

PENGENALAN PROSES MENDESAIN MEBEL DI SMKN 1 SANGASANGA KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA

INTRODUCTION TO FURNITURE DESIGN PROCESS AT SMKN 1 SANGASANGA, KUTAI KARTANEGARA

Rony H¹, Dwi Cahyadi^{2*}, Hertina Susandari³

^{1,2} Jurusan Desain, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda

³ Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

E-mail correspondence: dwicahyadi@polnes.ac.id ^{2*}

Article History:

Received: 29.04.2023

Revised: 30.04.2023

Accepted: 30.04.2023

Abstrak: Jenjang pendidikan SMK merupakan salah satu pendidikan vokasi di tingkat menengah atas yang mengajarkan keahlian bagi siswanya sesuai kompetensi yang sudah ditentukan. Dengan demikian, pendidikan SMK mempersiapkan siswanya untuk memiliki keterampilan dan keahlian yang siap kerja dikarenakan proses belajar prakteknya yang lebih banyak dibanding teori. Program studi Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti (TBKP) merupakan salah satu bidang keahlian yang ada di SMK. Dalam hal ini materi yang salah diajarkan salah satunya adalah menggambar produk. Oleh karena itu, ada beberapa materi belajar menggambar dan membuat produk diantaranya konstruksi perkayuan dan mebel. Dengan pertimbangan inilah perlu bagi Program Studi Desain Produk Kayu dan Serat melaksanakan kegiatan di prodi ini karena dianggap disiplin ilmunya ada kesamaan dan kesesuaian, sehingga dapat dikenalkan lebih dini kepada siswa SMK khususnya prodi TBKP terkait pengetahuan proses desain mebel. Ditambah pula dengan kondisi SMKN 1 Sangasanga ini yang berada agak jauh pusat pemerintahan dan masih memiliki keterbatasan fasilitas dan Sumber Daya pengajar dalam menggambar di bidang Desain Mebel. Berdasarkan permasalahan ini, program studi memberi materi pengenalan proses desain mebel yang diharapkan dapat menumbuhkan peminatan belajar di bidang desain sehingga bisa membantu siswa dalam meningkatkan kompetensinya khususnya di prodi TBKP. Melalui hasil dari kegiatan ini, siswa mengetahui dan mengenal proses dari mendesain mebel yang baik, mulai dari proses perencanaan desain hingga pembuatan produk, yang mana dapat pula dijadikan bekal untuk berkarya di dunia industri permebelan.

Kata Kunci: Desain Mebel, SMK

Abstract: The SMK education level is one of the vocational education courses at the upper secondary level which teaches students skills according to predetermined competencies. Thus, vocational education prepares students to have work-ready skills and expertise because the learning process is more practical than theory. The Construction and Property Business Engineering (TBKP) study program is one of the areas of expertise in SMK. In this case, one of the wrong materials taught is product drawing. Therefore, there are several learning materials for drawing and making products including wood construction and furniture. It is with this consideration that it is necessary for the Wood and Fiber Product Design Study Program to carry out activities in this study program because it is considered that the disciplines have similarities and suitability, so that it can be

introduced earlier to SMK students, especially the TBKP study program regarding knowledge of the furniture design process. Coupled with the condition of SMKN 1 Sangasanga which is quite far from the center of government and still has limited facilities and teaching resources in drawing in the field of Furniture Design. Based on this problem, the study program provides introductory material on the furniture design process which is expected to grow interest in learning in the design field so that it can help students improve their competence, especially in the TBKP study program. Through the results of this activity, students know and are familiar with the process of designing good furniture, starting from the design planning process to making products, which can also be used as provisions to work in the world of furniture industry.

Keywords: Furniture Design, Vocational High School

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan vokasi yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejurumannya. Agar nantinya dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian serta keterampilannya, lulusan harus, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, memiliki stamina yang prima, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri (Enget et al., 2008). Ada bermacam macam keahlian yang ditawarkan oleh SMK, sehingga terbentuk beberapa program studi sesuai kompetensi yang dibutuhkan.

SMKN 1 Sangasanga merupakan salah satu SMK di wilayah Kutai Kartanegara. SMK ini terletak di Jl. Ahmad Yani, Kel. Sangasanga Dalam, kecamatan Sangasanga, kabupaten Kutai kartanegara. SMK ini memiliki beberapa program keahlian sesuai kebutuhan di lingkungannya, salah satunya adalah Progam Studi Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti (TBKP). Di program studi ini siswa mendapatkan pengajaran beberapa mata pelajaran yang mendukung proses pembangunan konstruksi. Salah satunya adalah menggambar dan mengerjakan konstruksi perkayuan baik untuk bangunan maupun permebelan.

Konsep belajar kreatif dimulai dari coretan yang merupakan ekspresi dari beragam simbol-simbol visual yang digunakan komunikasi dengan sekitarnya. Oleh karena itu kegiatan menggambar menjadi pilihan untuk menyalurkan dan mengapresiasi mereka (E. S. Handayani, I. P. Wijaya, & A. Lestaringrum, 2021). Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang dapat dikembangkan oleh seorang pendidik dalam pengembangan kreativitas anak didiknya (E. S. Handayani, I. P. Wijaya, & W. Lestaringrum, 2021). Dalam kegiatan

menggambar, siswa menuangkan ungkapan perasaan dengan menggunakan media, lazimnya dengan menggunakan kertas (Firasaty, 2017) (Siregar, Sihite, & Erdansyah, 2019). Karena menggambar merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mendidik pengembangan kreatifitas siswa dalam belajar sekaligus menyalurkan ekspresi dan kreasi (Endang Sri Handayani et al., 2021).

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berfikir yang dilandaskan pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat rasional serta pragmatis. Mendesain berarti melaksanakan suatu langkah-langkah yang panjang melalui kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang harus memenuhi syarat untuk diproduksi. Proses Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologi yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (perihal yang berkaitan dengan hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahana masalah dan pengambilan keputusan (Buchori, 2000 dalam Sholahuddin, 2014).

Secara umum tujuan dan sasaran perancangan desain mebel yaitu siswa didik yang diharapkan mampu merancang desain mebel yang mengacu pada fungsi dan estetika, *style/trend* desain, teknologi, dan efektifitas (pemakaian) bahan dapat tercapai. Dalam mewujudkan karyanya, baik dalam bentuk mock-up atau *prototype* yang dibuat dengan skala 1 : 1, yang mana siswa didik harus memperhatikan transformasi bentuk, pemilihan bahan, konstruksi, dan *finishing* serta rencana anggaran biaya yang sesuai dengan konsep perancangannya (Sholahuddin, 2014).

Permasalahan Mitra

Jenjang pendidikan SMK merupakan salah satu pendidikan vokasi di tingkat menengah atas yang mengajarkan keahlian bagi siswanya sesuai kompetensi yang sudah ditentukan. Dengan demikian, pendidikan SMK mempersiapkan siswanya untuk memiliki keterampilan dan keahlian yang siap kerja dikarenakan proses belajar prakteknya yang lebih banyak dibanding teori. Program studi Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti (TBKP) merupakan salah satu bidang keahlian yang ada di SMK. Dalam hal ini materi yang salah diajarkan salah satunya adalah menggambar produk. Oleh karena itu, ada beberapa materi belajar menggambar dan membuat produk diantaranya konstruksi perkayuan dan mebel. Dengan

pertimbangan inilah perlu bagi Program Studi Desain Produk Kayu dan Serat melaksanakan kegiatan di prodi ini karena dianggap disiplin ilmunya ada kesamaan dan kesesuaian, sehingga dapat dikenalkan lebih dini kepada siswa SMK khususnya prodi TBKP terkait pengetahuan proses desain mebel. Ditambah pula dengan kondisi SMKN 1 Sangasanga ini yang berada agak jauh pusat pemerintahan dan masih memiliki keterbatasan fasilitas dan Sumber Daya pengajar dalam menggambar di bidang Desain Mebel. Berdasarkan permasalahan ini, program studi memberi materi pengenalan proses desain mebel yang diharapkan dapat menumbuh peminatan belajar di bidang desain sehingga bisa membantu siswa dalam meningkatkan kompetensinya khususnya di prodi TBKP.

Solusi dan Target

Target peserta dari kegiatan ini adalah siswa smk kelas XII, SMKN 1 Sangasanga program studi TBKP (Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti). Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta akan mengenal dan mengetahui teknik proses mendesain mebel dan pembuatan mebel yang pada umumnya dilakukan oleh seorang desainer. Beberapa materi yang dikenalkan adalah tentang gaya dan sejarah desain mebel, bahan dan konstruksi mebel serta dikenalkan beberapa teknik menggambar dan penggunaan aplikasi komputer yakni baik dengan Auto CAD maupun aplikasi yang dapat dijalankan dengan gawai/perangkat berbasis android.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Pada tahap persiapan diawali dengan menghubungi dan menjalin hubungan dengan pihak mitra. Dalam upaya ini pelaksana dan mitra mendiskusikan ketersediaan ruang, waktu, materi, tempat dan peserta kegiatan. Kemudian akan dicapai kesepakatan, dilanjutkan dengan pengadaan perlengkapan dan bahan yang dibutuhkan.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan metode pendampingan. Narasumber mendampingi peserta dalam melaksanakan kegiatan. Dengan pemberian materi, instruksi dan bimbingan kepada peserta. Dalam pelaksanaan, narasumber dibantu oleh teknisi dan mahasiswa. Metode pelaksanaan pelatihan dilaksanakan secara teori dan praktek. Langkah pertama pemberian teori oleh instruktur. Meliputi penjelasan awal, terkait definisi desain mebel dari berbagai ahli, gaya desain dan sejarah desain mebel, penjelasan terkait material dan konstruksi mebel, pengenalan peralatan, serta langkah-langkah mendesain mulai

membuat gambar sketsa dalam pembuatan produk mebel. Dalam rangka, menambah wawasan peserta terkait desain mebel dan pengembangan ide, ditampilkan beberapa contoh karya desain mebel yang mewakili berbagai gaya desain. Setelah teori tersampaikan, selanjutnya dilaksanakan praktek menggambar sketsa mebel dengan peralatan gambar manual. Selain itu, peserta juga dikenalkan beberapa aplikasi mebel yang dapat dioperasikan di gawai berbasis android yakni Moblo, Closet Planner 3D, dan Dekoruma; Furniture dan Interior. Praktek penggunaan aplikasi yang berbasis android yang disebutkan, dilakukan pembimbingan oleh dosen POLNES dibantu oleh mahasiswa. Peserta diberikan kesempatan mencoba aplikasi untuk membuat beberapa hasil karya desain mebel.

Hasil karya yang sudah selesai dikerjakan siswa akan diminta untuk dipresentasikan / menjelaskan. Kemudian karya siswa tersebut direview untuk dianalisis dan diberikan masukan oleh instruktur guna mendapatkan masukan-masukan untuk perbaikan dari segi desain.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan selesai, diiringi dengan kegiatan pasca pelaksanaan. Yakni pembuatan laporan kegiatan dan penyelesaian prasyarat lain yang harus dipenuhi sesuai ketentuan. Pasca pelaksanaan pengabdian ini meliputi pembuatan laporan kegiatan, publikasi di media cetak (koran), mengunggah video di media sosial, publikasi ilmiah di jurnal ilmiah dan seminar hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang dilaksanakan berupa pelatihan baik secara teori dan praktek. Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan kegiatan seremonial, yaitu pembukaan berupa sambutan dan perkenalan dari pihak sekolah selaku tuan rumah, dilanjutkan sambutan pihak Politeknik Negeri Samarinda selaku pemberi materi. Setelah kegiatan seremonial dilanjutkan dengan aktifitas pelatihan. Politeknik Negeri Samarinda menugaskan 5 (lima) orang, yaitu 2 (dua) orang dosen selaku pemberi materi, dan 3 (tiga) mahasiswa yang mendampingi peserta.

Dosen selaku instruktur memberikan teori, meliputi penjelasan awal, terkait definisi desain mebel yang dicetuskan beberapa pakar, kemudian menjelaskan gaya dan sejarah desain mebel, kemudian menjelaskan beberapa materi terkait bahan dan konstruksi yang digunakan dalam desain mebel, mengenal peralatan pertukangan kayu yang umum digunakan dalam industri mebel, serta langkah langkah dalam proses mendesain mebel baik pembuatan sketsa secara manual maupun digital dan juga dikenalkan teknik pembuatan

prototipenya. Untuk membuka wawasan dan pengembangan ide, ditampilkan beberapa contoh dan hasil karya.

Setelah teori tersampaikan, selanjutnya dilaksanakan praktek yakni membuat sketsa desain mebel dengan peralatan gambar manual dan membuka beberapa aplikasi digital berbasis android untuk membuat desain mebel seperti, Moblo, Closet Planner 3D, dan Dekoruma; Furniture dan Interior. Instruktur memberi instruksi dan arahan ke peserta. Mahasiswa selaku pendamping membimbing peserta menjalankan instruksi. Langkah pertama membuat sketsa mebel. Untuk mempersingkat waktu, peserta dikenalkan beberapa template yang tersedia pada aplikasi berbasis gawai android sesuai produk yang dipilih.

Template yang ada kemudian dimodifikasi bentuk, ukuran dan profil permukaan mebelnya. Kemudian template yang sudah dimodifikasi disimpan dalam nama lain, agar memudahkan untuk dilakukan pengerjaan lebih lanjut dan bila perlu diedit lagi. Template tersebut hanya sebagai panduan, namun tidak menutup kemungkinan peserta yang mahir bisa langsung membuat desain mebel langsung dari aplikasi yang ada.



Gambar 1. Pemberian materi



Gambar 2. Kegiatan selama memberi pelatihan



Gambar 3. Mengenalkan berbagai macam desain mebel

Dalam kegiatan pelatihan pengenalan proses mendesain mebel ini diikuti oleh siswa kelas XII SMKN 1 Sangasanga Program Studi (TBKP) Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti,

namun tidak menutup kemungkinan peserta lainnya juga ikut, misalnya guru dan staf sekolah.



Gambar 4. Sambutan dari Perwakilan pihak sekolah



Gambar 5. Sambutan dan pembukaan dari Ketua Jurusan Desain



Gambar 6. Peserta kegiatan pelatihan

Dari beberapa hasil kreatif desain mebel yang berhasil dibuat oleh peserta, dapat berfungsi sebagai contoh dan alat peraga bagi siswa sebagai bukti penerapan pengembangan metode pembelajaran mendesain mebel baik secara manual maupun dengan menggunakan berbagai aplikasi sesuai kebutuhan dan tuntutan tugasnya. Kegiatan ini juga sebagai pengolahan otak kanannya (Cinthy & Kusuma, 2018)

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, didapat pengalaman perlunya pelatihan pengenalan proses desain mebel untuk siswa SMK sebagai upaya untuk mengenalkan lebih intens kepada siswa calon desainer yang mana diharapkan melalui program ini dapat meningkatkan kompetensinya. Melalui program kegiatan ini, siswa diharapkan dapat membuat berbagai karya desain mebel minimal yang dapat menjawab kebutuhan dasar desainnya. Melalui aplikasi desain mebel seperti Closet Planner 3D, Moblo dan Dekoruma yang berbasis gawai android peserta diharapkan dan mengembangkan ide kreatifnya dan menyimpan hasilnya dalam bentuk digital dan dapat dipresentasikan kepada konsumen bila diperlukan dapat dicetak ke media kertas sebagai hasil desainnya. Dari kegiatan ini peserta bisa membuat gambar sketsa dan mengenal beberapa aplikasi desain mebel berbasis gawai android, guna menciptakan karya kreatif dengan memanfaatkan media digital, sehingga bisa meningkatkan kompetensinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cinthya, A., & Kusuma, H. B. 2018. Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Pelatihan Membuat Karya dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 2, 7. doi:<http://dx.doi.org/10.30813/jpk.v2i1.1129>
- Ching, Francis D.K. 2013. *Grafik Arsitektur*, penerbit Erlangga, Jakarta.
- Enget, Fudail, B. S., Lazim, M., Karyono, S., Sudarmanto, E., Wibowo, E., Gunawan. 2008. *Kriya Kayu Untuk SMK (Vol. 2)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan.
- Handayani, E. S., Wijaya, I. P., & Lestarinigrum, A. .2021. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Melukis Memanfaatkan Bahan Bekas. *PERNIK Jurnal PAUD*, 4, 12. doi:<http://dx.doi.org/10.31851/pernik.v4i2.5338>
- Jamaludin. 2014. *Pengantar Desain Mebel*, Penerbit Kiblat Buku Utama, Bandung.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Gambar Konstruksi Bangunan* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Kristianto, M. Gani. 1999. *Konstruksi Perabot Kayu*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Kristianto, M. Gani, 1993. *Teknik Mendesain Perabot Yang Benar*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Siregar, P. S., Sihite, O., & Erdansyah, F. 2019. Analisis Karya Tulis pada Botol Kaca Bekas dengan Menerapkan Ornamen Sumatera Utara oleh Siswa Kelas XI SMAS Al-Washliyah Pasar Senen Medan T.A 2018/2019 Ditinjau dari Prinsip-prinsip Desain. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 8, 9. doi:<https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12652>
- Sholahuddin, M. .2014. *Proses Perancangan Desain Mebel*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta., Yogyakarta.