkatnya proporsi penduduk usia produktif, akan timbul peningkatan pada jumlah angkatan kerja pada suatu wilayah. Namun disisi lain banyaknya sektor penduduk pada usia produktif yang mulai tumbuh mandiri mengakibatkan lonjakan kebutuhan akan hunian. Hal tersebut akan berdampak pada harga tanah yang terus melambung. Sehingga banyak kalangan penduduk dari golongan usia muda tidak mampu untuk membeli rumah. Seiring perkembangan waktu, karena penambahan jumlah penduduk kota-kota besar di Indonesia terus meningkat. Keterbatasan lahan serta harga rumah yang semakin mahal, maka mulai banyak muncul hunian vertical seperti apartemen, indekos, rumah susun, dan fasilitas rumah kontrakan.

Fasilitas perumahan seperti apartemen, indekos, rumah susun, dan fasilitas rumah kontrakan dapat menjadi jawaban atas kebutuhan mereka sebagai solusi lonjakan akan kebutuhan hunian (Widiatmoko & Santosa, 2015). Apartemen pada umumnya merupakan hunian kelas atas yang memiliki karakteristik ruang hidup yang cukup luas untuk individu dan keluarga dengan fasilitas yang memadai. Apartemen merupakan gedung bertingkat yang terdiri dari banyak ruang – ruang sebagai tempat tinggal, ruang tersebut terdiri dari kamar tidur, kamar mandi, dan sebagainya (Hafizhah, 2017). Rumah susun/rusun dapat diartikan sebagai versi sederhana dari sebuah apartemen. Rumah susun adalah fasilitas tempat tinggal yang disediakan untuk permukiman masyarakat perkotaan oleh pemerintah dengan tujuan untuk

penghematan biaya dan wilayah. Apartemen dan rumah susun keduanya merupakan fasilitas hunian yang bersifat kompleks dalam suatu kawasan. Berbeda dengan indekos atau rumah kos yang didefinisikan sebagai hunian tempat tinggal yang tidak berada dalam lingkup satu kawasan yang sama dalam jumlah banyak. Rumah kontrakan adalah hunian tetap yang disewakan berupa rumah yang terdiri dari beberapa ruang pada umumnya seperti kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu, ruang keluarga, dapur, dan lain - lain. Dari jenis hunian yang ada, indekos atau kos merupakan salah satu pilihan hunian yang banyak diminati oleh mahasiswa dan pekerja muda, terutama bagi mereka yang masih dalam usia produktif (Widiatmoko & Santosa, 2015). Hal tersebut disebabkan karena hunian kos menawarkan kemudahan yang beragam baik dari segi fasilitas, harga, maupun lokasi yang umumnya berada di sekitar area strategis yang mudah dijangkau seperti perguruan tinggi hingga kawasan industri.

Pada era saat ini profesi desainer merupakan sebuah profesi yang banyak diminati oleh generasi muda masa kini. Jurusan desain yang tergolong dalam profesi ini umumnya adalah bidang desain interior, arsitektur, desain produk, dan desain komunikasi visual. Belum ada data pasti jumlah total mahasiswa desain dan lulusannya di Indonesia. Namun, beberapa data yang bersumber dari laman PDDikti (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi) pada semester genap tahun 2022 terdapat beberapa PTN (Perguruan Tinggi Negeri) dengan jurusan Arsitektur memiliki mahasiswa aktif berjumlah 371 pelajar dari UGM (Universitas Gadjah Mada), 263 pelajar dari ITB (Institut Teknologi Bandung), 442 pelajar dari UI (Universitas Indonesia), dan 499 pelajar dari ITS (Institut Teknologi Sepuluh November). Adapun data pada jurusan Desain Produk berjumlah 197 pelajar ISI YK (Institut Seni Indonesia Yogyakarta), 151 pelajar ITB, dan 409 pelajar ITS. Data jurusan Desain komunikasi visual berjumlah 454 pelajar ISI YK, 278 pelajar ITB, dan 317 pelajar ITS. Data jurusan desain Interior berjumlah 436 pelajar ISI YK, 176 pelajar ITB, dan 312 pelajar ITS. Profesi ini banyak diminati tidak hanya dari kemampuannya saja, seperti menggambar dan merancang suatu produk desain. Namun juga memberi nilai-nilai desain terutama dari sisi fungsi dan estetika. Sehingga selain bekerja



dengan menggunakan laptop dan menggambar, mahasiswa desain juga perlu aktivitas lain seperti menggantung, memotong, menempel, menghias, serta mengumpulkan bahan yang mendukung kreativitas desain dalam pengerjaan tugas karya tiga dimensi. Oleh karena itu, mereka membutuhkan fasilitas dan ruang yang mendukung untuk pengerjaan karya desain. Bagi mahasiswa dan pekerja yang merantau di daerah perkotaan. Sarana favorit yang banyak diminati adalah indekos atau biasa disebut kos.

Dari survei yang telah dilakukan, didapati salah satu furnitur yaitu meja kerja seringkali tidak dapat memenuhi kebutuhan dan fasilitas yang diperlukan untuk aktivitas desain. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dengan hanya memiliki satu nilai fungsi atau kegunaan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya ruang gerak di dalam ruangan, terutama bagi mahasiswa yang membutuhkan banyak ruang dan peralatan saat mengerjakan karya tugas. Fasilitas ruang yang terbatas membuat sulit bagi penghuni untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan banyak peralatan. Selain itu, perabotan yang kurang ergonomis dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan bahkan rasa sakit jika digunakan dalam waktu yang lama. Posisi aktivitas yang tidak ergonomis tersebut akan menyebabkan bagian tubuh menjadi lebih lelah (*fatigue*) atau letih dan berdampak pada menurunnya kinerja produktifitas (Lumakso et al., 2016).

Bagi penghuni indekos terutama dari kalangan mahasiswa dan pekerja muda, ruang kamar pada suatu hunian tidak lagi hanya dipakai sebagai ruang istirahat saja, namun difungsikan juga sebagai ruang untuk melakukan berbagai aktifitas di dalamnya. Seperti mengerjakan tugas, menggambar, membuat maket *prototype*, dan lembar kerja (Prabowo, 2015). Sebuah ruang kamar yang memiliki banyak fasilitas tentunya membutuhkan ukuran luas yang besar pula. Mengatasi permasalahan atas keterbatasan ruangan, penghuni berusaha merancang interior kamar mereka dengan sebaik mungkin untuk mencapai kenyamanan yang diinginkan. Salah satu faktor penting dalam menata ruang interior adalah memilih furnitur yang tepat. Pemilihan furnitur akan berpengaruh pada tampilan interior ruangan. Namun pada ruang yang terbatas, penting untuk meminimalkan jumlah furnitur agar tidak mengganggu aktivitas dan sirkulasi ruangan serta menjaga kenyamanan penghuni. Karena jumlah

furnitur yang terlalu banyak akan mengganggu aktivitas dan sirkulasi di dalamnya sehingga membuat penghuni merasa tidak nyaman. Di lain sisi karena minimnya furnitur, banyak barang yang tidak tertata pada tempatnya sehingga membuat hunian menjadi berantakan. Ruangan yang sempit dapat menjadi masalah ketika berhubungan dengan tempat penyimpanan (Prabowo, 2015). Oleh karena itu, diperlukan furnitur dengan area kerja yang cukup luas sehingga dapat memenuhi kebutuhan, namun tetap hemat ruang untuk mendukung aktivitas dan kreativitas mendesain.

Berdasarkan permasalahan yang ada diperlukan pendekatan desain yang tepat, seperti penggunaan furnitur lipat multifungsi. Furnitur multifungsi sangat cocok untuk ruang terbatas karena mampu mengoptimalkan penggunaan ruang dengan mengurangi kebutuhan akan furnitur tambahan sehingga dapat membuat ruang menjadi lebih lapang. Penting untuk menciptakan furnitur multifungsi yang efektif, dengan memperhatikan prinsip bentuk sesuai dengan fungsinya (*form follows function*), menggabungkan beberapa fungsi yang berbeda dalam satu unit sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan mendukung aktivitas yang kompleks di dalamnya (Pintono et al., 2018).

Furnitur yang dapat digunakan saat dibutuhkan dan dapat disimpan atau dilipat merupakan pilihan furniture yang baik pada hunian sempit. Furnitur lipat merupakan pilihan ideal untuk hunian dengan ruang terbatas. Dengan kemampuannya untuk digunakan saat diperlukan dan dilipat saat tidak digunakan, furnitur lipat akan memenuhi kebutuhan penghuni tanpa mengganggu sirkulasi dan aktivitas di dalam ruangan. Dalam hal konstruksi, sistem ini menciptakan ruang terbatas yang lebih luas, memberikan kenyamanan dan fleksibilitas yang optimal. Sehingga sistem konstruksi seperti ini dinilai dapat membuat ruang terbatas mejadi lebih leluasa.

Dalam menghadapi kebutuhan yang semakin meningkat, penting untuk memilih perabotan yang tepat guna mendapatkan efisiensi dan efektivitas dalam aktivitas mereka. Cukup dengan satu rancangan furnitur lipat multifungsi, diharapkan kebutuhan yang beragam dapat memenuhi berbagai kebutuhan mahasiswa dan desainer. Produk dapat berfungsi secara hemat ruang dan mengurangi kebutuhan akan perabotan tambahan. Oleh karena itu furniture lipat

multifungsi ini dirancang dengan fokus pada kemudahan penggunaan (*user friendly*), penghematan ruang (*space saving*), dan kenyamanan (ergonomis) untuk mendukung aktivitas desain mahasiswa dan desainer muda yang tinggal pada hunian terbatas.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana rancangan produk meja kerja sebagai inovasi produk yang dapat berfungsi secara efektif sebagai wadah kreativitas dan aktifitas desain oleh mahasiswa dan desainer muda pada ruang terbatas?
2. Fitur, material, dan konstruksi perancangan seperti apa yang dibutuhkan untuk mewujudkan furniture pada hunian sempit hemat ruang yang dapat dieksplorasi?

## **C. Batasan Masalah**

1. Perancangan furniture untuk kebutuhan pengerjaan karya desain bagi pengguna dari kalangan mahasiswa dan desainer muda dengan rentang usia yang umumnya berada pada 18 – 25 tahun.
2. Perancangan furniture mencakupi aktivitas kerja, belajar, menggambar, pengorganisasian, dan penyimpanan di dalam ruangan.
3. Perancangan furniture dapat digunakan untuk beberapa konfigurasi dan bersifat dinamis untuk menyesuaikan kebutuhan dari aktivitas desain dan pengerjaan karya penghuni di ruang terbatas.
4. Perancangan furniture untuk jenis hunian ruang terbatas dengan kisaran luas 6-12 m<sup>2</sup>.

## **D. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1. Tujuan**

Adapun tujuan dari perancangan ini yaitu:

- a. Mendapat rancangan produk furniture yang efektif dan efisien serta dapat menunjang aktivitas dan kebutuhan pengguna sebagai solusi pada ruang terbatas.

- b. Mendapat proses implementasi konstruksi lipat dan penerapan konsep *space saving* pada produk perancangan.
- c. Menyelesaikan permasalahan area kerja, tempat penyimpanan, dan pengorganisasian yang kerap terjadi pada kasus keterbatasan ruang.

## 2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh yaitu:

- a. Bagi Mahasiswa:
  - 1) Sebagai pemenuhan syarat tugas akhir desain produk
  - 2) Mendapatkan pengetahuan bagi perancang mengenai pentingnya memperhatikan masalah kecil yang timbul di sekitar
  - 3) Meningkatkan kemampuan *problem-solving* dan berfikir secara logis.
  - 4) Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah dipelajari.
- b. Bagi Institusi:
  - 1) Sebagai kajian untuk menambah referensi pada kepustakaan dan acuan penelitian tentang perancangan desain furniture yang multifungsi dan hemat ruang.
  - 2) Diharapkan perancangan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam kegiatan penelitian dan perancangan lebih lanjut tentang topik pembahasan yang berhubungan dengan judul karya tulis.
  - 3) Hasil perancangan akan dipamerkan dalam suatu pameran pendidikan di bidang desain produk.
- c. Bagi Masyarakat:
  - 1) Memberikan solusi terhadap masalah seputar peralatan hunian di ruang terbatas.
  - 2) Mempermudah aktivitas masyarakat yang tinggal di hunian sempit dengan menciptakan produk yang multifungsi hemat ruang.
  - 3) Hasil perancangan dapat digunakan sebagai acuan produk furniture di masa depan.