

ANALISIS PENERAPAN GAYA DESAIN DAN EKSPLORASI BENTUK YANG DIGUNAKAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH DESAIN MEBEL I FAKULTAS DESAIN UNIKOM

DINA FATIMAH, FEBRY MAHARLIKA
Program Studi Disain Interior – Fakultas Disain
Universitas Komputer Indonesia

Fakultas Desain – Program Studi Desain Interior UNIKOM memiliki mata kuliah Desain Mebel I sebagai sarana awal mahasiswa untuk mengenali dasar-dasar dari fasilitas duduk dengan pengeksploasian terhadap bentuk, karakter material dan konstruksinya sehingga tercipta karya- karya inovatif baru dengan proses kreatifitas. Sistem mata perkuliahan ini adalah dengan sistem praktek. Sistem ini merupakan sistem perkuliahan berupa simulasi proses perancangan dan mewajibkan para mahasiswa bekerja di ruang belajar (berupa studio) dan mewujudkan sketsa rancangannya kedalam bentuk model ataupun *prototype* karya.

Penelitian ini mengkaji tentang kecenderungan *style/ gaya* yang dipakai mahasiswa dalam eksplorasi bentuk pada proyek perancangan mata kuliah Desain Mebel I. Pada mata kuliah ini, ditentukan tema perancangan fasilitas duduk yaitu berupa *stool/ ottoman*. *Stool* merupakan salah satu fasilitas duduk yang secara visual tidak memiliki sandaran punggung dan sandaran tangan. Walaupun terlihat sederhana, fasilitas duduk ini tidak bisa lepas dari unsur-unsur desain yang terkait dengan fungsi dan estetis. Untuk mata kuliah Desain Mebel I ini, mahasiswa dibebaskan memilih *style/ gaya* yang akan mereka pakai tanpa melihat kecenderungan yang terjadi di pasar. Dalam ilmu desain, tersedia berbagai macam *gaya* yang bisa diterapkan untuk perancangan. *Gaya* ini bisa ditelusuri dengan pendekatan sejarah desain. *Gaya* perancangan diteruskan dengan proses mengeksplorasi detil konsep perancangan.

Kata Kunci : Desain Mebel, Stool, Eksplorasi, Gaya

PENDAHULUAN

Ilmu desain interior mencakup tentang bagaimana seorang perancang menggubah sebuah ruangan dengan menciptakan suasana melalui perangkat di dalamnya. Perangkat tersebut lebih dikenal dengan mebel atau furnitur. Desain mebel termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan hidup manusia. Membuat desain mebel diperlukan

persyaratan dan prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Manusia sebagai objek utama dalam merancang, memiliki aktifitas yang beragam. Manusia memiliki keinginan tidur secara nyaman, keinginan duduk dengan santai, keinginan kerja dengan baik dan tidak lesu, keinginan akan keindahan, keselamatan, di dalam pekerjaan, keinginan praktis. Semua hal tersebut harus dipenuhi secara sistematis.

Maka diperlukan pemikiran konseptual agar desain dapat memenuhi permintaan pemakainya.

Fakultas Desain – Program Studi Desain Interior UNIKOM memiliki mata kuliah Desain Mebel I sebagai sarana awal mahasiswa untuk mengenali dasar-dasar dari fasilitas duduk dengan mengeksplorasi terhadap bentuk, karakter material dan konstruksinya sehingga tercipta karya-karya inovatif baru dengan proses kreatifitas. Sistem mata perkuliahan ini adalah dengan sistem praktek. Sistem ini merupakan sistem perkuliahan berupa simulasi proses perancangan dan mewajibkan para siswa bekerja di ruang belajar (berupa studio) dan mewujudkan sketsa rancangannya kedalam bentuk model ataupun *prototype* karya. Proses membuat *prototype* dilakukan di luar kelas dengan cara menunjuk *workshop* yang bisa membantu proses pembuatan karya.

Penelitian ini mengkaji tentang kecenderungan *style/ gaya* yang dipakai mahasiswa dalam eksplorasi bentuk pada proyek perancangan mata kuliah Desain Mebel I. Pada mata kuliah ini, ditentukan tema proyek perancangan fasilitas duduk yaitu berupa *stool/ ottoman*. *Stool* merupakan salah satu fasilitas duduk yang secara visual tidak memiliki sandaran punggung dan sandaran tangan. Walaupun terlihat sederhana, fasilitas duduk ini tidak bisa lepas dari unsur-unsur desain yang terkait dengan fungsi dan estetis. Dari segi fungsi, beban yang diterima fasilitas ini terpusat pada dudukan dan kaki saja.

Kenyamanan atau ergonomi desain tetap menjadi pertimbangan yang utama. Untuk sisi estetis, di pasaran umum, *stool* tersedia dengan beragam bentuk, material dan warna. *Style* atau *gaya* yang dipakai juga bermacam-macam. *Gaya* ini terkadang mengikuti tren pasar yang ada pada saat itu.

Untuk mata kuliah Desain Mebel I ini,

mahasiswa dibebaskan memilih *style/ gaya* yang akan mereka pakai tanpa melihat kecenderungan yang terjadi di pasar. Dalam ilmu desain, tersedia berbagai macam *gaya* yang bisa diterapkan untuk perancangan. *Gaya* ini bisa ditelusuri dengan pendekatan sejarah desain. *Gaya* perancangan diteruskan dengan proses mengeksplorasi detil konsep perancangan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Sujana dan Ibrahim (1989:65), penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Sedangkan, Sukmadinata (2006) menyatakan bahwa metode penelitian deskriptif adalah sebuah metode yang berusaha mendeskripsikan, menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau tentang kecenderungan yang sedang berlangsung.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi komparatif dengan cara observasi, dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung karya tiga dimensi mata kuliah praktika Desain Mebel I.

Penelitian ini dilakukan dengan cara studi literatur, pengamatan langsung ke lapangan, serta menganalisis data dan dokumen yang didapat dari lapangan. Metoda yang dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu :

1. Tahap I, merupakan studi literatur mengenai fasilitas duduk (khususnya *stool*)
2. Tahap II, merupakan tahap studi literatur mengenai penggambaran desain secara umum yang nantinya dijadikan rujukan untuk tahap selanjutnya.
3. Tahap III, merupakan tahap pendeskripsian karya mahasiswa dalam

mata kuliah Desain Mebel I (stool).

4. Tahap IV, merupakan tahap pendeskripsian secara padat (analisis dan teoritis) dari pengamatan, dan analisis dokumen yang sudah dikumpulkan.
5. Tahap V, merupakan tahap penjelasan dan kesimpulan tentang kecenderungan pemilihan gaya desain yang diterapkan mahasiswa dalam mata kuliah Desain Mebel I.

EKSPLOKORASI SEBAGAI PROSES DALAM BERKARYA

Eksplorasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (keadaan), terutama sumber-sumber alam yg terdapat di tempat itu; penyelidikan; penjajakan. Jika dibawa ke ranah desain, eksplorasi dapat diartikan sebagai pengorganisasian elemen-elemen visual.

PENGERTIAN MEBEL

Mebel atau *furniture* merupakan fasilitas atau sarana bagi berbagai kegiatan manusia dalam sebuah ruangan. Kata Mebel berasal dari kata *Meubel* (bahasa Belanda), *meubles* (bahasa Perancis), *möbler* (bahasa Jerman), *mobilia* (bahasa Italia) sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal istilah *furniture*.

Furniture berasal dari bahasa Perancis *fourniture*, dari *fournir* atau 'to furnish' yang berarti pelengkap ruangan atau bangunan. Menurut Concise Oxford Dictionary, mebel diartikan sebagai :

1. *the movable articles that are used to make a room or building suitable for living or working in, such as table, chairs, or desk*
2. *the small accessories or fitting that are required for a particular task or function*

Studi Desain Mebel dibagi atas empat

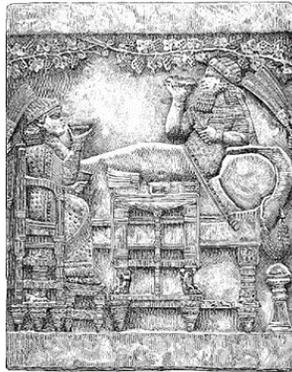
pendekatan, diantaranya: pendekatan secara fungsi dan kegunaan, pendekatan secara aspek teknologi, pendekatan secara gaya desain, dan pendekatan secara faktor status sosial. Pendekatan secara fungsi merujuk pada kegunaan dari mebel tersebut, misalnya untuk fasilitas duduk, fasilitas penyimpanan, fasilitas berbaring, dan fasilitas kerja. Pendekatan secara aspek teknologi merujuk pada pemakaian teknologi dalam perancangan mebel tersebut. Biasanya dibagi atas dua bagian besar, yaitu memakai teknologi manual dan teknologi mesin. Pendekatan secara faktor status sosial, merujuk pada fungsi lain dari mebel yang mengutamakan "nilai" atau esensi yang terdapat dalam mebel tersebut. Sedangkan pendekatan secara gaya desain merujuk pada sejarah perkembangan mebel dari tahun ke tahun.

SEJARAH PERKEMBANGAN DESAIN MEBEL

Menurut Mercer (1969), ada beberapa bukti tentang perkembangan desain mebel, diantaranya :

- Situs purbakala seperti Sungai Eufrat dan Tigris ditemukan perabotan berupa batu atau tembok dengan posisi horisontal yang kemudian ternyata diketahui sebagai tempat tidur atau bangku tempat duduk.
- Situs Piramid Mesir dalam salah satu dinding ditemukan gambar orang sedang duduk pada semacam kursi, yang kemudian diketahui mereka adalah raja dan ratu.
- Desain mebel pada masa abad pertengahan lebih bersifat nomadik (Edward Lucie Smith, 1993), karena kebanyakan para tuan tanah atau bangsawan tidak pernah tinggal lama di suatu tempat, sehingga mereka sering membawa perabotan rumah tangga yang mereka perlukan.

Setelah melewati zaman Yunani kuno (klasik), perkembangan mebel juga mengikuti perkembangan jaman



REPOSE OF KING ASSHURBANIPAL.
(From a Bas relief in the British Museum.)

Gambar 1. Situs Piramid Mesir

Sumber : Mercer, *The Social History of The Decorative Arts.* (1969)



Throne of Dagobert, bronze, Merovingian or Early Carolingian

Gambar 2. Fasilitas Duduk Pada Abad Pertengahan

Sumber : Mercer, *The Social History of The Decorative Arts.* (1969)

berikutnya ;

- Pada zaman Renaissance mulai dikenal sistem panel dan rangka konstruksi sehingga mebel menjadi lebih ringan dan mudah dipindahkan. Ukiran mulai banyak disukai sebagai hiasan dengan

bahan utama kayu walnut

- Pada zaman Baroque, mebel yang dibuat mulai meninggalkan pengaruh fashion dan keragaman menuju pengaruh kepraktisan dan fungsi.

- Gaya mebel pada abad ini mulai mencerminkan gagasan kenyamanan dan kemewahan, seiring mulai tumbuhnya kelas menengah. Gaya Rococo (periode Louis XV) lahir di Perancis dengan ciri bentuk ornamen garis atau spiral, motif dekoratif dengan bentuk informal dan nyaman. Gaya ini menyebabkan munculnya upaya kembali ke mebel klasik yang kemudian disebut Neoklasik.
- Kemudian muncul Gaya Empire & Beidermeir karena pengaruh kekaisaran Perancis Napoleon Bonaparte, material utama kayu mahoni solid dan venee (lembaran kayu tipis)
- Pada pertengahan abad 19 banyak inovasi yang terjadi pada konstruksi mebel seperti pegas keong dalam mebel bersalut, mebel metal, mebel dari kayu lapis bahkan kertas
- Di Austria dan Jerman muncul gaya

desain mebel dengan nama Beidermeir (1815-1848), yang menekankan pada kesederhaan, kepraktisan, kenyamanan dan tidak lagi mencitrakan kemewahan. Sehingga merupakan pelopor mebel fungsional yang dibuat abad ini. Michael Thonet (1841) berhasil membuat inovasi dengan membuat kursi dengan kayu yang dilengkungkan menggunakan teknologi press panas, dan metode produksinya menggunakan sistem spare part dan knock down. Sehingga mebel menjadi lebih murah karena diproduksi massal.

- Pada tahun 1850-1914 muncul pergerakan Art & Craft Movement, Art Nouveau. Tidak ada inovasi dari segi teknis, tetapi inovasi muncul dalam bentuk penentangan terhadap pengayaan dan keinginan kembali ke bentuk kesederhanaan dan konstruksi. Prinsip dari gerakan ini dikenal dengan



Gambar 3. Desain Beirdemier
Sumber : Page, *Furniture Designed By Architects* (1980)

Prinsip *Fitness for Purpose* yaitu mengurangi dekorasi yang berlebihan, menggunakan material tradisional dan metode pertukangan (*craftmanship*), sehingga menolak industrialisasi produksi mebel.

- Gaya Art Deco 1914-1942 muncul sebagai reaksi terhadap Art Nouveau, dengan bercirikan penggunaan ornamen yang terbatas, bentuk sederhana, pertukangan (*craftmanship*), material berharga dan eksotik sehingga mebel ini sangat mahal dan hanya dimiliki orang kaya.
- Pada 1920-1n, Marcel Breuer dan Mies Van de Rohe menerapkan konsep minimalis baru dengan menggunakan besi tubular dan salut yang tipis dan kemudian dikembangkan oleh Alvar Alto (1898-1976) dengan mengganti



Gambar 4. Barcelona Chair
Sumber : Russel, F, A, et.al. *Century of Chair Design*. (1980)

material besi dengan kayu lapis yang dilengkungkan. Rintisan itu kemudian berkembang di seluruh Skandinavia dan Amerika dengan istilah mebel organik.

- Melalui Cranbrook Academy of Art (1932) di Amerika, Eliel Saarinen (1873-1950) menyebarluarkan pengaruh dan 'ideologi' desain organik Skandinavia ke Amerika, yang kemudian disebut dengan

American Look, dengan ciri bentuk yang tegas, elemen lengkung yang dikontraskan dengan garis lurus dan metal mengkilap.

- Pada era modern 1942-1972, Industri mebel sangat dipengaruhi setelah PD II, Mebel lebih ditekankan pada utilitas/ fungsi pertama di perkenalkan di Inggris terkait suplay bahan yang berkurang. Mebel bermutu pada saat itu dibuat dari kayu Oak dan Mahoni. Selain metal dan kayu lapis, *fiber glass* dan *plastic* mulai dipakai dalam mebel. Pada masa ini berkembang mebel dengan bentuk bulat agar tampak lebih nyaman, hal ini didukung persepsi bentuk, yaitu pertama bahwa bentuk bulat memberi kesan nyaman, kedua adanya teknologi material memungkinkan menciptakan bentuk yang nyaman tanpa bantalan yang tebal, ketiga pengaruh seni patung modern.
- Lahirnya Pos Modernisme merupakan reaksi era modernisme dengan menggunakan desain masa lalu sebagai referensi dengan pendekatan parodi/ main-main. Robert Venturi, dalam desainnya menggunakan referensi gaya art deco dan victoria dalam desain mebelnya tetapi dengan bentuk baru. Kemudian lahir pula desain kontemporer yang berakar pada modernisme dan bertumpu pada kemajuan teknologi material seperti plastik dengan bentuk yang lebih organik.

Menurut Piliang (2010), aspek perkembangan desain dan kaitannya :

Pra modern :

- Tradisi yang kuat
- Berdasar pada mitos
- Irasional

Modern :

- terputusnya tradisi
- metafora dan teknologi
- rasional

Post modern :

- digalinya kembali nilai tradisi
- lahirnya mitos baru



Gambar 5. Gaya Modern Pada Desain Kursi
Sumber : Russel, FA, et.al. *Century of Chair Design* (1980)

- pluralisme

- Keabadian

Perbandingan aspek nilai antara modernisme dan post modernisme :

Modern :

- memutuskan mata rantai masa lalu
- inovasi individual
- orientasi pada medium
- merendahkan budaya populer
- High Art
- Tidak peduli pada kejadian sehari-hari
- Meyakini komunikasi universal
- Art for art's sake
- Formalisme
- Rasionalisme
- Abstarkisme
- Menolak kecenderungan tema-tema sosial dalam karya seni

Pasca Modern :

- Meminjam masa lalu menjadi konteks baru
- Eklektik
- Kebebasan memilih medium & tema
- Banyak menimba dari budaya populer
- Sikap kritis & skeptis seniman terhadap jamannya
- Kepedulian seniman pada aktivitas sosial politik
- Tidak meyakini komunikasi universal
- Isu-isu kelas sosial, ras, gender, usia, bangsa, agama, lingkungan hidup, dsb
- Kesementaraan
- Sadar konteks budaya lokal



Gambar 6. Gaya Postmodern pada Desain Kursi

- Karya yang terbuka
- Demistifikasi realita
- Kritikus seni kontemporer
- kebanyakan kritikus pasca modern.

Secara visual, tampilan modern diperlihatkan sebagai berikut :

- Geometri
- Rasional
- Fungsional
- Ekspresif
- Penggunaan teknologi canggih
- Memakai material baru

FASILITAS DUDUK

“ *Desain kursi belum selesai sampai seseorang duduk di atasnya*” Hans J Wegner, Denmark. Duduk merupakan aktivitas pertengahan antara berdiri dan telentang. Menurut Gunawan (2010), tradisi duduk dahulu kala dilakukan pada obyek yang sudah disediakan alam seperti permukaan tanah, batang pohon, batu, dan sebagainya. Kebiasaan duduk di lantai biasanya dilakukan oleh masyarakat nomaden dan masyarakat Asia termasuk Indonesia. Tradisi ini melahirkan berbagai alas duduk seperti tikar, permadani di Timur Tengah dan tatami di Jepang.

Dalam beberapa situs ditemukan batu yang

diolah sebagai perlengkapan untuk duduk. Secara umum sarana untuk duduk disebut kursi. Pada awalnya kursi identik dengan kekuasaan, waktu itu yang berhak duduk diatas kursi hanya raja, ratu atau para bangsawan sedangkan masyarakat bawah duduk di lantai, misalnya dapat dilihat di relief candi Borobudur dan dinding Piramid Mesir.

Kursi yang nyaman umumnya didesain dengan mempertimbangkan ergonomi, akan tetapi karena faktor lamanya duduk akan terasa pegal badan sehingga berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan masing-masing pemakai, yang dalam ergonomi disebut *fatigue* . Perintis desain mebel modern di Denmark melakukan penelitian intensif mengenai ukuran yang paling tepat untuk bermacam lemari dan rak, yang kemudian menjadi cikal bakal ilmu ergonomi atau ilmu yang mempelajari hubungan manusia dan kerja. Riset mengenai ergonomi terus dikembangkan tidak hanya menyangkut ukuran mebel tapi juga perilaku pemakainya.

Studi ergonomi fasilitas duduk mempelajari aktifitas manusia dalam posisi duduk di kursi kerja atau sofa (*easy chair*), sehingga menghasilkan ukuran dudukan, kemiringan dan fleksibilitas sandaran belakang dan



Gambar 7. Stool dengan Gaya Desain Klasik
 Sumber : Mercer, *The Social History of The Decorative Arts* (1969)

tangan untuk jenis kursi yang disesuaikan dengan kegiatan.

Jenis kursi pada umumnya berdasarkan kegunaan atau fungsi :

1. Kursi makan, biasanya berbentuk ramping dan ringan.
2. Kursi kantor, biasa juga disebut *posture chair* karena di desain untuk orang

duduk dengan kondisi bekerja, dengan menambah roda (*castor*), serta pengaturan tinggi-rendah dengan sistem hidrolik disesuaikan dengan antropometri tubuh manusia pemakainya.

3. Kursi tamu (*lounge chair*), umumnya memiliki tingkat kenyamanan yang baik



Gambar 8. Contoh Stool Era Modern
 Sumber : www.ikea.com
 Diakses pada tanggal 12 Maret 2014

sesuai dengan ilmu ergonomi dan antropometri tubuh manusia.

4. Sofa, biasanya mempunyai dudukan yang empuk (jok), berbahan busa dan dibungkus dengan kain khusus mebel (fabric) atau kulit (asli/imitasi).
5. *Chaise lounge*, berasal dari Perancis artinya Kursi Panjang (long chair), yaitu bagian dudukannya dapat menampung kaki hingga seluruh badan di atas kursi.
6. **Stool atau Ottoman**, adalah istilah untuk kursi tanpa sandaran punggung, biasanya berukuran kecil, terutama pada bagian dudukannya (sekitar 30 cm). Dibedakan menurut tinggi dudukannya, *stools* dengan tinggi kursi makan dan *stools* yang tinggi disebut *bar stools*. Sedangkan Ottoman berfungsi untuk menopang kaki sehingga disebut *foot stools*.

PENGERTIAN STOOL

Stool merupakan sebuah fasilitas duduk yang secara visual tidak memiliki sandaran punggung dan sandaran tangan. Berdasarkan sejarah perkembangan mebel, *stool* sudah hadir dari jaman/ abad klasik dan pertengahan. Pada umumnya, kehadiran *stool* pada jaman ini adalah sebagai simbol kebanggaan/ gengsi. Ornamen yang dipakai pada *stool* biasanya mengambil bentuk singa(pada bagian kaki). Ornamen ini melambangkan kekuasaan.

Fungsi dari *stool* adalah sama dengan fasilitas duduk (kursi) pada umumnya, yaitu untuk memfasilitasi aktifitas manusia untuk menopang bagian tubuhnya dalam bekerja ataupun beristirahat. Tetapi beberapa elemen kursi tidak dimiliki oleh *stool*, seperti sandaran punggung dan sandaran tangan. Untuk itu diperlukan kenyamanan yang baik pada bagian dudukan. Karena pada bagian inilah seluruh kendali kenyamanan berada. Standar antropometri pada bagian dudukan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

MATERIAL

Menurut Pile (1995), kualitas material sangat menentukan keberhasilan sebuah perancangan mebel. Penggunaan material sebaiknya mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

1. Fungsional
2. Estetik
3. Ekonomi

Berdasarkan unsur pembentuknya, material mebel dibagi atas dua bagian :

- Material *Organic*, contoh : kayu, serat alam
- Material *Non-Organic*, contoh : plastik, logam, serat sintetis

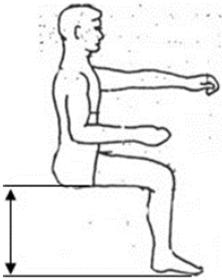
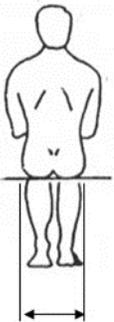
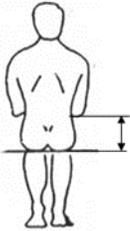
Beberapa contoh material yang bisa digunakan untuk mebel :

1. Kayu (woods)
2. Logam (metals)
3. Batu (mansory)
4. Kaca (glass)
5. Plastik
6. Tekstil

BIAYA

Desain, konstruksi, dan material merupakan beberapa faktor utama dalam merancang desain mebel. Ketiga faktor tersebut akan baik jika dilengkapi dengan pertimbangan biaya dalam perancangannya. Untuk memenuhi kebutuhan pasar bagi negara berkembang, biaya adalah faktor yang menentukan keberhasilan suatu produk bisa terjual dengan baik. Namun hal ini berbeda dengan negara yang sudah maju dimana kemampuan pasar tidak melihat sepenuhnya terhadap harga sebuah produk, tetapi lebih melihat sisi desain dari produk tersebut.

Tabel 1 Studi Ergonomi Aktivitas Duduk

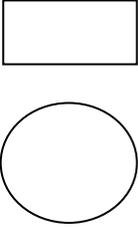
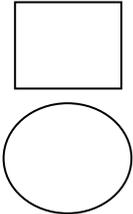
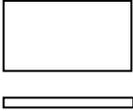
	Dimensi <i>Popliteal Height</i> (jarak antara lantai dengan dudukan) = 40- 45cm (persentil 50)
	Dimensi <i>Hip Breadth</i> = 35-37cm (persentil 50)
	Dimensi <i>shoulder</i> = 65-70cm (persentil 50)
	Dimensi <i>Elbow Rest Height</i> = 20-25cm (persentil 50)

Sumber : Panero, Human Dimension and Interior Space. (1979)



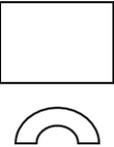
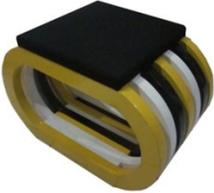
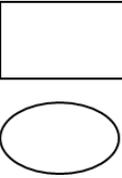
Gambar 9. Karya- Karya Mahasiswa Desain Mebel I
Sumber: Dokumen Pibadi

Tabel 2.
Analisis Eksplorasi Bentuk dan Gaya Desain Karya Mahasiswa (Mata Kuliah Desain Mebel I)

Karya	Bentuk	Dimensi	Warna	Keterangan
		50x45x45	Natural untuk rotan, Hitam untuk besi hollow	Gaya Modern
		35 x35x40	Natural untuk kayu solid	Gaya Eklektik klasik - Modern
		40x40x45	Putih untuk rotan sintetis, Satin untuk Stainless Steel	Gaya Modern

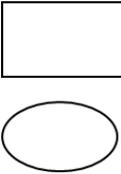
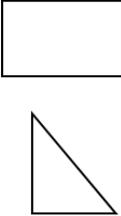
Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel 2.
Analisis Eksplorasi Bentuk dan Gaya Desain Karya Mahasiswa (Mata Kuliah Desain Mebel I)

Karya	Bentuk	Dimensi	Warna	Keterangan
		50x40x45	Hijau Duco untuk kayu lapis,	Gaya Modern - Postmodern
		40x40x45	Hitam untuk upholstery, Kuning-Putih-Hitam Duco untuk kayu lapis	Gaya Modern
		60x40x45	Hitam - Hijau-Merah Duco untuk kayu lapis	Gaya Retro Modern

Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel 2.
Analisis Eksplorasi Bentuk dan Gaya Desain Karya Mahasiswa (Mata Kuliah Desain Mebel I)

Karya	Bentuk	Dimensi	Warna	Keterangan
		50x45x45	Natural untuk rotan, Putih untuk besi chrome	Gaya Modern
		60x60x45	Putih Duco untuk kayu solid	Gaya Futuristik - Modern
		40x40x45	Kuning - Hitam Duco untuk kayu solid	Gaya Futuristik - Modern

Sumber: Dokumen Pribadi

ANALISIS EKSPLORASI BENTUK KARYA MAHASISWA PADA MATA KULIAH DESAIN MEBEL I

Berikut beberapa *sample*/ contoh karya mahasiswa yang dijadikan objek penelitian (Gambar 9).

Dari beberapa *sample* karya mahasiswa di atas, dapat dijabarkan proses eksplorasi bentuk pada proyek perancangan matakuliah Desain Mebel I disajikan pada Tabel 2.

Kesimpulan dari analisis diatas adalah :

- Eksplorasi bentuk yang diterapkan rata-rata dari mahasiswa adalah bentuk geometris berupa persegi empat dan lingkaran. Bentuk- bentuk visual yang tegas terlihat dari permainan bidang geometris tersebut.
- Eksplorasi bentuk yang diterapkan *simple* (sederhana), tidak menempelkan ornamen.
- Ide karya bersifat ekspresif.
- Kenyamanan *stool* memenuhi syarat ergonomi yang baik.
- Warna yang diterapkan rata-rata dari mahasiswa adalah penggunaan warna yang berani dan warna cerah.
- *Finishing* karya halus dan memakai teknologi kekinian.
- Material yang digunakan rata-rata adalah material kayu, logam, dan *fabric*. Teknik pengolahan materialnya juga sudah memakai teknik canggih.

Dari kesimpulan analisa di atas, dapat ditarik kesimpulan khusus jika kecenderungan gaya desain yang diterapkan mahasiswa dalam eksplorasi bentuk pembuatan karya proyek Desain Mebel I adalah merujuk pada gaya desain modern. Kesimpulan analisa menunjukkan ciri-ciri gaya desain modern.

Ciri Gaya Modern	Karya Mahasiswa
Penggunaan garis tegas	√
Pemakaian bentuk geometri	√
Ekspresif	√
Pemakaian material baru	√
Menggunakan teknologi canggih	√
Rasional	√
Fungsional	√

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dan dianalisa, didapat sebuah hasil mengenai kecenderungan gaya desain yang dipakai mahasiswa dalam membuat karya perancangan mata kuliah Desain Mebel I. Eksplorasi bentuk, inspirasi/ide, pemakaian material, dan teknologi yang dipakai rata-rata merujuk pada karakter desain modern.

Kecenderungan penerapan desain modern ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan faktor keefisienan. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah rata-rata mahasiswa melihat tren yang sedang berlaku dan mencari inspirasi dari sumber-sumber literatur yang kekinian. Faktor keefisienan, mahasiswa mencari bentuk dari pemanfaatan bahan yang tidak terlalu banyak (biaya), dan mencari proses pengerjaan yang tidak banyak memakan waktu.

Dalam proses eksplorasi bentuk, sebaiknya tercipta banyak ide/ inovasi yang tidak terpaku pada satu bentuk. Hasrat untuk berbeda dengan karya orang lain perlu ditekankan pada mahasiswa agar tercapai proses kreasi yang baik. Hal ini memang berbeda dengan proses menciptakan sebuah produk desain dalam dunia kerja/ profesi. Pada praktek dunia kerja, seorang desainer dituntut memahami akan selera

pasar, produk harus bernilai komersial, dan dapat dijual dengan harga yang sesuai dengan segmentasi pasar. Akan tetapi dalam proses pembelajaran di lingkup institusi pendidikan, keterpakuan hanya pada satu *style/ gaya* saja tidak baik dalam proses berkarya. Sebaiknya mahasiswa dapat mengarahkan/ menstimulasi diri untuk berkreasi dan berinovasi lebih untuk menciptakan sebuah desain yang benar secara fungsi dan indah secara estetis. Beragam *style/ gaya* desain yang tersedia dapat dimodifikasi dan diterapkan dalam proses berkarya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari mahasiswa-mahasiswi Fakultas Desain- Program Studi Desain Interior pada mata kuliah Desain Mebel I. Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak UNIKOM yang telah memberikan bantuan materil selama proses penelitian ini berlangsung. Akhir kata mudah-mudahan tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi renungan bagi kita semua. Terima kasih.

REFERENSI

- Page, Marian, *Furniture Designed By Architects*, The Architectural Press Ltd, London, 1980.
- Pile, John. F, *Interior Design*, Hary N Abrams, Inc., Publishers, New York, 1995.
- Mercer,E. *The Social History of the Decorative Arts*, Meredith Press, New York, 1969.
- Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999.
- Reznikoff, S.C, *Interior Graphic and Design Standards*, Whitney Library of Design an imprint of Watson-Guption Publications, New York, 1986.
- Russel,F, *A Century of Chair Design*, Great Britain, London, 1980
- Widagdo, *Teori Desain dan Pendidikan Desain Di Indonesia*, Kumpulan Tulisan, Fakultas Seni Rupa dan Desain, 1995
- Wiyancoko,Dudy, *Dimensi Kebudayaan Dalam Desain*, Orasi Ilmiah pada Acara PMB ITB, Agustus 2000.

