

PERANCANGAN PRODUK FURNITUR BERUPA KURSI DENGAN MENERAPKAN KONSEP VISUAL BERTEMAKAN BIOPOP (TOON-LAB) "TAKOY CHAIR"

Yunniar Andriani, Irma Damayantie
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
andriayunniarr@gmail.com

Abstract

In this modern era, products have emerged that can support all activities, along with an aesthetic that is able to attract. From there the designers flocked to produce designs as attractive as possible to be able to attract the interest of buyers. The world designers think hard to bring the latest innovations in the world of furniture design. The results of the thoughts of these designers are present in Trend Forecasting. Starting from Resistance 2016/2017 Trend Forecasting releases 4 design themes namely Biopop, Human, Colony, and Refugium. The biopop themes have unique characteristics in each part. Of the four themes that have been released the theme of the toon-lab is considered to have its own uniqueness, because it displays full-color colors and cartoon motifs that can remind us of childhood. This visual representation of the toon-lab theme is a unique idea. The theme can be a reinforcement, if applied in a furniture product. Furniture products in the form of chairs can be the main media in applying the theme of the toon-lab. Integrating the theme of the toon-lab in the design of a chair is very fixed. Because the concept produces characters that strengthen this chair furniture, so it looks attractive and alluring. But it still provides comfort for anyone who uses it.

Keywords: Biopop, organic design, unique design, modern chair.

Abstrak

Di era yang serba modern ini, telah bermunculan produk-produk yang dapat menunjang segala aktifitas, serta diiringi dengan estetika yang mampu memikat. Dari situlah para desainer berbondong-bondong menghasilkan rancangan semenarik mungkin untuk dapat menarik minat dari para pembeli. Para desainer dunia berfikir keras untuk menghadirkan inovasi-inovasi terbaru dalam dunia desain furnitur. Hasil dari pemikiran para desainer inilah hadir dalam *Trend Forecasting*. Berawal dari Resistance 2016/2017 Trend Forecasting rilis 4 tema desain yaitu Biopop, Human, Colony, dan Refugium. Tema-tema biopop tersebut memiliki karakteristik yang unik di setiap bagiannya. Dari ke empat tema yang telah rilis tema toon-lab dirasa memiliki keunikan tersendiri, karena menampilkan warna-warna yang *full-color* dan motif-motif kartun yang dapat mengingatkan kita dengan masa kanak-kanak. Visual yang tergambar dari tema toon-lab inilah yang menjadi sebuah ide unik. Tema tersebut dapat menjadi penguat, apabila di aplikasikan dalam sebuah produk furnitur. Produk furnitur berupa kursi dapat menjadi media utama dalam menerapkan tema dari toon-lab. Memadukan tema toon-lab pada perancangan sebuah kursi ini sangat tetap. Karena konsep tersebut menghasilkan karakter yang menguatkan furnitur kursi ini, sehingga terlihat menarik dan memikat. Namun tetap memberikan kenyamanan bagi siapapun yang menggunakannya.

Kata kunci: Biopop, desain organik, desain unik, kursi modern.

Pendahuluan

Di era yang serba modern ini, telah bermunculan produk-produk yang dapat menunjang segala aktifitas, serta diiringi dengan estetika yang mampu memikat. Karena di zaman yang modern ini, sangat amat membutuhkan produk-produk inovasi yang mampu berkembang dari produk-produk sebelumnya.

Perkembangan produk-produk sudah dapat dirasakan di setiap rumah, contohnya produk furnitur. Pada kesempatan kali ini, peneliti ingin mengulas sebuah produk furnitur, dimana produk ini sering di

jumpai dimana saja. Produk furnitur ini telah memiliki andil yang cukup besar, dimana kehadirannya cukup di butuhkan baik yang berfungsi maupun hanya sekedar pemanis ruangan.

Menanggapi dari arus perkembangan zaman ini, masyarakat modern cenderung melihat segala sesuatu nya dari segi visual. Dimana ketika melihat sesuatu menarik menghasilkan rasa keinginan untuk memiliki. Dari situlah para desainer berbondong-bondong menghasilkan rancangan semenarik mungkin untuk dapat menarik minat dari para pembeli. Produk furnitur kini berkembang semakin pesat dari

segi desain, material serta gaya desain semakin beragam. Keberagaman dalam dunia furnitur itulah yang telah peneliti amati.

Dunia pun serasa mendukung perkembangan dunia furnitur ini, para desainer dunia berfikir keras untuk menghadirkan inovasi-inovasi terbaru dalam dunia desain furnitur. Hasil dari pemikiran para desainer inilah hadir dalam *Trend Forecasting* yang rilis dengan tema-tema yang berbeda di setiap tahunnya. Tema-tema yang dihadirkan memiliki karakter yang unik namun tetap memikat. *Trend Forecasting Resistance 2016/2017* hadir dengan warna baru karena merilis empat tema yang berbeda dalam satu musim sekaligus. Menghadirkan tema desain yaitu Biopop, Human, Colony, dan Refugium.

Dari situlah munculah sebuah ide untuk berpartisipasi dalam arus perkembangan dunia furnitur dan untuk bersaing dengan para desainer diluar sana dalam menghasilkan produk-produk furnitur yang luar biasa. Dengan menciptakan sebuah inovasi yang tentunya sesuai dengan era modern masa kini. Menghadirkan sebuah konsep baru dengan kesan modern, yang menerapkan tema Biopop (toon-lab) dalam sebuah kursi yang nyaman namun tetap memiliki karakter yang kuat. Namun tetap mempertahankan fungsi dari kain pel itu sendiri dan dapat memudahkan siapapun yang memakainya.

Desain Produk

Desain produk adalah suatu bidang keahlian desain yang mempelajari dan merencanakan benda pakai, yang diproduksi secara industri. Ruang lingkup keahliannya luas, mulai dari benda pakai sederhana seperti perlengkapan rumah tangga, furniture, alat peraga, maupun mainan anak, hingga perlengkapan modern berteknologi tinggi seperti peralatan elektronik otomotif, transportasi, perlengkapan kedokteran, militer, penerbangan serta perkapalan.

Desain produk menekankan perhatian utamanya pada hubungan antar manusia sebagai pemakai dan produk sebagai benda pakai. Penekanannya terdapat pada hubungan timbal balik yang melibatkan pertimbangan yang mencakup aspek teknis, fungsi, psikologi dan pasar. Sehingga pengembangan desain suatu produk memerlukan wawasan yang memadai tentang bahan, proses produksi, perilaku manusia serta tuntutan sosial, budaya dan ekonomi. Suatu produk disamping dituntut tidak hanya memiliki fungsi teknis, ekonomis atau sekedar pemenuhan kebutuhan fisik saja, tetapi juga diharapkan dapat menjawab tuntutan akan fungsi simbolik, keindahan, kenyamanan dan keindahan.

Estetika

Kata estetika sendiri berakar dari bahasa latin "aestheticus" atau bahasa Yunani "aesthetics" yang merupakan kata yang bersumber dari istilah "aisthe" yang memiliki makna merasa. Estetika dapat didefinisikan sebagai susunan bagian dari sesuatu yang mengandung pola, dimana pola tersebut mempersatukan bagian-bagian yang membentuknya dan mengandung keselarasan dari unsur-unsurnya, sehingga menimbulkan keindahan. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa estetika menyangkut hal perasaan seseorang, dan perasaan ini dikhususkan akan perasaan yang indah. Nilai indah yang dimaksudkan tidak hanya semata-mata mendefinisikan bentuknya tetapi bisa juga menyangkut keindahan dari isi atau makna yang terkandung didalamnya.

Bisa diibaratkan dengan membandingkan dua orang wanita, wanita yang cantik adalah kecantikan yang hanya terpancar dari fisik wanita tersebut dan enak dipandang oleh mata. Akan tetapi wanita yang indah bisa digambarkan dengan seorang wanita yang memiliki pesona jangka panjang, selain mempunyai paras yang cantik wanita tersebut memiliki value atau nilai tambah dengan pesona yang dimilikinya, jadi wanita yang cantik tidak semuanya termasuk wanita yang memiliki keindahan atau nilai estetika. Karena wanita yang indah (menurut Kattsoff, 1986:381) adalah bukan hanya wanita yang enak dipandang tetapi lebih dari itu wanita yang indah memiliki banyak hal yang dapat dinikmati dengan perasaan meyenangkan hati.

Ergonomi

Ergonomi sering disebut *Human Factor Engineering*, suatu ilmu yang mengatur bagaimana manusia bekerja. Istilah "ergonomi" berasal dari bahasa Yunani yaitu *Ergo* (kerja) dan *Nomos* (peraturan dan hukum kerja) serta dapat didefinisikan sebagai penerapan ilmu-ilmu biologi tentang manusia bersama-sama dengan ilmu-ilmu teknik dan teknologi untuk mencapai penyesuaian satu sama lain secara optimal dari manusia terhadap pekerjaannya.

Ergonomi adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari perancangan pekerjaan-pekerjaan yang dilaksanakan oleh manusia, sistem orang dan mesin, peralatan yang dipakai manusia agar dapat dijalankan dengan cara yang paling efektif termasuk alat-alat peragaan untuk memberi informasi kepada manusia. (Sutalaksana : "Teknik Tata Cara Kerja").

Perhatian utama ergonomi adalah pada efisiensi yang diukur berdasarkan pada kecepatan dan ketelitian performance manusia dalam penggunaan alat. Faktor keamanan dan kenyamanan bagi pekerja telah tercakup di dalam pengertian efisiensi tersebut. (Wesley E Woodson).

Suatu rancangan memenuhi kriteria apabila mampu memenuhi konsep ENASE (Efektif, Nyaman, Aman, Sehat dan Efisien). Dan untuk mencapai konsep ENASE ini maka ilmu ergonomi memiliki peran yang sangat besar. Karena di dalam ilmu ergonomi manusia merupakan bagian utama dari sebuah system (*Human Integrated Design*), maka harus disadari benar bahwa faktor manusia akan menjadi kunci penentu sukses didalam operasionalisasi sistem manusia-mesin (produk); tidak peduli apakah sistem tersebut bersifat manual, *semiautomatics* (mekanik) ataupun *full-automatics*.

Penerapan ergonomi pada umumnya merupakan aktifitas rancang bangun (*design*) ataupun rancang ulang (*Redesign*). Inti dari ergonomi adalah suatu prinsip pekerjaanlah yang harus disesuaikan terhadap kemampuan dan keterbatasan yang dimiliki oleh manusia (*fitting the job to the man rather than the man to the job*). Ini berarti dalam merancang suatu jenis pekerjaan perlu diperhatikan faktor-faktor apa saja yang menjadi kelebihan dan keterbatasan manusia sebagai pelaku kerja. Salah satu faktor keterbatasan manusia yang harus diperhatikan adalah keterbatasan dalam ukuran dimensi tubuh. Untuk tujuan perancangan inilah dibutuhkan data-data mengenai diri seseorang.

Material

a. Kayu Plywood

Plywood/Multipleks adalah papan material yang tersusun dari beberapa lapis kayu melalui proses perekatan dan pemampatan tekanan tinggi. Plywood terdiri dari kombinasi lapisan serat kayu dan kulit kayu dengan lapisan permukaan luar lebih kuat daripada lapisan tengah yang berfungsi untuk mereduksi pemuaihan dan tekanan tekuk. Sifat dasar plywood tidak mudah untuk di tekuk, lebih tahan cuaca dan mudah dibentuk terutama untuk pembuatan furniture rumah tinggal.



Gambar 1
Material Kayu

Terdapat beberapa jenis Plywood yang bisa kita temukan di pasaran yaitu plywood dari kayu pinus, dari kayu sengon dan plywood dari kayu sungkai. Harga plywood ukuran standar perlembar 120x240cm menyesuaikan varian ketebalan

plywood yaitu 6mm, 9mm, 12mm, 15mm, 18mm dan 24mm.

Kelebihan plywood/multipleks :

- kuat terhadap cuaca dan daya tekuk.
- lebih kokoh sebagai rangka utama furniture/mebel.
- lebih tahan terhadap air.

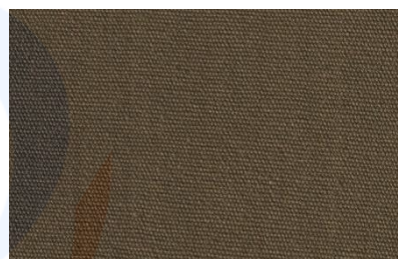
Kekurangan plywood :

- beberapa kualitas plywood tidak memiliki permukaan mulus dan halus, kadang ditemukan permukaan yang bergelombang
- sifat keras dan untuk menggabungkan beberapa plywood perlu menggunakan paku tembak atau paku besi biasa
- presisi ketebalan kurang bagus
- sulit untuk langsung difinish misal di cat dinding

b. Kain Kanvas

Material kanvas terbuat dari bahan dasar cotton yang dipadu dengan linen. Pada awalnya, penggunaan material kanvas memang banyak diaplikasikan untuk media lukis. Baru pada masa perang dunia ketika dibutuhkan material yang keras dan kuat untuk bahan baku baju dan perlengkapan militer, material kanvas mulai dilirik. Penggunaan kanvas saat itu masih terbatas pada bahan jaket parka untuk angkatan udara, dan bahan tas ransel para infantri. Pada perkembangannya, material kanvas semakin ramai digunakan untuk bahan perlengkapan lapangan, seperti tenda, jaket adventure, dan berbagai perlengkapan. Perkembangan fashion pada akhirnya membawa kanvas ke ranah yang lebih luas lagi, selain untuk perlengkapan militer dan adventure, kini material kanvas juga banyak digunakan untuk bahan jaket dan tas bertema lawas / vintage / retro.

Material kanvas sendiri memiliki beberapa jenis. Diantaranya Kain Kanvas Marsoto, Kain Kanvas Ring, Kain Kanvas Suede, Kain Baby Kanvas.

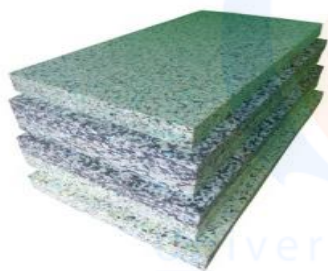


Gambar 2
Kanvas

c. Busa Rebonded

Busa jenis ini terbuat dari bahan sisa potongan kecil yang di hancurkan lagi menjadi lebih kecil dan di proses dengan polymerisasi sehingga

hancuran busa dapat menyatu dengan sempurna, Busa rebonded ini sangat cocok digunakan untuk sofa, spring bed, kasur busa, matras, dan lain-lain



Gambar 3
Busa

Tahap Pengumpulan Data

a. Wawancara

Suatu teknik dalam mengumpulkan data yang dilakukan langsung dengan perorangan secara tatap muka yang diselingi dengan sebuah pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan kain pel dalam kehidupan sehari-hari.

b. Observasi

Sebuah gambaran observasi yang dilakukan dengan mengamati langsung dan via online untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan tema yang telah dipilih.

c. Dokumentasi

Sebuah proses pencatatan dan penyimpanan segala informasi yang telah di kumpulkan. Baik berupa data atau fakta yang dirangkum menjadi satu kesatuan.

Hasil dan Pembahasan

Analisa Data

Analisa data yang telah dilakukan untuk mendesain media alat pembersih lantai berupa kain pel yang menjadi kebutuhan di setiap rumah, sebagai berikut:

Deskripsi

a. Nama produk : Takoy Chair

b. Fungsi produk : Sebagai media tempat duduk dan penghilang lelah.

c. Konsep desain : Menghadirkan konsep baru dengan kesan modern, unique dan simple, berpadu dengan konsep Biopop (Cartoon-Lab) dan styling organik (Octopus). Menghasilkan sebuah kursi yang nyaman namun tetap memiliki karakter yang kuat.

Disini penulis menggunakan metode 5W1H, seperti berikut:

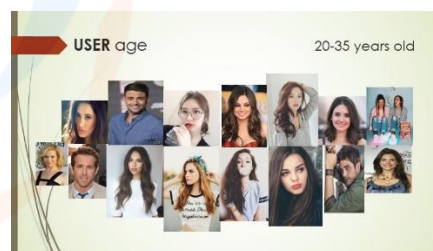
- What : Sebuah furnitur berupa kusi.
- When : Produk ini difungsikan untuk duduk dan sebagai penghilang lelah karena kursi ini

unik dan nyaman.dan tentunya memberikan kesan menyenangkan ketika di lihat.

- Where : Produk ini digunakan di ruangan manapun.
- Who : Target user untuk para remaja,public figure, dan para pekerja seni.
- Why : Untuk memberikan inovasi yang berbeda pada dunia furnitur.
- How : Produk ini hadir dengan desain yang menarik serta material yang dipertimbangkan dan tentunya penambahan tema toon-lab pada media kursi ini. Memiliki kesan visual yang memikan dan berbeda dengan yang lain.

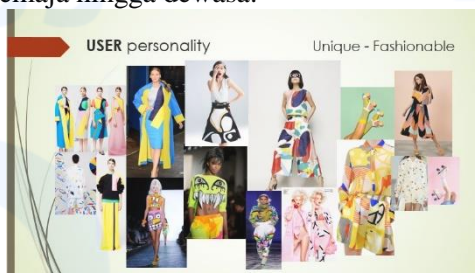
Dalam mendesain sebuah produk, konsep adalah sebuah dasar dalam menguatkan suatu produk dan tentunya untuk membedakan produk antara satu dan yang lainnya. Dalam pembuatan rak piring ini menerapkan konsep Modern Minimalis. Kemudian diperkuat dengan Organik style sebagai styling pada bentuk badan dari kursi. Produk ini akan menampilkan keunikan yang berbeda. Tentu produk ini akan terlihat menarik secara visual.

Konsep Desain



Gambar 4
User Age

Kursi ini bisa digunakan untuk semua usia, dari remaja hingga dewasa.



Gambar 5
User Personality

Menerapkan karakter unique dan fashionabel untuk menguatkan karakter pada kursi ini



Gambar 6
User Work

Kursi ini dirancang untuk para public figure dan kreatif worker yang ingin bersantai.



Gambar 7
Styling

Menerapkan organic design sebagai penguat karakter pada kursi ini.



Gambar 8
User Lifestyle

Nusansa hangat yang ingin tersampaikan lewat kursi ini. Dimana kursi ini bisa menjadi bagian dalam ruang keluarga, ketika sedang bersantai dan bercanda gurau.



Gambar 9
Social Culture

Untuk sosial culture di sesuaikan dengan budaya Indonesia yang ramah, bersahaja serta pekerja keras.



Gambar 10
Image Chart

Gambar diatas sebagai media pertimbangan dalam menggunakan konsep yang akan diterapkan pada kursi ini.



Gambar 11
Image Board

Gambar diatas digunakan sebagai bagian studi bentuk yang akan diterapkan pada perancangan kursi ini.



Gambar 12
Lingkungan

Kursi ini dapat diletakkan di setiap sudut rumah.



Gambar 13
Market Research

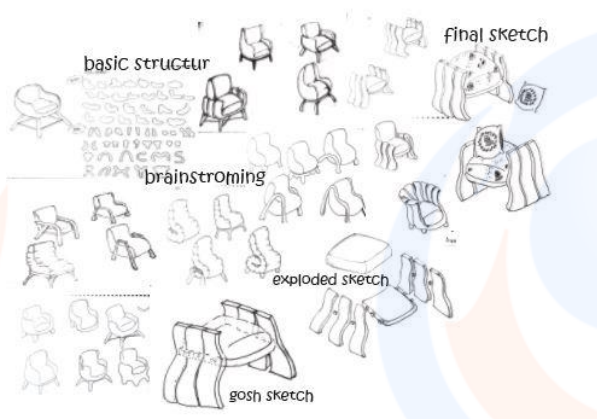
Data yang telah terkumpul untuk menguatkan target pasar



Gambar 14
Key Visual dan Keywords

Konsep utama yang menjadi poin utama pada perancangan kursi biopop ini.

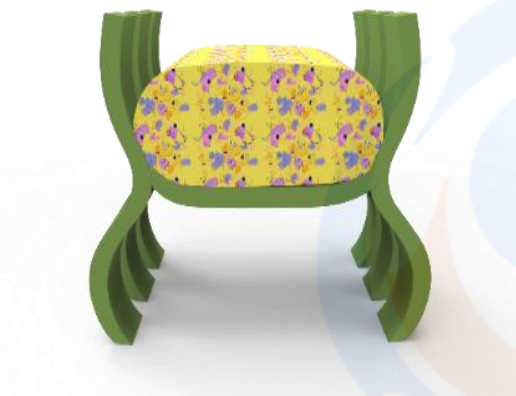
Proses Desain



Gambar 15
Sketches

Gambar diatas merupakan tahapan dalam proses perancangan kursi ini diantaranya: basic structur, brainstroming, ghose sketsh, exploded sketch, dan final skatch.

Hasil Final Desain



Gambar 16
Tampak Depan



Gambar 17
Tampak Perspektif

Kesimpulan

Di era yang serba modern ini, masyarakat modern cenderung melihat segala sesuatu nya dari segi visual. Dimana ketika melihat sesuatu menarik menghasilkan rasa keinginan untuk memiliki. Dari segi psikologi masyarakat akan lebih tertarik dengan hal-hal yang baru dengan gambaran yang menarik. *Trend Forcasting* hadir untuk menjawab kebutuhan desain di era modern saat ini. Dengan tema Biopop (toon-lab), serta *Organic design* yang diaplikasikan pada media kursi ini dirasa mampu memberikan warna baru pada dunia desain khususnya dunia furnitur.

Desainer manapun bisa merancang segala bentuk furnitur dengan luar biasa. Namun tidak ada salahnya untuk berbeda dalam menciptakan sesuatu yang aneh tapi unik. Dari segi itulah kepekaan sebagai seorang desainer diuji.

Daftar Pustaka

Chris Lefteri. *Materials For Inspirational Design*.

Eko Nugroho. *Teori Warna*

Eric Chan. *Product Design*.

<http://etsworlds.blogspot.com/2017/10/klasifikasi-dan-jenis-material-teknik.html>

<http://sembilanstudio.com/2015/05/apa-itu-plywood-mdf-dan-partikel-board/>

<https://musikazeshop.com/2016/06/mengenal-bahan-kanvas-canvas/>

Panduan Skripsi tahun 2015.