



Perancangan meja dan kursi bar multifungsi untuk ruang keluarga milenial di ruang hunian terbatas

Gabrielle Mahanaim Kusuma,^{1*} Andrianto,² Hardy Adiluhung³

^{1,2,3} Program Studi Desain Produk, Telkom University, Bandung, Indonesia

Abstract

The increase in population in Indonesia has resulted in a reduction in the availability of residential land. This made an impact such as residential space becoming smaller. Even though space is limited, millennial families still need to do lots of activities because of their tendency to do several jobs at once. In dealing with these problems, Open Plan concept is generally used. One application of the Open Plan concept is the use of bar tables in exchange to dining tables because their relatively small size and multifunctional. There isn't much research on bar tables other than for cooking. Apart from that, bar tables and barstools on the market have the potential to be improved to suit millennial families' needs better. Thus, through this research it is hoped that we'll be able to design a bar table and barstool that has more functions, like for interacting with family, implementing Work from Home (WFH), additional cooking areas, and optimizing space limitations. The method used in this research is a qualitative research method and User Centered Design design method. The result of this design is a bar table that uses a lift-up system, features sockets and shelves, also barstools with foldable seat backs.

Keywords: limited residential space, millennial, bar table and stool

Abstrak

Adanya peningkatan jumlah penduduk di Indonesia menyebabkan berkurangnya ketersediaan lahan hunian. Hal ini berdampak pada ukuran ruang hunian yang semakin kecil. Meskipun ruangan semakin terbatas, keluarga generasi milenial tetap perlu melakukan banyak kegiatan karena kecenderungan mereka untuk melakukan beberapa pekerjaan sekaligus. Dalam menangani permasalahan tersebut, umumnya digunakan konsep *Open Plan*. Salah satu pengaplikasian konsep *Open Plan* adalah penggunaan meja bar sebagai alternatif dari meja makan karena ukurannya yang tidak menghabiskan banyak ruang dan multifungsi. Jika ditinjau dari penelitian sebelumnya, tidak ada banyak penelitian mengenai meja bar selain untuk memasak. Selain itu, meja dan kursi bar yang tersebar di pasaran memiliki potensi untuk dikembangkan supaya lebih menyesuaikan dengan kebutuhan keluarga milenial. Dengan demikian, melalui penelitian ini diharapkan mampu merancang meja dan kursi bar yang memiliki fungsi lebih, seperti dapat digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga, melaksanakan *Work from Home* (WFH), tambahan area memasak, dan mengoptimalkan keterbatasan ruang. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif serta metode perancangan *User Centered Design*. Hasil dari perancangan ini adalah meja bar yang menggunakan sistem modular *lift-up*, memiliki fitur stop kontak serta rak, dan kursi bar dengan sandaran kursi yang dapat dilipat.

Kata kunci: ruang hunian terbatas, milenial, meja dan kursi bar

1. Pendahuluan

Setiap tahunnya, negara Indonesia mengalami peningkatan jumlah penduduk. Tercatat pada data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2021, jumlah penduduk di Indonesia adalah 272.682.500 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2022). Kemudian pada tahun 2022, jumlah penduduk di Indonesia mengalami peningkatan hingga mencapai

275.773.800 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2023). Peningkatan jumlah penduduk selalu beriringan dengan peningkatan kebutuhan lahan hunian. Hal tersebut menyebabkan berkurangnya ketersediaan lahan hunian di Indonesia. Kebutuhan lahan hunian yang setiap tahunnya mengalami peningkatan tetapi ketersediaan lahan hunian yang terbatas menyebabkan banyak ruang hunian yang berukuran kecil.

* Corresponding author e-mail : gabriellekusuma16@gmail.com

Meskipun ruangan semakin terbatas, masyarakat perlu melakukan banyak kegiatan. Hal ini terjadi terutama pada masyarakat generasi milenial. Generasi yang lahir pada rentang tahun 1981-2000 ini terkesan individualis, serba cepat, dan mudah bosan. Karakteristik yang mudah bosan menumbuhkan kreativitas dan rasa petualangan sehingga generasi ini terbilang cukup kreatif (Arifin, 2019). Selain itu, generasi ini memiliki kemampuan beradaptasi yang baik karena sudah terbiasa dengan kemajuan teknologi. Fenomena ini mengakibatkan generasi milenial umumnya bekerja lepas atau pekerjaan yang bisa dilakukan di tiap tempat tanpa ada jadwal yang pasti. Di tengah kesibukan mencari penghasilan, diperlukan adanya suasana yang kondusif di rumah. Hal tersebut meningkatkan kebutuhan untuk memiliki rumah atau ruangan yang dapat menampung banyak aktivitas yang perlu mereka lakukan.

Dalam menangani aktivitas yang banyak mobilitas tinggi dalam hunian yang terbatas, umumnya digunakan konsep *Open Plan*. *Open Plan* adalah konsep desain interior yang menggabungkan beberapa ruangan dengan fungsi yang berbeda menjadi satu tanpa sekat (Arliana, Selma, & Nugroho, 2021). Dengan menggunakan konsep *Open Plan*, interaksi keluarga dapat meningkat, memiliki ruang gerak yang fleksibel, membuat ruangan tampak luas, dan berbagai kegiatan dapat terlaksana pada waktu dan lokasi yang sama (Benitez, 2011). Penggunaan konsep tersebut mampu mengoptimalkan keterbatasan ruang yang menjadi permasalahan utama dari penelitian ini. Salah satu pengaplikasian konsep *Open Plan* adalah penggunaan meja bar sebagai alternatif dari meja makan. Alasan pemakaian meja bar adalah ukurannya yang kecil sehingga tidak menghabiskan banyak ruang. Meja bar juga memiliki banyak fungsi seperti tambahan area memasak, untuk makan, dan lain-lain.

Jika ditinjau dari penelitian sebelumnya, fokus dari penelitian tersebut adalah tata letak dapur secara keseluruhan atau perancangan meja dapur yang khusus untuk memasak. Tidak ada banyak penelitian mengenai meja bar yang multifungsi, seperti untuk memasak, bekerja, serta berinteraksi dengan keluarga. Selain itu, meja dan kursi bar yang tersebar di pasaran memiliki potensi untuk dikembangkan supaya lebih menyesuaikan dengan kebutuhan keluarga milenial. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu membuat meja dan kursi bar yang memiliki fungsi lebih, seperti dapat digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga, melaksanakan *Work from Home* (WFH), tambahan area memasak, dan mengoptimalkan keterbatasan ruang. Adapun target pengguna dari penelitian ini adalah keluarga milenial

yang baru menikah dan yang tinggal di perumahan dengan luas bangunan 30 - 45 m².

2. Metode

Pada perancangan ini, penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang tidak selalu menggunakan pengukuran kuantitatif atau statistik dalam pengumpulan dan analisis datanya. Hal ini dikarenakan penelitian kualitatif lebih mengutamakan pemahaman mengenai suatu fenomena dan bersifat deskriptif. (Choiri & Sidiq, 2019). Penelitian tersebut bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan tentang berbagai aspek kehidupan manusia dan masyarakat. Meskipun beberapa data dapat diukur melalui data sensus, analisisnya berfokus pada pemahaman konteks dan makna.

Alasan penelitian ini menggunakan metode kualitatif adalah karena dalam perancangan produk ini diperlukan pemahaman fenomena, lebih tepatnya pemahaman akan kehidupan pengguna sehingga tercapai desain meja bar yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, penilaian pada perancangan ini terkesan deskriptif sehingga tidak menggunakan pengukuran kuantitatif. Metode penggalan data yang digunakan adalah kuesioner, observasi, dan wawancara.

Proses perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *User Centered Design*. *User*

Tabel 1. Metode penggalan data

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Menyebarkan kuesioner mengenai pola hidup keluarga milenial di perkotaan besar	Mendapatkan data respon keluarga milenial di perkotaan besar	Googleform
2	Pengamatan tingkah laku dan kegiatan penghuni Perumahan Boston Village dalam penggunaan meja bar eksisting	Mendapatkan data lapangan tingkah laku dan kegiatan penghuni Perumahan Boston Village dalam penggunaan meja bar eksisting	Kertas Ballpoint HP
3	Melakukan wawancara tidak terstruktur kepada penghuni Perumahan Boston Village dalam penggunaan meja bar eksisting	Mendapatkan hasil wawancara penghuni Perumahan Boston Village dalam penggunaan meja bar eksisting	Kertas Ballpoint HP

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Centered Design adalah metode perancangan desain yang menitikberatkan pada kebutuhan *user* atau pengguna. Beberapa prinsip dari *User Centered Design* adalah pemahaman yang jelas mengenai pengguna, membuat rancangan sesuai evaluasi pada setiap tahapan, mengedepankan pengalaman pengguna (UX), dan melibatkan pengguna dalam perancangan (Wijaya, 2019). Beberapa tahapan *User Centered Design* secara umum adalah (1) *Understand Context of Use*, (2) *Specify User Requirements*, (3) *Design Solutions*, dan (4) *Evaluation Against Requirements*.

Melalui *User Centered Design*, perancangan akan berhubungan erat dengan aktivitas dan fenomena yang dialami oleh pengguna. Desainer dapat memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh pengguna sehingga tidak ada ide yang berdasarkan imajinasi yang abstrak tapi memiliki bukti konkrit yang terjadi di kehidupan nyata. Maka dari itu, *User Centered Design* adalah metode perancangan yang paling sesuai untuk digunakan pada penelitian ini. Proses perancangan yang dilakukan diperlihatkan pada Tabel 2.

Setelah menggali data dan melakukan proses perancangan, penulis melakukan evaluasi terhadap konsep dan desain. Metode validasi yang digunakan

dalam perancangan ini adalah dengan uji kenyamanan meja dan kursi bar dengan menerima kritik dan saran dari pengguna.

Generasi milenial

Milenial yang dikenal sebagai Gen Y adalah kelompok demografi yang muncul setelah Generasi X. Generasi X lahir antara tahun 1961-1980. Sedangkan Generasi Milenial biasanya lahir pada 1981 hingga tahun 2000 (Suherman & Tan, 2020). Keduanya memiliki karakteristik yang berbeda.

Faktor utama yang mempengaruhi karakteristik dari orang-orang generasi milenial adalah kemajuan teknologi. Tidak seperti generasi sebelumnya, generasi milenial merupakan generasi yang memiliki kesempatan untuk menikmati kemajuan teknologi. Bertambahnya kemudahan dan kecepatan memperoleh informasi, membuat generasi milenial mudah beradaptasi, terkesan individualis dan serba cepat. Kemajuan teknologi menyebabkan generasi milenial seolah-olah tidak dapat hidup tanpa gawai (Arifin, 2019). Perkembangan teknologi yang sangat melekat pada kehidupan generasi milenial menyebabkan mereka memiliki keinginan serba ada dan serba cepat. Termanjakan dengan kemajuan teknologi membuat mereka cepat mendapatkan informasi baru dan mudah bosan. Rasa mudah bosan inilah yang memicu kreativitas, rasa petualang, dan suka mencari tantangan (Arifin, 2019). Hal tersebut membuat generasi milenial memiliki kemampuan multitugas yang sangat baik.

Jika melihat dari tanggal lahir mereka, generasi milenial di masa sekarang berusia kurang lebih 24 hingga 43 tahun. Usia tersebut termasuk dalam usia pra-nikah hingga keluarga muda. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, karakteristik generasi milenial adalah mudah beradaptasi dengan teknologi, ingin serba cepat, kreatif, dan memiliki kemampuan multitugas yang sangat baik. Hal tersebut tidak jauh berbeda meskipun mereka sudah berkeluarga. Pola hidup yang multitugas saat bekerja lambat laun dibawa ke dalam rumah sehingga menimbulkan adanya keperluan rumah yang mampu memfasilitasi pola hidup mereka.

Ruang hunian terbatas

Di Indonesia, adanya peningkatan jumlah penduduk tetapi ketersediaan lahan hunian yang semakin terbatas mengakibatkan banyak rumah atau hunian yang berukuran kecil. Tipe ruang hunian terbatas yang paling populer di masyarakat adalah antara 30 m² hingga 45 m². Hal tersebut dikarenakan harganya yang cukup terjangkau oleh masyarakat dan

Tabel 2. Proses perancangan meja dan kursi bar

No.	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Melakukan penelitian	Memperbanyak wawasan mengenai meja dan kursi bar serta kebutuhan penggunaanya	Googleform Laptop HP Meteran Roll
2	Ideasi	Mendapatkan ide dan solusi untuk perancangan dengan brainstorming dan membuat <i>moodboard</i>	Laptop HP Canva Miro
3	Membuat sketsa alternatif	Menuangkan ide-ide supaya dapat lebih mudah untuk dipahami	Kertas Pensil Ipad
4	Uji Material	Menguji kecocokan material untuk menunjang berbagai kegiatan pengguna	Laptop Meteran Roll
5	Prototyping	Merealisasikan ide ke dalam artefak 3D	Palu Paku Pemotong Kayu Meteran Roll Lem Kuning HPL Stop Kontak

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

ukurannya yang mampu memadai ruang-ruang pokok yang dibutuhkan. Tipe hunian ini umumnya dipasarkan pada segmentasi menengah ke bawah dan sesuai untuk keluarga kecil yang telah memiliki satu anak (Admindpu, 2022). Oleh sebab itu, tipe hunian 30 m² hingga 45 m² mampu menjadi pilihan yang paling sesuai dengan kebutuhan generasi milenial yang baru saja menikah atau menjadi keluarga muda.

Pada umumnya, ruang hunian terbatas hanya mencakup ruang-ruang utama seperti kamar tidur, ruang keluar, kamar mandi, dan dapur (Meiliana & Silviani, 2011). Akibat luas bangunan yang cenderung kecil, desain ruangan hanya berfokus pada kebutuhan mendasar dari penghuni rumah. Hal yang dilakukan untuk menyiasati ruangan yang terbatas namun kebutuhan beraktivitas yang tinggi dari penghuni rumah adalah penerapan konsep *open plan*.

Open plan

Open plan merupakan konsep interior yang menggabungkan beberapa ruangan menjadi satu tanpa sekat. Konsep ini memberikan beberapa keuntungan seperti menciptakan tampilan ruangan yang lebih luas dan bersih, sirkulasi udara yang baik, cahaya alami sehingga menciptakan atmosfer yang terang dan menyenangkan, dan mobilitas ruangan yang lebih leluasa. Walaupun suatu rumah menggunakan konsep *open plan*, ruangan pribadi seperti kamar tidur dan kamar mandi tetap menggunakan dinding atau partisi sebagai pembatas untuk menjaga privasi penghuni (Arliana, Selma, & Nugroho, 2021).

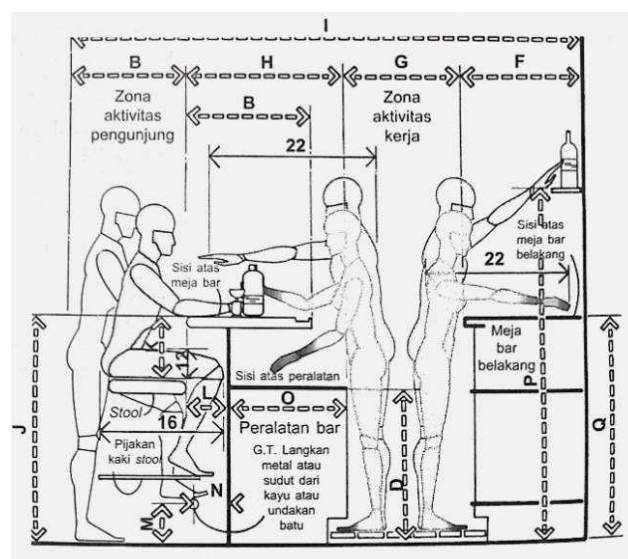
Salah satu yang memberikan pengaruh pada kesuksesan konsep ini adalah furniturnya. Pada umumnya, ciri-ciri furnitur yang digunakan dalam konsep *open plan* adalah furnitur yang multifungsi (Benitez, 2011). Furnitur yang multifungsi membuat pengguna mampu melakukan beberapa kegiatan secara praktis dan tidak menghabiskan banyak ruang (Andrianto, Chalik, & Sufyan, 2021).

Sesuai penjelasan sebelumnya, *open plan* cenderung menggabungkan beberapa aktivitas dalam satu ruang. Aktivitas yang dapat digabung dalam satu area adalah aktivitas di ruang keluarga, di tempat makan, dan di dapur (Arliana, Selma, & Nugroho, 2021). Dalam membatasi 3 ruang tersebut, umumnya dipergunakan meja bar sebagai pengganti dinding. Membatasi ruang tanpa dinding membuat tampilan rumah terasa luas.

Meja dan kursi bar

Meja bar adalah bagian penangguh yang bisa dipakai sebagai tempat servis dan menghidangkan makanan, biasanya ditambah kursi bar untuk duduk (Havier, 2011). Meja bar umumnya digunakan di area

makan atau dapur dan memiliki ukuran yang lebih tinggi dari meja makan biasa. Dengan ukurannya yang tinggi, orang-orang dapat melihat langsung proses memasak. Maka dari itu, orang yang sedang memasak dapat berinteraksi dan menghidangkan makanan secara langsung (Rahmi, 2023). Meja bar juga mampu memaksimalkan pemanfaatan ruang, terutama dalam ruang yang terbatas. Desain vertikalnya membuatnya cocok untuk ditempatkan di berbagai area, memberikan fleksibilitas dalam tata letak ruangan. Meja bar juga dapat dijadikan sebagai pembatas antar ruangan tanpa membuat ruangan sesak (Benitez, 2011).

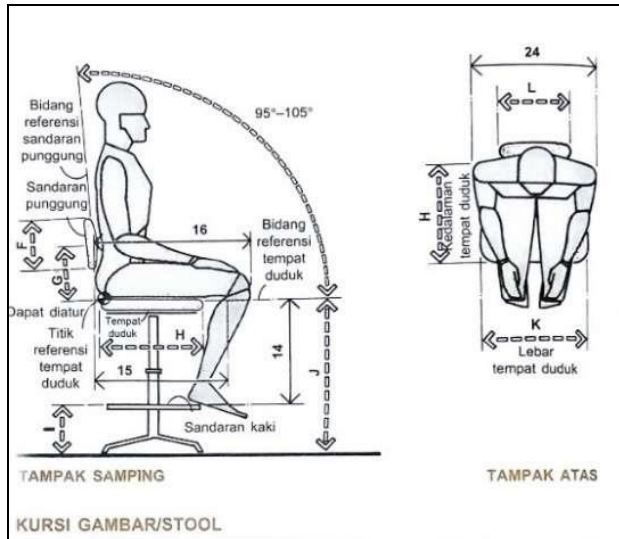


Gambar 1. Ergonomi meja bar
(Sumber: Panero, J. & Zelnik, M.)

Tabel 3. Ergonomi meja bar

	in	cm
B	18-24	45,7-61
D	30	76,2
F	24-30	61-76,2
G	30-36	76,2-91,4
H	28-38	71,1-96,5
I	100-128	254-325,1
J	42-45	106,7-114,3
K	11-12	27,9-30,5
L	6-7	15,2-17,8
M	7-9	17,8-22,9
N	6-9	15,2-22,9
O	22-26	55,9-66
P	60-69	152,4-175,3
Q	36-42	91,4-106,7

(Sumber: Panero, J. & Zelnik, M.)

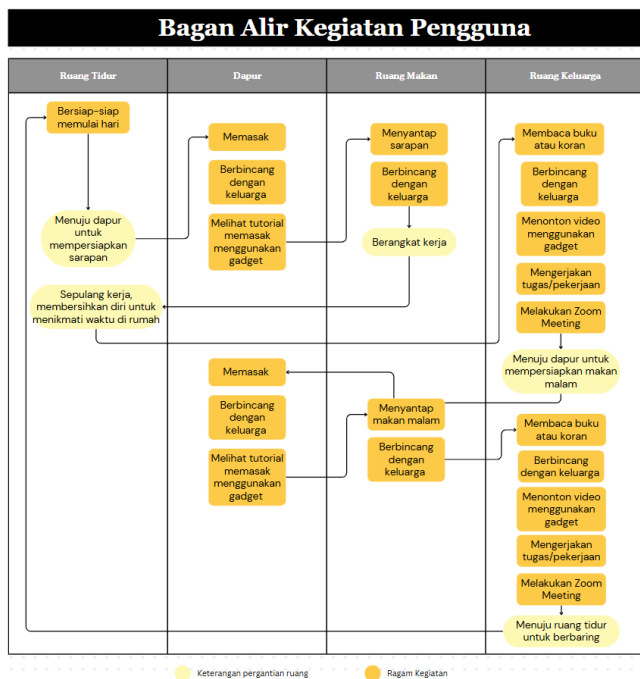


Gambar 2. Ergonomi kursi bar
(Sumber: Panero, J. & Zelnik, M.)

Tabel 4. Ergonomi Kursi Bar

	In	cm
F	6-9	15,2-22,9
G	10	25,4
H	15,5-16	39,4-40,6
I	12	30,5
J	30	76,2
K	15	38,1
L	12-14	30,5-35,6

(Sumber: Panero, J. & Zelnik, M.)



Gambar 3. Bagan alir kegiatan pengguna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kursi bar atau yang disebut *barstool* memiliki karakteristik ukuran alas duduk yang kecil, tidak memiliki sandaran punggung, dan memiliki tiga hingga empat kaki. Kursi bar berfungsi untuk bersantai sambil menikmati cemilan (Al-Marwajiah, Pambudi, & Sadika, 2021).

Dengan menggabungkan fungsi interaktif, penyajian makanan, dan ukuran yang kecil dan fleksibel, meja dan kursi bar dapat memperkaya pengalaman di area dapur atau ruang makan serta menciptakan suasana yang ramah dan interaktif.

Berdasarkan Gambar 1 dan Tabel 3, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa ukuran tinggi meja bar berkisar pada 42 hingga 45 inci atau 106,7 hingga 114,3 cm. Sedangkan ukuran meja bar secara horizontal bergantung pada jumlah orang yang akan menempati meja dapur tersebut. Ukuran area kerja dari meja dapur adalah minimal 45,7 cm atau 18 inci. Kurang lebih sama dengan meja dapur sehingga dapat kita ambil kesimpulan bahwa area kerja kedua meja ini relatif sama. Ukuran meja bar disesuaikan dengan beberapa kebutuhan pengguna seperti untuk berinteraksi dengan lawan bicara yang sedang dalam posisi berdiri, menyiapkan hidangan, serta area tambahan memasak tanpa menyebabkan kejenuhan pada tubuh pengguna.

Berdasarkan Gambar 2 dan Tabel 4, diperoleh kesimpulan bahwa ukuran tinggi kursi bar berkisar pada 76,2 cm dan mampu disesuaikan. Sedangkan ukuran lebar tempat duduknya adalah 38,1 cm dengan kedalaman kursi 39,4 hingga 40,6 cm. Ukuran kursi bar akan menyesuaikan dengan ukuran meja bar supaya dapat digunakan secara maksimal.

3. Hasil dan pembahasan

Data yang diperoleh tersebut selanjutnya dianalisis yang hasilnya menjadi bahan pertimbangan dan arahan untuk proses perancangan ini. Pada perancangan ini, metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah *User Centered Design* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu (1) *Understand Context of Use*, (2) *Specify User Requirements*, (3) *Design Solutions*, dan (4) *Evaluation Against Requirements*.

Understand context of use

Dalam memahami kebutuhan pengguna, perancangan bermula dari pengguna itu sendiri. Penulis perlu memahami karakteristik, lingkungan, dan aktivitas dari pengguna. Untuk memudahkan proses tersebut, penulis menggunakan segmentasi pengguna dan studi aktivitas pengguna.

Adapun segmentasi pengguna terdiri dari 4 variabel yaitu (1) demografis, (2) geografis, (3) perilaku, dan (4) psikografis. Pada variabel (1) demografis, pengguna adalah keluarga milenial yang baru menikah. Maka dari itu, pengguna umumnya berusia dewasa dan uniseks dan memiliki penghasilan sekitar 10 juta setiap bulan; (2) geografis, pengguna bertempat tinggal di kota-kota besar seperti Surabaya, Tangerang, dan Jakarta; (3) perilaku, pengguna memiliki karakteristik yang sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Akibat ketergantungan dengan gawai, pengguna cenderung mencari area yang mampu memfasilitasi dan mendukung penggunaan gawai; (4) psikografis, karakteristik pengguna adalah mudah beradaptasi, terkesan individualis, serba cepat, kreatif, suka mencari tantangan, dan memiliki kemampuan multitugas yang sangat baik. Karakteristik inilah yang menumbuhkan keinginan pengguna untuk mendapatkan produk yang multifungsi.

Sementara itu, studi aktivitas pengguna merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memahami preferensi dan apa yang dibutuhkan oleh pengguna dengan menganalisis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna saat penggunaan produk. Berikut adalah analisa aktivitas pengguna saat berada di rumah terutama di ruang keluarga, ruang makan, dan dapur. Berdasarkan bagan alir kegiatan pengguna tersebut, pengguna memiliki kebutuhan yang berbeda di masing-masing ruang. Kebutuhan pengguna di masing-masing ruang dijelaskan pada Tabel 5.

Specify user requirements

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna meninjau dari segmentasi dan aktivitas pengguna. Beberapa aspek yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengguna adalah (1) aspek rupa, (2) aspek fungsi, (3) aspek ergonomi, dan (4) aspek material. (1) Aspek rupa yang diaplikasikan pada perancangan produk ini adalah geometris dengan kesan garis lurus dan lengkung. Pemakaian rupa geometris membuat produk tidak menghabiskan banyak ruang serta memberikan kesan minimalis dan rapi. (2) Aspek fungsi yang ditambahkan pada perancangan ini adalah penggunaan sistem *lift-up* pada meja bar supaya dapat memberikan area kerja yang lebih luas serta sistem *knockdown* (bongkar pasang) pada meja bar untuk memudahkan pemindahan dan dengan fitur tambahan lainnya seperti stop kontak dan rak. Sedangkan kursi bar didesain dengan sandaran punggung yang dapat dilipat supaya dapat menghemat tempat dan tetap memperhatikan kenyamanan pengguna. (3) Aspek ergonomi pada perancangan ini adalah menggunakan

Tabel 5. Studi kebutuhan pengguna

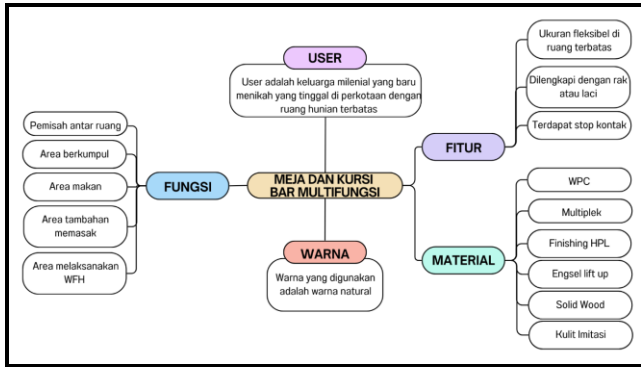
Ruangan	Kebutuhan	Produk yang Dibutuhkan
Dapur	Membutuhkan produk yang mampu mendukung sosialisasi dan menyediakan area untuk memasak	
		Gambar 4. Meja Dapur Sumber: thespruce.com
Ruang Makan	Membutuhkan produk yang mampu mendukung sosialisasi, menyediakan area untuk makan, dan memudahkan pemakaian <i>gadget</i>	
		Gambar 5. Meja Makan dan Kursi Makan Sumber: s.alicdn.com
Ruang Keluarga	Membutuhkan produk yang mampu mendukung sosialisasi, memiliki ruang penyimpanan, dan menciptakan suasana yang produktif bagi pengguna	
		Gambar 6. Meja Tamu Sumber: i.ebayimg.com

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

ukuran yang telah terstandarisasi untuk produk eksisting dengan beberapa penyesuaian untuk menyesuaikan dengan keterbatasan ruang. (4) Material yang digunakan pada perancangan meja bar adalah multiplek yang dilapisi high pressure laminate (HPL) sehingga anti jamur. Pada meja dan kursi bar akan dipasang *wood plastic composite* (WPC) untuk menambah estetika dan berfungsi sebagai grip atau pegangan untuk menarik kursi keluar. Sementara itu, material utama yang digunakan untuk kursi bar adalah *solid wood* dengan alas duduk yang dilapisi kulit imitasi supaya mudah dibersihkan.

Design solutions

Konsep desain yang digunakan dalam perancangan ini dijelaskan dalam *Term of References* (TOR) yang terbagi dalam deskripsi produk, pertimbangan desain, dan batasan desain. Produk ini adalah meja bar dan kursi bar yang bertujuan untuk mengoptimalkan keterbatasan ruang dengan menggunakan sistem modular *lift-up* untuk menambah area kerja pada bidang meja dan sistem *knockdown* (bongkar pasang) untuk memudahkan pemindahan produk. Produk ini difungsikan untuk memfasilitasi berbagai aktivitas seperti bersosialisasi, mengerjakan tugas atau pekerjaan, memasak, menghadirkan makanan, dan lain-lainnya. Material utama dari meja bar adalah



Gambar 4. *Mindmap*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 5. *Moodboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. *User board*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

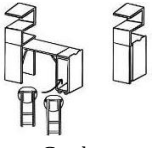
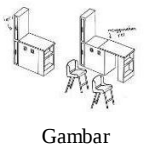
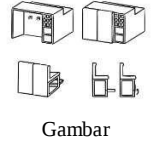
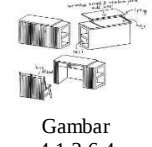


Gambar 7. *Product image*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

multiplek, *high pressure laminate* (HPL), dan *wood plastic composite* (WPC) serta material utama untuk kursi bar adalah *solid wood* dan alas duduknya dilapisi dengan kulit imitasi. Beberapa pertimbangan desainnya adalah produk memiliki ruang penyimpanan seperti rak atau laci dan produk memiliki stop kontak supaya dapat dijadikan area untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan. Batasan desain pada perancangan ini adalah produk ditargetkan untuk keluarga milenial yang baru menikah sehingga memiliki 2 kursi.

Beberapa hal yang perlu dilakukan sebelum membuat sketsa desain adalah menyusun *mindmap*, *moodboard*, *user board*, dan *product image*. (1) *Mindmap* merupakan salah satu cara untuk menyusun atau memetakan ide-ide dan informasi secara visual yang dilakukan dengan menyusun hierarki dan menghubungkan setiap komponen. *Mindmap* ini berisi dengan informasi dan ide-ide yang akan menjadi cikal bakal perancangan ini (Gambar 4). (2) *Moodboard* berisi berbagai elemen yang akan digunakan pada sebuah perancangan seperti material, warna, fungsi, dan lain-lain. *Moodboard* ini bertujuan untuk menampilkan komponen-komponen supaya mudah untuk menggambarkan apa yang didesain oleh desainer (Gambar 5). (3) *User board*. *User board* menyajikan *user* yang menjadi peruntukan perancangan. Segala aspek dari *user* atau pengguna yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan seperti usia, jenis kelamin, jenis pekerjaan, hobi, tempat tinggal, perilaku, kegiatan yang dilakukan, dan lainnya ditampilkan pada *board* ini (Gambar 6). (4) *Product image*. *Product image* menampilkan produk kompetitor dari produk yang akan dirancang. *Product image* bertujuan untuk

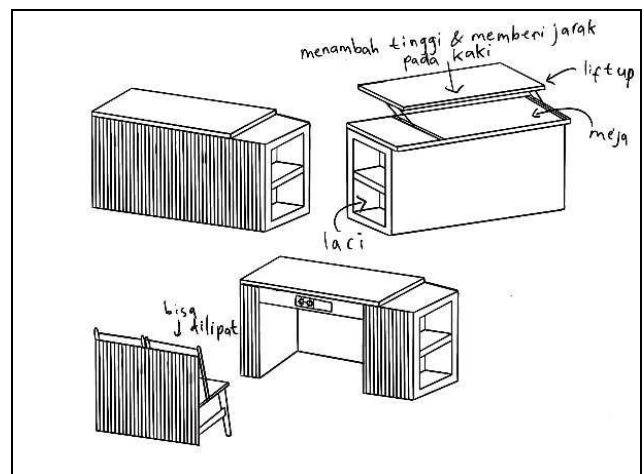
Tabel 6. Skoring sketsa alternatif

No	Alternatif Desain	Fungsi	Ergonomi	Dapat Diproduksi
1	Sketsa Alternatif 1  Gambar 4.1.3.6 1 Sketsa Alternatif 1 Sumber: Penulis, 2024	-Tidak menghabiskan banyak ruang -Memiliki ruang penyimpanan -Tidak memungkinkan ada stop kontak	Kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama karena menggunakan kursi lipat. Tidak bisa digunakan melakukan kegiatan masak dan Work From Home secara bersamaan karena luas area kerja kecil	✓
2	Sketsa Alternatif 2  Gambar 4.1.3.6 2 Sketsa Alternatif 2 Sumber: Penulis, 2024	-Memiliki ruang penyimpanan -Kursi tidak dapat dilipat sehingga menghabiskan banyak ruang	Nyaman untuk digunakan berlama-lama karena memiliki stop kontak dan kursinya bukan tipe lipat	✓
3	Sketsa Alternatif 3  Gambar 4.1.3.6 3 Sketsa Alternatif 3 Sumber: Penulis, 2024	-Meja bar menghabiskan banyak ruang -Memiliki stop kontak -Memiliki ruang penyimpanan	Kurang nyaman digunakan berlama-lama karena sandaran kursi tidak bisa terlalu tinggi. Meja bar dapat digunakan untuk kegiatan memasak dan Work From Home secara bersamaan	✓
4	Sketsa Alternatif 4  Gambar 4.1.3.6 4 Sketsa Alternatif 4 Sumber: Penulis, 2024	-Tidak menghabiskan banyak ruang karena menggunakan sistem <i>lift up</i> -Memiliki stop kontak -Memiliki ruang penyimpanan -Sandaran kursi dapat dilipat sehingga bisa dimasukkan ke bawah meja	Dapat digunakan berlama-lama karena sandaran kursi bisa dilipat dan memiliki stop kontak. Meja bar dapat digunakan untuk kegiatan memasak dan Work From Home secara bersamaan	✓

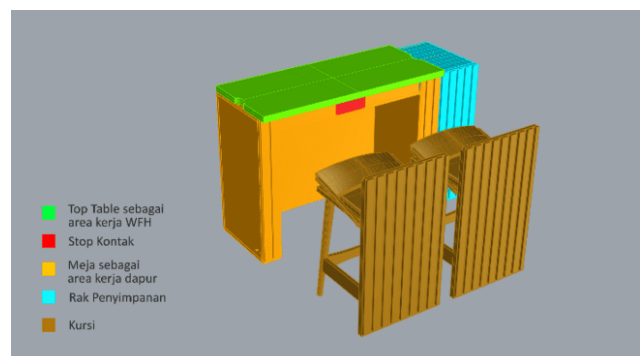
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

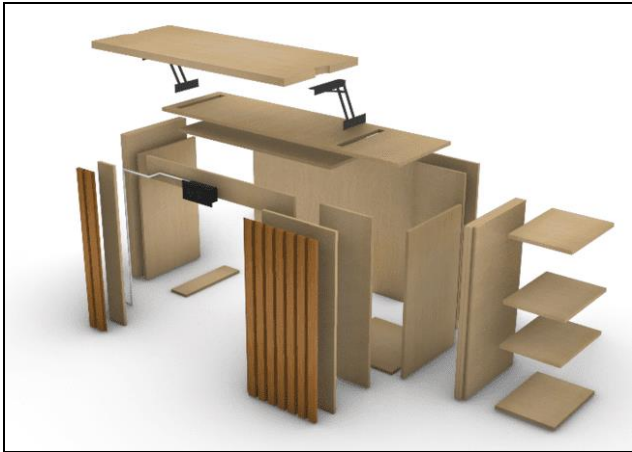
menjadi referensi supaya tidak menghilangkan manfaat yang telah diberikan dari produk eksisting dan menjadi inspirasi untuk mencari hal yang dapat ditingkatkan dari produk eksisting (Gambar 7).

Melalui konsep perancangan yang telah dibuat, perancang selanjutnya membuat beberapa sketsa alternatif desain. Sketsa-sketsa yang telah dirancang memiliki fitur dan bentuk yang berbeda-beda. Kemudian dari sketsa-sketsa tersebut akan dipilih desain final melalui sistem skoring (Tabel 6). Berdasarkan sketsa-sketsa yang telah dibuat dan seluruh pertimbangannya, perancang memutuskan sketsa terpilih seperti tampak pada Gambar 8. Berdasarkan sketsa yang telah diputuskan, perancang membuat *blocking system* untuk memberikan visualisasi dan memudahkan proses perancangan dengan membagi produk ke dalam beberapa bagian sesuai dengan fungsinya masing-masing (Gambar 9). Berikutnya, untuk menindaklanjuti proses perancangan menjadi *prototype*, perancang membuat *exploded view*. *Exploded view* bertujuan untuk memudahkan pemahaman desain secara lebih presisi dan membantu menjelaskan setiap komponen yang akan digunakan (Gambar 10-11).



Gambar 8. Sketsa terpilih (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 9. *Blocking system* (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 10. *Exploded view* meja bar
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 13. Desain final kursi ditarik
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 11. *Exploded view* kursi bar
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



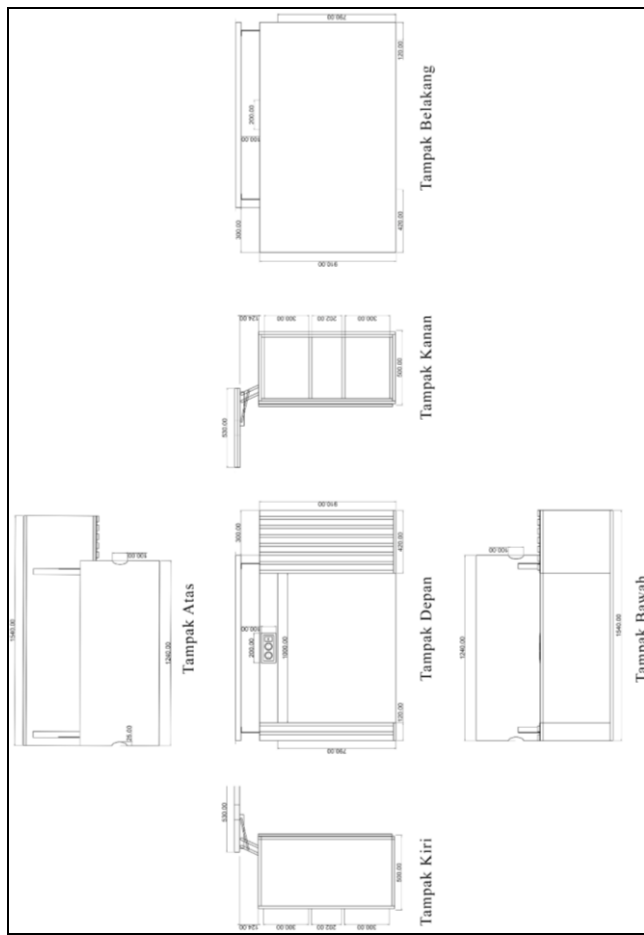
Gambar 14. Desain final meja lift-up
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



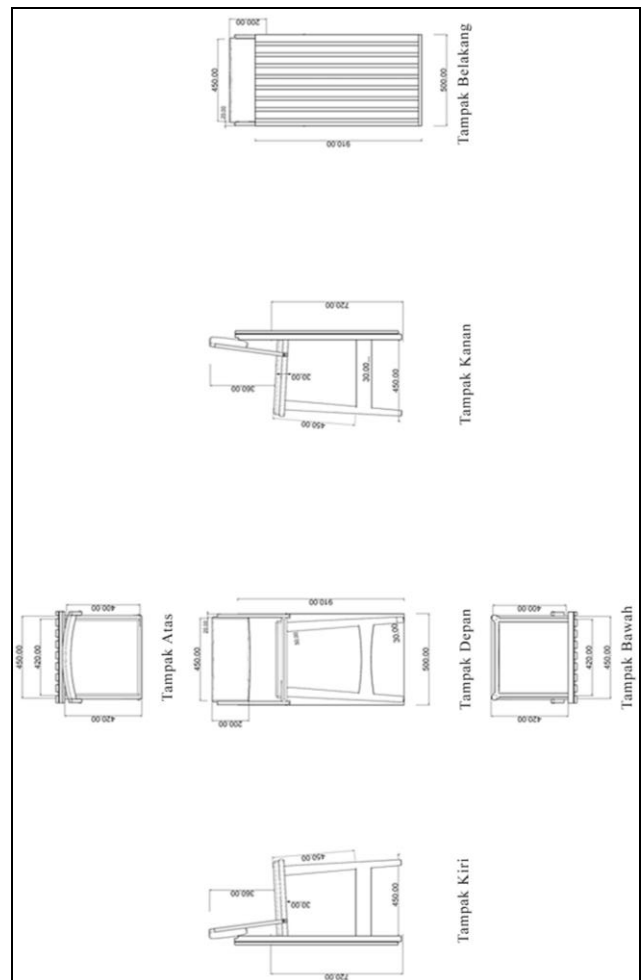
Gambar 12. Desain final posisi tidak digunakan
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 15. Desain final meja dan kursi bar digunakan
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 16. Gambar teknik meja bar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 17. Gambar teknik kursi bar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain final

Berdasarkan pembahasan dan pertimbangan sebelumnya, perancang telah membuat desain final (Gambar 12-15). Selanjutnya, penulis membuat Gambar Teknik. Gambar teknik merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses merealisasikan ide rancangan yang telah dibuat. Gambar teknik berisi rangkaian cara kerja, konstruksi, sistem yang akan digunakan pada produk yang digagaskan. Gambar 16-17 memperlihatkan gambar teknik pada perancangan ini.

Operasional

Untuk memudahkan pemahaman cara operasional dan tata letak, penulis telah membuat beberapa gambar sebagai contoh pemakaian produk (Gambar 18).

Setelah melalui berbagai proses perancangan, rancangan telah dibawa kepada vendor untuk dibuat menjadi *prototype*. Gambar 19 dan 20 menunjukkan foto hasil *prototype* dari perancangan ini.



Gambar 18. Operasional posisi tidak digunakan (atas), operasional meja dan kursi bar saat digunakan (bawah)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 19. Foto *prototype*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 20. Foto *prototype* (posisi dilipat)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Evaluation against requirements

Setelah desain menjadi *prototype*, langkah berikutnya adalah mengevaluasi desain final yang telah dibuat oleh perancang. Validasi produk dilakukan dengan menggunakan orang-orang dari generasi milenial sebagai responden yang berjumlah 13 orang. Validasi dilaksanakan dengan pengisian kuesioner dan wawancara informal. Gambar 21 memperlihatkan lembar kuesioner untuk validasi produk.

Gambar 22 adalah diagram yang menunjukkan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh 13 responden. Melalui kuesioner yang telah diisi, produk mendapatkan skor 4,37 dari 5. Apabila dibandingkan dengan hasil penelitian dari N.A. Al-Marwajiah beserta rekan-rekannya, kursi bar yang diberi sandaran punggung terbukti memberikan kenyamanan

PERTANYAAN VALIDASI PRODUK

Nama: *

Usia:

Berikanlah tanda centang di dalam kolom *range* usia yang telah disediakan

24-28	
29-33	
34-38	
39-43	

Tanggal Validasi:

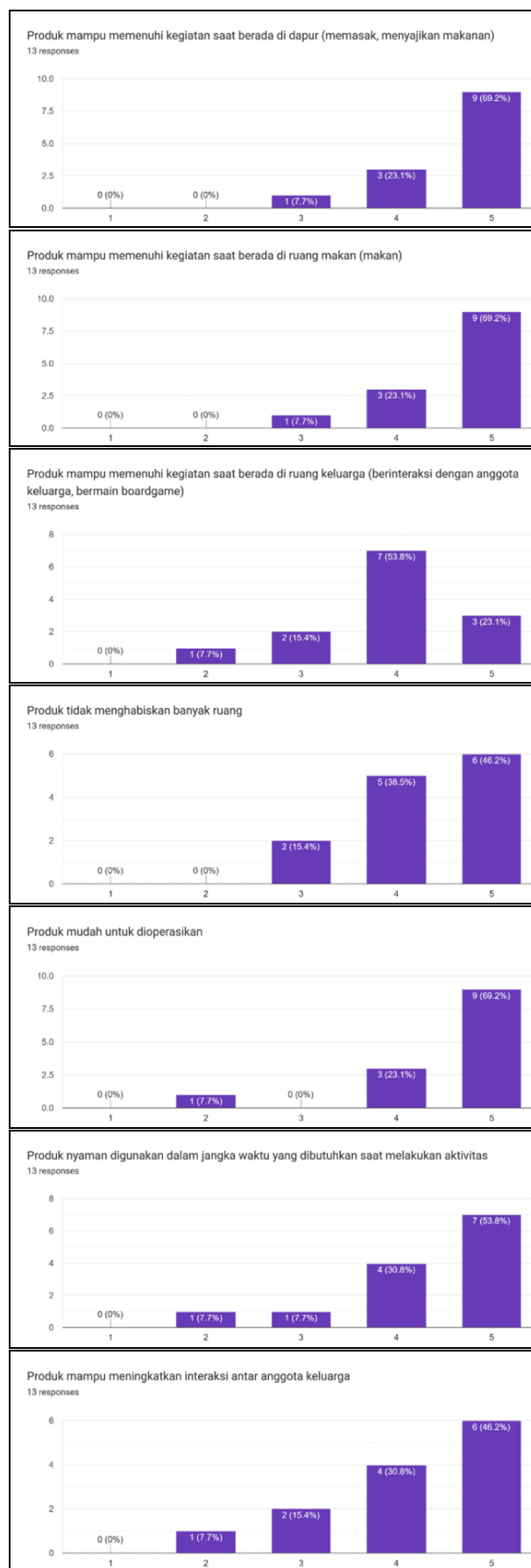
Berikanlah tanda centang di dalam kolom skor yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Aspek yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Produk mampu memenuhi kegiatan saat berada di dapur (memasak, menyajikan makanan)					
2	Produk mampu memenuhi kegiatan saat berada di ruang makan(makan)					
3	Produk mampu memenuhi kegiatan saat berada di ruang keluarga(berinteraksi dengan anggota keluarga, bermain boardgame)					
4	Produk tidak menghabiskan banyak ruang					
5	Produk mudah untuk dioperasikan					
6	Produk nyaman digunakan dalam jangka waktu yang dibutuhkan saat melakukan aktivitas					
7	Produk mampu meningkatkan interaksi antar anggota keluarga					
8	Produk mampu mendukung kegiatan <i>Work From Home</i>					
9	Produk mampu mendukung aktivitas yang menggunakan <i>gadget</i> (penggunaan <i>stop kontak</i>)					
Total Skor						

Gambar 21. Kuesioner validasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

kepada pengguna. (Al-Marwajiah, Pambudi, & Sadika, 2021). Walaupun tidak ada banyak penelitian untuk meja bar, perabotan yang sekiranya menyerupai meja bar seperti meja dapur karya Sri Wahyuni dan Christin Mardiana menunjukkan bahwa ukuran yang cenderung kecil dan penerapan konsep desain modern (minimalis) mampu memaksimalkan keterbatasan ruang (Mardiana & Wahyuni, 2019). Berdasarkan skor, hasil wawancara, serta beberapa penelitian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan meja dan kursi bar berhasil mencapai tujuan dari perancangan dan memenuhi kebutuhan dari target pengguna. Beberapa masukan yang diterima saat melakukan validasi adalah diperlukan eksplorasi jenis kayu yang digunakan pada kursi bar supaya lebih ringan dan tetap kokoh. Selain itu, penggunaan material *wood plastic composite* (WPC) perlu lebih diperhatikan karena *wood plastic composite* (WPC) sesuai sebagai hiasan akan tetapi





Gambar 22. Diagram hasil kuesioner
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

kurang kuat untuk digunakan sebagai *grip* atau pegangan kursi. Diperlukan pula eksplorasi sistem modular yang lebih kokoh dan efektif untuk menangani produk multifungsi di ruang yang terbatas.

4. Kesimpulan

Perancangan meja dan kursi bar dilatarbelakangi oleh permasalahan yang timbul di ruang hunian terbatas terutama di kalangan keluarga baru milenial. Karakteristik dan aktivitas yang umumnya dilakukan oleh generasi milenial meningkatkan kebutuhan produk yang multifungsi. Perancangan meja dan kursi bar berdasar pada ergonomi serta studi kebutuhan dan aktivitas pengguna yaitu keluarga milenial muda.

Pada perancangan meja dan kursi bar, sistem modular yang digunakan adalah dengan memanfaatkan engsel *lift-up* untuk memperluas area kerja tanpa menghabiskan banyak ruang. Kursi didesain sedemikian rupa supaya dapat masuk ke bawah meja dan memiliki sandaran kursi yang dapat dilipat supaya dapat mengoptimalkan ruangan yang terbatas dengan tetap memperhatikan kenyamanan pengguna. Fitur yang terdapat pada meja bar adalah stop kontak untuk mendukung aktivitas pengguna terutama keluarga dari generasi milenial. Berdasarkan hasil validasi dan perbandingan dari penelitian sebelumnya, desain dan konsep meja dan kursi bar mampu menjawab kebutuhan dari pengguna.

Beberapa masukan yang diterima saat melakukan validasi adalah diperlukan eksplorasi jenis kayu yang digunakan pada kursi bar supaya ringan namun tetap kokoh. Selain itu, penggunaan material *wood plastic*

composite (WPC) perlu lebih diperhatikan karena kurang cocok apabila digunakan sebagai *grip* atau pegangan kursi. Diperlukan pula eksplorasi sistem modular yang lebih kokoh dan efektif untuk menangani produk multifungsi di ruang yang terbatas.

Daftar Pustaka

- Admindpu. (2022, Juni 22). *DPUKP - Tipe Rumah Berdasarkan Luas Bangunan*. Retrieved November 13, 2023, from Dinas Pekerjaan Umum Perumahan dan Kawasan Pemukiman Kabupaten Kulon Progo: <https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/772/tipe-rumah-berdasarkan-luas-bangunan>
- Al-Marwajiah, N. A., Pambudi, T. S., & Sadika, F. (2021, Oktober). Desain Bar Stool Dengan Pendekatan Aspek Fungsi: Studi Kasus di Above and Beyond. *eProceedings of Art & Design*, 8(5), 1898-1904.
- Andrianto., Chalik, C., & Sufyan, A., 2021. Designing Multi-functional Quran Stands (to Support Recitation Activity) for the Students in Islamic Boarding Schools: Case Study of Al-Kholili Islamic Boarding School Bandung District. *Proceedings of The 8th International Conference Bandung Creative Movement (BCM) 2021*.
- Arifin, A. L. (2019). *The Secret to Millennial Engagement*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arliana, A., Selma, A. N., & Nugroho, A. (2021). Konsep Openplan pada Rumah Tinggal: Studi Kasus, Rumah di Gg. Ramadhan II 128/47, Bandung. *Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 7(2), 51-57. <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i2.3521>
- Badan Pusat Statistik. (2022, Februari 7). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin*, 2021. Retrieved November 4, 2023, from [www.bps.go.id: https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html?year=2021](https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html?year=2021)
- Badan Pusat Statistik. (2023, Februari 20). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin*, 2022. Retrieved November 4, 2023, from [www.bps.go.id: https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html?year=2022](https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html?year=2022)
- Benitez, C. P. (2011). *1000 Living Details: a Complete Guide with Inspiring Ideas to Improve Home Decoration*. Asia: Page One Publishing.
- Choiri, M. M., & Sidiq, U. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Havier, M. R. (2011). *25 Desain Dapur Cantik di Ruang Sempit*. Bekasi: Rumahku Istanaku.
- Mardiana, C., & Wahyuni, S. (2019). Desain Meja Masak Untuk Penghuni Rusunawa di Surabaya (Studi Kasus: Rusunawa Penjaringan Sari dan Rusunawa Wonorejo Surabaya). *Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan VII 2019*, 77-83.
- Meiliana, W., & Silviani, M. (2011). *Ragam Desain Ruang Duduk*. Jakarta Selatan: TransMedia Pustaka.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Rahmi, A. (2023). Industrial Training Report: Cold Kitchen at Skool Kitchen Bali.

Suherman, M., & Tan, S. (2020). *Milenial & Turnover*. Jakarta: PT Gramedia.
Wijaya, A. S. (2019, Mei 31). *User Centered Design - School of Information Systems*. Retrieved Desember 12, 2023, from

sis.binus.ac.id:
centered-design/

[https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-](https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/)
