

# Perancangan Kursi dan Meja Untuk Pengunjung Café Lawangwangi Creative Space

Rianti Rachma Zurnia <sup>1</sup>, Edwin Buyung Syarif <sup>2</sup>, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani <sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

<sup>2</sup>Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

<sup>3</sup>Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

riantirz.desainproduk13@gmail.com (Rianti Rachma Zurnia), edwinbuyungsyarif@gmail.com (Edwin Buyung Syarif),

krackers@telkomuniversity.ac.id (Asep Sufyan Muhakik)

## Abstrak

Lawangwangi Creative Space adalah salah satu kawasan wisata di kota Bandung yang menggabungkan konsep sebuah pameran karya seni dengan sebuah kafe. Sebagai salah satu tempat yang diminati baik warga kota Bandung dan dari berbagai tempat Lawangwangi Creative Space menjadi tempat wisata yang diminati terutama pada saat liburan atau pun tanggal merah ( libur nasional ). Dengan banyaknya pengunjung yang datang membuat Kafe Lawangwangi di penuh dengan pengunjung. Karena keterbatasan jumlah tempat duduk yang ada membuat para pengunjung diharuskan untuk menunggu atau mengantri. Di Lawangwangi kafe tidak memiliki fasilitas untuk pengunjung yang mengantri sehingga para pengunjung harus menunggu antrian sambil berdiri. Dari masalah tersebut Lawangwangi bisa mengalami kerugian karena ada kemungkinan ada pengunjung yang memutuskan tidak jadi pergi ke kafe. Pada perancangan kali ini adalah menggunakan metode observasi dan metode literature yaitu dengan melihat kondisi dari lapangan secara langsung di kafe Lawangwangi dan mencari data baik dari buku, jurnal yang sudah ada. Dengan menggunakan dua metode tersebut hasil yang didapatkan lebih beragam.

**Kata-kata kunci** Lawangwangi, Kafe, Fasilitas

## 1. Pendahuluan

Lawangwangi Bandung Creative Space and Café merupakan salah satu kawasan wisata di Bandung Utara tepatnya kawasan wisata Dago atas. Salah satu tempat wisata terbaik ditengah kawasan alam Bandung, bagi pecinta kuliner sekaligus pecinta karya seni. Dengan model bangunan modern, minimalis dan futuristic yang dikelilingi area perbukitan dan lembah khas Dago. Ada 3 fasilitas yang bisa dikunjungi yaitu, Art Gallery Lawangwangi Bandung, Design Space Lawangwangi, dan Café Lawangwangi. Pada fasilitas Art Gallery pengunjung bisa melihat karya lukisan dimana jika masuk lebih dalam akan menemukan 2 ruangan yang di fungsikan sebagai Art Gallery dan ruangan lainnya di fungsikan sebagai ruangan khusus menyediakan lukisan-lukisan besar di dinding. Untuk Design Space dan Café Lawangwangi yang bergaya artistic retro dengan menambahkan benda atau karya seni dimana pengunjung bisa mencoba, bahkan membeli karya tersebut. Yang unik adalah café dan ruangan Design Spacenya menyatu dalam satu ruangan besar, sebagai bagian dari ruang pameran Design Space.

Salah satu fasilitas yang tidak pernah dilewatkan adalah Café Lawangwangi. Selain sebagai tempat makan yang romantis, café ini memiliki live music sehingga pengunjung tidak bosan. Pada café ini terdapat tempat foto dengan pemandangan perbukitan dan lembah yang indah. Ruangan café terbagi menjadi 2 ada yang di dalam (*indoor*) dan di luar (*outdoor*). Café ini memiliki variasi kursi dan meja yang berbeda-beda baik dari segi warna, bentuk dan material. Café ini selalu ramai dengan pengunjung terutama hari libur (*weekend*), terkadang ada pengunjung yang tidak mendapatkan tempat

duduk. Padahal café tersebut bisa di bilang memiliki ruangan yang besar yang seharusnya bisa menampung pengunjung lebih banyak lagi.

Berdasarkan pengamatan fasilitas ruang tunggu di café-café yang ada masih kurang efektif. Karena pada umumnya fasilitas yang diberikan tidak mencukupi, seperti kursi. Jika café tersebut ramai maka bisa dipastikan akan banyak pengunjung yang datang, sehingga ada kemungkinan pengunjung yang mengantri banyak. Jadi ada beberapa pengunjung yang mungkin tidak mendapatkan tempat duduk dan diharuskan mengantri sambil berdiri. Maka dari itu faktor kursi ini sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu solusi dari masalah ini adalah dengan fasilitas ruang tunggu. Ruang tunggu di fungsikan sebagai tempat untuk pengunjung yang mengantri. Dengan adanya ruang tunggu, para pengunjung bisa bersantai sambil menunggu antrian gilirannya datang. Ruang tunggu biasanya menyediakan kursi sebagai fasilitas pertama dan meja ditambah makanan ringan (*snack*). Fasilitas yang umumnya diberikan café atau restorannya adalah kursi, ada juga yang menyediakan *snack* sambil sembari menunggu. Dari semua hal dari ruang tunggu dapat di simpulkan bahwa fasilitas yang paling penting adalah kursi sebagai fasilitas untuk tempat duduk.

## 2. Literatur

### 2.1. Data Teoritik

#### 2.1.1 Furnitur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), furnitur adalah mebel. Furniture adalah sebuah istilah yang digunakan untuk perabot rumah tangga, berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaannya. Penempatan furniture disesuaikan dengan aktivitas penghuni rumah. Furniture perlu direncanakan agar tepat secara fungsional sehingga tidak asal dalam penempatannya dan awet. Sekarang bentuk furniture sangat beragam dan mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Material yang digunakan pun sudah jauh berbeda dari yang dulu menggunakan batu besar, tembok, dan atap. Furniture mempunyai banyak fungsi dan manfaat untuk penggunaannya. Dan dalam perkembangannya dari waktu ke waktu furniture pun mempunyai ciri khas dan nilai seni tersendiri antara daerah satu dengan yang lain memiliki ciri khas yang berbeda-beda.

Furniture bukan hanya bermanfaat untuk kenyamanan dan kerapihan rumah saja tetapi juga menegaskan status sosial seseorang. Salah satu bahan pembuatan furniture adalah kayu, berbagai jenis yaitu kayu jati, mahoni, sungkai, pinus, ramin cedar, kayu tripleks atau multipleks, kayu particeel board. (Khana,2015) Berbagai macam jenis furniture dapat dibuat karena zaman sekarang furniture sudah menjadi hal yang banyak diminati oleh berbagai kalangan dan berkembangnya jenis mebel yang sangat unik dan minimalis atau yang mewah.

#### 2.1.2 Kursi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kursi adalah tempat duduk yang berkaki dan bersandaran. Kursi merupakan sebuah produk yang merupakan komponen dari sebuah interior yang memiliki fungsi sebagai tempat duduk. Selain pada fungsinya, kursi juga memiliki nilai estetika yang dapat mempengaruhi kesan sebuah ruangan, serta menentukan status sosial penggunaannya. Kursi juga harus memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan agar dapat dikatakan sebagai produk yang baik (Yunus Aryanto, 2012 : 106). Selama ini kursi dikenal dan digunakan sebagai tempat duduk. Kursi terbagi dalam beberapa jenis, yang menunjukkan kegunaan atau fungsi utamanya.

Dengan modifikasi atau desain khusus, sebuah kursi bisa menambah kapasitas yang tadinya hanya bisa diduduki satu orang atau menjadi tempat penyimpanan dan fungsi lainnya. Sehingga bisa menghemat dari segi biaya dan ruangan. Ada banyak jenis kursi atau tempat duduk yaitu sofa, single chair dan masih banyak lagi. Sofa adalah furniture favorit untuk ditata di ruang duduk keluarga. Bila ruang keluarga cukup luas, bisa menempatkan sofa besar tiga dudukan. Single chair merupakan tempat duduk yang dapat menampung seluruh anggota keluarga berkumpul dalam saat yang bersamaan.

#### 2.1.3 Meja

Meja adalah sebuah produk furniture yang digunakan untuk menyimpan atau meletakkan sesuatu pada permukaan atas (bidang datar). Fungsinya untuk menyimpan sesuatu di atasnya. Ada berbagai jenis meja yang dikenal berdasarkan pemakaian dan penempatannya. Meja juga dapat difungsikan sebagai alat penyimpanan dengan dilengkapi rak atau laci, sehingga penggunaan space bisa dihemat. Sebuah meja juga bisa memperindah tatanan ruangan yang ditempatinya agar terlihat lebih menawan. Di era modern, fungsi dan tata letak meja sudah menjadi bagian dari hidup yang berkembang di kalangan masyarakat.

Adapun bagian-bagian dari meja yang terdiri atas kepala, badan, dan kaki meja. Bagian kepala yang biasa disebut dengan *top table* atau bagian paling atas dari meja. Fungsi dari *top table* ini adalah sebagai tempat untuk meletakkan atau menyimpan barang atau benda-benda. Karena bagian ini akan digunakan sebagai tempat dudukan berbagai benda

sebaiknya menggunakan material yang kuat dan tidak mudah tergores. Seperti jika menggunakan material dari kaca maka sebaiknya barang yang diletakkan di atasnya tidak terlalu berat dan besar karena bisa merusak mejanya.

Berikutnya adalah bagian badan yang merupakan elemen terbesar dari bagian sebuah meja. Badan meja bisa dibuat sebagai rak atau lemari penyimpanan sebagai kebutuhan rumah tangga. Tapi tidak semua meja selalu memiliki badan meja, ada yang hanya terdiri dari *top table* dan kaki meja saja. Bagian yang terakhir adalah kaki meja yang merupakan bagian paling dasar dari sebuah meja. Karena sebagai penopang badan meja, biasanya jumlah kaki meja yang digunakan berjumlah empat. Ada juga yang menggunakan satu kaki atau tiga kaki dan lainnya. Dengan jumlah kaki meja bisa dipadukan dengan kreativitas bentuk menjadikan sebuah meja menjadi lebih unik untuk dilihat. Material yang bisa digunakan untuk kaki meja juga bisa dikombinasikan dengan menggunakan besi, kayu atau *stainless steel*.



Gambar 2.1.3 Jenis-jenis Meja

Ada banyak jenis meja yang bisa dikategorikan berdasarkan fungsi dan tata letaknya meja bisa dibedakan menjadi empat kategori yaitu *coffee table*, *end table*, *console table*, *dining table* dan *working table*. Yang pertama adalah *coffee table* biasanya meja ini digunakan untuk saat bersantai atau sambil duduk beristirahat sambil menikmati pemandangan. Selanjutnya adalah *end table* adalah meja aksesoris yang fungsinya tidak terlalu vital. Meja ini bisa dikategorikan sebagai *optional* bergantung sesuai kebutuhan. Ada dua jenis dari meja ini yaitu meja sudut dan meja sisi tempat tidur ( nakas ). Berikutnya adalah *console table* meja ini juga *optional* tapi meja ini akan menjadi fungsional dan serbaguna jika digunakan. Dan ukuran dari meja ini tidak terlalu besar sehingga tidak memakan tempat di suatu ruangan. Meja ini fleksibel karena bisa diletakkan di pojok ruangan yang kosong atau di samping sisi pintu masuk ruangan. Karena meja ini memiliki ukuran yang tidak terlalu besar sebaiknya tidak meletakkan benda yang besar dan berat agar tidak merusak meja.

Meja keempat adalah *dining table* sesuai dengan namanya yaitu meja makan yang digunakan untuk aktivitas makan. Penempatan meja ini terletak di ruang makan, ruang makan juga sering digunakan sebagai ruang kumpul dan bercengkrama. Karena itu meja makan bisa juga berfungsi sebagai meja keluarga. Meja ini juga tersedia dalam ukuran yang variasi sesuai kebutuhan. Yang terakhir adalah *working table* adalah meja kerja yang dapat ditata semaksimal mungkin dengan keinginan agar bisa meningkatkan produktivitas saat bekerja. Meja ini biasanya dilengkapi dengan laci yang terletak di bawah alas meja sebagai tempat penyimpanan alat-alat kerja. Biasanya meja kerja ini di desain agar minimalis cenderung bersifat sederhana dan simple tetapi efektif.

#### 2.1.4 Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak (KBBI, 2005 ; 257) . Secara umum desain berarti merancang, menciptakan susunan garis, warna, bidang dan tekstur serta memilih dari unsur-unsur yang menggarap, mengolah, dan membentuk kemudian mewujudkan dalam suatu bentuk ciptaan yang mengandung kaidah dan nilai estetika dari wujud yang dimaksud (Affendi, 1976; 5). Desain adalah perwujudan dari suatu gagasan atau inspirasi yang bersifat inovatif (baru) dan kreatif dari seorang atau lebih untuk menciptakan pola tertentu, dengan cara ini menentukan serta memperincikan setiap bagian, elemen dari pola tersebut serta antar hubungan satu dengan yang lainnya, sehingga tersusun suatu pola dan bentuk yang merupakan suatu keseluruhan (Prawiro, 1982; 1) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rupa atau wujud yang diampikan. Menurut Leksikon Grafika yaitu macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Sedangkan Plato mengemukakan bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terapat dalam bahasa kata-kata. Dalam visual ada beberapa detail yang perlu diperhatikan yaitu unsur desain, asas desain, dan prinsip desain.

Unsur desain adalah unsur yang digunakan dalam mewujudkan sebuah desain, sehingga orang lain dapat mengerti makna dari desain tersebut. Unsur tersebut adalah unsur yang dapat dilihat, yang bisa juga disebut sebagai unsur visual. Fungsi dari unsur visual itu sendiri adalah untuk mewujudkan pola rancangan yang dapat dinikmati orang lain. Dalam unsur desain tidak perlu semua unsur harus dikombinasikan secara bersamaan dalam satu desain, bisa salah satu dari unsur tersebut mendominasi pengerjaan sebuah desain, tergantung bagaimana hasil yang dibutuhkan dan diinginkan, terkadang ada sebuah unsur desain yang menuntun dan harus diprioritaskan, jadi ada penekanan atau penegasan dalam setiap unsur. Unsur desain terbagi menjadi 7 bagian yaitu titik, garis, bidang atau bentuk, ukuran, tekstur, ruang, dan warna. Seperti yang dijelaskan oleh Bambang Irawan (2013:10) bahwa unsur desain terdiri dari :

- 1) Titik : Merupakan unsur desain atau visual paling kecil dari suatu objek yang menempati suatu tempat, tidak memiliki panjang, lebar dan tinggi. Bisa disebut sesuatu yang masih abstrak atau belum bisa dijelaskan.
- 2) Garis : Merupakan unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin lainnya. Garis tidak memiliki kedalaman, dan hanya memiliki ketebalan dan panjang. Sering dimaknai sebagai satu elemen dimensi. Garis memiliki banyak variasi, dan bentuk itu sendiri biasanya dapat memaknai penggunaannya. Dalam penggunaan garis dapat memberikan perbedaan dalam mengeksekusi sebuah gagasan atau ide. Dengan penggunaan variasi garis bisa menambah unsur estetika dan kenyamanan untuk orang yang melihat.
- 3) Bidang atau bentuk : Merupakan segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar bidang yang dapat berupa bentuk geometris, non geometris dan fraktal. Bentuk geometris itu sendiri adalah bentuk yang beraturan seperti lingkaran, segitiga, dan sebagainya. Sedangkan nongeometris adalah bentuk yang tidak beraturan. Bentuk fraktal adalah bentuk geometris yang kasar pada segala skala dan dapat dibagi bagi dengan cara yang radikal, beberapa bentuk fraktal bisa dipecah menjadi bagian yang semuanya mirip dengan fraktal aslinya. Penerapan bentuk dapat langsung dirasakan oleh orang lain dalam bentuk benda, barang, atau produk (Palgunadi, 2008).
- 4) Ukuran : Merupakan unsur desain yang mendefinisikan sebuah besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk bagian mana yang ingin ditonjolkan, karenadapat menciptakan sebuah kontras dan penekanan pada suatu objek desain sehingga seseorang mengetahui skala prioritas objek yang dilihat dibandingkan yang lainnya.
- 5) Tekstur : Merupakan unsur desain yang menentukan nilai halus dan kasar sebuah objek benda, atau juga bisa disebut sebagai nilai raba. Unsur ini digunakan untuk memberikan visual yang berkesan dan berkarakter. Bisa juga dikategorikan sebagai corak sebuah objek benda.
- 6) Ruang : Merupakan unsur desain yang menggunakan jarak antara bentuk dengan bentuk lainnya, yang dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika desain.
- 7) Warna : Merupakan unsur desain yang menjadi penarik perhatian paling utama. Menggunakan warna yang tepat akan berbanding lurus dengan kualitas, citra, keterbacaan, dan penyampaian pesan dalam desain tersebut. Unsur warna sangat penting untuk diperhatikan karena berfungsi sebagai penarik bagi orang yang melihatnya. Harus menghindari memadukan warna yang salah karena dapat memberikan penafsiran yang salah oleh orang yang melihatnya. Ketika sebuah warna mengalami proses 'penerangan' dengan mencampurkan warna putih ke dalamnya maka warna tersebut akan terkesan terlihat lebih muda, sedangkan sebuah warna yang diberikan warna hitam maka warna tersebut akan terkesan lebih gelap (Palgunadi, 2008).

Asas desain atau juga bisa disebut sebagai pedoman prinsip desain adalah upaya cara pengaturan, penyusunan, dan pengorganisasian unsur-unsur seni. Prinsip memiliki pedoman kata asas, sehingga prinsip seni bisa disebut juga dengan asas seni atau desain. Secara umum kesamaan bahasan mengenai prinsip desain adalah kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.

- 1) Prinsip keseimbangan / *Balance* : Berkaitan dengan kualitas atau bobot atau kesan berat ringannya suatu karya atau desain.
- 2) Prinsip kesatuan / *Unity* : Prinsip ini akan tercapai jika memenuhi prinsip keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.
- 3) Prinsip irama : Prinsip ini dari suatu kesan gerak dari unsur yang melekat pada suatu karya yang dapat diupayakan melalui pengulangan, pergantian, perubahan ukuran, dan gerak mengalir.
- 4) Prinsip dominasi / *Centre of interest* : Merupakan upaya penampilan pada bagian tertentu dari suatu karya seni yang menarik perhatian dengan cara melakukan pengaturan posisi, perbedaan ukuran, perbedaan warna, atau unsur lain, dan pengaturan arah unsur.
- 5) Prinsip proporsi / perbandingan : Upaya yang berkenaan dengan ukuran antara satu bagian dengan bagian lainnya. Dalam seni prinsip proporsi digunakan untuk mempertimbangkan perbandingan objek. Prinsip perbandingan lebih menekankan kepada variasi antara satu unsur dengan yang lainnya dalam satu kesatuan yang utuh.
- 6) Prinsip Keselarasan : Unsur yang timbul dengan adanya suatu kesamaan, kesesuaian dan adanya pertentangan. Dalam prinsip keselarasan dapat dibuat dengan menata unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok.

### 2.1.5 Retro

Gaya seni bernuansa tempo dulu mulai diminati dalam desain ruangan yang salah satunya adalah gaya desain retro. Meski identik dengan gaya tempo dulu, gaya retro memiliki gaya yang berbeda dengan gaya desain vintage yang berkembang dan menjadi tren jauh sebelum desain retro di era 1920 an hingga pertengahan 1960 an. Desain retro mulai sering digunakan pada era 1960 an hingga awal 1990 an. Namun, perkembangan desain retro sebenarnya telah lahir sejak tahun 1900 an. Berdasarkan era perkembangannya, desain retro bisa di klarifikasi ke dalam beberapa gaya.

Gaya desain retro memiliki perkembangan yang berbeda setiap era, umumnya memiliki karakteristik inti yang menjadi identitas. Karakteristik yang bisa dijadikan untuk adaptasi gaya desain retro pada suatu ruangan atau produk. Desain retro berasal dari retrospektif yang berarti melihat kembali ke masa lalu. Pemilihan warna yang kontras dari ruangan dan perabot untuk membuat kesan retro lebih hidup dan lebih terasa.

Ada sebuah ciri-ciri furnitur retro untuk membedakan dengan gaya desain yang lain. Furnitur retro memiliki bentuk yang dinamis, yang membuatnya terasa lebih lembut dan tidak kaku sehingga tidak memberi kesan kaku dan dingin.

Warna yang solid merupakan salah satu ciri gaya retro yang bisa berupa warna tanah atau warna pop seperti merah, kuning dan biru. Eksplorasi material yang merupakan campuran motif merupakan ciri khas gaya retro. Sifat dari furnitur retro adalah polos dan simpel. Cenderung menggunakan bentuk yang cukup klasik dan sederhana. Memiliki permukaan furnitur yang biasanya muncul dari efek tarikan garis dekoratif. Bisa berupa bulat, persegi panjang atau kotak dengan ujung yang halus. Menggunakan material kayu solid yang dibarengi dengan *bending, press* atau sekadar di *finishing*.

### 2.1.6 Ergonomi

Ergonomi adalah suatu kajian yang membahas tentang hubungan antara manusia dengan pekerjaan atau ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan elemen elemen dalam suatu sistem, serta profesi yang mempraktikkan teori, prinsip, data dan metode dalam perancangan untuk mengoptimalkan sistem agar sesuai dengan kebutuhan, kelemahan dan keterampilan manusia. Satalaksana (1979) : ergonomi adalah ilmu yang mempelajari manusia sebagai komponen dari suatu sistem kerja mencakup karakter fisik maupun non fisik, keterbatasan manusia, dan kemampuannya dalam rangka merancang sistem yang efektif, aman, sehat, nyaman, dan efisien yang biasanya di sebut sebagai ENASE.

Salah satu definisi ergonomi pada penyesuaian desain terhadap manusia adalah yang dikemukakan oleh Annis dan McConville (1996) dan Manuaba (1999) dalam buku Pengantar Ergonomi Tarwaka dkk. (2004), Mereka menyatakan bahwa ergonomi adalah kemampuan untuk menerapkan informasi menurut karakter manusia, kapasitas dan keterbatasannya terhadap desain pekerjaan, mesin dan sistemnya, ruangan kerja dan lingkungan sehingga manusia dapat hidup dan bekerja secara sehat, aman, nyaman dan efisien. Dengan ilmu ergonomi untuk meminimalisir ketidaknyamanan, kecelakaan dan meningkatkan efisiensi kerja. Setiap masyarakat baik masyarakat pekerja maupun masyarakat social harus menerapkan ergonomi dalam upaya menciptakan kenyamanan, kesehatan, keselamatan dan produktivitas kerja (Tarwaka, dkk 2004:6).

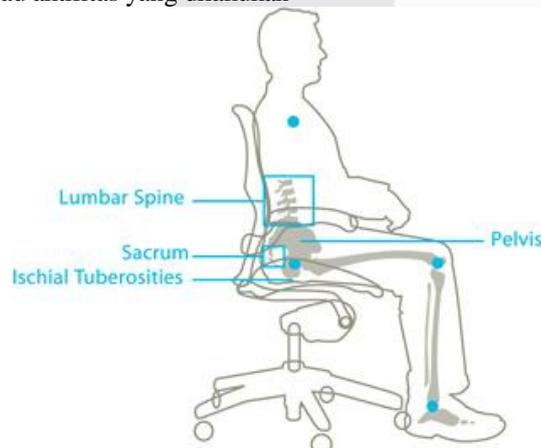
Menurut Tarwaka (2004:7) secara umum tujuan dari penerapan ergonomi adalah :

- 1) Meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental melalui upaya pencegahan cedera dan penyakit akibat kerja, menurunkan beban kerja fisik dan mental, menupayakan promosi dan kepuasan kerja.
- 2) Meningkatkan kesejahteraan sosial melalui peningkatan kualitas kontak sosial, mengelola dan mengkoordinir kerja secara tepat guna dan meningkatkan jaminan sosial baik selama kurun waktu usia produktif maupun setelah tidak produktif.
- 3) Menciptakan keseimbangan rasional antara berbagai aspek yaitu aspek teknis, ekonomis, antropologis dan budaya dari setiap system kerja yang dilakukan sehingga tercipta kualitas kerja dan kualitas hidup yang tinggi.

Arti ergonomi bisa dijabarkan dalam fokus, tujuan dan pendekatan ergonomi. Secara fokus, ergonomi memfokuskan diri pada manusia dan interaksinya dimana sehari hari manusia hidup dan bekerja. Secara tujuan, ergonomi memiliki 2 tujuan, yaitu peningkatan efektivitas, dan efisiensi kerja, serta peningkatan nilai nilai kemanusiaan. Secara pendekatan, pendekatan ergonomi adalah aplikasi informasi mengenai keterbatasan keterbatasan manusia, kemampuan, karakteristik tingkah laku, dan motivasi untuk merancang prosedur dan lingkungan tempat manusia tersebut beraktivitas sehari hari. Konsep ergonomi adalah berdasarkan kesadaran, keterbatasan kemampuan, dan kapabilitas manusia.

Dikemukakan oleh Hardianto Irdiastadi dan Yassierli ( 2014:4 ) “ Ergonomi dapat didefinisikan sebagai suatu disiplin yang mengkaji sebuah keterbatasan, karakteristik manusia, kelebihan,dan pemanfaatan informasi tersebut dalam merancang produk, mesin, lingkungan, fasilitas, dan system kerja. Tujuan utama membuat desain ergonomi untuk kursi atau tempat duduk adalah menciptakan bentuk kursi yang dapat mempertahankan postur tulang punggung, yang diharapkan kerja otot tidak perlu berkontraksi. Postur ergonomi yang ergonomis adalah yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

- 1) Menyenangkan dalam jangka waktu tertentu
- 2) Memuaskan, yang membuat duduk menjadi nyaman
- 3) Sesuai dengan pekerjaan atau aktifitas yang dilakukan



Gambar 2.1.5 Seating Anatomi (Herman Miller)

Adapun prinsip duduk normal atau kondisi santai adalah sebagai berikut :

- 1) Lutut fleksi 90 derajat
- 2) Tubuh fleksi di atas pada 90 derajat
- 3) Pelvis rotasi ke belakang 30 derajat atau lebih
- 4) Berat badan bertumpu pada “ *ischial tuberositas* “
- 5) Bagian atas tulang *sacrum* agak horizontal

Ada konsep yang perlu diperhatikan agar tempat duduk memenuhi kaidah ergonomis adalah keadaan otot, perilaku duduk dan perilaku dinamis selama duduk. Karena mobilitas terbatas hanya pada meja dan kursi maka tidak bisa bebas sepenuhnya dari berbagai aktifitas. Duduk tegak lurus tanpa sandaran dapat mengakibatkan beban pada tulang punggung. Postur duduk tegak lurus, membungkuk ke depan juga dapat mengakibatkan *fatigue*. Membuat sandaran dapat mengurangi kelelahan di daerah tulang punggung. Dikemukakan oleh Manuaba (1998) dalam buku Pengantar Ergonomi Tarwaka, dkk (2004), mengatakan secara umum kemampuan dan keterbatasan manusia ditentukan oleh berbagai faktor yaitu : umu, jenis kelamin, ras, antropometri, status kesehatan, gizi, kesegaran jasmani, pendidikan, keterampilan, budaya, tingkah laku, kebiasaan, dan kemampuan beradaptasi.

### 2.1.7 Material

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahan yang akan dipakai untuk membuat barang lain, bahan mentah untuk bangunan. Material merupakan sebuah keharusan sebelum dimulainya produksi. Bahan mentah yang belum diproses, tetapi kadang kala telah diproses sebelum digunakan untuk proses produksi lebih lanjut. Dalam pembuatan furnitur material yang digunakan perlu diperhatikan sesuai dengan kebutuhan. Salah satu furniture yang dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari adalah kursi dan meja. Setiap material yang digunakan tentu memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing.

Salah satu material yang sering dalam pembuatan furnitur adalah kayu, dan material kayu bersifat fleksibel karena bisa menyesuaikan atau ditempatkan di segala tempat. Material selanjutnya adalah besi atau yang sering disebut *stainless steel*. Biasanya material besi hanya digunakan pada kaki dan penopang permukaan saja. Tapi seiring waktu jenis yang menggunakan material dari besi semakin banyak. Permukaan yang terbuat dari material besi tentunya lebih kokoh dari material yang terbuat dari kayu. Tapi material besi tidak ramah digunakan karena cepat berkarat apabila terkena air dan terpapar di suhu yang lembab. Material dibagi menjadi 2 bagian yaitu material alam dan buatan.

### 2.2 Data Empirik

Awalnya Lawangwangi merupakan sebuah kompleks yang secara fisik dibangun mulai tahun 2008 dan selesai akhir 2009 dengan arsitek Baskoro Tejo. Gerbang Lawangwangi yang futuristik didesain oleh Sarah Ginting yang terpilih sebagai juara lomba pembuatan gerbang. Desain gerbang Lawangwangi menunjukkan sebuah pintu masuk ke masa depan. Lawangwangi Creative Space sendiri sebelumnya bernama *Art and Science Estate*, sebelum akhirnya diganti dan dibuka kembali sebagai salah satu galeri seni di Bandung di bawah manajemen *Art Sociates* pada tahun 2010. Dengan mempertahankan salah satu ruang pribadinya sebagai ruang para seniman untuk berekspresi. Lawangwangi Art Gallery saat ini mempunyai jadwal atau skedul aktif rutin mengadakan sejumlah pameran karya seni kontemporer di setiap bulannya dengan skala nasional maupun internasional. Dengan model bangunan modern minimalis dan futuristik yang sarat dengan unsur estetika, eksotismenya semakin bertambah karena bangunan Lawangwangi Creative Space dikelilingi dengan hamparan pemandangan indah berupa areal perbukitan dan lembah khas Dago atas Bandung Utara.

Pada 3 November 2012 bagian komersial Lawangwangi resmi menjadi bagian dari Perseroan Terbatas dengan nama PT. Lawangwangi yang memperluas usahanya di bidang *Art Gallery, Design Space, Café and Property*. Ruangan di bagian dalamnya dibuat seperti layaknya ruang galeri seni dimaksudkan untuk memberi inspirasi kepada setiap pengunjung, bahwa dengan seni hidup bisa menjadi lebih hidup. Dengan hadirnya Lawangwangi Creative Space ini, maka dapat membantu seniman local dengan memberikan kesempatan dengan kegiatan pameran seni serta adanya acara tahunan ajang *Bandung Contemporary Art Award*.



**Gambar 2.2.2** Interior Café Lawangwangi Bandung  
( Sumber : Pribadi, 2018 )

Pada saat ini tingkat pertumbuhan kafe di kota Bandung semakin meningkat sehingga menimbulkan persaingan yang semakin ketat dalam industry restoran dan kafe. Industri restoran dan kafe merupakan salah satu industry unggulan di

Kota Bandung yang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pertumbuhan restoran dan kafe di Bandung sekarang ini dapat dikatakan sudah banyak berkembang. Banyaknya alternative restoran dan kafe yang berada di Bandung ini tentu meningkatkan intensitas persaingan usaha pariwisata kuliner. Kafe Lawangwangi Creative Space dalam bisnis kafe di Kota Bandung sadar akan pentingnya konsep untuk menarik perhatian, memenuhi permintaan dan harapan konsumen yang kemudian dapat mempengaruhi proses pembelian dan menciptakan kepuasan konsumen. Hal penting yang perlu diperhatikan untuk dikonsepsikan ialah dengan bukti fisik yang memfasilitasi pengunjung melalui suasana penjualan.



**Gambar 2.2.2** Jembatan Di Lantai Dua Café Lawangwangi Bandung  
( Sumber : Pribadi, 2018 )

Kafe Lawangwangi berlokasi di Bandung Utara yang lokasinya sangat strategis, sejuk dan jauh dari keramaian kota. Kafe Lawangwangi juga sudah mendesain interiornya yang bergaya retro, penataan meja dan kursi untuk kenyamanan pengunjung. Selain itu penataan ruangan yang di bagi menjadi empat bagian sehingga pengunjung dapat dengan leluasa memilih tempat yang sesuai dengan keinginan. Dengan menambah nuansa keunikan kafe, seperti ornamen, karya seni para seniman dan benda bersejarah yang di pajang di sekitar ruangan kafe. Kafe ini juga memiliki jembatan yang berada di lantai dua dan dapat dimanfaatkan pengunjung untuk mengabadikan momen melalui foto dengan latar pemandangan Kota Bandung. Lawangwangi Creative Space juga memiliki galeri seni di lantai satu yang berbeda-beda karya setiap bulannya. Dan jika sedang di gelar perlombaan seni, pengunjung kafe bebas menghadiri dan menikmati aneka karya seni dan desain kontemporer dengan gratis.

### 2.2.1 Fasilitas

Lawangwangi Creative Space memiliki 3 fasilitas yang bisa dikunjungi yaitu *Art Gallery*, *Design Space* dan *Café Lawangwangi*. *Art Gallery* terletak pada bagian depan gedung, ruangan pertama saat memasuki gedung Lawangwangi Creative Space. *Art Gallery* berisi lukisan dari berbagai ukuran dari yang kecil ke besar. Ada pun karya-karya berupa produk buatan lokal. Karya yang dipajang selalu di *update* setiap bulannya, sebagai bagian pameran karya lokal. *Art Gallery* ini gratis tidak dipungut biaya untuk masuk.



**Gambar 2.2.3** Art Gallery Lawangwangi Creative Space  
( Sumber : Pribadi, 2018 )

Fasilitas kedua adalah *Design Space* yang merupakan sebuah interior bergaya retro modern yang tergabung dalam café Lawangwangi. Di ruangan ini juga menjual beberapa karya local yang bisa diperjualbelikan bagi para pengunjung

yang datang. Fasilitas ketiga adalah café Lawangwangi yang sesuai dengan namanya café, menjual berbagai makanan dan minuman yang bisa dinikmati sambil melihat pemandangan dari Dago.



**Gambar 2.2.3** Design Space Lawangwangi Creative Space  
( Sumber : Pribadi, 2018 )



**Gambar 2.2.3** Café Lawangwangi Creative Space  
( Sumber : Pribadi, 2018 )

### 2.2.2 Tujuan

Tujuan dari Lawangwangi adalah untuk membantu para seniman lokal untuk memamerkan karyanya dengan berbagai acara yang ada setiap bulannya. Seiringnya waktu Lawangwangi mendirikan Kafe Lawangwangi, jadi para pengunjung tidak hanya melihat karya saja tapi bisa sambil menikmati pemandangan dan makanan yang ada.

### 2.2.3 Fungsi

Fungsi dari dibangunnya Lawangwangi dengan memberikan bantuan kepada seniman lokal yang ingin menunjukkan karyanya. Seiring ditambahnya fasilitas Lawangwangi tidak hanya memberikan bantuan kepada seniman local tapi membantu juga untuk mereka yang ingin menjual karyanya. Begitu juga dengan adanya Kafe Lawangwangi sebagai tempat untuk menikmati keindahan Bandung dari atas.

### 2.2.4 Pengguna

Pengguna Lawangwangi Creative Space yaitu pengunjung yang bisa berasal dari segala kalangan, anak-anak, remaja, dan dewasa dapat menikmati. Karena tempat ini cocok sebagai tempat berkumpul seperti, acara reuni, pesta ulang tahun dan lain-lain. Banyak diantara pengunjung pada umumnya yang menengah ke atas, karena karya-karya dan menu kafe yang dijual cukup mahal untuk makanan sehari-hari.

### 2.2.5 Kekurangan

Kekurangan dari Lawangwangi ini adalah letaknya yang agak jauh walaupun suasananya sepi tetapi ada beberapa orang mengetahui lokasi Lawangwangi ini. Tempat parkir di Lawangwangi ini juga tidak terlalu besar dan memiliki tanjakan yang curam untuk masuk. Perlu diingat untuk membeli makanan di Kafe Lawangwangi karena harganya bisa dibilang cukup mahal terutama di kantong anak kuliah ke bawah.

### 2.2.6 Fasilitas Kafe

Penggunaan kursi dan meja yang tersedia terutama di Kafe terdiri dari banyak variasi. Dengan ukuran yang berbeda-beda, material dan variasi warna yang disesuaikan dengan tema kafe yaitu retro modern. Kafe menyediakan berbagai variasi kursi dan meja. Ada sofa, kursi dan meja makan, dan meja santai dengan ukuran kecil.

Penggunaan kursi dan meja menggunakan ukuran orang dewasa. Karena secara umum pengunjung dari Café Lawangwangi itu sendiri adalah remaja hingga dewasa, walaupun ada pengunjung yang membawa keluarganya juga. Hampir seluruh kursinya memiliki sandaran, dan jenis yang digunakan berbeda-beda. Karena di beberapa ruangan Café hanya memanfaatkan bagian sudut sebagai tempat duduk untuk pengunjung. Sehingga ada beberapa ruang yang sebenarnya bisa digunakan untuk pengunjung yang datang.

Material seperti kursi dan meja yang digunakan juga berbeda-beda. Ada sofa dan kursi biasa. Untuk meja secara umum menggunakan kayu dengan kaki besi, walaupun ada juga yang menggunakan kayu secara keseluruhan. Dan visual warna yang digunakan juga menggunakan warna yang mencolok. Dengan warna yang mencolok dan warna dari kayu yang cocok dengan konsep rerto dan modern yang memang adalah tema dari Lawangwangi Creative Space itu sendiri. Dengan dipandukan dengan interior yang ada sehingga menjadikan Café Lawangwangi sebagai tempat yang bagus untuk foto-foto.

### 2.3 Ide Awal

Kursi adalah salah satu produk yang digunakan untuk duduk atau istirahat. Pengguna dari kursi ini ditargetkan untuk berbagai kalangan laki-laki atau perempuan bisa memakainya, dari anak-anak hingga dewasa. Kursi ini bisa digunakan dalam waktu kapan saja sesuai kebutuhan dan keinginan. Kursi ini di letakkan dekat ruang galeri Lawangwangi Creative Space. Kursi ini dirancang karena untuk memfasilitasi para pengunjung café Lawangwangi agar tidak lelah saat menunggu antrian café. Dengan menggunakan kursi rancangan ini sebagai tempat duduk untuk menunggu antrian. Penggunaanya mudah cukup duduk di kursi seperti kursi pada umumnya.

Meja adalah produk yang digunakan untuk menyimpan atau meletakkan barang, biasanya meja dipasangkan bersama dengan kursi. Pengguna dari meja ini bisa digunakan dari berbagai kalangan. Meja ini bisa digunakan sesuai kebutuhan penggunaanya. Meja ini diletakkan bersamaan dengan kursinya dekat dengan galeri Lawangwangi Creative Space. Meja ini dirancang untuk menyimpan atau meletakkan barang pengunjung saat sedang menunggu antrian. Penggunaan meja ini mudah cukup letakkan barang yang sekiranya bisa mempermudah atau memperlancar pengunjung saat duduk.

Ide awal dari produk adalah diperuntukkan untuk pengunjung kafe Lawangwangi Creative Space. Produk berupa kursi dan meja karena tujuan dari rancangan produknya adalah untuk Kafe Lawangwangi. Yang kegiatan yang dilakukan adalah berupa istirahat, makan-makan, foto dan sebagainya. Karena itu produk yang paling pas adalah kursi dan meja. Tentunya di Kafe Lawangwangi sudah tersedia kursi dan meja. Alasan dari pembuatan produk dari kursi dan meja karena di Kafe Lawangwangi jika tempat penuh dengan pengunjung, banyak pengunjung yang tidak mendapatkan tempat duduk di Kafe. Dan di Kafe Lawangwangi banyak ruang kosong yang bisa diisi dengan kursi dan meja.

Dengan dirancangnya produk kursi dan meja yang bisa memanfaatkan ruang yang kosong. Sehingga pengunjung kafe bisa mendapatkan tempat dan dari pihak Kafe Lawangwangi tidak mengalami kerugian dari kehilangan pengunjung. Kursi dan meja yang dirancang perlu bisa ditempati banyak orang dan hemat ruangan sehingga bisa disimpan ketika dipakai atau bisa ditempati di beberapa sudut ruangan jika tidak digunakan. Kursi bisa disimpan dibawah meja sehingga bisa lebih menghemat ruangan. Ukuran disesuaikan dengan ukuran orang dewasa karena kebanyakan pengunjung adalah remaja sampai dewasa.

## 3. Metode Analisis

Dari analisis aspek desain diputuskan 3 aspek desain yaitu ergonomi, material dan visual. Dalam pembuatan produk melalui 3 tahap sampai produk bisa digunakan yaitu, perancangan, produksi sampai proses penyelesaian ( *finishing* ). Untuk perancangan produk aspek yang digunakan adalah aspek ergonomi. Dilanjutkan dengan proses produksi produk aspek yang digunakan adalah material. Dan bagian terakhir adalah *finishing* menggunakan aspek visual.

Proses awal dalam pembuatan produk adalah perancangan produk. Perancangan produk mencakup kebutuhan pasar, mengumpulkan ide, menentukan tujuan batasan, menggambar produk sampai uji coba. Dalam perancangan ini aspek yang digunakan adalah aspek ergonomi yang mempelajari interaksi antara manusia untuk mengoptimalkan agar sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan aspek ergonomi ini memperhatikan hubungan manusia dengan kursi dan manusia dengan meja. Sehingga bisa memaksimalkan manusia ketika menggunakan produk kursi dan meja tersebut.

Proses setelah perancangan produk adalah proses produksi produk. Produksi produk adalah kegiatan untuk menciptakan atau menambah nilai suatu produk agar layak pakai atau dapat memenuhi kebutuhan yang melalui proses tertentu. Dalam proses produksi produk aspek yang digunakan adalah aspek material. Material itu adalah bahan yang dimasukkan ke dalam produksi. Biasanya berupa bahan mentah yang belum melalui proses dan digunakan setelah diproses lebih lanjut.

Proses setelah produksi produk adalah *finishing* produk. *Finishing* produk mencakup suatu produk yang akan diselesaikan dengan bahan dan tahapan tertentu sampai memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Bagian proses tahap terakhir sebelum akhirnya suatu produk bisa digunakan. Dalam proses *finishing* aspek yang digunakan adalah aspek visual.

Visual berupa proses informasi atau pesan yang disampaikan dengan indra penglihatan. Bagaimana produk tersebut bisa memberikan kesan kepada yang melihatnya.

### 3.1. Ergonomi

Ergonomi adalah Ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dalam suatu sistem untuk mengoptimalkan agar sesuai dengan kebutuhan manusia. Kursi dan meja merupakan produk yang sering kita temui sehari hari atau tidak jauh dengan kehidupan kita. Manusia membutuhkan tempat duduk untuk beristirahat atau melakukan beberapa aktivitas seperti bekerja, belajar, dan lain lain. Karena itu aspek ergonomi merupakan aspek utama sebagaimana agar digunakan nyaman dan bermanfaat bagi penggunanya.

Tabel Analisis Komparasi Ergonomi

Kursi	Kelebihan	Kekurangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Posisi duduk lutut lurus membentuk 90 derajat dari posisi duduk dan dari lutut ke bawah</li> <li>2) Berat tertumpu pada <i>Ischial Tuberositas</i> dan material menyesuaikan karena menggunakan material rotan yang lentur</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bagian atas tulang <i>sacrum</i> tidak agak horizontal karena sandaran yang cukup kaku</li> <li>2) Pada bagian sandaran akan bersentuhan langsung dengan pundak secara langsung yang bisa menyebabkan sakit pada bagian belakang</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memiliki postur yang sesuai</li> <li>2) Memiliki tinggi setara 90 derajat</li> <li>3) Memiliki ukuran yang fleksibel untuk ruang sekitarnya</li> <li>4) Mengurangi pengeluaran tenaga yang berlebihan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tidak memberikan mobilisasi atau merubah posisi</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memiliki bentuk geometris</li> <li>2) Meminimalkan keletihan</li> <li>3) Memiliki ukuran yang fleksibel untuk ruang sekitarnya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Membutuhkan pengeluaran tenaga untuk menggunakannya</li> <li>2) Tidak memberikan mobilisasi atau merubah posisi</li> </ol>
Keputusan Desain Dalam Aspek Ergonomi	Meminimalkan keletihan, sesuai dengan postur, mengurangi pengeluaran tenaga yang berlebihan, memberikan jarak dan	

	ruang akses, mengurangi penggunaan ruang berlebih
--	---

**Tabel 3.2.1** Analisis Komparasi Visual Kursi Aspek Ergonomi

### 3.2. Material

Aspek yang berperan penting setelahnya adalah material untuk menunjang hasil produksi yaitu material. Bahan material mempunyai peran penting dalam bidang sifat dan kemampuan yang nantinya akan mempengaruhi hasil akhir suatu produk.

Tabel Analisis Komparasi Material Kursi

Kursi	Kelebihan	Kekurangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Material kayu mahoni yang digunakan bertekstur halus</li> <li>2) Menggunakan kayu lebih tahan lama dan tahan air</li> <li>3) Bisa digunakan di dalam atau di luar ruangan</li> <li>4) Menggunakan kayu memiliki daya tahan yang lebih lama</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Material kayu tidak kokoh</li> <li>2) Penggunaan material kayu secara keseluruhan membuatnya cenderung berat</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Material rotan yang fleksibel atau lentur</li> <li>2) Penggunaan material kayu yang tipis yang membuatnya ringan, tahan lama dan bisa bertahan di dalam dan di luar ruangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menggunakan material kayu yang tidak kokoh</li> <li>2) Penggunaan material kayu yang kaku tidak fleksibel</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menggunakan material besi membuat kursi kokoh dan mampu menampung bobot yang berat</li> <li>2) Material plastik yang memiliki durabilitas yang tinggi dan fleksibel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Material besi tidak cocok di luar ruangan karena bisa berkarat dan tidak tahan air</li> <li>2) Penggunaan material plastik tidak nyaman dalam penggunaan jangka lama</li> </ol>
Keputusan Desain Dalam Aspek Material	Material yang digunakan adalah kayu mahoni. Karena kayu mahoni memiliki tekstur yang halus, tahan lama dan tahan air	

Tabel 3.2.2 Analisis Komparasi Visual Kursi Aspek Material

Tabel Analisis Komparasi Material Meja

Meja	Kelebihan	Kekurangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Penggunaan material besi secara keseluruhan yang membuatnya kokoh</li> <li>2) Mampu menampung bobot yang berat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menggunakan material besi secara keseluruhan membuat bobot meja menjadi berat</li> <li>2) Material besi tidak tahan air yang membuatnya berkarat</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Material tripleks membuat meja memiliki daya tahan yang tinggi, tahan air dan tahan lama</li> <li>2) Memiliki ketebalan yang lebih tipis dari kayu biasa, yang membuatnya lebih ringan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Material kayu secara keseluruhan membuat meja tidak kokoh</li> <li>2) Tidak mampu menampung bobot yang berat</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Material plastik memiliki durabilitas yang tinggi dan fleksibel</li> <li>2) Penggunaan plastik membuat bobot meja ringan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Karena durabilitas yang tinggi membuat meja tidak kokoh karena fleksibelitasnya</li> </ol>
Keputusan Desain Dalam Aspek Material	Material yang digunakan adalah campuran tripleks dan besi ( <i>stainless steel</i> ). Karena tripleks memiliki daya tahan yang tinggi, tebal dan tahan air. Ditambah dengan material besi pada kaki meja yang kokoh dan dapat menampung benda berat	

Tabel 3.2.2 Analisis Komparasi Visual Meja Aspek Material

3.3. Visual

Lawangwangi Creative Space memiliki interior yang bergaya retro dan modern. Kursi dan mejanya pun memiliki banyak variasi material, ukuran, warna, dan model yang berbeda. Bagaimana merancang kursi dan meja yang bisa menyesuaikan gaya retro dan modern seperti interior *Design Space*.

Tabel Analisis Komparasi Visual Kursi

Kursi	Kelebihan	Kekurangan
-------	-----------	------------

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Terdiri dari garis yang sederhana</li> <li>2) Menggunakan bentuk geometris oval sebagai dudukan dan sandaran</li> <li>3) Warna yang digunakan mencolok sesuai dengan warna retro</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menggunakan garis yang kurang tegas</li> <li>2) Tekstur akhir kasar yang menggunakan material besi dan plastik</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menggunakan material kain yang memiliki tekstur halus</li> <li>2) Warna yang digunakan terang dan berani</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Terdiri dari garis yang rumit</li> <li>2) Memiliki bentuk yang tidak geometris</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Garis yang digunakan tegas dan sederhana</li> <li>2) Memiliki bentuk yang geometris persegi</li> <li>3) Tekstur akhir halus dari kombinasi material kayu dan besi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tidak ada variasi warna selain dari material kayu dan besi yang mencerminkan gaya retro</li> </ol>
<p>Keputusan Desain Dalam Aspek Visual</p>	<p>Garis yang digunakan merupakan garis yang tegas dan sederhana. Terdiri dari bentuk yang geometris yang merupakan ciri khas dari gaya retro. Memiliki tekstur akhir yang halus dan warna variasi yang mencolok sesuai dengan tema retro modern</p>	

**Tabel 3.2.3 Analisis Komparasi Visual Kursi Aspek Visual**

Tabel Analisis Komparasi Visual Meja

Meja	Kelebihan	Kekurangan
------	-----------	------------

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Terdiri dari garis yang tegas</li> <li>2) Bentuk persegi panjang bisa digunakan untuk jumlah orang yang lebih</li> <li>3) Bentuk persegi panjang bisa diletakkan ke dinding</li> <li>4) Memiliki tekstur akhir yang halus</li> <li>5) Menggunakan warna alami dari kayu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pada bagian kaki meja terdiri dari garis yang rumit</li> <li>2) Bentuk persegi panjang membutuhkan ruang yang besar</li> <li>3) Hanya menggunakan tekstur dari kayu</li> <li>4) Tidak ada warna lain selain dari warna kayu</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menggunakan garis yang sederhana</li> <li>2) Memiliki bentuk oval atau lingkaran yang estetik</li> <li>3) Menggunakan kombinasi tekstur dari material marbel dan kayu</li> <li>4) Menggunakan variasi warna alami dari material yang digunakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bentuknya tidak cocok digunakan untuk sudut ruangan</li> <li>2) Tidak bisa digunakan untuk jumlah orang yang banyak</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menggunakan berbagai garis yang menyatu</li> <li>2) Bentuk persegi bisa digunakan untuk sudut ruangan</li> <li>3) Warna yang digunakan cenderung berani dan mencolok</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bentuknya persegi yang hanya bisa menampung kurang lebih 4 orang</li> <li>2) Tidak ada kombinasi warna lain</li> <li>3) Memiliki tekstur akhir yang licin dengan material plastik</li> </ol>
<p>Keputusan Desain Dalam Aspek Visual</p>	<p>Bentuk dari meja memiliki bentuk yang geometris dan terbentuk dari garis yang sederhana. Warna yang digunakan menggunakan warna alami dari kayu yang dikombinasikan dengan warna besi. Dan memiliki tekstur akhir yang halus</p>	

**Tabel 3.2.3** Analisis Komparasi Visual Meja Aspek Visual

### 3.3 T.O.R (Term Of Reference )

Term of Reference (T.O.R)

Berdasarkan analisis aspek desain yang telah dibuat, selanjutnya akan dibuat T.O.R. ada beberapa komponen yang ada di dalam T.O.R yaitu pertimbangan desain, batasan desain, klaim produk dan tuntutan desain.

#### 1. Pertimbangan Desain ( *Consideration* )

- a. Produk yang dirancang untuk memfasilitasi pengunjung di cafe
- b. Produk kursi dan meja dirancang untuk di dalam ruangan (*indoor*)
- c. Produk harus bisa menampung 2 orang sampai 4 orang
- d. Produk bisa memanfaatkan tempat yang kosong

#### 2. Batasan Desain ( *Constrain* )

- a. Perancangan penelitian difokuskan untuk segmentasi laki laki dan perempuan dewasa
- b. Material yang digunakan untuk kursi adalah kayu mahoni
- c. Material yang digunakan untuk meja adalah kayu mahoni dengan besi sebagai kaki meja
- d. Perancangan mempertimbangkan data rasio manusia pada teori ergonomi masyarakat asia
- e. Bentuk dari produk yang dirancang berdasarkan ergonomi, material dan visual

#### 3. Klaim Produk ( *Statement* )

- a. Dapat digunakan sebagai sarana relaksasi dan bersantai
- b. Produk ini dapat membantu untuk meletakkan atau menyimpan barang pada meja
- c. Produk harus bisa menampung bobot berat dari orang dewasa

#### 4. Tuntutan Desain ( *Requirement* )

- a. Produk yang dirancang dilengkapi dengan meja yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan barang
- b. Produk praktis, tahan air, kokoh dan tahan lama

- c. Produk memiliki harga terjangkau
- d. Produk harus ringan, mudah dipindahkan sehingga bisa ditempatkan disudut atau disimpan

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Flow Of Activity

Flow of activity adalah tahapan operasional sebuah produk berupa aktivitas yang berkaitan dengan produk tertentu. Baik aktifitas yang berkaitan dengan produk dan pengguna. Dimulai dari aktifitas yang bersinggungan atau permulaan sampai aktifitas terakhir dengan produk yang bersangkutan. Terdapat tahapan proses aktifitas yang terjadi baik secara berurutan atau diuraikan mengenai apa saja aktifitas yang terjadi.

Berikut adalah *flow of activity* aktivitas di kafe dari datang sampai pulang dan aktivitas yang berkaitan dengan produk kursi dan meja :

#### 4.1.1 Aktivitas Di Kafé



**Bagan 4.1.1** Proses Aktivitas Datang Ke Kafe

( Sumber : Pribadi, 2019 )



**Bagan 4.1.1** Proses Aktivitas Di Kafe

( Sumber : Pribadi, 2019 )



**Bagan 4.1.1** Proses Aktivitas Pulang Dari Kafe

( Sumber : Pribadi, 2019 )

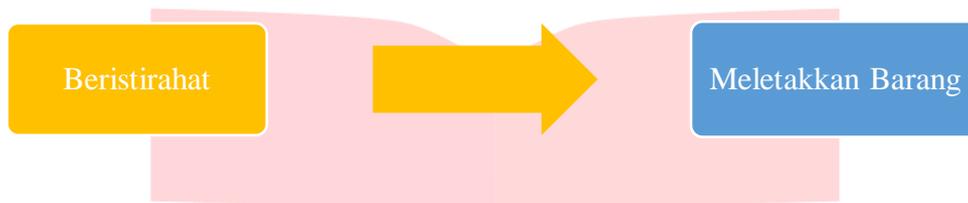
#### 4.1.2 Aktivitas Dengan Kursi



**Bagan 4.1.2** Proses Aktivitas Dengan Kursi

( Sumber : Pribadi, 2019 )

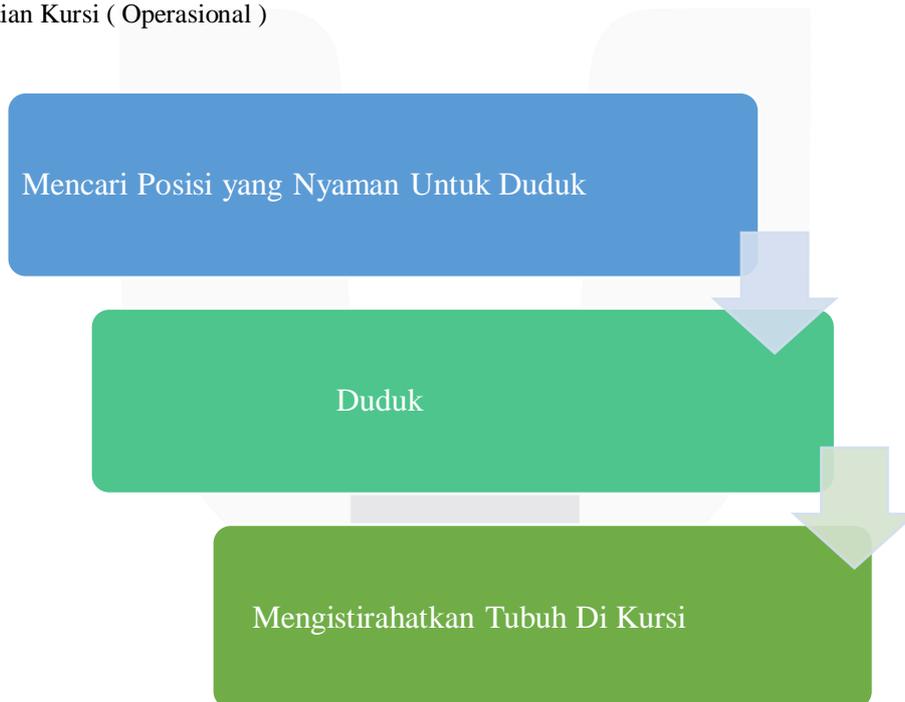
#### 4.1.3 Aktivitas Dengan Meja



**Bagan 4.1.3** Proses Aktivitas Dengan Meja

( Sumber : Pribadi, 2019 )

#### 4.1.4 Cara Pemakaian Kursi ( Operasional )



**Bagan 4.1.4** Proses Pemakaian Kursi

( Sumber : Pribadi, 2019 )

#### 4.2 Tabel Kebutuhan Komponen

No.	Kegiatan	Sub	KHD	KTHD	Keterangan
1.	Pembuatan Kursi Utama	1. Pengukuran material yang dibutuhkan 2. Penggabungan kayu 3. Pengecatan / Finishing	V		Tabel kebutuhan desain pengukuran kayu yang dibutuhkan sangat penting agar sesuai dengan yang dibutuhkan
2.	Pembuatan kursi tambahan	1. Pengukuran material yang dibutuhkan 2. Penggabungan kayu 3. Pengecatan / Finishing	V		Kursi tambahan yang harus drancang sesuai dengan badan kursi utama
3.	Pembuatan meja	1. Pengukuran material yang dibutuhkan 2. Penggabungan kayu 3. Pengecatan / Finishing	V		Tabel kebutuhan desain pengukuran kayu yang dibutuhkan sangat penting agar sesuai dengan yang dibutuhkan

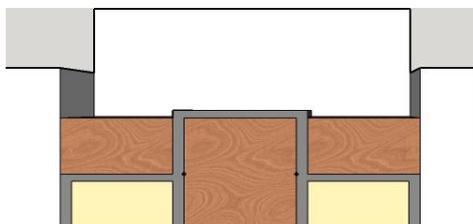
**Tabel 4.2** Tabel Kebutuhan Komponen

( Sumber : Pribadi, 2019 )

### 4.3 Blocking System

#### 4.3.1 Komponen Alternatif

##### 1. Komponen 1

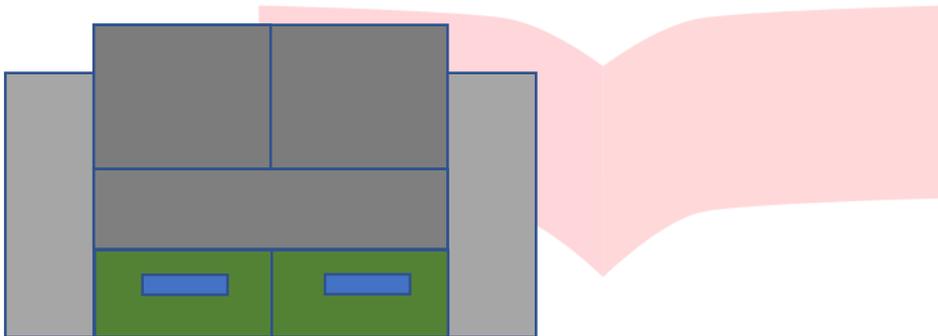


**Gambar 4.3.1** Komponen 1

( **Sumber** : Pribadi, 2018 )

Alasan : Bentuk dari komponen tersebut dari kursi tumbuh, yang bagian bawah dari kursi tersebut bisa digunakan sebagai kursi tambahan dan bisa menhemat space ruangan

2. Komponen 2

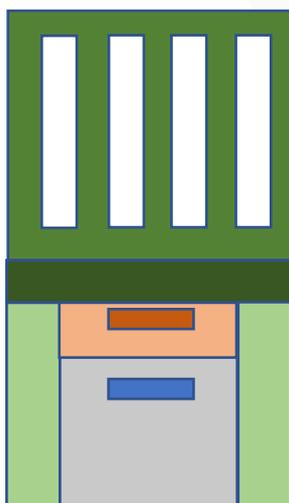


**Gambar 4.3.1** Komponen 2

( **Sumber** : Pribadi, 2018 )

Alasan : Pada komponen tersebut bagian bawah bisa digunakan sebagai kursi tambahan yang dilengkapi dengan pegangan untuk menarik kursi tersebut

3. Komponen 3

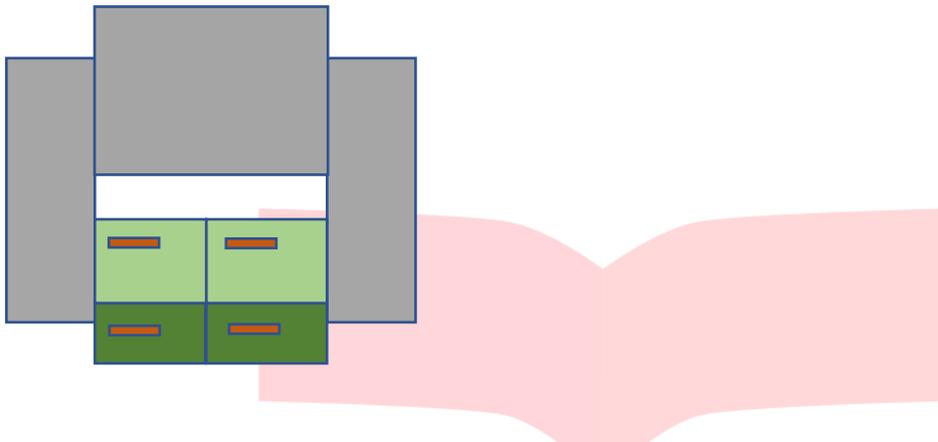


**Gambar 4.3.1** Komponen 3

( **Sumber** : Pribadi, 2018 )

Alasan : Pada komponen tersebut hanya memiliki 1 kursi tambahan pada bagian bawah kursi utama yang terdapat bantal untuk kursi tambahan dibawahnya

#### 4. Komponen 4

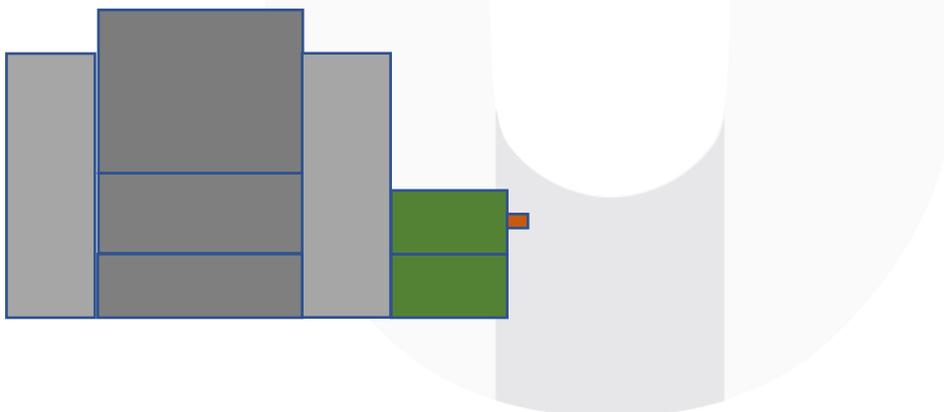


**Gambar 4.3.1** Komponen 4

( Sumber : Pribadi, 2018 )

Alasan: Bentuk dari komponen tersebut seperti sofa single yang memiliki 2 kursi tambahan di bawahnya dan memiliki 2 banta tambahan

#### 5. Komponen 5

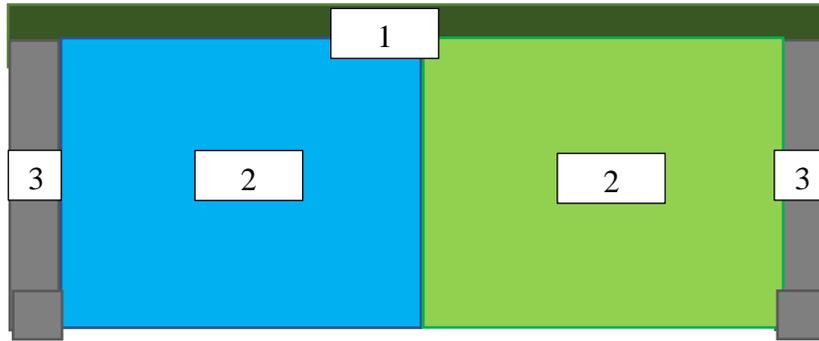


**Gambar 4.3.1** Komponen 5

( Sumber : Pribadi, 2018 )

Alasan : Bentuk komponen yang diambil adalah dari produk sofa single yang memiliki kursi tambahan pada bagian samping sofa disertai bantal tambahan

#### 4.3.2 Komponen Terpilih ( Final )



**Gambar 4.3.2** Komponen Terpilih ( Final )

( Sumber : Pribadi, 2018 )

Keterangan :

No. 1 Meja

No. 2 Kursi

No. 3 Kaki Meja

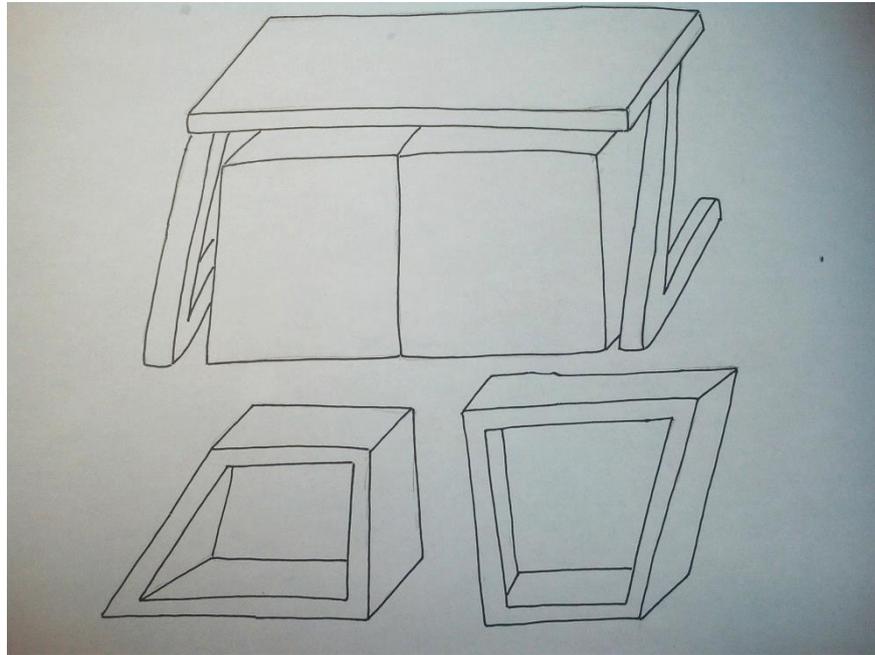
Kelebihan : Kursi menyesuaikan bentuk meja, Bagian kursi bisa memuat kursi atau ada space kosong, Bentuk kaki meja dan kursi seirama

Kekurangan : Bentuk kursi yang tidak seimbang

Alasan terpilih : Kursi menyesuaikan bentuk kaki meja, sehingga jika sudah selesai bisa diletakkan di bawah meja sehingga bisa menghemat space di ruangan yang sempit, bagian bawah kursi bisa menampung kursi tambahan

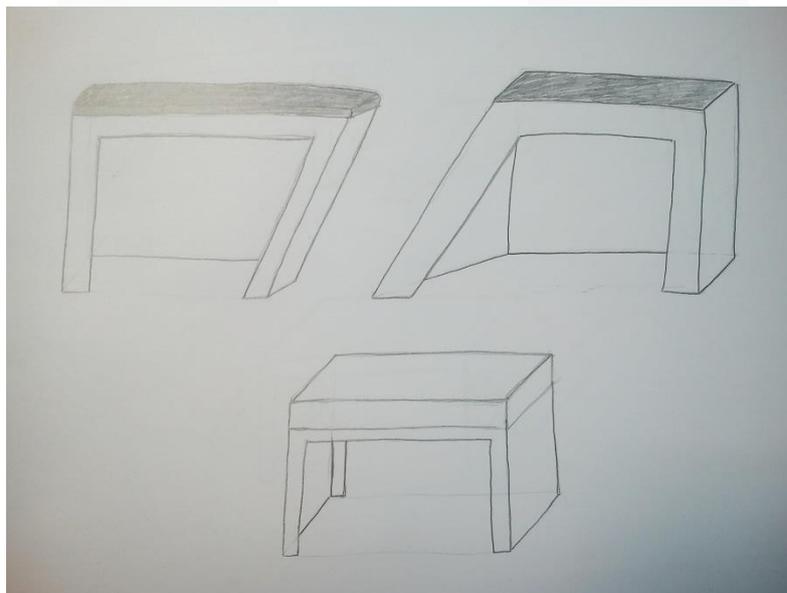
#### 4.4 Sketsa Ide

##### 4.4.1 Sketsa Alternatif



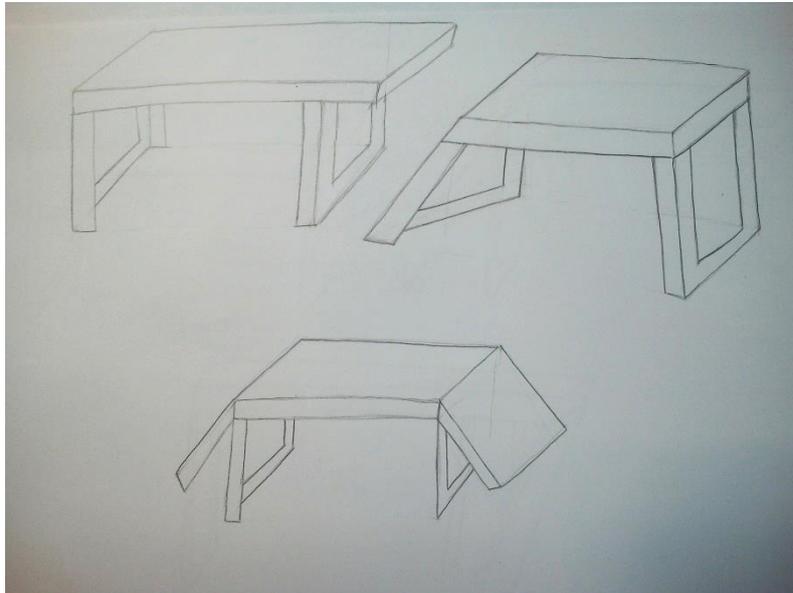
**Gambar 4.4.1** Sketsa Alternatif 1

( Sumber : Pribadi, 2018 )



**Gambar 4.4.1** Sketsa Alternatif 2

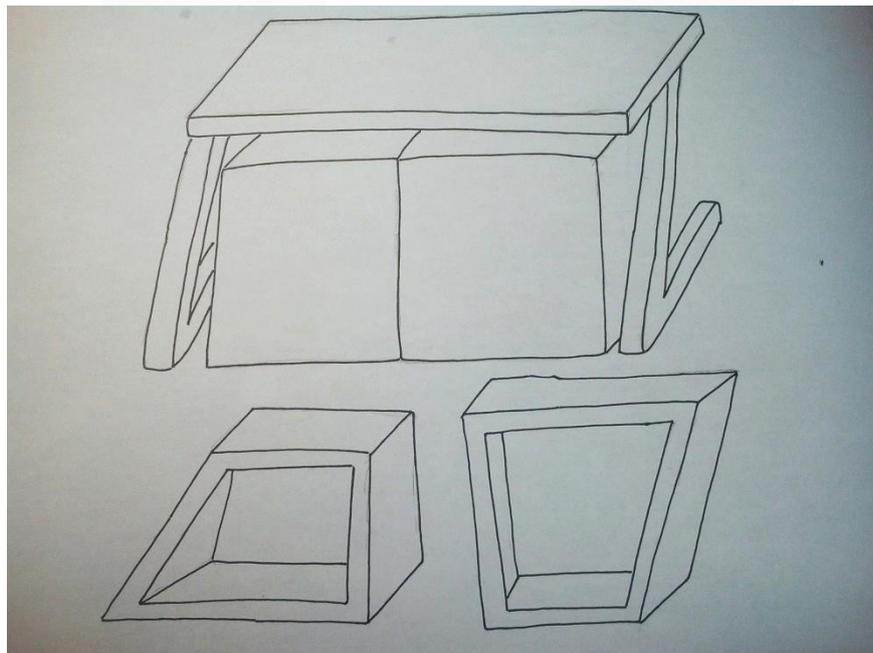
( Sumber : Pribadi, 2018 )



**Gambar 4.4.1** Sketsa Alternatif 3

( Sumber : Pribadi, 2018 )

#### 4.4.2 Sketsa Terpilih

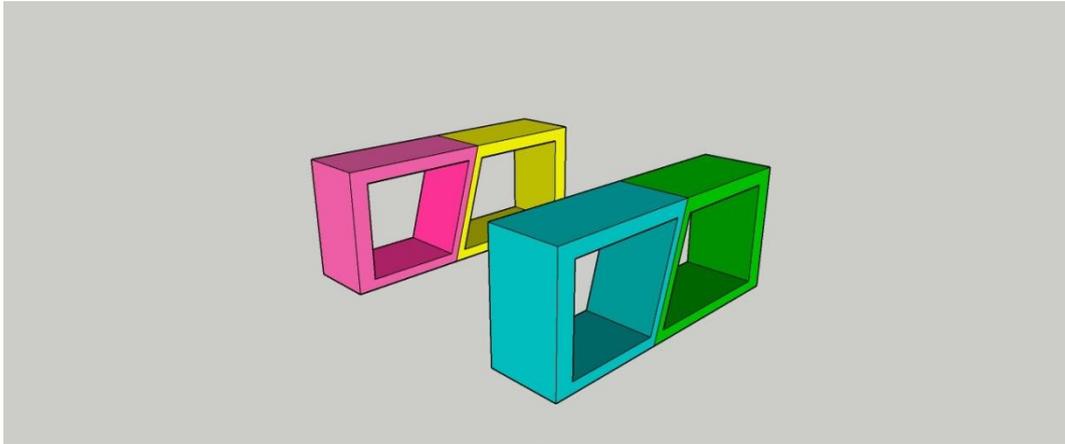


**Gambar 4.4.2** Sketsa Terpilih

( Sumber : Pribadi, 2018 )

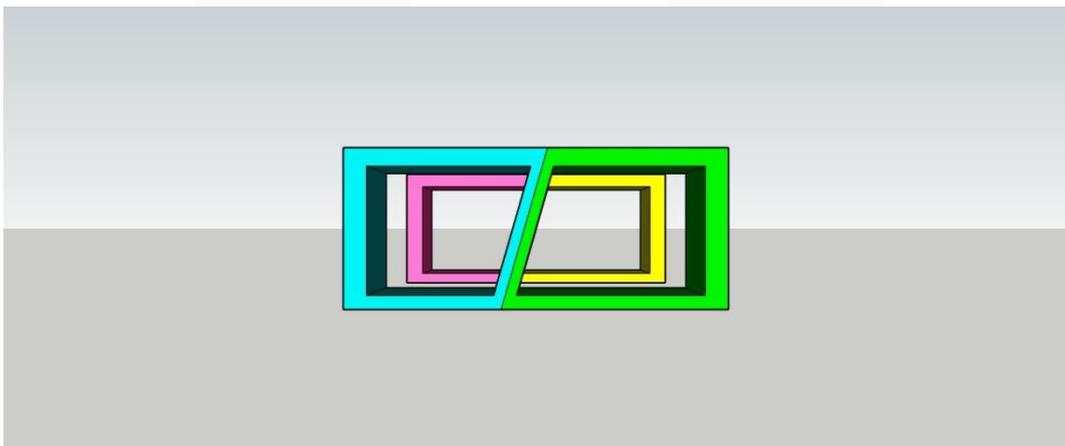
## 4.5 Final Design

### 4.5.1 Kursi



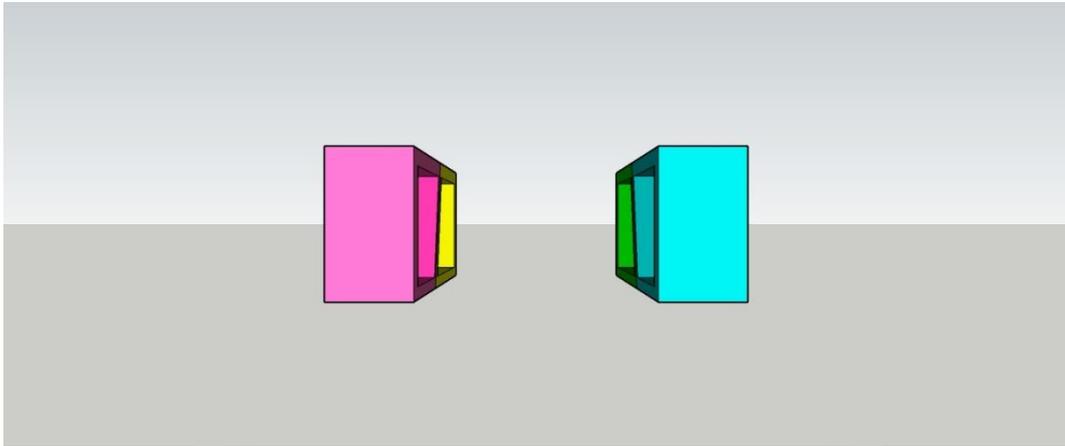
**Gambar 4.5.1** Perspective

( Sumber : Pribadi, 2020 )



**Gambar 4.5.1** Front

( Sumber : Pribadi, 2020 )



**Gambar 4.5.1** Right Side

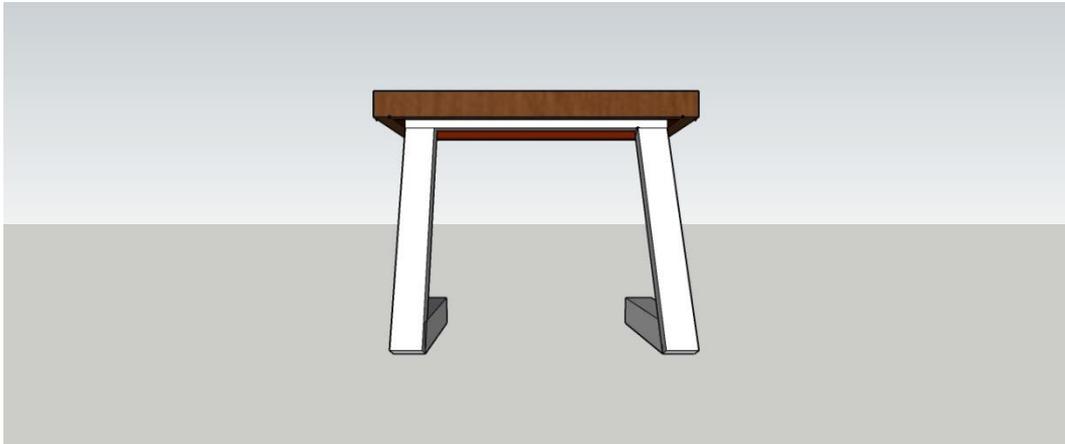
( Sumber : Pribadi, 2020 )

#### 4.5.2 Meja



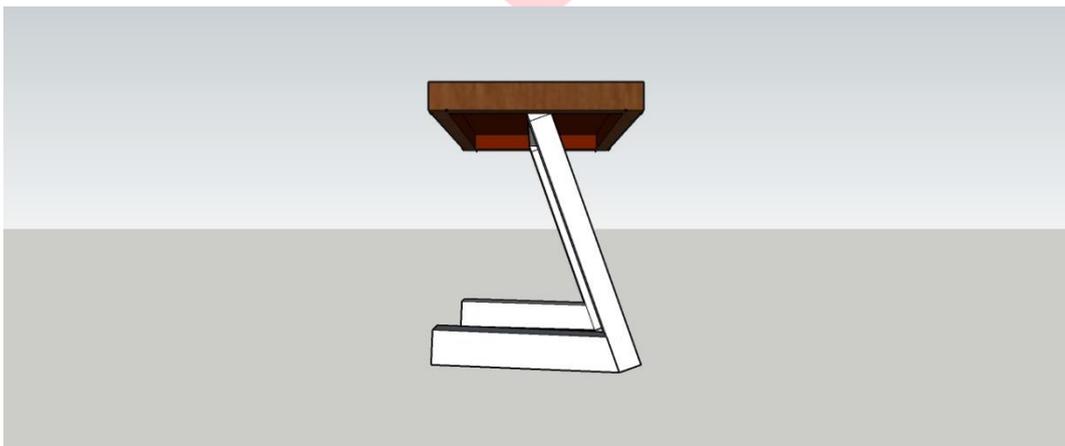
**Gambar 4.5.2** Perspective

( Sumber : Pribadi, 2020 )



**Gambar 4.5.2 Front**

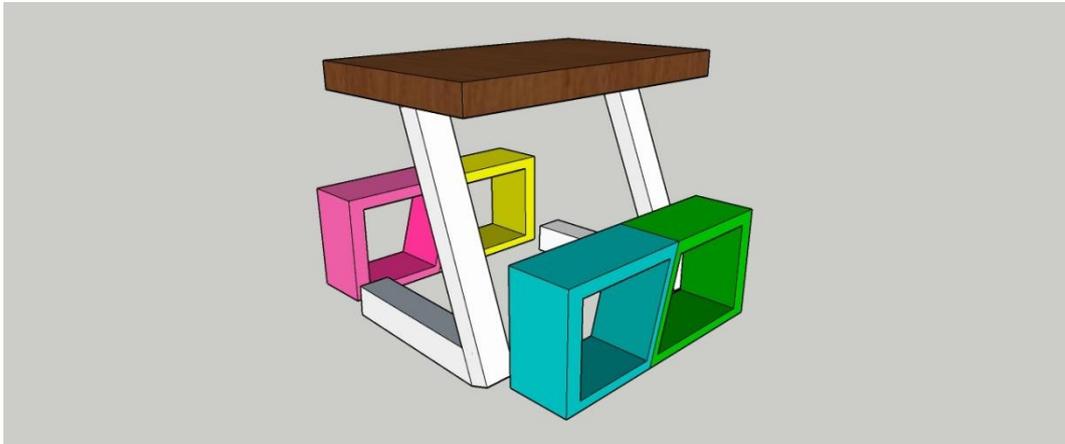
( Sumber : Pribadi, 2020 )



**Gambar 4.5.2 Right Side**

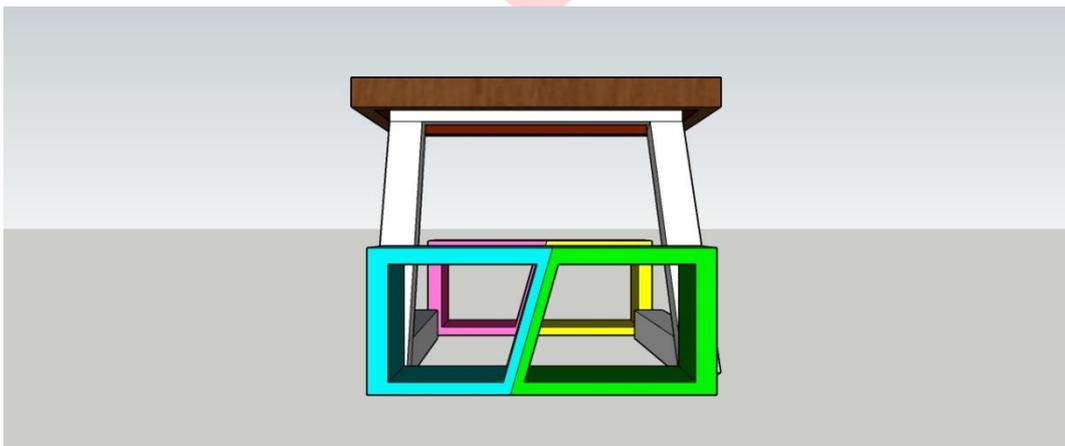
( Sumber : Pribadi, 2020 )

#### 4.5.3 Kursi dan Meja



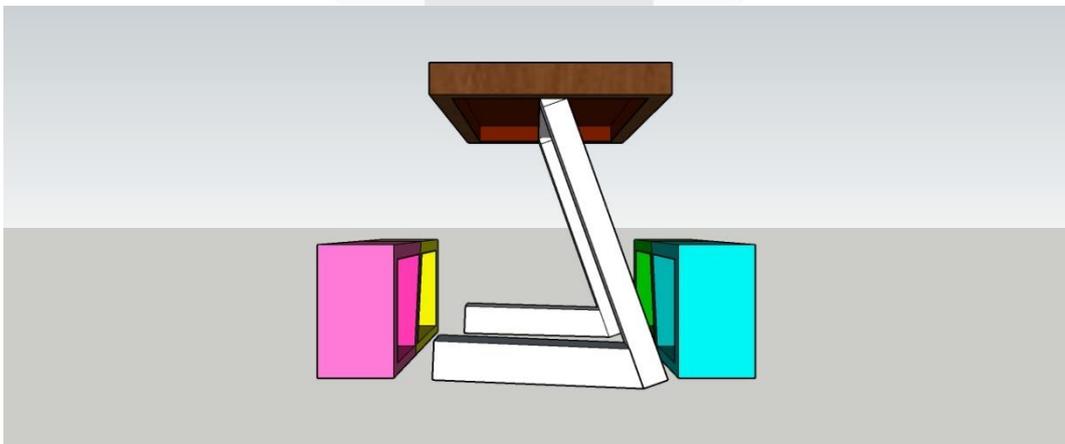
**Gambar 4.5.3** Perspective

( Sumber : Pribadi, 2020 )



**Gambar 4.5.3** Front

( Sumber : Pribadi, 2020 )



**Gambar 4.5.3** Right Side

( Sumber : Pribadi, 2020 )

## 4.6 Operational Produk

**Gambar 4.5** Operational Produk

( Sumber : Pribadi, 2018 )

Untuk produk kursi dan meja dirancang untuk ditempatkan di Café Lawangwangi. Lebih tepatnya di bagian tengah Café, dengan memanfaatkan ruangan 5 x 10 meter. Dengan 1 meja ditambah 4 kursi bisa ditempatkan di ruangan tersebut. Produk bisa ditempatkan di ruangan bisa mencapai 4 sampai 5 meja dan jika tidak digunakan bisa dipindahkan dengan mudah. Karena material yang digunakan tidak menggunakan banyak bahan. Sehingga meja dan kursi bisa dengan mudah dipindahkan. Bisa juga diletakkan juga di sudut ruangan Café, sehingga bisa memanfaatkan ruangan yang ada di Café. Ukuran kursi juga disesuaikan agar bisa dimuat ke dalam meja. Warna yang digunakan disesuaikan dengan yang sudah ada dari Café. Begitu juga dengan material yang digunakan juga mengambil yang sudah ada sebelumnya. Sehingga tidak mengubah tema yang sudah ada.

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Kesimpulan

Sekarang sudah banyak sekali furniture terutama meja dan kursi yang sudah di jual di pasaran. Dari berbagai jenis material dan variasi yang ada memudahkan user untuk memilih sesuai kebutuhan dan keinginan. Berkembangnya furniture dipasaran, terutama meja dan kursi yang menggunakan kayu memiliki harga sesuai dengan kelebihan, kekurangan, proses produksi dari kayu tersebut. Jika material kayu yang digunakan memiliki kelebihan yang lebih dibandingkan dengan kayu yang lain, bisa dibalang bahwa kayu tersebut pasti mahal harga jualnya setelah diproduksi. Tidak hanya itu berapa banyak penggunaan kayu yang digunakan untuk pembuatan juga penting. Produk meja dan kursi ini menggunakan kayu yang tidak terlalu tebal dan tidak berlapis lapis. Karena produk ini di fungsikan untuk di dalam ruangan, bisa menggunakan berbagai jenis kayu yang ada. Sehingga bisa mengurangi biaya produksi dan harga jual di pasaran bisa jauh lebih murah.

Sudah banyak sekali furniture yang sepasang seperti meja dan kursi yang dijual di pasaran. Harga, bentuk dan varian yang berbeda-beda. Untuk produk meja dan kursi ini tidak begitu praktis untuk memindahkan dari satu tempat ke

tempat yang lain. Dari berbagai produk yang sama, produk ini bisa diproduksi sendiri di rumah karena konstruksi dari meja dan kursi ini cukup mudah dibuat.

Fasilitas kursi dan meja ini bisa ditempatkan di berbagai ruangan karena bentuk dan ukurannya yang fleksibel. Bisa digunakan untuk berbagai kalangan baik laki-laki atau perempuan dari anak-anak hingga dewasa. Digunakan sebagai fasilitas bersantai sambil menunggu tanpa harus mengantri sambil berdiri.

Produk kursi dan meja ini memiliki ketergantungan terhadap stok kayu karena menggunakan material keseluruhan dengan kayu. Memiliki desain yang minimalis bersaing dengan produk kursi dan meja yang ada di pasaran yang sudah ada.

## 5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang dapat membantu pengguna Kafe Lawangwangi Creative Space dengan meja ukuran persegi panjang agar lebih banyak ruang untuk jumlah orang yang banyak. Ditambah dengan kursi yang fleksibel bisa disatukan atau duduk terpisah sesuai keinginan. Material produk yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga bobot dari kursi dan meja mudah dipindahkan. Untuk kedepannya produk ini bisa bersaing secara kualitas dengan menawarkan harga rendah yang menjadi incaran pengguna di pasaran sekarang ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aryanto, Yunus. 2012. 173 Meja dan Kursi. Jakarta: Griya Kreasi
- [2] Irawan, Bambang. 2013. Dasar-dasar Desain. Jakarta: Griya Kreasi
- [3] Iridiastadi, Hardianto. 2014. Ergonomi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [4] Palgunadi, Bram. 2008. Desain Produk 3. Bandung: Penerbit ITB
- [5] Tarwaka. 2004. Pengantar Ergonomi. Surakarta: Harapan Press Surakarta
- [6] Yunidar, D., Zuhairi, A., Majid, A., & Adihulung, H. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung : Creative Movement Journal