

PENGEMBANGAN DESAIN FURNITURE NAKAS BERDASARKAN ASPEK VISUAL DAN MATERIAL

DEVELOPING END TABLE FURNITURE DESIGN BASED ON VISUAL AND MATERIAL ASPECT

Muhamad Rivaldo¹, Martiyadi Nurhidayat², Andrianto³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

¹muhamadrivaldo@telkomuniversity.ac.id, ²Martiyadi@telkomuniversity.ac.id,

³Andriantoandri@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari laporan ini adalah arahan untuk mengembangkan desain furniture nakas yang telah ada dengan mengganti visual dan material digunakan dengan meminimalkan budget yang ada dan masalah yang dibahas dalam laporan ini adalah mendesain dengan patokan harga dan mengganti material umum yang digunakan dengan material yang lebih murah tetapi dengan visual baik dan bagus ke produk tersebut, Laporan ini bertujuan untuk memberikan suatu arsip desain konsep produk sebagai referensi untuk nakas dengan model yang minimalis dan murah dan diharapkan bisa dijadikan produksi massal dan menjadi produk andalan perusahaan D'Jong Design sebuah perusahaan yang bergerak di interior desain dan arsitek yang bertempat di Ciloa, Padalarang-Cisarua berdasarkan hasil pembahasan, ditemukan bahwa kalau produk nakas memiliki banyak konsep dan minimalis furniture sangat banyak yang membuat referensi menjadi banyak untuk membuat produk nakas ini.

Kata Kunci : Mengembangkan, minimalis, produk, material, nakas, furnitur

Abstract

The background of this report is a command to developing new end table furniture design by changing its visual and change the material to minimize the budget, discussed issues in this report is to design with price benchmark and change its common used material to a cheaper price but with good visual to the product itself, the purpose of this report is to give an archive concept design product as a reference for end table with a minimalist model and cheap price and hope be used for mass production and main end table product the factory that used for D'Jong Design, a factory that focused on interior design and architect located in Ciloa, Padalarang-Cisarua, based by the study, founded that end table have many concept and there is so many minimalist furniture to be used as a reference for making this end table product.

Keywords: product, minimize, furniture, material

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Furnitur dalam Bahasa Inggris yaitu *Furniture* yaitu tempat untuk menunjang kegiatan sehari-hari di rumah, material yang digunakan di furniture beragam dari logam, kayu, bambu, plastik, keunikan yang dimiliki dari furniture yaitu memiliki desain yang bisa disesuaikan dengan selera penggunaannya seperti Minimalis, Industrialis, Naturalis, futuristik.

Furnitur memiliki fungsi yang berbeda beda sesuai dengan bentuk yang dimiliki furnitur tersebut seperti kabinet dinding untuk menyimpan barang-barang,lemari untuk berbagai hal seperti baju,sepatu dan lain-lain,kursi sofa untuk duduk,meja kopi atau *coffee table* untuk tempat meletakkan barang umumnya furnitur ini ada di ruang tamu,dan nakas untuk meletakkan barang yang umumnya furnitur ini diposisikan di sebelah furnitur kursi,Kasur atau pojok ruangan.

Nakas adalah lemari kecil yang melengkapi dan menambah furniture yang diperlukan di kamar tidur maupun ruangan apapun yang perlu tambahan furniture tema ruangan tersebut,bentuk nakas beragam dan memiliki varian sesuai tema rumah

Fungsi dari Nakas adalah meletakkan seluruh macam barang sampai nakas tersebut mengikuti fungsi dari barang tersebut seperti meletakkan telepon rumah di nakas,nakas tersebut menjadi meja telepon atau meletakkan lampu tidur,meja nakas tersebut menjadi meja lampu,fleksibilitas meletakkan barang apapun ke nakas.

Tren yang berkembang membuat Desain Nakas menyesuaikan zaman dan membuat nakas sangat banyak varian nya dan diminati khalayak banyak dengan desain yang dimiliki

Minimalis adalah sebuah prinsip yang segala sesuatu nya tertata rapi,fungsional,dan mengikuti perkembangan zaman,minimalis adalah konsep yang populer digunakan khalayak banyak sebagai produk yang rapi,bersih,dan memiliki banyak fungsi,dominan warna dari produk produk minimalis ini adalah putih dan sedikit memiliki warna warna utama seperti Merah Kuning,biru

Nakas Dibuat dari material kayu dan besi,dan ada juga yang menggabungkan material tersebut menjadi 1,ukuran umum nakas dari 50x50 cm dengan tinggi 40-50 cm,dengan simple nya desain nakas mengurangi fungsionalitas dari nakas tersebut,agar nakas tersebut memiliki tambahan fungsi perlu dilakukan pengembangan dari material dan visual nakas tersebut,penambahan laci laci atau merubah kaki kaki nakas bisa dilakukan untuk merubah visual dan menggunakan kayu multipleks bisa juga untuk merubah material tersebut.

Kayu multipleks sangat digemari untuk membuat produk produk kecil karena harganya yang murah dan memiliki kualitas yang bisa disesuaikan untuk membuat produk,kayu ini dibuat dengan menggabungkan sisa sisa kayu dengan lapisan veneer yang direkatkan,dan kekuatan kayu multipleks bisa menyetarakan kekuatan kayu asli

Dari itu penulis mengangkat sebuah judul yaitu “pengembangan desain furniture nakas berdasarkan aspek visual dan material” yaitu pengembangan desain furniture nakas yang telah ada disesuaikan dengan material yang lebih murah dan konsep yang baru

2. Metode Penelitian

A. Observasi

Mengutip dari Dr. Suwartono, M.Hum. dalam buku yang berjudul Dasar-Dasar metodologi penelitian (2014,41)Metode ini berarti menggunakan mata dan telinga sebagai jendela untuk merekam data.dilihat dari sejauh mana,keterlibatan peneliti/pengumpul data dalam *event* yang diamati.

Dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Observasi Partisipan/parsipatoris

Dalam Observasi jenis ini Peneliti adalah bagian dari apa yang diamati,peneliti bisa menjadi anggota suatu kelompok atau organisasi dan mengamatinya serta menghimpun data darinya (Dr. Suwartono, M.Hum,2014,42)Dapat diartikan bahwa Teknik pengumpulan data observasi bisa dengan menjadi salah satu anggota kelompok tersebut dan berbaur bersama kelompok tersebut.

2. Observasi Nonpartisipan/nonpartisipatoris

Dalam pengamatan ini peneliti tidak berada di dalam atau melakukan keterlibatan dalam kegiatan yang diamati,dengan kata lain,pengamatan berada di luar kegiatan yang diamati. (Dr. Suwartono, M.Hum,2014.43)

Dapat diartikan bahwa Teknik ini adalah meng-observasi dengan tidak ditempat dengan mengamati dari jarak jauh,memiliki *informant* atau orang dalam yang diarahkan untuk mengamati lokasi atau objek,atau menggunakan kamera tersembunyi di tempat atau lokasi tersebut.

B. Wawancara

Wawancara adalah cara menjanging informasi atau data melalui interaksi Verbal/lisan.Wawancara memungkinkan kita menyusup ke “alam” pikiran orang lain,tepatnya hal-hal yang berhubungan dengan perasaan,pikiran,pengalaman,pendapat,dan yang lainnya yang tidak bisa diamati (Dr. Suwartono, M.Hum,2014,48)

Wawancara adalah aksi berdialog *feedback response* antara narasumber dengan peneliti untuk mendapatkan informasi satu sama lain.

Wawancara dibagi menjadi 3 antara lain:

1.Wawancara tidak terstruktur

Wawancara jenis ini adalah wawancara yang tidak ter-arah dan kurang persiapan,karena responden akan lebih dominan berbicara. disini.pengumpul data sedikit sekali memberikan kendali atas pembicaraan jalannya pembicaraan lebih diarahkan oleh respon dari responden daripada agenda yang dimiliki oleh peneliti (Dr. Suwartono, M.Hum,2014,49)

2..Wawancara semi terstruktur

Dalam wawancara jenis ini,pewawancara lah yang lebih mengarahkan pembicaraan,seperti halnya dengan wawancara tidak terstruktur,dalam wawancara semi terstruktur ini pewawancara tidak mengajukan persoalan berdasarkan pertanyaan yang disiapkan.topik atau isu-isulah yang menentukan pembicaraan. (Dr. Suwartono, M.Hum,2014,50)

Wawancara jenis ini hampir sama dengan tidak terstruktur tetapi yang mewawancarai yang lebih banyak berbicara dibanding dengan responden karena pewawancara sudah membaca kondisi topik yang ingin ditanyakan.

3.Wawancara Terstruktur

Wawancara ini lebih singkat dibandingkan dengan 2 wawancara sebelumnya karena pertanyaan sudah disiapkan dan narasumber pun sudah menyiapkan jawaban yang ingin diucapkan,wawancara jenis ini adalah paling kaku,wawancara ini berangkat dari serangkaian pernyataan yang sudah disiapkan dan dinyatakan menurut urutan yang telah ditentukan. (Dr. Suwartono, M.Hum,2014,51)

C.Kuesioner

Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data secara spesifik dari target Community yang dituju dan mendapatkan feedback dari beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan data yang diperlukan.

2.1 Metodologi

A. Landasan Teoritik

Dalam merancang suatu inovasi produk baru, diperlukan beberapa aspek dalam desain untuk menunjang inovasi desain suatu produk yang akan dirancang. Aspek tersebut meliputi, aspek visual,dan aspek material. Aspek digunakan sebagai pedoman desainer dalam merancang suatu inovasi produk baru.

1. Nakas

Meja nakas biasanya dibuat sepasang dan diletakkan di kamar tidur pada sisi kanan dan kiri ranjang,meja nakas berfungsi untuk meletakkan kaca mata,pigura foto,vas bunga,dan aksesoris ruangan,lampu,buku,majalah Ukuran meja nakas bervariasi mulai dari p.45 cm x l 45cm x t 50 cm hingga p 60 cm x l 60 cm x t 60 cm,namun alangkah baiknya jika ukuran meja nakas juga disesuaikan dengan dimensi kamar tidur dan ranjang yang digunakan

2. Aspek Visual

Mengutip teori dari “Dave Meier” yaitu “Visual adalah belajar dengan mengamati dan menggambarkan Aspek Rupa” ,dapat dijelaskan Visual adalah hal yang berkaitan dengan indera penglihatan visual adalah salah satu metode dari 4 sistem belajar yaitu somatis, auditori, intelektual, dan visual

2.1 Aspek Visual/Rupa

Rupa atau tampilan dalam proses desain merupakan aspek yang tergolong sangat penting. Di aplikasikan pada bermacam benda, barang, atau produk. Rupa adalah sesuatu yang tampak atau terlihat secara nyata oleh mata. Mengolah rupa adalah kemampuan yang mutlak harus dimiliki oleh perencana. Dalam hal ini perencana dituntut untuk mempunyai kemampuan pengolahan rupa pada dua dunia berbeda yaitu, kemampuan untuk melakukan proses pengolahan atau pembentukan rupa secara nyata atau di dalam pikiran di alam khayal. Proses pengolahan rupa dilakukan di dalam khayal sehingga hasilnya bersifat tidak nyata atau kasatmata. Dalam hal ini hanya perencana lah itu sendiri yang dapat melihat, mengapati, membentuk, menghayalkan, dan mencitrakannya. Yang ke dua adalah kemampuan untuk melakukan proses pengolahan atau pembentukan rupa secara nyata atau di alam nyata. Proses pengolahan rupa pada dasarnya dimulai dari suatu proses yang berada di alam pikian yang hanya dapat dilihat, dibentuk, dan di amati oleh perancang saja. Bahkan ia pun tidak bisa meraba atau memegangnya sehingga di perlukan kemampuan untuk memindahkannya ke dalam bentuk yang lebih nyata. Aspek rupa terdiri dari :

1. Bentuk

Menurut Bram Palgunadi pada buku Desain Produk 3 (2008:104) bahwa bentuk (shape) merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena tekstur. Terdapat tiga jenis bentuk dasar, yaitu : geometris, natural, abstrak.

2. Warna

Pada mengolah tampilan warna adalah kemampuan untuk bisa menyatakan suatu rupa dalam bentuk warna tertentu baik dalam bentuk warna dasar, maupun dalam bentuk warna turunan. Jika ditinjau secara teoritis warna dasar secara umum dapat dibagi menjadi:

- 1)Warna merah.
- 2)Warna biru.
- 3)Warna kuning

2.2 Unsur visual/rupa

Unsur rupa adalah segi rancangan atau desain yang paling utama karna dapat betul betul terlihat oleh mata kita dari tampilan sebuah benda mengutip dari jurnal Abdul Aziz Said (2006:27)

Tabel I unsur rupa dan penjelasan
Sumber : Abdul Aziz Said (2006:7)

Unsur rupa	Penjelasan
------------	------------

Raut	Sebagaimana dikatakan, unsur konsep tidak terlihat. Titik, garis, atau bidang akan menjadi bentuk nyata jika terlihat, dalam arti yang sebenarnya walaupun bentuk yang berupa titik atau garis pada umumnya tetap disebut titik atau garis saja. Segala benda yang dapat dilihat memiliki raut sebagai penampilan diri yang paling utama dari benda itu. Raut sebuah benda dapat saja hanya polos dengan ukuran tertentu, namun raut dapat pula memiliki ukuran, warna, dan barik tertentu
Tekstur	adalah nilai raba permukaan benda, biasa pula disebut rasa bahan; merupakan keadaan permukaan suatu benda.
Warna	Dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi masyarakat modern, ternyata warna itu besar sekali peranannya. Hampir semua benda yang dibuat manusia memakai warna sebagai salah satu daya tarik tampilan benda itu, atau untuk membuat orang lain tertarik kepada benda tersebut. Contohnya: kue lapis, kembang gula, sapu tangan, sarung, motor, mobil, sepeda, pesawat terbang, baju, celana, rok blus, dan lain-lain

3.Aspek Material

Istilah ‘bahan’ atau ‘material’ dalam

m bahasa Indonesia, merupakan terjemahan dari istilah ‘material’ dalam bahasa Inggris. Istilah ‘material’ ini, diketahui berasal dari bahasa Inggris Masa Pertengahan, yang artinya: mengandung sesuatu (hal). Istilah ini, semula berasal dari bahasa Perancis Kuno, yang sebelumnya berasal dari istilah ‘materialis’ dalam bahasa Latin Akhir. Istilah ‘materialis’ ini, dulunya berasal dari istilah ‘materia’ dalam bahasa Latin, yang artinya: sesuatu (hal). Dalam bahasa Inggris, istilah ‘material’ jelas sangat dekat hubungannya dengan istilah ‘matter’. (Palgunadi, 2008).

Dalam perancangan produk, aspek material memegang peran sangat penting. Material yang di gunakan pada sebuah rancangan sangat mempengaruhi hasil akhir dan karakter dari hasil rancangan produk yang di buat. Dan kekuatan dari material yang di gunakan juga mempunyai peran yang sangat penting pada rancangan suatu produk

Dalam memilih material bahan yang digunakan oleh perancang bersifat sangat penting. Pengetahuan perencana akan berbagai bahan yang berkaitan erat dengan proses, sifat, dan perilakunya, merupakan salah satu hal yang mutlak harus di miliki perencana produk. (Palgunadi, 2008)

3.1 Jenis Material

Tabel 2 Jenis Material dan klasifikasi material
 Sumber (<https://www.lowcostfurniture.co.id>, 24 maret 2021)

Jenis material	penjelasan
Kayu solid	Kayu solid adalah bahan baku furniture yang merupakan bahan baku terkuat di bandingkan dengan kayu olahan
Kayu lapis/plywood	Kayu olahan pabrik yang berbahan dasar lapisan-kayu yang di tumpuk berlapis lapi.
Blockboard	Blockboard terbuat dari kumpulan potongan kayu kecil berukuran 2,5-5 cm kemudian di rekatkan sehingga menyerupai papan
MDF	MDF terbuat dari serbuk kayu halus dan bahan kimia resin yang direkatkan dan dipadatkan. Biasanya diambil dari sisa kayu perkebunan atau bambu
Melaminto	Multiplek dengan ketebalan 3mm di finishing dengan polyester dan melamin kemudian diberi warna hijau muda
Partikel board	Terbuat dari partikel sisa pekerja kayu seperti serbuk gergaji, potongan kayu kecil, seripahan kayu dan bahan kimia resin yang direkatkan dengan tekanan tinggi kemudian di rekatkan

Rotan pietriet	Rotan ini adalah bagian inti dari tanaman rotan, bentuk menyerupai lidi dengan panjang mencapai 6 meter
Rotan core	Rotan ini berbentuk kecil dan melingkar dengan diameter 10mm sampai dengan 20mm
Besi	Besi adalah material yang paling umum ditemukan di sekitarnya, logam ini bisa diolah dengan dipanaskan agar meleleh baru dicetak ke bentuk yang diperlukan

4.Minimalis

Desain Minimalis Adalah konsep desain yang menerapkan bentuk bentuk sederhana dalam proses pembuatannya. tema desain minimalis lebih mengacu pada kepraktisan, fungsi multiguna, pemanfaatan lahan/ruang secara sederhana tanpa banyak bidang lengkung atau profil. walaupun hanya menampilkan elemen-elemen seperlunya dan sesederhana mungkin, namun tetap terlihat elegan dikutip dari Vani Anggres Wita Dalam buku Inspirasi Desain Interior Lengkap (2013:1)

Dapat dijelaskan bahwa minimalis adalah desain yang minimal dalam bentuk tetapi memiliki multifungsi yang kuat dan elegan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Parameter aspek desain

Tabel 3 parameter aspek desain
Sumber : Data

No	Aspek Desain	Parameter
1	Aspek Material	material yang relatif bagus dan murah
2	Aspek Visual	Desain simple dengan bentuk yang kokoh dan kuat


3.2. analisa desain


Tabel 4 Tabel analisa desain
Sumber: Data

No	Aspek Desain	Hasil Analisa
1	Aspek Material	Menggunakan kayu multipleks 18mm dan lapisan HPL
2	Aspek Visual	Aspek visual yang minimalis, kokoh

3.3 analisa aspek visual




Tabel 5 analisa aspek visual
Sumber: Data

Karya produk	minimalis	Ket	Industrialis	Ket
	6	skala 1-2 (Minimalis)	3	Skala 4-5 (Industrialis)

	8	Skala 1-2 (Minimalis)	2	Skala 4-5 (Industrialis)
	9	Skala 1-2 (Minimalis)	1	Skala 4-5 (Industrialis)
	4	Skala 1-2 (Minimalis)	6	Skala 4-5 (Industrialis)
	3	Skala 1-2 (Minimalis)	7	Skala 4-5 (Industrialis)
	3	Skala 1-2 (Minimalis)	7	Skala 4-5 (Industrialis)

Didapatkan hasil 3 foto masuk minimalis,dan 3 masuk industrialis,Minimalis dihitung dari skala 1-2, sedangkan Industrialis dari skala 4-5.

Tabel 6 Tabel analisis penentuan minimalis
Sumber: Data






Karya produk	Minimalis			
	Bentuk	warna	Ruang	tekstur
	Dari bentuk sangat jelas ini sebuah nakas minimalis karena bentuk persegi yang mudah dan tidak kompleks,dengan dua laci yang berfungsi menyimpan barang	Karena umumnya warna minimalis relatif mengarah ke warna warna terang,tidak menutup kemungkinan warna gelap bisa masuk ke minimalis kalau tidak ada kombinasi warna nyentrik.	Dari segi ruang penempatan nakas ini cocok sekali dengan aksen yang diterapkan pada ruangan tersebut yang membuat nakas menyatu dengan warna coklat dari kayu backdrop Kasur kamar tidur.	Menggunakan tekstur <i>matte finish</i> membuat nakas tersebut terlihat bagus.
	Nakas ini berbentuk persegi Panjang dengan kaki besi dibawah nya,bentuk tersebut tidak rumit dan masuk ke konsep minimalis	Paduan warna putih dengan warna pelapis kayu walnut sangat menarik dan dominan warna putih lebih banyak membuat warna kayu tersebut ikut menjadi minimalist.	Ruangan semi modern dengan backdrop kaca kaca dan penempatan nakas di belakang kaca membuat nakas tersebut menjadi besar dan ikut mengisi kamar tidur tersebut.	Tekstur material finishing <i>glossy</i> agar nakas tersebut terlihat mengkilap dan menarik dilihat,dapat dirasakan <i>sleek</i> dari produk tersebut
	Nakas ini menempel dengan backdrop senderan Kasur yang berbentuk persegi Panjang,bentuk tersebut sangat cocok dan menambah fitur multifungsi sandaran Kasur tersebut.	Warna Kayu lapis kayu oak membuat material kayu tersebut dominan dan menjadikannya minimalis.	Ruangan kamar tidur kecil yang dijadikan <i>semi master bedroom</i> atau kamar utama membuat backdrop yang digabung nakas ini mencakupi minimalis	Tekstur <i>matte finish</i> lapisan HPL yang lembut menjadikannya minimal dalam pelapisan dan penggunaan HPL yang cukup hanya 1 material saja.


Bentuk yang minimal,tidak rumit,multifungsi,penggabungan 2 material terapi minimal harga,matte atau *glossy finish* penambahan asesoris ke nakas tersebut membantu memaksimalkan konsep.

3.4 Aspek Material

Tabel 7 Tabel Analisis Aspek Material
Sumber: Data

Karya produk	Kuat	Ket	Tidak kuat	Ket
--------------	------	-----	------------	-----

	<p>7</p>	<p>skala 4-5 (kuat)</p>	<p>3</p>	<p>Skala 1-2 (tidak kuat)</p>
	<p>7</p>	<p>skala 4-5 (kuat)</p>	<p>3</p>	<p>Skala 1-2 (tidak kuat)</p>
	<p>8</p>	<p>Skala 4-5 (kuat)</p>	<p>2</p>	<p>Skala 1-2 (tidak kuat)</p>
	<p>7</p>	<p>Skala 4-5 (kuat)</p>	<p>3</p>	<p>Skala 1-2 (tidak kuat)</p>
	<p>8</p>	<p>Skala 4-5 (kuat)</p>	<p>2</p>	<p>Skala 1-2 (tidak kuat)</p>


	8	Skala 4-5 (kuat)	2	Skala 1-2 (tidak kuat)
---	---	---------------------	---	---------------------------

Didapatkan keseluruhan penggunaan material ini dianggap kuat, mengikuti data sebelumnya 3 minimalis dan 3 industrialis

Tabel 8 analisa aspek material minimalis

Sumber: Data

Karya produk	Minimalis	Tekstur	Daya tahan beban
	<p>Ketahanan</p> <p>Dari aspek tahan rayap, bagian umum yang bisa dimakan rayap adalah sela sela pelapis dari nakas tersebut, tahan cuaca, dan ketahanan terhadap api kuat jika dari korek api gas.</p>	<p>Tekstur dari kayu multipleks lembut di alas atas tetapi kasar di bagian tengah atau di antara papan multiplex tersebut. Lapisan PVC laminate kesat.</p>	<p>Daya tahan beban</p> <p>Daya tahan beban dari nakas ini kuat jika diletakkan seperti lampu tidur, vas, rak buku kecil.</p>
	<p>Ketahanan terhadap rayap kuat, ketahanan terhadap cuaca kuat, kekuatan terhadap api lapisan pvc laminate bisa meleleh jika dipaksa dibakar Ada 2 lapisan pvc berbeda di foto ini,</p>	<p>Tekstur dari kayu sama seperti sebelumnya, dengan adanya 2 lapisan HPL glossy dengan matte membuat perbedaan tekstur masing masing.</p>	<p>Kuat jika digunakan semestinya, tetapi tidak kuat jika diduduki karena rangka kaki yang tidak terlalu solid.</p>

	<p>Daya tahan terhadap rayap kuat kecuali bagian belakang kalau tidak diberi pelapis tidak akan tahan terhadap rayap, daya tahan terhadap cuaca ini kuat, dan ketahanan terhadap api kuat</p>	<p>Penggabungan dan penempelan nakas ke backdrop atau sandaran memiliki tekstur <i>matte finish</i></p>	<p>Sangat kuat karena ukuran dan pondasi nakas yang besar.</p>
---	---	---	--

Keseluruhan material sudah diberi pelapis HPL atau (High Pressure laminate) jadi kekuatan material sudah tergantung ke lapisan yang akan digunakan, material menggunakan kayu multipleks.

3.5 ToR (Term Of Refence)

Deskripsi produk : Sebuah Nakas yang dikembangkan ulang konsepnya dan memiliki ukuran 60x50 cm

Pertimbangan Desain : Produk ini di-desain untuk menjadi furniture di kamar atau ruangan yang membutuhkan furniture

Batasan Desain : Produk ini di-desain dengan memperhatikan patokan harga per material.

Deskripsi Target User : Sasaran target user pada produk ini untuk anggota keluarga atau orang kisanan 30-45 tahun

3.6 Batasan Masalah

- Produk furnitur yang akan dirancang difokuskan pada furnitur nakas
- Material yang akan digunakan adalah kayu olahan multipleks

3.7 Deskripsi Produk

Sebuah Nakas yang dikembangkan dengan konsep minimalis, digunakan untuk kamar tidur atau ruangan yang membutuhkan furniture Material Kayu Multiplex yang dilapisi HPL, ukuran 60x50 Cm dengan Soko (Penopang) tebal 2 Cm

3.8 Final Design



Gambar 1. Final design nakas minimalis
Sumber:Data

4. Kesimpulan

Dalam Merancang Sebuah Nakas Berkonsep Minimalis, Perlu dilakukan sebuah penelitian tentang Teori Minimalis, melakukan Ide Gagasan Seperti “SCAMPER” Dan Mind Mapping, Selanjutnya Membandingkan sebuah konsep konsep nakas minimalis yang ada, Membuat 2D Desain produk dan dilanjutkan ke 3D modelling.

Perlu Dilakukan Sebuah Riset tentang Material yang akan Digunakan seperti Mencari data harga material tersebut, daya tahan material, tekstur material tersebut, dan kekuatan material.

Referensi

Aryanto, Yunus. (2012). *173 Meja dan kursi*. Depok: Griya Kreasi

Adri, A. H. (2020). *Menggunakan Mind-Map Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris secara Daring*. Universitas Pendidikan Indonesia, July. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). *Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal*. *Waca Cipta Ruang*, 7(1), 46–50. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Agus & Yan Yan Sunarya. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: ITB Septianingsih, Dina Kristiana. “*PENGENALAN BERBAGAI JENIS FURNITURE DENGAN KOMBINASI MATERIAL BESERTA KONSTRUKSINYA*” Program Studi Desain Interior, Universitas Sahid Surakarta. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Anditya. (2016) *Inspirasi Kreatif Desain Rumah Minimalis*. Jakarta: Elex Media Komputindo. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Fathurohman, W. A., Wulan, A., & Handayani, T. (2015). *Metode Pelaksanaan Dan Perhitungan Kebutuhan Material Untuk Pile Cap Pada Lantai Basement*. *Jurnal Elektronik*, 6. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Fauzi, Arif Rahman DKK. “*Perancangan Public Seating dan Vending Machine Sebagai Fasilitas Pendukung Bike Parking Station*” *Jurnal e- Proceeding of Art & Design*. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Franzia, E. (2019). Aspek Keunikan dan Komunikasi Visual pada Stiker LINE (Studi Kasus: Stiker “Cony Special Edition”, “Soekirman Si Tukang Parkir”, dan “Baba Kiko”). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2049>. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

H, R., & Saputra, M. I. (2020). *REDESAIN MEJA MAKAN LIPAT MINIMALIS MODERN*. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 4(2). <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v4i2.73>. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Kamal, Rahmi., & Mukhirah. (2018). *Dasar Graha*. Banda Aceh: Syiah Kuala University press. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Mustikasari, H., Destiarmand, A. H., & Sachari, A. (2020). Kajian Terhadap Kecenderungan Aspek Visual Dalam Perancangan Produk Mode Berbasis Tenun Gedhog Khas Tuban. *KELUWIH: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(2). <https://doi.org/10.24123/saintek.v1i2.2922> Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Nofrial. (2012). *Finishing Kayu dari Bahan Alami Corak Jurna Seni Kriya Palgunadi*, Bram. 2007. *Desain Produk 1*. Bandung: ITB Press Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 3*. Bandung: ITB Press Persada, Nyoman Gema Endra dan Kadek Risna Puspita Giri. 2020. “*REPRESENTASI TEMA INDUSTRIAL PADA TOKO RAILROAD* Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Özyaprak, M. (2016). The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 4(1). <https://doi.org/10.17478/JEGYS.2016116348> Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Palgunadi, Bram (2016). *Disain Produk 1*. Bandung: ITB Press

Palgunadi, Bram (2018). *Disain Produk 3*. Bandung: ITB Press

Pujihastuti, Isti. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian *Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah* Suwartono. (2014). *Dasar-dasar Metodologi penelitian* Yogyakarta: Andi Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Rochyat, I. G. (2015). *Pembuatan Perahu Model Katamaran Berbahan Multipleks*. *Inosains*, 10. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Rohmah, M.-(2021). *PENGARUH PENEMPAAN DAN PERLAKUAN PANAS TERHADAP SIFAT MEKANIK DAN KETAHANAN KOROSI PADA MODIFIKASI BAJA LATERIT A-588*. *Metalurgi*, 36 Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

ST, P., & S.Pd, K. (2006). *PERBANDINGAN BIAYA ANTARA PELAT LANTAI KONVENSIONAL DENGAN PELAT LANTAI KOMPOSIT MENGGUNAKAN DEK BAJA GELOMBANG DAN TULANGAN WIREMESH* (Studi Pada Yamaha Flagship Shop Project - Cempaka Putih Jakarta). *Menara: Jurnal Teknik Sipil*, 1(1). <https://doi.org/10.21009/jmenara.v1i1.7852> Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Siena Farizi, A., & Aqli, W. (2021). Pendekatan Arsitektur Modern Minimalis pada Bangunan Perkantoran. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(4). Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Tallo, A., Pratiwi, Y., & Astutik, I. (2014). Identifikasi Pola Morfologi Kota (Studi Kasus : Kecamatan Klojen, Kota Malang). *Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, 25(3), 213–227. <https://doi.org/10.5614/jpwk.2015.25.3.3>. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

TF, Boyke Arief & Dian Susilawati. (2013). *PENGUNAAN MATERIAL FURNITUR SEBAGAI PENDUKUNG TEMA PADA DESAIN INTERIOR NANNY'S PAVILLON DI BANDUNG*. Jurusan Desain Interior (Institut Teknologi Nasional) Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Widyanto, B. (2021). Pembuatan Sepeda Kargo Lipat Minimalis. *JURNAL CRANKSHAFT*, 4(1). <https://doi.org/10.24176/crankshaft.v4i1.5898>. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Waskito, M.Arif.(2014). Pendekatan Semantik Rupa Sebagai Metoda Pengembangan Desain Produk Dengan Studi Kasus Produk Mug di 48 Industri Kecil Keramik. *Jurnal Itenas Rekarupa*. Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

Wahmuda, Faza dan Ratna Puspitasari. (2015). *PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK DARI TONGKOL JAGUNG BERBASIS INDUSTRI KREATIF*. Surabaya: Jurusan Desain Produk, Retrieved from <https://www.mendeley.com/reference-management/reference-manager>.

