

PERANCANGAN COVER FURNITUR RUANG KELUARGA DENGAN TEKNIK TIE-DYE

Muhammad Rifqi Widayanto¹, Martiyadi Nurhidayat², Hanif Azhar³
^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung
rifqiwidayanto@student.telkomuniversity.ac.id¹,
martiyadi@telkomuniversity.ac.id², hanifazhar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Laporan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Cover Furnitur Dengan Teknik *Tie-Dye*”. Masyarakat yang diam di rumah sangat bosan dan bisa menjadi stress terutama di ruang keluarga, karena ruang keluarga tempat yang sehari-hari digunakan untuk berkumpul. Oleh karena itu, agar selalu terlihat menarik di tempat berkumpul dirumah yaitu ruang keluarga penulis merancang cover furnitur ruang keluarga dengan teknik *tie-dye*. *Tie-dye* memiliki banyak keuntungan yang cukup pesat di masa pandemi ini. Dalam kesempatan ini penulis mendapat kesempatan untuk mengembangkan teknik *tie-dye* di *Play With Pattero* yang berlokasi di Lembang, Jawa Barat yang dimana merupakan realisasi dari pelaksanaan kebijakan di bidang industry yang bergerak dan menghasilkan produk pakaian dan *home appliance*. Meskipun jenis cover furnitur sudah cukup banyak, namun di *Play With Pattero* penulis mengembangkan dengan teknik tertentu yaitu *tie-dye*. Metode yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah pembahasan analisa mulai dari latar belakang masalah yang memfokuskan pada kebutuhan pengguna, kenyamanan pengguna, dan terlihat menariknya. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Segala bentuk produksi produk yang dirancang dilakukuan di *Play With Pattero*. Dari data analisa ini dapat disimpulkan bahwa perancangan desain pakaian ini merupakan salah satu pengembangan inovasi produk untuk menjadi solusi dari permasalahan yang dialami penggunanya.

Kata Kunci : *Cover, furniture, ruang keluarga, Play With Pattero, tie-dye*

Abstract

The final report entitled "design of family furniture cover with tie-dye techniques ". People who stay at home are very bored and can become stressed, especially in the family room, because the family room is a place that is used for gathering everyday. Therefore, in order to always look attractive in the gathering place at home, namely the family room, the author designed the cover of the family room furniture with the tie-dye technique. We all know that tie-dye has many advantages that are quite rapid during this pandemic. On this occasion the author had the opportunity to develop the tie-dye technique in Play with Pattero Play with pattero located in Lembang, West Java, which is the realization of the implementation of policies in the industrial sector that moves and produces clothing and home appliance products. Although there are quite a few types of furniture covers, in Play with Pattero, the author develops them with certain motifs using the tie-dye technique. The method used in this final project is an analysis discussion starting from the background of the problem that focuses on user needs, user convenience, and looks attractive. This design uses descriptive qualitative method. All forms of production from design to production of designed products are carried out at Play With Pattero. From this data analysis, it can be concluded that the design of this clothing design is one of the developments of product innovation to be a solution to the problems experienced by its users.

Keywords: *cover, family room, furniture, play with pattero, tie-dye*

1. Pendahuluan

Masyarakat yang diam di rumah sangat bosan dan bisa menjadi stres terutama di ruang keluarga, karena ruang keluarga tempat yang sehari-hari digunakan untuk berkumpul. Oleh karena itu, agar selalu terlihat menarik di tempat berkumpul di rumah yaitu ruang keluarga penulis merancang *cover* furnitur ruang keluarga dengan teknik *tie-dye*.

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa *tie-dye* memiliki banyak keuntungan yang cukup pesat di saat *pandemic* ini. Dalam kesempatan ini penulis mendapat kesempatan untuk mengembangkan teknik *tie-dye* di *play with pattero*. *Play with pattero* yang berlokasi di Lembang, Jawa Barat yang dimana merupakan realisasi dari pelaksanaan kebijakan di bidang industri yang bergerak dan menghasilkan produk pakaian dan *home appliance*. Meskipun jenis *cover* furnitur sudah cukup banyak, namun di *play with pattero* penulis mengembangkan dengan motif tertentu menggunakan teknik *tie-dye*. Hal ini mendorong penulis untuk melakukan perancangan *cover* furnitur yang memiliki ciri khas tersendiri dengan menggunakan teknik *tie-dye* tersebut. Dimana teknik ini dilakukan secara manual atau *hand made*, tanpa mengurangi rasa nyaman ketika digunakan. Selain dari segi motif, desain *cover* furnitur yang memiliki keunikan ini didesain dengan mempertimbangkan *trend* yang sedang berkembang pada zaman sekarang, khususnya di 2020. *Tie-dye* dalam *cover* furnitur ini juga dapat mengawali inovasi – inovasi baru di zaman yang akan datang.



2. Metode Penelitian

- Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dengan cara kualitatif yaitu pengumpulan data ataupun sampel tertentu yang telah dibuat. Penulis memilih pendekatan penelitian melalui metode ini karena memerlukan data penelitian wawancara dan observasi.

- Teknik Pengumpulan Data

Penelitian diperlukan suatu data untuk mencapai hasil dari penelitian, dalam pengumpulan data ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Hasil dan Pembahasan

- Deskripsi desain

Cover furniture ruang keluarga adalah untuk melindungi *furniture* yang ada di ruang keluarga dari debu dan kotoran lainnya agar tidak terkena langsung. Produk ini juga mempunyai fungsi lain atau di modifikasi untuk menyimpan *remote tv* dan barang seukurannya. Dan yang terpenting adalah visualnya yaitu menggunakan teknik *tie-dye* untuk menceriakan warna ruang keluarga.

- Pertimbangan desain

Menggunakan material kain berjenis rayon dan menggunakan pewarna berjenis remasol.

- Batasan desain

Kebutuhan user yang menaruh *remote TV* pada tempatnya dan membuat ruang keluarga dengan suasana ceria.

Dalam tahap perancangan, penulis membutuhkan tahap awal perancangan yaitu denah *cover* furnitur ruang keluarga. Tahap sebelum produksi yakni membuat sketsa alternatif atau gambaran kasar produk guna menghindari kesalahan dalam produksi. Tahap terakhir dalam perancangan adalah pembuatan model 3 dimensi yang bertujuan untuk merealisasikan rancangan produk.

Parameter Aspek Desain		
Aspek Primer	Aspek Sekunder	Aspek Tersier
Parameter dari warna, <i>cover</i> bantal, <i>cover</i> busa, dan <i>cover</i> meja berbobot 40%	Parameter dari penyimpanan <i>remote tv</i> berbobot 30%	Parameter dari gaya desain dan material berbobot 40%

Tabel 1. Tabel parameter aspek desain

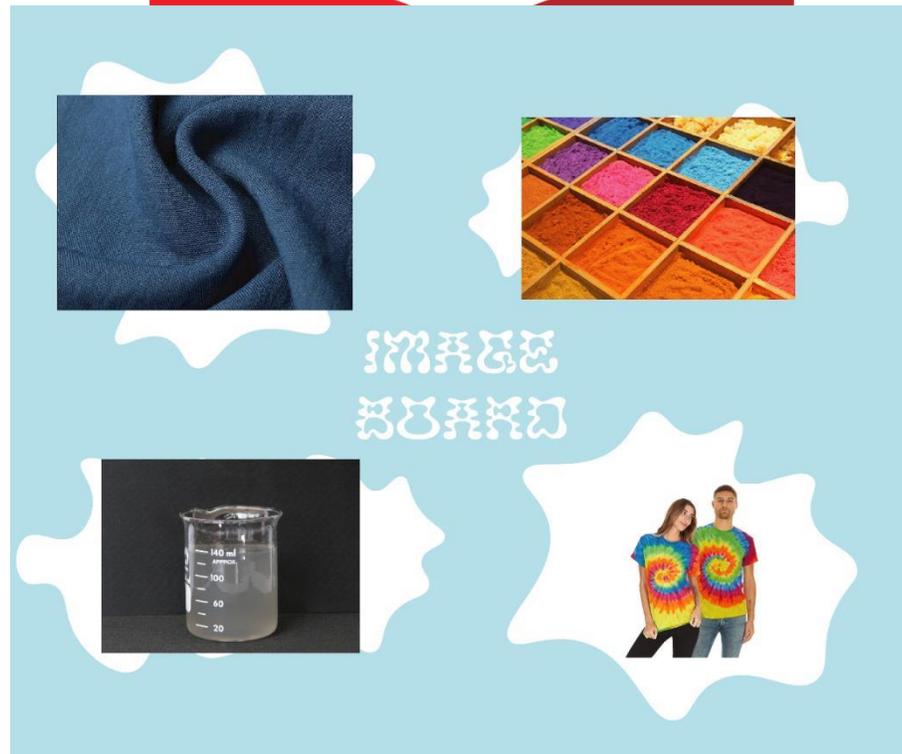
No	Aspek Yang Di Analisa	Parameter Analisa Desain	
1	Modifikasi atau tambahan fungsi Responden dari wawancara	Saku untuk <i>remote TV</i>	Saku untuk tempat jajan
		Bowo Soesatyo	
		Emma Rizki Wahyudi	
2	Bentuk yang diprioritaskan Responden dari wawancara	Bentuk rupa atau visual	Modifikasi
		Bowo Soesatyo	
		Emma Rizki Wahyudi	
3	Warna Responden dari wawancara	Warna cerah	Warna gelap
		Bowo Soesatyo	
		Emma Rizki Wahyudi	

Tabel 2. Tabel analisis aspek desain

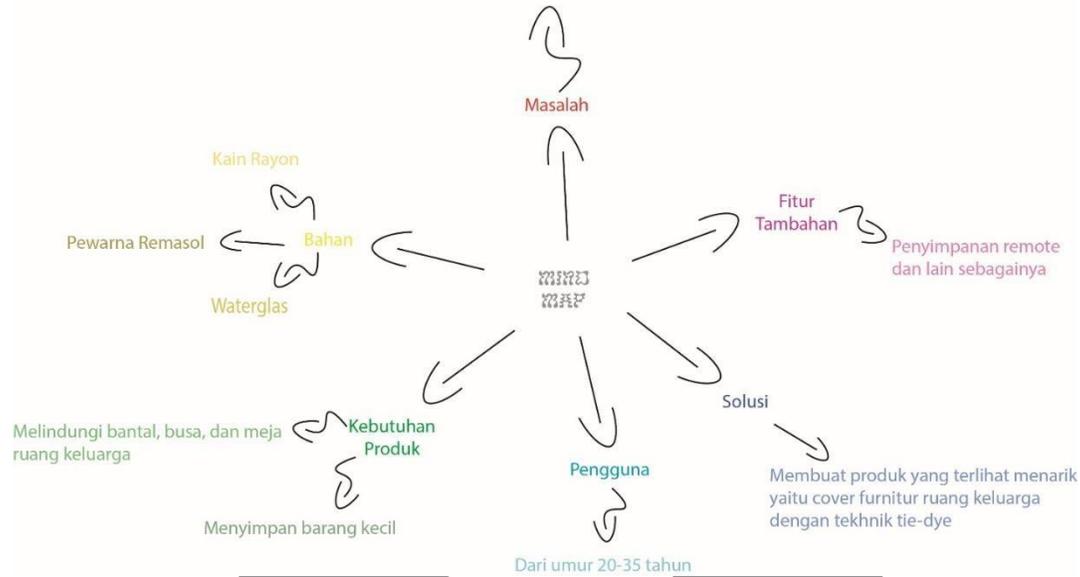
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Material yang membuat nyaman • Warna yang membuat ceria • Mudah dalam operasional
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Belum bisa mencoba material selain rayon • Perawatan pada cover tersebut masih dibidang harus khusus, karena menjaga bentuk dan warna pada cover tersebut agar tidak mudah luntur ataupun rusak.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Selera pasar yang luas (tren) • Material mudah didapat • Harga sesuai

	<ul style="list-style-type: none">• Berdasar permasalahan dilapangan
<i>Treat</i>	<ul style="list-style-type: none">• Selera pasar• Usia daya tahan produk

Tabel 3. SWOT



Gambar 1. Image Board



Gambar 2. Mindmap



Gambar 3. Sketsa alternatif



Gambar 4. Sketsa alternatif



Gambar 5. Produk jadi



Gambar 6. Produk jadi

4. Kesimpulan

Maka dari hasil pembahasan diatas, berikut merupakan beberapa point-point kesimpulan yang akan dijadikan acuan pada perancangan tersebut yaitu :

- a. Melakukan perancangan produk *cover* furnitur ruang keluarga untuk masyarakat yang bosan dirumah karena pandemi yang terjadi, sehingga masyarakat tidak menjadi bosan lagi di ruang keluarga saat berkumpul.
- b. Produk ini terbuat dari material yang sangat mudah ditemukan dengan teknik dan pengolahan yang tidak biasa sehingga memberikan kesan yang baik dalam proses pengolahan produksi.
- c. Fungsi pada produk ini tidak hanya untuk melindungi furnitur saja, bisa juga untuk menyimpan *remote* dan barang kecil lainnya..
- d. Memiliki kenyamanan dan kelembutan pada jenis kain yaitu jenis rayon.

Referensi

- Aryadi. (2020). Motif Stripe. *Tied and Dyed*.
- B, B. D. (2020). PDSKJI. *PDSKJI*.
- Changsut, L. C. (1909). Tied and Dyed. *Tied and Dyed*.
- D, A., M, M., & M, R. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental pada Masyarakat. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*.
- Fatidjah, A. (1974). *Tie-Dyeing and Batik*. *Octopus Book*.
- Gibbs, J. (1974). *Batik Unlimited*. *New York Pitman Publishing*.
- Goode, & Townsend. (2011). Motif Swirl. *Tied and Dyed*.
- Ila, K. (1971). *Batik: The Art and Craft*. *Tuttle Company Publishers Rutland*.
- Iwamoto, W. Y., Rice, K., Mary, & Jane, B. (1999). The Inventive Art of Japanese Shaped Resist Dyeing. *The World of Indonesia Textiles*.
- M, B., I, N., Z, K., E J C, V. A., J P, V. D., & S A, R. (2013). The Effect of Urban Area Unemployment on the Mental Health. *Citizens Differs Between Slovak Health and Place*.
- Nurhidayat, M. (2013). Eksperimentasi Media Softbox Dari Lampu Belajar Untuk Meningkatkan Artistik Pencahayaan Seni Photography. *Eksperimen di Kelas X6 di SMAN 1 Kaduge di Kabupaten Kuningan*.
- Riung, T. Y. (2018). Motif Jumputan. *Tied and Dyed*.
- S, D. N. (1990). *Batik dan Mitra*. *Ikat Celup dalam Komodifikasi*.
- Stuart, R. (1969). *A History of Dyed Textiles*. *London Studio Vista*.
- Widodo, S. T. (2012). *Karya Tekstil Tie-Dye*. *Corak Jurnal Seni Karya*.