

Perancangan Mebel Multifungsi pada Kamar Tidur Anak 2 di Harvest City

Gabrielle¹, Adi Ismanto²

^{1,2}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Gabrielle.615180137@stu.untar.ac.id, Adii@fsrd.untar.ac.id

*Abstrak — Saat ini, penggunaan mebel multifungsi banyak digunakan dan menjadi salah satu solusi terbaik untuk perancangan mebel pada interior rumah tinggal dengan luas yang terbatas. Pada kamar tidur anak terdapat kebutuhan saat tidur, belajar, dan menyimpan barang atau pakaian. Kebutuhan-kebutuhan ini akan dicangkup dalam satu mebel. Tempat tidur merupakan area privasi yang penting dalam suatu rumah. Dengan dibuatnya mebel yang dapat memberikan solusi kepada pengguna untuk aktivitas-aktivitas pada tempat tidur. Diharapkan perancangan ini dapat memberikan solusi dalam penyelesaian masalah-masalah yang terdapat pada ruang kamar anak 2 di Harvest City. Perancangan ini menggunakan metode “Design Thinking” dengan langkah-langkah yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan ini dimulai dengan mengumpulkan data, kemudian dianalisa dan terakhir sampai tahap merancang. Pengumpulan data bisa didapat dari buku maupun sumber-sumber yang didapat dari perusahaan. Dengan adanya analisis dibuatlah mebel yang dapat memberikan solusi kepada pengguna. Pembuatan mebel multifungsi yang mencangkup semua kebutuhan pada area yang terbatas. Mebel ini dapat mencangkup aktivitas istirahat, berganti pakaian, serta belajar maupun bekerja. Desain akhir berupa meja, tempat tidur serta lemari yang menjadi satu mebel.*

Kata kunci: Desain; Kamar Anak; Mebel; Multifungsi

I. PENDAHULUAN

Menurut Martha Xu (2020), Brand Manager Informa Custom Furniture berpendapat bahwa masyarakat saat ini cenderung memilih rumah dengan konsep yang minimalis dan menggunakan mebel yang multifungsi. Ia berpandangan bahwa konsep ini akan menjadi tren pada tahun 2021 dan menjadi favorit masyarakat milenial. Tidak hanya dari kalangan milenial saja, tetapi banyak kalangan lain yang menyukai konsep ini pada beberapa tahun terakhir.

Pada perumahan atau residensial sekarang ini, mebel multifungsi menjadi barang yang sering digunakan untuk rumah-rumah yang memiliki ruangan dengan area yang kecil.

Mebel multifungsi menjadi salah satu alternatif yang dapat menyelesaikan masalah tersebut. Pada kamar tidur anak, kebutuhan saat tidur, belajar, dan menyimpan barang atau pakaian akan disatukan dan menjadi suatu mebel yang dapat mencakup semua kebutuhan itu.

Dalam panduan *Safe Sleep Recommendation* yang dikeluarkan oleh *American Academy Pediatrics*, disarankan agar bayi tidur di ruangan yang sama bersama orang tua hingga usia 6 bulan atau 1 tahun. Jika terdapat suatu hal yang tidak memungkinkan seperti menyusui, maka anak bisa tidur dengan orang tua sampai umur 2 tahun. Setelah usia anak lebih dari 2 tahun,

sebaiknya anak sudah mulai tidur sendiri. Tetapi tidak semua rumah memiliki ruangan yang cukup besar maupun banyak untuk bisa membuat anak tidur sendiri sehingga mebel multifungsi menjadi salah satu penyelesaian masalah tersebut. Mebel multifungsi dapat menyelesaikan masalah pada area kecil, dengan rancangan yang dapat memenuhi kebutuhan aspek pengguna dan mudah dalam penggunaannya.

Konsep yang dapat memenuhi semua kebutuhan seperti istirahat, berganti pakaian, serta belajar menjadi target sasaran dalam perancangan mebel ini. Mebel ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan tersebut tanpa memakan banyak tempat. Efisiensi serta keindahan mebel juga menjadi nilai yang harus diperhatikan dalam pembuatannya.

Berdasarkan pendahuluan diatas, maka masalah yang didapat adalah :

1. Kebutuhan aktivitas anak membutuhkan beberapa macam peralatan
2. Area kecil pada ruangan harus diberikan solusi agar pengguna dapat melakukan aktivitas dengan nyaman

II. METODE

Perancangan mebel multifungsi bertujuan untuk memenuhi semua kebutuhan anak dengan rancangan yang memberikan fasilitas *3 in 1* yaitu kasur, *storage*, dan meja. Desain mebel yang dapat memenuhi segala aktivitas

tanpa harus menggunakan banyak tempat serta tidak membutuhkan waktu yang lama. Dirancang dengan bentuk yang sederhana dan penggunaan yang mudah.



Gambar 1: Bagan *Design Thinking* (sumber : <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>. 14/05/21. 12:07)

Perancangan ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dengan langkah-langkah seperti di gambar 1. Metode *Design thinking* merupakan metode yang dapat membantu dalam mempermudah dalam perancangan. Tahapan di atas terdiri atas :

- a. *Empathize*, mengumpulkan data literatur serta kebutuhan dan mempelajari hal-hal tentang perumahan Harvest City, meninjau keterbatasan serta kelebihan dan kekurangan.
- b. *Define*, menganalisa data yang sudah terkumpulkan dengan memperhatikan data-data yang sudah ada, kemudian analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk pembuatan desain.
- c. *Ideate*, membuat dasar perancangan dengan konsep milenial, kemudian membuat alternatif desain dengan melihat

referensi-referensi yang sesuai dengan konsep, yang terakhir pembuatan sketsa.

- d. *Prototype*, membuat *prototype* kemudian diaplikasikan ke ruangan kamar anak 2 dalam bentuk gambar.9
- e. *Test*, mengumpulkan *feedback* dari mahasiswa desain dalam pemakaian produk terhadap ruangan sebagai saran untuk pembuatan desain berikutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

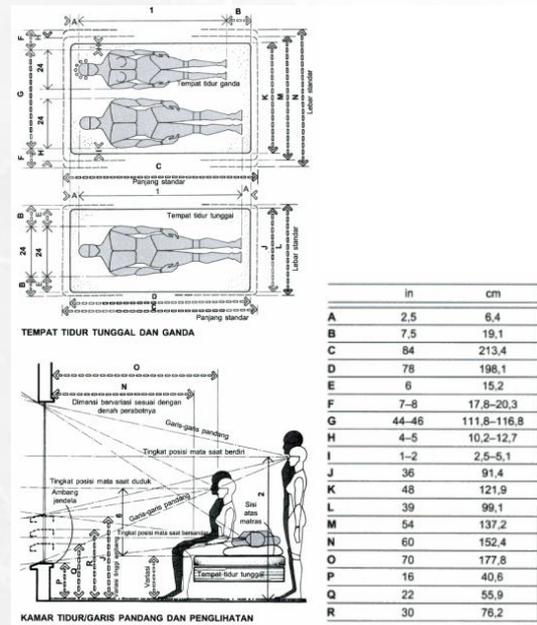
A. Pengertian Furniture Multifungsi.

Kata "*furniture*" berasal dari bahasa Prancis yakni "*fourniture*" (1520-30 Masehi). Furniture memiliki kata furnir yang artinya furnish atau perabot ruangan atau rumah. Meskipun mebel dan *furniture* memiliki makna yang berbeda, namun yang ditunjuk sama yakni lemari, kursi, meja dan sebagainya. *Furniture* multifungsi adalah sebuah *furniture* yang memiliki fungsi lebih dari satu. (Gabriella & Crecila, 2018). Dengan memiliki fungsi yang lebih dari satu sehingga desain mebel multifungsi menggunakan konstruksi yang lebih banyak dibandingkan mebel yang hanya memiliki satu fungsi.

B. Ergonomi dan Antropometri

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang kenyamanan manusia dengan melihat aspek-aspek yang terdapat

dalam suatu benda. Antropometri merupakan ilmu yang berhubungan dengan ukuran dimensi manusia serta ruang gerak manusia. Data-data antropometri banyak digunakan dalam keperluan desain dengan menggunakan data-data ukuran tubuh manusia yang umum dan sesuai dengan kebutuhan.

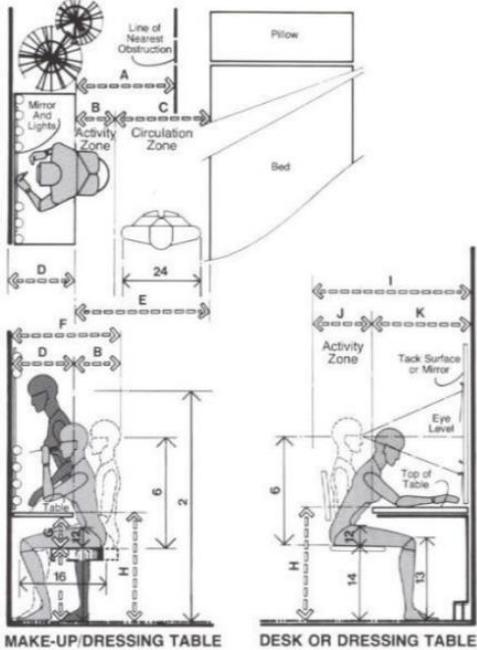


Gambar 2 : antropometri ukuran tubuh manusia pada tempat tidur (sumber : dimensi manusia & ruang interior)

Tabel 1 : antropometri ukuran tubuh manusia pada fasilitas kerja

	in	cm
A	24-28	61.0-71.1
B	12-16	30.5-40.6
C	30	76.2
D	16-24	40.6-61.0
E	42-46	106.7-116.8
F	28-40	71.1-101.6
G	7 min.	17.8 min.
H	28-30	71.1-76.2
I	42-54	106.7-137.2
J	18-24	45.7-61.0
K	24-30	61.0-76.2
L	62-72	157.5-182.9
M	20-24	50.8-61.0
N	42-48	106.7-121.9
O	16-20	40.6-50.8
P	18	45.7
Q	42	106.7

Sumber : dimensi manusia & ruang interior



Gambar 3 : antropometri ukuran tubuh manusia pada fasilitas kerja (sumber : dimensi manusia & ruang interior)

C. Pembahasan Rancangan

1. Konsep

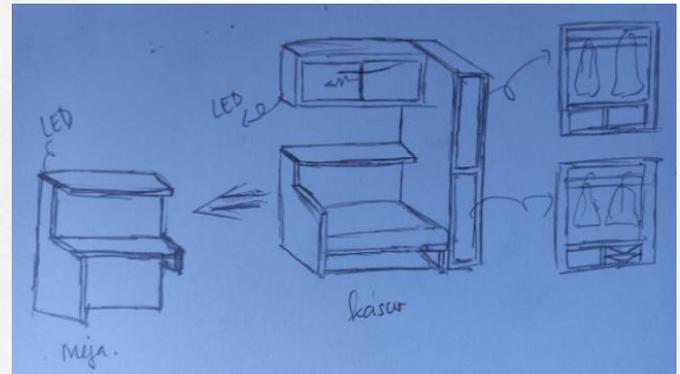
Penggunaan konsep ini diawali dengan penggunaan ruangan kecil yang memiliki banyak kebutuhan, sehingga untuk menyelesaikan masalah tersebut dibuat sebuah desain mebel yang memiliki banyak fungsi. Perancangan mebel ini menggunakan konsep milenial. Pemilihan konsep ini didasari dari tren mebel saat ini yaitu mebel multifungsi.

2. Aplikasi konsep

a. Bentuk : bentuk yang digunakan menggunakan bentuk yang geometris yang mempermudah dalam peletakkan dan penyimpanan.

- b. Gaya desain : gaya desain yang digunakan bertema modern minimalis.
- c. Material : material yang digunakan adalah plywood dan besi hollow. Material-material ini memiliki sifat yang awet dan ramah lingkungan serta perawatan yang mudah.
- d. Warna : menggunakan warna yang dapat memberikan suasana ceria dan segar.
- e. Praktis : mebel harus mudah digunakan oleh penghuni
- f. Sistem : menggunakan sistem *folding* yang dapat menghemat tempat.

3. Sketsa



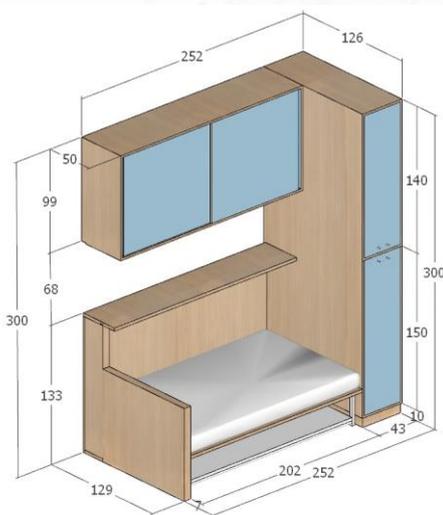
Gambar 4 : sketsa alternatif desain (sumber : Gabrielle, 2021)

Transformasi desain terdiri dari sebuah tempat tidur yang saat dilipat dapat berubah menjadi sebuah meja. Pada bagian atas dan samping terdapat lemari penyimpanan baju yang dapat menampung pakaian. Dengan menggabungkan hal-hal ini terbentuk desain alternatif pada gambar 5. Material yang

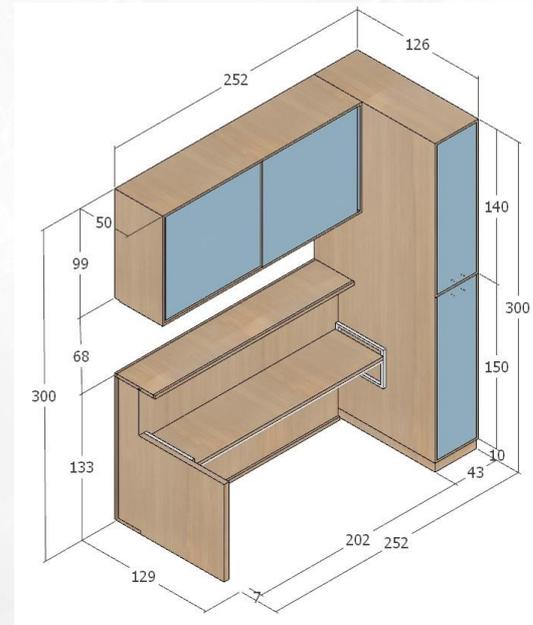
digunakan yaitu plywood dengan *finishing* HPL dan besi hollow *finishing* doff.

4. Hasil rancangan

Hasil desain akhir merupakan desain yang sudah dikembangkan dari kekurangan yang didapat saat proses sketsa. Hasil desain ini menjadi produk terakhir sebagai penyelesaian masalah dari kebutuhan pengguna. Pada tahap desain terakhir dengan bantuan aplikasi dilakukan simulasi peletakkan mebel pada ruangan kamar anak 2. *Prototype* yang terpilih untuk desain akhir adalah lemari pakaian, meja, dan kasur.

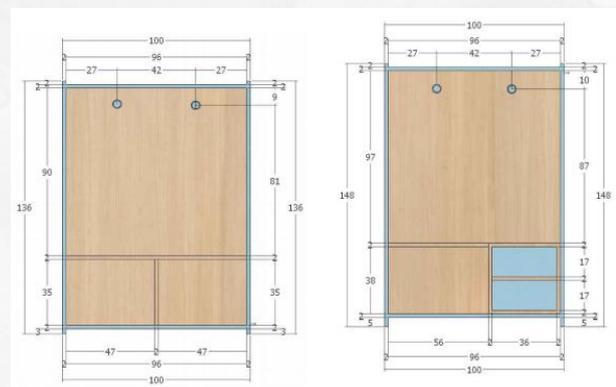


Gambar 5 : Alternatif desain (sumber : Gabrielle, 2021)



Gambar 6 : alternatif desain (sumber : Gabrielle,2021)

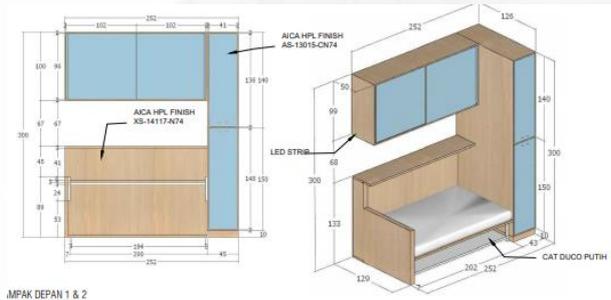
Desain mebel ini terdiri dari kasur yang saat dilipat ke dalam akan menjadi sebuah meja. Pada bagian atas lemari menggunakan sistem kerja bergeser ke samping dan bagian samping lemari menggunakan sistem kerja ditarik. Terdapat dua lampu LED strip yaitu pada bagian bawah lemari atas dan bagian atas tempat tidur.



Gambar 7 : desain lemari kabinet (sumber : Gabrielle, 2021)

Pada lemari yang berada di bagian samping, terdapat dua kabinet yang memiliki

desain yang berbeda di bagian dalamnya. Dua kabinet ini tidak menggunakan besi pipa yang mengarah ke samping melainkan ke arah depan. Pada kabinet terlihat dari gambar 7, kabinet bawah terdapat laci yang dapat menyimpan barang-barang penting.



Gambar 8 : material mebel multifungsi (sumber : Gabrielle, 2021)

Material yang digunakan dalam desain yaitu plywood dan besi hollow. Pada permukaan meja serta seluruh badan lemari menggunakan material plywood. Material ini memiliki sifat yang tahan lama dan memiliki harga yang terjangkau. Untuk menahan meja menggunakan material besi hollow. Material ini memiliki sifat yang kuat dan tahan lama sehingga menjad material yang cocok untuk digunakan sebagai penahan.

Penggunaan warna sudah dipertimbangkan untuk memberikan suasana yang ceria. Pada permukaan meja serta badan mebel menggunakan warna netral yaitu coklat yang berfungsi untuk memberikan perasaan alami dan nyaman pada ruangan. Untuk memberikan suasana ceria pada pintu-pintu kabinet lemari menggunakan warna biru.

Selain memberikan suasana ceria warna biru juga dapat menimbulkan rasa tenang dan damai.



Gambar 9 : penerapan desain mebel pada ruang (sumber : Gabrielle, 2021)



Gambar 10 : penerapan desain mebel pada ruang (sumber : Gabrielle, 2021)

IV. SIMPULAN

Mebel multifungsi ini memiliki ukuran keseluruhan sebesar 252 x 129 x 300 cm. Dengan tinggi meja 80 cm dan tempat tidur 50 cm, yang sesuai dengan standar antropometri manusia. Mebel ini berfungsi untuk melengkapi kebutuhan-kebutuhan pengguna pada suatu kamar tidur, yang

merupakan ruangan privasi. Kebutuhan-kebutuhan ini adalah aktivitas dalam beristirahat, bekerja atau belajar, serta berganti pakaian. Selain meja dan tempat tidur juga terdapat lemari yang dapat menampung pakaian pengguna. Dengan analisa dan desain yang sudah dibuat, mebel ini cocok dalam desain interior di ruangan ini.

Dalam perancangan ini, dengan tidak bisanya ke lapangan secara langsung sehingga menjadi masalah dalam memulai desain. Dengan penyesuaian ukuran ruangan, mebel ini dapat disesuaikan dengan keperluan ruangan masing-masing. Diharapkan mebel ini dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada ruangan ini dan pengguna dapat melakukan aktivitas dengan lancar

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih khususnya kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah menyertai sampai saat ini, kepada Program Studi Desain Interior Universitas Tarumanagara, OneplusEight Architect, orang tua dan teman-teman yang sudah mendukung secara langsung maupun tidak langsung sehingga perancangan ini dapat selesai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, Cyntia, Adi Santosa, dan M. Taufan Rizqy. (2017). Perancangan Mebel Multifungsi untuk "Daily Treats" Surabaya. *Jurnal Intra*, 5(2), 322-331
- Lumakso, Cyndy Anggun, Andreas Pandu Setiawan, dan Yohan Santoso. (2016). Perancangan Meja Multifungsi untuk Mahasiswa Desain Interior di Apartemen Tipe Studio. *Jurnal Intra*, 4(2), 585-597
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. (1979). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga
- Pintono, Teddy, Lintu Tulistyantoro, dan Filipus Priyo Suprobo. 2018. Perancangan Mebel Multifungsi untuk Apartemen Mahasiswa Desain. *Jurnal Intra*, 6(2), 807-812
- <http://arsitadulako.blogspot.com/2007/02/pengertian-desain-perkembangan-desain.html#:~:text=Dua%20tahap%20yang%20pertama%20dari,dan%20perancangan%20adalah%20pemecahan%20masalah.30/04/21.16:00>
- <https://jeparajatifurnindo.com/pengertian-furniture-adalah/.22/04/21.11:30>
- <http://homediarymagazine.com/4-keuntungan-menggunakan-perabot-multifungsi/#:~:text=Furniture%20multi>

fungsi%20adalah%20sebuah%20furnitur
e, akan%20digunakan%20pada%20saat%
20tertentu. 22/04/21. 11:30

<https://www.harvestcity.com> 08/05/21. 14:21

<https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3619952/usia-berapa-anak-sebaiknya-belajar-tidur-sendiri#:~:text=Usia%20Tepat%20Anak%20Belajar%20Tidur,6%20bulan%20ata%201%20tahun>. 08/05/21. 14:31

<https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>.
14/05/21. 12:07

<https://lenterarumah.com/pengaruh-warna-terhadap-suasana-ruangan#:~:text=Warna%20merupakan%20salah%20satu%20elemen,yang%20ada%20di%20ruangan%20tersebut>.
14/05/21. 12:48