

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tuntutan aktivitas desain yang kompleks membutuhkan ruang kerja yang efisien dan fungsional. Aktivitas desain memiliki tugas-tugas khusus yang meliputi kegiatan desain dua dimensi seperti menggambar dan mewarnai, baik secara manual maupun menggunakan komputer (komputerisasi), serta pengerjaan karya tiga dimensi seperti pembuatan maket, prakarya, dan kegiatan fisik seperti memotong dan menggunting. Namun, ruang dalam hunian yang sempit tidak dapat memwadahi aktivitas desain secara kompleks. Sehingga dibutuhkan perabot yang dapat menyediakan ruang untuk belajar dan mengerjakan tugas desain secara terorganisir. Dengan menerapkan metode *Design Thinking* sejak tahap awal proses perancangan furnitur, maka dapat disimpulkan metode ini cukup berhasil. Proses ini mewujudkan desain dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam tahap penelitian, yang bertujuan menghasilkan desain furnitur yang praktis dan efisien. Produk furnitur yang dihasilkan dilengkapi dengan fungsi-fungsi yang bertujuan mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitasnya.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang dikomparasikan dengan literatur dan studi permasalahan, maka diperoleh rumusan masalah terkait aktivitas belajar dan mengerjakan tugas bagi mahasiswa desain dan desainer secara terorganisir di ruang yang terbatas. Rumusan masalah tersebut kemudian dianalisis lebih lanjut melalui observasi, studi literatur, dan penyebaran survey. Desain yang dihasilkan dalam proses ini adalah desain mebel multifungsi dan mampu menjawab permasalahan dengan pengaplikasian konsep yang tepat.

Desain furniture yang berorientasi pada fungsionalitas, mempertimbangkan material dan jenis konstruksi untuk mengeksplorasi inovasi dalam hasil rancangan mebel (baik secara visual maupun teknis). Selain harus mampu memenuhi kebutuhan aktivitas desain, juga harus fleksibel dan compact. Dengan kondisi ruang yang terbatas, maka furniture yang dirancang harus dapat menyesuaikan dengan berbagai kondisi layout dan tata letak interior yang berbeda. Konstruksi yang digunakan adalah sistem konstruksi

lipat dengan pertimbangan mempermudah meringkas dimensi. Desain furniture ini mengintegrasikan produk meja, kursi, dan rak penyimpanan menjadi satu produk yang *compact*. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan kepraktisan penggunaan (*user friendly*), penghematan ruang (*space saving*), dan kenyamanan (*ergonomis*). Dengan perancangan mebel multifungsi ini, diharapkan dapat memberikan solusi bagi aktivitas desain dan mewedahi pengerjaan tugas bagi mahasiswa desain dan desainer muda secara terorganisir di ruang yang terbatas.

B. Saran

1. Diharapkan penulisan perancangan ini dapat menjadi acuan, inspirasi, dan sumber referensi dalam proses perancangan produk, khususnya produk dengan karakteristik yang serupa.
2. Dimasa yang akan datang, diharapkan produk ini dapat mengalami perkembangan yang lebih inovatif dengan aspek kenyamanan yang lebih baik. Detail bentuk furniture dapat berkembang mengikuti kebutuhan dan tren pasar kedepannya Sehingga diharapkan dapat terwujudnya desain produk yang dapat meningkatkan kualitas hidup sesuai harapan pengguna.
3. Penggunaan material dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi baru. Diharapkan tetap dapat menggunakan material yang sustainable dan ramah lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiano, E., Setiawan, A. P., Tanaya, F., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2018). Perancangan Flat Pack Furniture. *7315-13852-1-Sm*, 6(2), 519–524.
- Ahdiad, A. (2022). Jumlah Mahasiswa di Indonesia, dari Aceh sampai Papua. *Databoks.katadata.co.id*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/05/jumlah-mahasiswa-di-indonesia-dari-aceh-sampai-papua>.
- Akmal, I. (2007). Menata apartemen. Gramedia Pustaka Utama.
- Ambrose, G., & Harris, P. (n.d.). *DESIGN TH!NKING TH!NKING*. AVA Publishing SA.
- Brown, T.; Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation By Tim Brown & Jocelyn Wyatt Stanford Social Innovation Review. *Stanford Social Innovation Review*, (1), 30–35. Retrieved from <http://www.dapinnovations.org/storage/publications/dsignthinkingforsocialinnovation.pdf>
- Cindy Wijaya, Y. K. F. P. S. (2015). *Perancangan Portable Folding Furniture*. 3(2), 9–17.
- Darmaprawira, Sulasmi. (2013). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB
- Fathi, M., Sakur, B. I. N., Izzati, N. U. R., Rakawi, B., & No, M. (2019). POLITEKNIK SULTAN SALAHUDDIN ABDUL AZIZ SHAH PORTABLE i-DESK NAME CIVIL ENGINEERING DEPARTMENT, (08).
- Frechmann. (2014). *500 tricks: Color*.
- Gie, The Liang. (1976). *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Lib
- Gould, R. K., Bratt, C., Lagun Mesquita, P., & Broman, G. I. (2019). Integrating Sustainable Development and Design-Thinking-Based Product Design. In *Technologies and Eco-innovation towards Sustainability I* (pp. 245–259). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1181-9_19
- Hafizhah Nur Rohma. (2017). *DESAIN SISTEM RAK MODULAR UNTUK APARTEMEN TIPE DUA KAMAR TIDUR*. 17, 47–48.
- Hermawan, Yuri. (2020). *ANTROPOMETRI DAN ERGONOMI DI HUNIAN*

- RUMAH SEDERHANA*. Balitbang PUPR, Bandung.
- Ishak, R. A., Beddu, S., Arief, & Rahayu, I. I. (2012). Wujud Fisik Ruang Studio Gambar Arsitektur: Eksistensi Elemen Interior Terhadap Kreativitas dan Kemandirian Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran. Hasil Penelitian Fakultas Teknik, 1-12.
- Itten, J. (1970). *The elements of color* (Vol. 4). John Wiley & Sons.
- Kuswana, W.S. (2014). *Ergonomi dan K3 Kesehatan Keselamatan Kerja*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Lumakso, C. A., Setiawan, A. P., Santoso, Y., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). *Perancangan Meja Multifungsi untuk Mahasiswa Desain Interior di Apartemen Tipe Studio*. 4(2), 585–597.
- Mangontan, R. A., Pambudi, T. S., Azhar, H., & Bandung, U. T. (2022). *Perancangan rak serbaguna untuk fasilitas indekos mahasiswa* (Vol. 9, pp. 451–456).
- Muhadjir, Noeng. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama*.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Najoan Stephanie, & Mandey Johansen. (2011). Transformasi Sebagai Strategi Desain. *Media Matrasain*, 8(2), 1–130.
- Neufert, Ernst. (2005). Terjemahan oleh Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, jilid 1, halaman 86, *Data Arsitek*. Jakarta. Erlangga. ISSN: 979-411-307-7
- Nurmianto, E. (2008). *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya Edisi Kedua*. Surabaya: PT. Guna Widya.
- Panero J. & Kurniawan D. (2003). *Dimensi manusia & ruang interior space : buku panduan untuk standar pedoman perancangan*. Penerbit Erlangga.
- Panero, Julius & Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards*. Whitney Library of Design.
- Pile, J. F. (2005). *A history of interior design*. Laurence King Publishing.
- Pintono, T., Tulistyantoro, L., & Suprobo, F. P. (2018). *Perancangan Mebel Multifungsi untuk Apartemen Mahasiswa Desain*. *Jurnal Intra*, 6(2), 807–812.

- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2015). *Design thinking research: Making design thinking foundational*. (pp. 1–290). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-19641-1>
- Prabowo, C. B. A. (2015). “ *DESAIN MEJA GAMBAR MULTIFUNGSI UNTUK MAHASISWA ARSITEKTUR DALAM RUANG INDEKOS (3 METER x 3 METER)* ” ©.
- Rahma, N. S., Yanti, W., Kartika, D., Agvitasari, S., Sofiliandini, N., & Siwiyanti, L. (2022). ANALISIS KEGIATAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA BIDANG KEWIRAUSAHAAN (PKM-K) BELLISSIMO FOLDING TABLE : INOVASI MEJA LIPAT MULTIFUNGSI UNTUK PELAJAR DAN PENATA RIAS. *AJIE*, 29–40. <https://doi.org/10.20885/ajie.vol6.iss1.art4>
- Ricardo, D., & Kharisma, D. (2015). Evaluasi Penataan Perabotan Secara Ergonomi Berdasarkan Pola Aktivitas Pengguna Ruang. *Prosiding SEMNASTEK Fakultas Teknik*, 1 10.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Pengantar Tinjauan Desain. *ResearchGate*, (July 2000), 159–190.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Pustaka Ramadhan, Bandung
- Sudirman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Suhartini. (2020). *Pengembangan Produk Meja Belajar Multifungsi Dengan Menggunakan Metode Quality Function Deployment Dan Antropometri*. *Jurnal Tecnosienza*, 4(2), 301–318.
- Tanza, G., & Gosang, S. V. (2018). *Metode Perancangan Perabot Modular*. 104–111.
- Wicaksono, A. A., & Ariyanti, R. V. (2014). *Ide Penataan Interior Hunian tipe Studio*. GRIYA KREASI.
- Widiatmoko, R., & Santosa, A. (2015). Perancangan Furniture pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur. *Intra*, 4(1), 63–72.
- Wuryasti, F. (2014). Penerapan Konsep *De Stijl* dalam Rietveld Schröderhuis karya Gerrit Rietveld. *SI Thesis*, Depok: Universitas Indonesia