

Perancangan *Bench* Multifungsi Bergaya Japandi

Friska Damayanti,^{1*} Ade Setiawan,²

^{1,2} Jurusan Desain Furnitur, Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu, Kendal, Indonesia,

Diterima : 19 Maret 2025

Direvisi : 24 Maret 2025

Diterbitkan : 01 April 2025

Abstract

Land limitations have increased the trend of limited housing development, based on this, it is necessary to choose the right furniture to support residential activities, one solution is to choose multifunctional furniture. Bench is furniture that is usually used only as a seat, in an era of high interest in multifunctional furniture and design trends that continue to grow, one of which is the Japandi style, a study was conducted that aims to create multifunctional Japandi furniture that combines Japanese minimalist aesthetics and Scandinavian practicality, so that it can optimize limited residential space. This study examines the elements of Japandi design which include the use of natural materials, neutral color palettes, and simple shapes. The multifunctional bench that was designed not only functions as a seat, but is also equipped with storage facilities to increase functionality without sacrificing aesthetic value. The research method uses a quantitative approach by involving respondents in filling out questionnaires, and using the design thinking design method which in its stages starts from empathize, define, ideate, prototype to test. Based on the data that has been processed, this product received a rating of 97.5% (very satisfied) both in terms of function and aesthetics.

Keywords: design, bench, multifunctional, limited housing, Japandi style

Abstrak

Keterbatasan lahan membuat tren pembangunan hunian terbatas semakin meningkat, berdasarkan hal tersebut diperlukan pemilihan perabot atau furnitur yang tepat untuk mendukung aktivitas hunian, salah satu solusinya adalah memilih furnitur multifungsi. *Bench* adalah furnitur yang biasanya digunakan hanya sebagai tempat duduk, di era tingginya minat terhadap furnitur multifungsi dan tren desain yang terus berkembang salah satunya adalah gaya Japandi maka dibuatlah penelitian yang bertujuan menciptakan furnitur multifungsi Japandi yang memadukan estetika minimalis Jepang dan kepraktisan Skandinavia, sehingga dapat mengoptimalkan ruang hunian yang terbatas. Penelitian ini mengkaji elemen-elemen desain Japandi yang meliputi penggunaan material alami, palet warna netral, serta bentuk yang sederhana. *Bench* multifungsi yang dirancang tidak hanya memiliki fungsi sebagai tempat duduk, namun juga dilengkapi dengan fasilitas penyimpanan untuk meningkatkan fungsionalitas tanpa mengorbankan nilai estetika. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan responden dalam pengisian kuesioner, serta menggunakan metode perancangan *design thinking* yang dalam tahapannya dimulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* hingga *test*. Berdasarkan data yang telah diolah, produk ini mendapatkan penilaian sebesar 97,5% (sangat puas) baik dari aspek fungsi dan estetika.

Kata kunci: perancangan, *bench*, multifungsi, hunian terbatas, gaya japandi

1. Pendahuluan

Tempat tinggal menjadi kebutuhan primer setiap orang sebagai tempat perlindungan (Khoirul Musadid et al., 2024). Jumlah tempat tinggal atau hunian akan terus meningkat seiring dengan pertumbuhan populasi manusia. Dampak kepadatan jumlah penduduk yang tinggi membuat lahan sebagai tempat tinggal menjadi terbatas, sehingga pembangunan hunian dengan konsep lahan sempit seperti apartemen vertikal, bangunan bertingkat hingga rumah minimalis semakin masif. Konsep hunian dengan lahan sempit menjadikan ruang hunian baik interior maupun eksterior menjadi lebih terbatas, sehubungan dengan hal keterbatasan ruang, maka penghuni perlu memaksimalkan fungsi ruang dan mempertimbangkan dengan cermat perabot atau furnitur yang mereka

* Corresponding author: friska.damayanti@poltek-furnitur.ac.id

pilih sesuai dengan aktivitas yang dilakukan di tempat tinggalnya. Furnitur multifungsi, muncul sebagai solusi dari keterbatasan ruang ini.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022) pengertian multifungsi adalah sesuatu yang melakukan berbagai tugas atau fungsi. Furnitur multifungsi dapat didefinisikan sebagai furnitur yang melakukan lebih dari satu fungsi pada satu benda sehingga furnitur ini dapat memaksimalkan fungsi ruang, karena digunakan untuk mendukung lebih dari satu aktivitas.

Fenomena kecenderungan masyarakat yang lebih fokus pada aspek fungsionalitas yang diperkuat dengan masuknya budaya dominan Timur dan Barat, selera dan pilihan furnitur telah mempengaruhi masyarakat modern, salah satu konsep yang mulai mendapat perhatian adalah konsep Jepang-Skandinavia atau Japandi (Scholus et al., 2023). Japandi berkonsep pada gaya hidup esensial dan berfokus pada pemenuhan kebutuhan hidup secara efektif. Dengan konsep gaya tampilan yang simpel, fungsional dan estetis, desain Japandi bisa menjadi akomodasi pemenuhan gaya hidup dalam hal ini kebutuhan furnitur dan cocok digunakan pada hunian dengan berbagai ukuran karena hemat ruang.

Putra Elim & Athalia (Putra Elim & Athalia, 2019) menyebut *bench* atau bangku dalam perkembangannya tidak hanya digunakan sebagai tempat duduk tetapi dapat ditambahkan dengan fungsi lainnya untuk menunjang aktivitas dan kenyamanan penggunaannya. *Bench* penyimpanan adalah kombinasi dari ruang duduk dan kotak penyimpanan, sering digunakan untuk menyimpan perlengkapan dan benda-benda lainnya sehingga ruang hunian tetap rapi dan terorganisir (Ganapathi et al., 2017).

Kata multifungsi berarti melakukan lebih dari satu hal. Mebel atau perabot multifungsi, didefinisikan sebagai peralatan yang mendukung aktivitas hunian manusia dengan minimal dua fungsi (Mojokerto et al., 2017). Selain itu, Setiawan (Setiawan, 2021) juga menyatakan bawah konsep multifungsi yang berarti memiliki lebih dari satu fungsi, merupakan konsep yang menjadi solusi masalah keterbatasan ruang dan pemenuhan fungsi ruang sehingga furnitur jenis ini cocok untuk ruangan yang sempit seperti apartemen tipe studio atau rumah dengan tipe rumah sederhana.

Furnitur multifungsi dapat mengoptimalkan penggunaan ruang, dimana dengan furnitur tersebut dapat digunakan untuk lebih dari satu aktivitas. Kebutuhan furnitur multifungsi kian meluas seiring semakin sempitnya ruang pada suatu rumah. Keberadaan furnitur multifungsi dinilai sebagai suatu solusi karena mampu memenuhi aktivitas pengguna dari segi efektivitas fungsi dan efisiensi ruang. Poetra (Poetra, 2016) menyatakan menyatakan furnitur multifungsi yang dirancang biasanya ditujukan bagi para penghuni ruang hunian terbatas, sehingga adapun konsep yang mendasari perancangan perabot multifungsi ini diantaranya adalah:

- a. Memenuhi kebutuhan aktivitas penghuni secara optimal
- b. Memberikan kemudahan dalam penggunaan perabot multifungsi
- c. Memberikan kemudahan dalam pengemasan perabot multifungsi
- d. Memberikan kemudahan dalam pemindahan perabot multifungsi
- e. Menyesuaikan bentuk dengan fungsi agar mudah diterjemahkan pengguna

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengertian bangku (*bench*) adalah papan (biasanya berbentuk panjang), berkaki empat dan merupakan tempat untuk duduk (KKBI, 2024). *Bench* biasanya memiliki permukaan datar dan bisa memiliki atau tidak memiliki sandaran punggung dan sandaran tangan.

Pentingnya aspek fungsional harus diselaraskan dengan aspek estetika dalam sebuah desain. Sebagai contoh yaitu pemilihan kayu jati sebagai bahan utama, menjelaskan betapa pentingnya kesan alami dalam desain interior modern (Nurmadina et al., 2023). Kayu berkualitas baik atau sedang biasanya ditonjolkan apa adanya dengan *finishing* natural, karena keaslian dan keindahan dari serat kayu yang banyak dicari oleh konsumen. Gaya Japandi dalam desain interior muncul pada tahun 2017. Keindahan interior Jepang yang diciptakan dengan prinsip gaya Wabi Sabi yaitu melihat keindahan dalam ketidaksempurnaan dipadu dengan ketenangan ala desain Skandinavia, menciptakan gaya Japandi (Galih et al., 2023).

Gaya desain Japandi menjadi tren desain interior di rumah-rumah kecil karena sederhana, modern, estetik dan fungsional. Selain itu, Gaya Japandi banyak diminati karena cocok untuk segala luas ruangan dari sempit sampai lebar. Orang-orang dapat mengadopsi gaya desain ini baik dengan perancang ruangan atau merancang sendiri. Warna khas dari Japandi memiliki kesinambungan dengan *colorplan* "Care Culture", yaitu memiliki perpaduan warna netral dan cerah, jika disesuaikan dengan psikologi warna, melambangkan kenyamanan, ketenangan dan kesegaran (Prianka et al., 2023). Desain Japandi memiliki ciri dengan kesederhanaan, keselerasan bentuk dan fungsi dan penurunan keindahan dari utilitas, desain Japandi melalui unsur dalam sebuah tema dan bentuk seperti

alam, kenyamanan, ketenangan, dan kehangatan. Gaya Japandi ini dikenal dalam menciptakan ruang yang fungsional dalam desain yang sederhana dan tenang (Melvin Dinata et al., 2024).

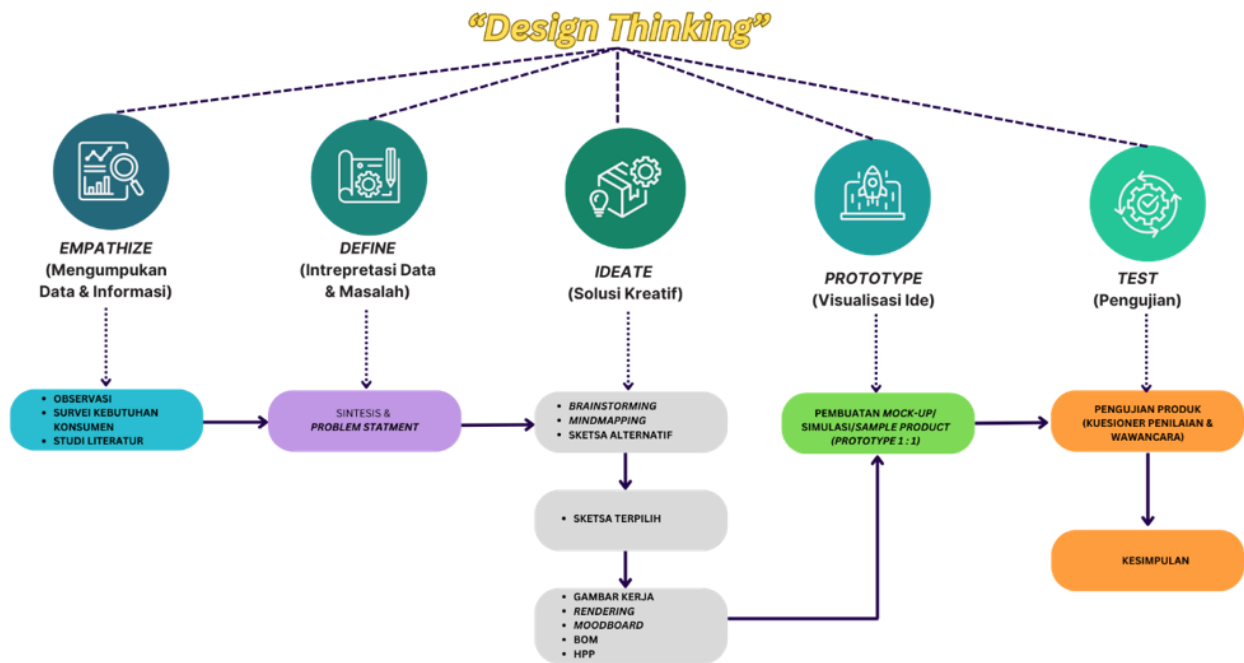
Adapun Karakteristik utama yang dimiliki desain gaya Japandi antara lain :

- Simpel dan Minimalis
Desain Japandi menekankan pada estetika minimalis dan kesederhanaan. Pemilihan bentuk didasarkan pada fungsionalitas yang manfaatnya dapat diterapkan tidak hanya sekedar dekorasi yang bernilai estetika saja. Meja dan kursi berbahan kayu dengan warna senada merupakan salah satu contoh dekorasi sekaligus penghias ruangan yang simpel dan minimalis, yang mana kesederhanaan merupakan keindahan ketika kita mampu membuatnya seimbang.
- Warna Netral dan Alamiah
Ciri utama dari desain Japandi lainnya adalah pemilihan palet warna yang cenderung terdiri dari nuansa netral yang dominan seperti putih, abu-abu, krem, coklat alami. Penggunaan palet warna netral dan alami ini mampu menciptakan suasana minimalis, tenang, dan damai. Selain itu, warna yang tidak terlalu mencolok tersebut juga mampu membuat ruang terlihat lebih lega.
- Material Alami
Desain Japandi memiliki karakteristik dan ciri unik dimana di beberapa sudut ruang pasti tidak lepas dari memanfaatkan bahan-bahan alami seperti kayu, bambu, batu, dan lain sebagainya. Material alam dimaksudkan untuk memberikan sentuhan alamiah yang segar dan hangat pada ruangan. Unsur ini juga memiliki nilai filosofis berupa keseimbangan antara manusia dan lingkungan alam.
- Fungsi dan Kegunaan
Fokus pada fungsi dan kegunaan adalah kunci dalam desain Japandi. Furnitur dan elemen desain pada ruang bergaya Japandi pasti memiliki tujuan praktis dan sering memiliki bentuk yang sederhana dan minim dekorasi, mempunyai pola sederhana dengan motif yang tidak mencolok.
- Keseimbangan dan Simetri
Gaya Japandi cenderung mengutamakan keseimbangan dan simetri dalam tata letak ruangan dan desain furniturnya. *Open living space* juga diterapkan dalam arsitektur pembangunan rumah untuk gaya Japandi agar mendukung keseimbangan dengan menyatukan antar tiap ruang.

2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *mix method*. Menurut Senjaya (Senjaya, 2018) *mix method* pada dasarnya tidak mencampur metode, melainkan menggunakan berbagai metode dari dua pendekatan paradigma untuk menjawab pertanyaan yang muncul dari permasalahan yang sama. Setiap pertanyaan memerlukan metode tertentu untuk menjawab, dan hasil dari tiap metode tersebut kemudian digabungkan untuk saling melengkapi dalam sebuah hasil penelitian. Penelitian kualitatif memahami fenomena tertentu. Fenomena yang dipahami dapat berupa hal yang dialami oleh subjek penelitian antara lain perilaku, persepsi, kebutuhan, dan lainnya yang secara holistik dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang menggambarkan kondisi apa adanya. Sedangkan data yang berupa angka digunakan untuk mendukung dan memperkuat hasil desain.

Metode perancangan menggunakan metode *design thinking*, yakni metodologi desain yang berbasis pada pemecahan masalah dan dalam metode tersebut dilakukan dengan cara berulang untuk menciptakan solusi melalui proses memahami kebutuhan pengguna, menginterpretasi masalah, pencarian ide kreatif, serta pada pembuatan *prototype* dan pengujian. Pada Gambar 1 adalah bagan dari proses metode penelitian yang digunakan. Metode *design thinking* dipilih pada penelitian ini dikarenakan sesuai dengan dasar teori yang digunakan serta metode tersebut memiliki prinsip pada pemenuhan dan pemahaman terhadap kebutuhan konsumen untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, hal ini sejalan dengan hasil akhir yang ingin dicapai, yakni perancangan desain produk sebagai solusi dari kebutuhan pengguna yaitu mengenai furnitur multifungsi pada ruang terbatas namun tetap memperhatikan nilai estetika. Untuk menghasilkan produk desain *bench* multifungsi yang memiliki nilai estetika dengan konsep gaya desain Japandi, berikut penulis jabarkan proses metode kerja pada bagan di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Metode Kerja Penelitian

Ada 5 tahap dari metode *design thinking* (Sari et al., 2020), dan berikut tahapan metode *design thinking*.

a. *Empathize*

Tahapan *empathize* merupakan sebuah awal dan inti proses *design thinking*, pada tahapan ini penulis fokus terhadap pengumpulan dan pencarian data serta informasi yang secara nyata dirasakan pengguna (*user centered design*), hal ini bertujuan untuk dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan yang memang dibutuhkan oleh pengguna. Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi, studi literatur, dan penyebaran kuesioner kebutuhan pengguna dengan tujuan untuk penggalan informasi data awal mengenai minat pengguna pada *bench* multifungsi dengan gaya Japandi.

b. *Define*

Tahapan ini merupakan tahap untuk menginterpretasi data, masalah dan kebutuhan dari pengguna di tahap sebelumnya, *empathize*. Setelah merinci berbagai permasalahan maka pada tahapan *define* penulis akan menghasilkan *problem statement* yang jelas dari persepsi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini pula, penulis juga dapat melakukan analisis terhadap produk sejenis dan tren desain yang menjadi *point of view* terkait dengan produk yang akan dirancang.

c. *Ideate*

Pada tahap ini, perancang mengembangkan ide-ide baru dan solusi kreatif berdasarkan hasil pengamatan dan analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Penulis menggunakan teknik *brainstorming* dan *mind mapping* untuk menghasilkan ide-ide yang lebih beragam dan inovatif. Setelah melakukan *brainstorming*, maka selanjutnya akan dibutuhkan teknik ideasi lanjutan untuk menyelidiki dan mempersempit kajian penelitian. Teknik ideasi lanjutan yang penulis gunakan yaitu *mind mapping* dan pembuatan alternatif sketsa desain terkait desain *bench* multifungsi dengan konsep gaya Japandi, setelah mendapatkan sketsa desain terpilih, penulis akan melanjutkan pada pembuatan gambar kerja, dan *rendering*.

d. *Prototype*

Tahap ini adalah tahap visualisasi dari desain yang telah dihasilkan pada tahap *ideate*. Penulis membuat *sample prototype* produk *bench* multifungsi berdasarkan data gambar dan kebutuhan bahan yang sudah dibuat dari tahap sebelumnya.

e. *Test*

Tahap terakhir ini melibatkan pengujian *prototype* yang telah dibuat pada pengguna untuk menguji asumsi. Tahapan *test* dibuat dengan tujuan untuk mengetahui respon pengguna yang hasilnya akan digunakan sebagai evaluasi dan penyempurnaan rancangan desain. Dalam tahapannya penulis menyebarkan kuesioner kepada responden yang berasal dari berbagai latar belakang.

3. Hasil

Perancangan desain *bench* multifungsi bergaya Japandi ini menggunakan metode *design thinking* yang terbagi dalam beberapa tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan tahap terakhir yaitu *test*. Pada tahap *empathize* menghasilkan data dan informasi awal. Pada tahap *define* ditemukan permasalahan yang dihadapi pengguna. Tahap *ideate* merupakan tahap pengembangan ide dan solusi kreatif, sedangkan tahap *prototype* merupakan tahap pembuatan produk secara nyata dengan skala 1:1, kemudian dilanjutkan dengan tahap *test* yaitu untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk.

Empathize

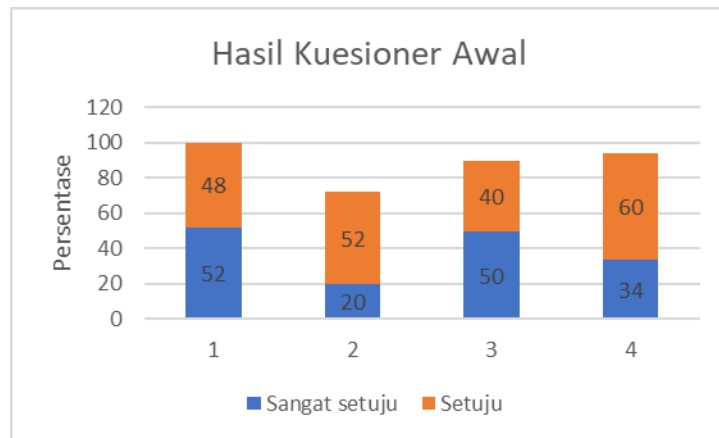
Untuk mendapatkan validasi atas hasil observasi dan asumsi penulis serta mendapatkan data terkait kebutuhan pengguna, penulis menyebarkan kuesioner untuk mengetahui seberapa dibutuhkan furnitur multifungsi dalam hal ini produk furnitur *bench* untuk hunian terbatas yang memiliki konsep gaya Japandi. Kuesioner tersebut penulis sebar kepada 50 responden laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 15 tahun hingga 30 tahun ke atas, dengan rincian profesi responden adalah 15 mahasiswa bidang desain furnitur, 15 responden adalah pekerja bidang industri/perkantoran/*freelancer* bidang furnitur, serta 20 ibu rumah tangga, dan pekerjaan lainnya.

Berdasarkan data yang didapatkan, 66% (33 responden) memiliki hunian dengan lahan terbatas. Hal ini memperkuat hipotesis penulis yaitu dengan meningkatnya kepadatan penduduk maka lahan semakin terbatas sehingga hunian dengan konsep minimalis semakin berkembang pesat.

Pada kuesioner terdapat beberapa pernyataan dan responden diminta untuk menilai seberapa setuju para responden terhadap masing-masing pernyataan tersebut. Penilaian menggunakan rentang skala 1 sampai 4 yaitu 1 : tidak setuju, 2 : kurang setuju, 3 : setuju, dan 4 : sangat setuju. Beberapa pernyataan tersebut antara lain :

1. Furnitur multifungsi sebagai solusi untuk perabot hunian pada lahan terbatas.
2. Tingkat dibutuhkannya keberadaan *bench* multifungsi untuk menunjang aktivitas pengguna hunian.
3. Penambahan fungsi (multifungsi) pada *bench* dengan fasilitas penyimpanan untuk menunjang aktivitas pengguna.
4. Penerapan gaya desain Japandi pada *bench* multifungsi memiliki nilai fungsional dan estetika.

Hasil penilaian responden pada masing-masing pernyataan di atas dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Kuesioner Awal

Pada furnitur multifungsi untuk lahan terbatas 52% (26 responden) sangat setuju dan 48% (24 responden) setuju bahwa furnitur multifungsi sebagai solusi perabot hunian pada lahan terbatas. Tingkat kebutuhan *bench* multifungsi juga cukup tinggi dibuktikan dengan 20% (10 responden) menyatakan *bench* multifungsi sangat dibutuhkan dan 52% (26 responden) menyatakan *bench* multifungsi dibutuhkan untuk menunjang aktivitas hunian. 50% (25 responden) memberikan jawaban sangat setuju dan 40% (20 responden) setuju mengenai penambahan fungsi pada *bench* yakni dengan adanya fasilitas penyimpanan untuk sepatu. Selanjutnya pada nilai fungsional dan estetika 60% (30 responden) menyatakan sangat setuju dan 34% (17 responden) menyatakan setuju.

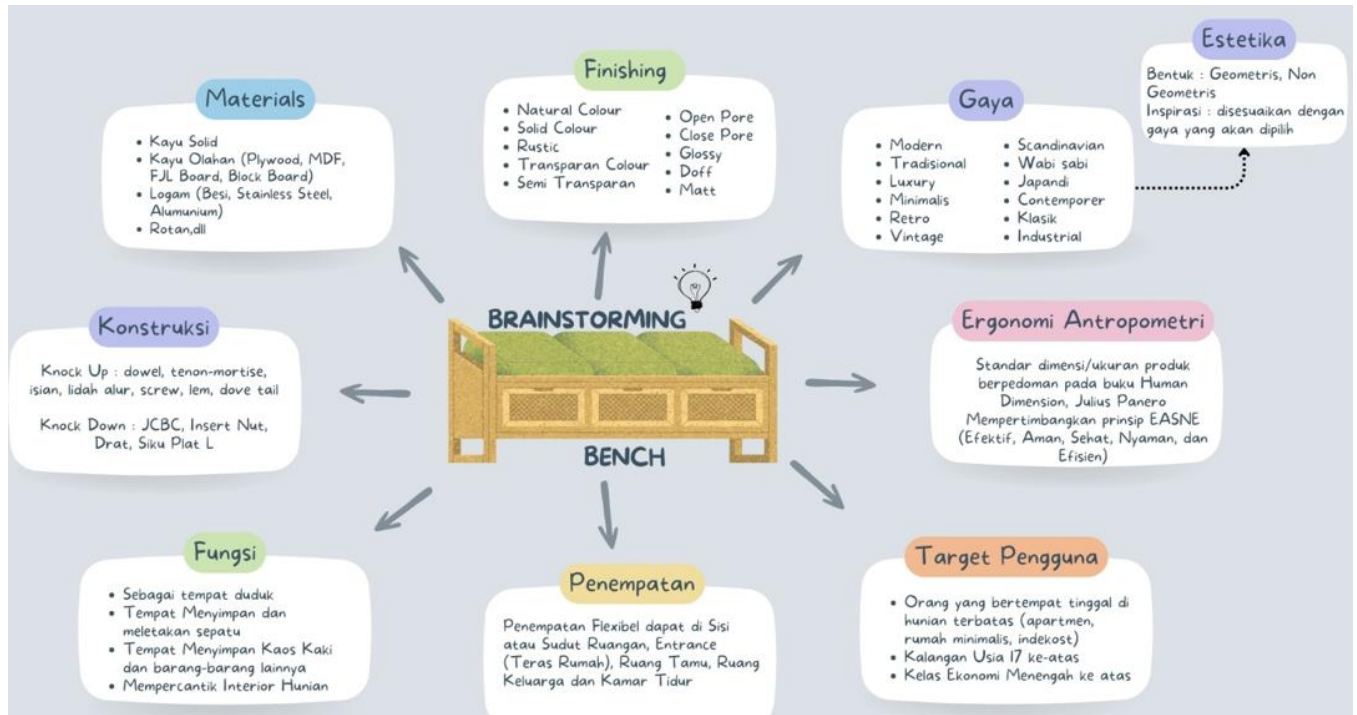
Define

Pada tahap *define* penulis melakukan analisis berdasarkan data pada tahap *empathize* dan membuat *problem statement* untuk mengetahui fokus utama dalam penelitian ini. Pada tahap *define*, permasalahan yang disebut *point of view* yang mengarahkan desainer kepada sebuah *insight* dan kebutuhan *user* (Kartika Dewi et al., 2018). Berdasarkan hasil tahap *empathize* dapat diambil sebuah *point of view* yakni dibutuhkan sebuah furnitur yang dapat menunjang aktivitas pada hunian terbatas serta memiliki konsep gaya desain yang kekinian dan sedang tren. Penulis telah menentukan akan merancang sebuah furnitur *bench* multifungsi 1 *seater* yang dilengkapi dengan fasilitas penyimpanan dan memiliki konsep gaya Japandi sebagai solusi yang inovatif dan efisien. Desain dapat disesuaikan dengan tujuan, penampilan, dan kenikmatan (kenikmatan untuk bergerak, memperbaiki, penyimpanan, dan membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi, dan daya lentur) (Wardani, 2004). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan sebuah proses yang menghasilkan *output* berupa desain yang kreatif melalui sebuah ide atau gagasan yang dirancang secara fungsional dan estetika untuk memecahkan suatu permasalahan atas dasar riset dan menghasilkan suatu penyelesaian produk yang baik.

Ideate

Brainstorming

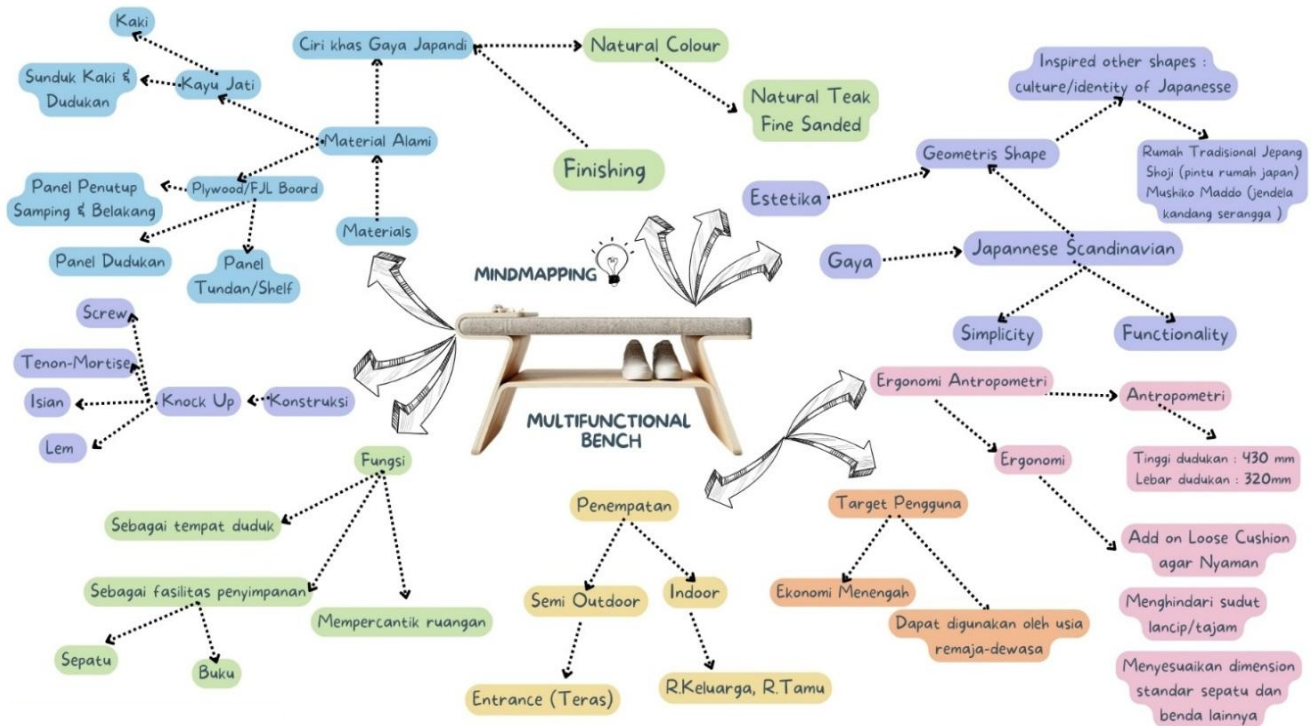
Brainstorming membantu proses menuangkan ide-ide untuk mendapatkan solusi yang lebih detail. Masalah yang telah dipelajari sebelumnya diidentifikasi, kemudian diterjemahkan menjadi ide-ide untuk mencari solusi melalui sesi *brainstorming* (Etruly & Yusuf, 2024). Tahap *brainstorming* ini akan menganalisis beberapa aspek pada perancangan produk furnitur *bench* dari aspek fungsi, gaya, ergonomi-antropometri, penempatan, target pengguna, material, *finishing*, hingga pemilihan konstruksi yang akan digunakan.



Gambar 3. Brainstorming

Mind Mapping

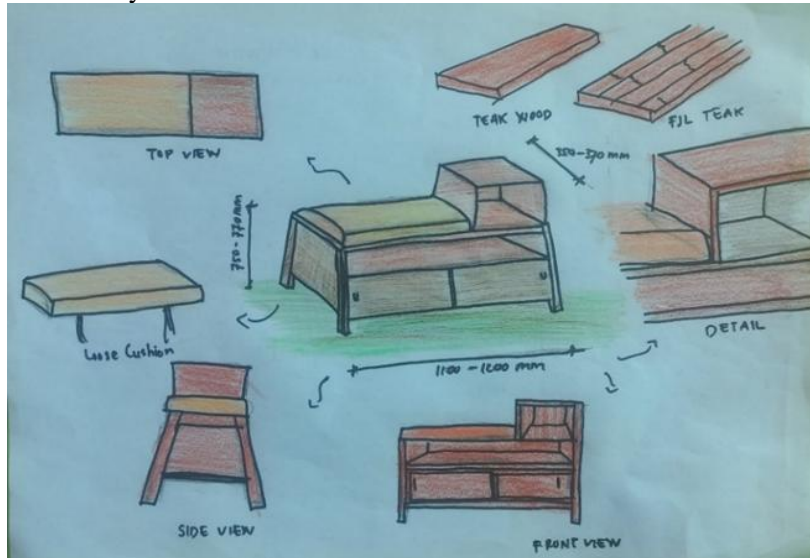
Setelah membuat *brainstorming* tahap selanjutnya adalah mengelompokkan ide-ide gagasan desain menjadi kerangka yang lebih terstruktur yakni *mind mapping*. Proses *mind mapping* bertujuan untuk mengerucutkan ide untuk selanjutnya dibuat sketsa-sketsa alternatif desain.



Gambar 4. Mind Mapping

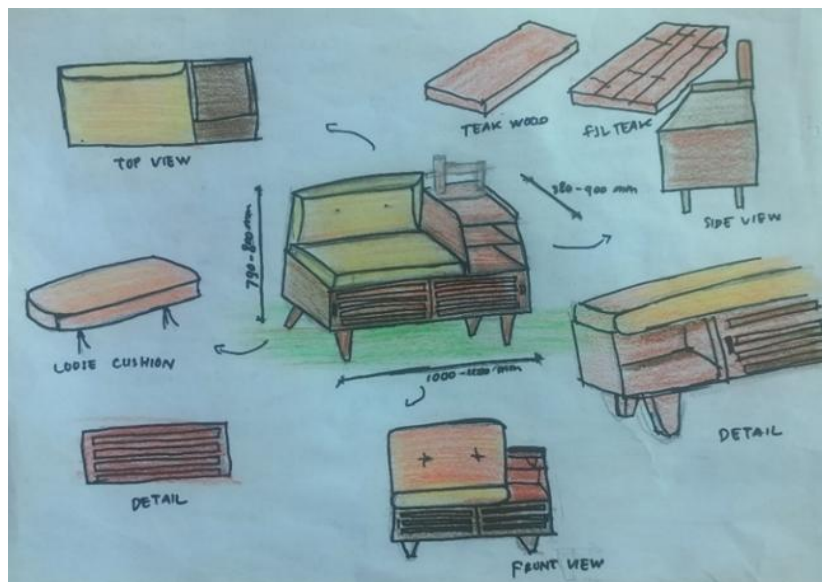
Sketsa Alternatif Desain

Tahapan selanjutnya adalah sketsa alternatif desain, penulis membuat 3 sketsa alternatif desain *bench* multifungsi dengan tujuan untuk memvisualisasikan bentuk awal dari desain yang sedang dirancang sesuai dengan konsep multifungsi dan gaya Japandi serta dan menjadi jawaban dari permasalahan-permasalahan yang ada. Konsep Japandi merupakan fungsionalitas Skandinavia dan minimalis Jepang. Berikut adalah hasil sketsa alternatif desain beserta analisisnya.



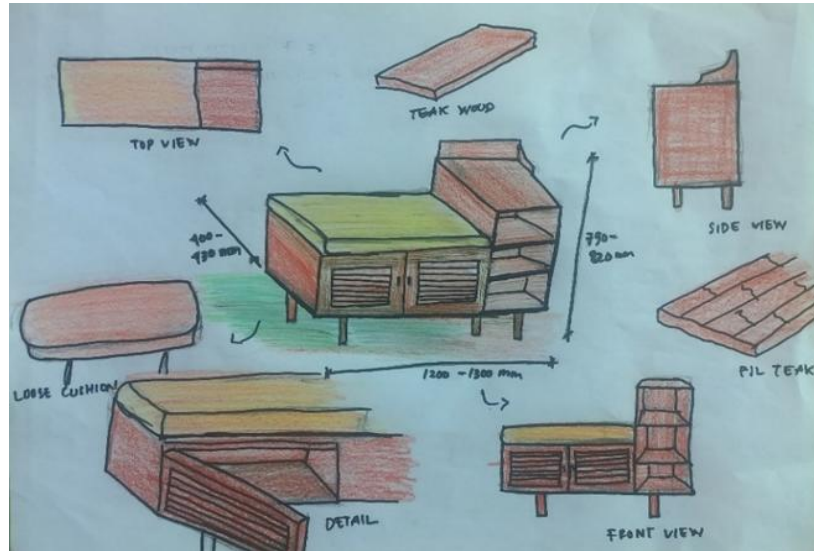
Gambar 5. Sketsa Alternatif 1

Pada Sketsa Alternatif Desain 1 penulis merancang sebuah *bench* lengkap dengan fitur penyimpanan pada bagian bawah berupa 2 baris rak dengan bagian bawah diberi panel pintu berupa laci geser yang terinspirasi dari shoji/pintu-pintu pada rumah Jepang.



Gambar 6. Sketsa Alternatif 2

Pada Sketsa Alternatif Desain 2 penulis bedakan dengan sketsa pertama yang pada sketsa 2 ini memiliki konsep sandaran punggung dan memiliki kaki yang pendek dan mengerucut. Konsep laci geser dengan slat-slat mencirikan unsur arsitektur khas Jepang.



Gambar 7. Sketsa Alternatif 3

Pada Sketsa Alternatif Desain 3 penulis bedakan dengan sketsa pertama dan kedua yang pada sketsa 3 ini memiliki konsep penyimpanan dengan pintu yang dapat dibuka tutup dan memiliki *storage* yang lebih banyak bahkan hingga sampai bagian bawah

Tabel 1. Kekurangan dan Kelebihan Sketsa Alternatif Desain

Sketsa Alternatif	Kelebihan	Kekurangan
Sketsa Alternatif Desain 1	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep multifungsinya sudah dapat • Pemilihan laci model geser memudahkan pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum terlihat banyak mengangkat unsur <i>Japanesse</i> • Terdapat sudut yang runcing pada kaki yang miring
Sketsa Alternatif Desain 2	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat <i>backrest</i> membuat pengguna lebih nyaman • Bentuk simpel dan sudah memenuhi kriteria scandinavian 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan model kaki yang kecil dan mengerucut perlu diberi <i>support</i> agar lebih kuat
Sketsa Alternatif Desain 2	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah memenuhi konsep ergonomic • Bentuk simpel dan sudah memenuhi kriteria scandinavian 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyimpanan dengan konsep pintu buka tutup akan menyulitkan pengguna ketika sudah dalam posisi duduk di <i>bench</i> • Pemilihan kaki dengan konsep seperti itu harus diberi apron <i>support</i> agar konstruksi lebih kuat

Diambil dari dokumen pribadi

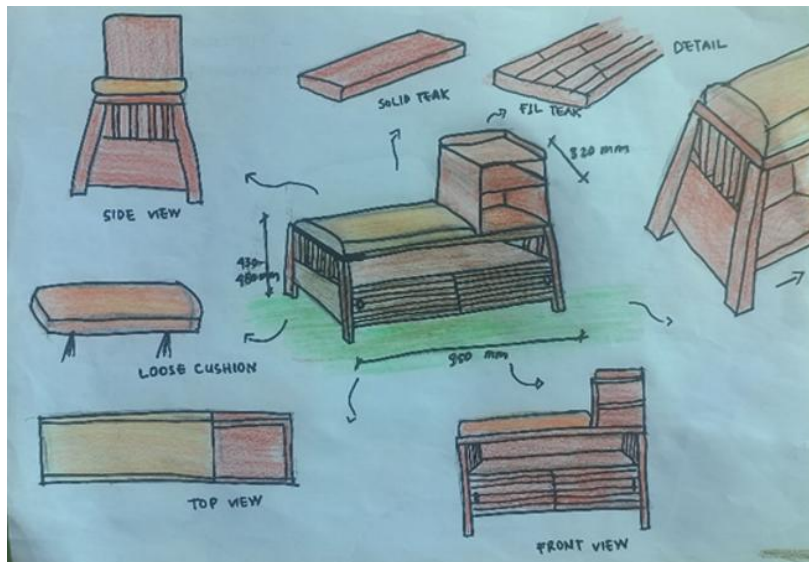
Setelah melewati tahap pembuatan sketsa alternatif desain dan menganalisis kekurangannya dan kelebihannya penulis akan menyimpulkan untuk menentukan sketsa mana yang terpilih dengan menyajikan pada dalam tabel komparasi nilai dengan skala skor penilaian 1-5 (1=sangat tidak sesuai, 2=tidak sesuai, 3=mungkin, 4=sesuai, 5=sangat sesuai) pada setiap parameter yang sesuai dengan konsep kriteria desain pada tahap *mind mapping* dan konsep utama yakni multifungsi dan gaya Japandi sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel Komparasi Skor Sketsa Alternatif Desain

Parameter Penilaian	Sketsa Alternatif Desain 1	Sketsa Alternatif Desain 2	Sketsa Alternatif Desain 3
Fungsi (Multifungsi)	5	5	5
Estetika & Gaya (Gaya Japandi)	4	5	3
Ergonomi/Antropometri (standar human dimension & EASNE)	4	3	3
Konstruksi (Kuat dan Kokoh)	5	3	3
Total Skor	18	16	14

Diambil dari dokumen pribadi

Berdasarkan hasil Tabel 2, dapat dinyatakan bahwa sketsa alternatif desain 1 menjadi sketsa terpilih pada proses perancangan *bench* multifungsi ini, namun akan dilakukan pengembangan sesuai dengan hasil analisis kekurangannya pada sketsa alternatif desain terpilih dan tetap mengacu pada *mind mapping*.



Gambar 8. Sketsa Pengembangan

Analisis dan Evaluasi

Uraian atas pengembangan sketsa terpilih berdasarkan sketsa awal yakni sketsa 1 adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan atas dimensi terpilih dari sketsa 1, dimana hal tersebut dilakukan atas dasar efisiensi bahan serta agar produk jadi nantinya tidak terlalu besar karena dalam hal ini peruntukannya sebagai perabot pada hunian terbatas. Sehingga dipilihlah dimensi dengan panjang 950 mm dengan lebar 400 mm dan tinggi total 730 dan pada tinggi dudukan tanpa bantal adalah 430 mm jika ditambah bantal 480 mm.
2. Pengembangan adanya penggunaan *hardware* dari rencana sebelumnya tidak menggunakan *hardware*, yakni roda pintu geser dan rel aluminiumnya sebagai jalannya roda yang akan dipasang pada pintu geser dari sketsa sebelumnya adalah menggunakan konstruksi dari kayu yakni lidah alur, hal ini guna mempermudah proses pembuatan sampel 1:1 nantinya serta atas pertimbangan efisiensi waktu sehingga menjadi lebih cepat.
3. Menambah konsep slat-slat pada bagian samping *bench* dan pemilihan kaki yang miring adalah stilasi bentuk dari atap rumah-rumah tradisional jepang atau kastil jepang yang meruncing ke atas seperti gunung

4. Sudut-sudut runcing pada bentuk desain sketsa 1 dibuat menjadi tumpul atau *rounded* agar dari segi ergonomi semakin baik.
5. Adanya bentuk slat-slat kecil pada panel pintu geser juga menambah kesan estetika dan sebagai penerapan kriteria gaya Japandi.
6. Adanya *cushion* yang didesain lepasan dan diberi tali pada bagian bawah dengan pemilihan kain berwarna putih didasarkan atas gaya Japandi yang memiliki warna-warna netral dan natural.
7. Bagian samping dari *bench* adalah *storage* dibagi menjadi 2 tundan sehingga dari segi estetika akan memiliki unsur simetri dibanding hanya 1 dan ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku dengan posisi tidur dan di atasnya dapat digunakan sebagai tempat meletakkan hiasan ruangan seperti vas bunga dan benda lainnya.
8. Bagian bawah *bench* sebagai tempat penyimpanan Sepatu atau sandal yang memuat hingga 8 pasang sepatu jenis sepatu kets atau lari dengan ukuran sepatu hingga 43 atau sebagai tempat penyimpanan barang-barang lainnya menyesuaikan dari kebutuhan penggunaanya.
9. Serta perubahan model *handle* pada pintu yang awalnya menggunakan sisa potongan kemudian dipotong dan ditempel pada daun pintu dirubah menjadi diberi coak pada daun pintunya sehingga memiliki kesan lebih rapih dan ketika digeser kanan dan kiri antar pintu tidak saling bergesekan.

Desain Final



Gambar 9. Hasil Rendering



Gambar 10. Hasil Rendering Implementasi Produk dalam Ruang

Setelah melakukan evaluasi dan telah mendapatkan desain terpilih serta pengembangannya, selanjutnya penulis membuat final desain dengan *modelling* 3D dan *render*. Visualisasi digital merupakan tampilan hasil akhir

produk, disesuaikan dengan tema dan gaya ruangan tempat diletakkannya produk. Gambar tersebut dibuat sebagai acuan dalam menentukan jenis material, warna dan jenis finishing, serta ukuran produk (Anggarini et al., 2020).

Mood Board

Mood board adalah salah satu alat yang dapat membantu dalam proses tersebut. Pada dasarnya *mood board* adalah mekanisme yang dipakai oleh mahasiswa dan desainer untuk merespon persepsi tentang masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan. *Mood board* memiliki potensi untuk menstimulasi persepsi dan interpretasi dari warna, tekstur, bentuk, gambar, dan status. *Mood board* dapat berupa gambar atau media visual lainnya yang disusun sedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual (Anggarini et al., 2020). *Mood board* sebagai bentuk rangkuman visual dari ide-ide gagasan untuk menjelaskan tujuan desain. Bentuk *mood board* yang penulis buat adalah digital *mood board* yang berisi potongan-potongan gambar inspirasi dari desain yang sudah ada serta gambaran final desain yang dibuat mulai dari bentuk, *tone* warna, tema, dan elemen lainnya yang akan ditonjolkan.



Gambar 11. *Mood Board*

Benri Multifunctional Bench adalah nama dari desain produk yang kata “Benri” dalam bahasa Jepang artinya adalah praktis.

Prototype

Selanjutnya adalah tahap pembuatan *prototype* 1:1 yang berlokasi di PT Triconville Indonesia, berikut akan penulis uraikan tahapan dari proses pembuatan *prototype* :

a. Pembahasan

Proses pertama yang dilakukan pada pembuatan *prototype* adalah pembahasan. Pada tahap pembahasan ini dilakukan pemilihan material berdasarkan data pada kebutuhan bahan yang akan dipakai. Penulis menggunakan material kayu solid jenis jati dengan *grade* B, *FJL Board* dan *plywood*. Ukuran kayu jati yang digunakan adalah ukuran standar yang dipakai di PT Triconville Indonesia selain itu *FJL Board* akan dilapis dengan *veneer* atau disebut lamela untuk mendapatkan tampilan seperti papan kayu solid asli.

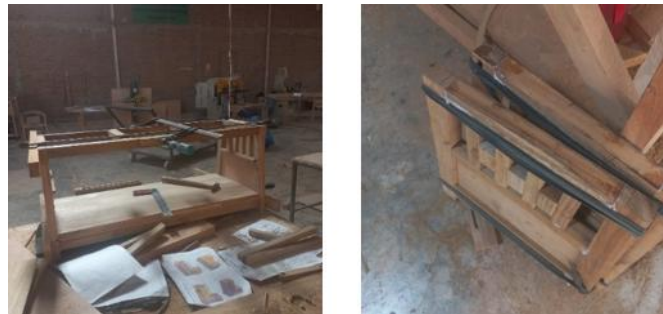
b. Pembuatan Komponen



Gambar 12. Pembahanan Kayu Jati dan FJL Board yang akan dipakai

Setelah dilakukan pembahanan maka tahap selanjutnya adalah pembuatan komponen, kayu yang sudah siap kemudian dilakukan proses milling dan pemotongan sesuai dengan ukuran dan bentuk pada gambar kerja selain itu diberi konstruksi seperti lubang *tenon-mortise*, lidah alur untuk dirakit pada proses perakitan.

c. Perakitan Rangka



Gambar 13. Perakitan Rangka *Bench*

Tahap selanjutnya adalah perakitan dari komponen-komponen yang sudah dibuat dan diberi konstruksi, proses ini selalu mengacu pada gambar kerja. Penyambungan antar komponen selain menggunakan konstruksi *tenon-mortise* juga menggunakan isian, *screw* dan lem sebagai perekat.

d. Pemasangan *Hardware*



Gambar 14. Pemasangan *Hardware*

Setelah rangka selesai terpasang selanjutnya adalah pemasangan *hardware/fitting* pada pintu panel geser berupa roda pintu *sliding* dan pemasangan rel berbahan aluminiumnya yang ukuran panjang relnya disesuaikan dengan ukuran *prototype* serta pemasangan sepatu *flower* coklat pada bagian kaki rangka.

e. Pengamplasan



Gambar 15. Pengamplasan

Proses pengamplasan dilakukan untuk memperhalus permukaan kayu dan menghilangkan serat-serat runcing dari kayu, *FJL board* dan *plywood* yang digunakan sebelum masuk ke tahap *finishing*. Pada proses pengamplasan panel pintu dan *hardware* yang telah dipasang dilepas terlebih dahulu.

f. *Finishing* dan Pembuatan *Cushion*

Setelah dilakukan pengamplasan maka tahap selanjutnya adalah *finishing*. Sebelum dilakukan proses pewarnaan, *prototype* terlebih dahulu di *bleaching* dengan bahan pemutih agar warna kayu tampak lebih cerah. Setelah proses *bleaching* selesai langsung dilakukan proses *finishing* dengan alat semprot (*spray*) dengan sanding sealer lalu dikeringkan terlebih dahulu. Setelah kering permukaan produk diampas untuk mendapatkan permukaan yang lebih halus. Kemudian terakhir disemprot dengan *clear coat* dan dikeringkan. Penulis menggunakan warna dan kesan mode *natural fine sanded*.

Penulis memilih konsep *loose cushion* sebagai tambahan aksen pada *prototype* ini, kain *cushion* yang dipakai adalah jenis kain olefin dengan warna putih yang merupakan warna-warna dari gaya *scandinavian*.



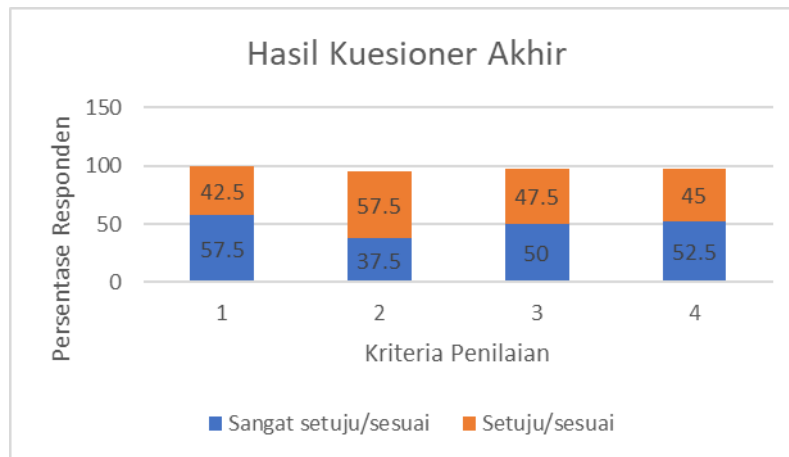
Gambar 16. Hasil *Finishing*

Untuk *foam* yang digunakan adalah QDF atau *Quick Dry Foam* yakni busa yang memiliki pori-pori besar sehingga memungkinkan akan kering jika terkena air dengan ketebalan 50 mm. *Cushion* juga diberi tali atau *strap* untuk mengikat pada bagian bawah dudukan *bench*.

Test

Pada tahap terakhir *design thinking* adalah *test* atau pengujian. Tahap pengujian ini penulis menggunakan sistem penilaian dengan menyebarkan kuesioner dengan total 40 responden dengan kriteria responden ada pada

tabel 5. Kuesioner penilaian menggunakan skala likert yang memiliki rentang angka dari 1 hingga 5 yang berarti angka 1 menyatakan “sangat tidak setuju”, angka 2 “tidak setuju”, angka 3 “cukup”, angka 4 “setuju” dan angka 5 “sangat setuju”. Pertanyaan kuesioner penilaian didasarkan atas 2 aspek yang menjadi fokus utama pada penelitian ini yakni penilaian pada aspek multifungsi dan estetika dalam hal ini penerapan kriteria gaya Japandi.



Gambar 17. Hasil Responden Terhadap Aspek Fungsional dan Estetika

Berdasarkan grafik hasil kuesioner, secara umum terdapat 4 kriteria penilaian yaitu :

1. Penambahan fungsi sebagai tempat peletakan buku, benda-benda hiasan dan penyimpanan sepatu.
2. Dimensi bench multifungsi dan memenuhi aspek ergonomi.
3. Kriteria penilaian desain sudah sesuai dengan gaya Japandi
4. Penerapan kriteria gaya Japandi dapat meningkatkan nilai estetika.

Multifungsi

Pada hasil kuesioner sebanyak 57,5% (23 responden) menyatakan sangat sesuai dan 42,5% (17 responden) menyatakan sangat sesuai dengan hasil multifungsi yang dipilih yaitu dengan penambahan fungsi sebagai tempat perletakkan buku, benda-benda hiasan dan penyimpanan sepatu. Sebanyak 37,5% (15 responden) menyatakan sangat sesuai dan 57,5% (23 responden) menyatakan sesuai terkait dimensi *bench* multifungsi dan memenuhi aspek ergonomi.

Estetika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (disingkat KBBI), estetika adalah cabang filsafat yang membahas seni dan keindahan, serta bagaimana manusia menyikapinya. Sebagaimana dijelaskan dalam KBBI, estetika ini juga membahas tanggapan manusia terhadap estetika atau keindahan yang dapat dirasakan dan dilihat melalui keindahannya. Estetika merupakan segala sesuatu hal yang saling berhubungan, dalam sifat dasar meliputi nilai-nilai non moral pada suatu karya seni. Tentunya setiap orang pasti memiliki pandangan atau reaksi yang berbeda. Dengan demikian, estetika dapat diartikan sebagai cabang ilmu yang membahas dan mengkaji tanggapan manusia terhadap keindahan. Hasil kuesioner mengenai gaya desain Japandi mendapatkan jawaban sebanyak 50% (20 responden) sudah sesuai dan 47,5% (19 responden) sangat sesuai dengan gaya Japandi dan penerapan kriteria gaya Japandi untuk meningkatkan nilai estetika pada *bench* multifungsi mendapat hasil sebanyak 97,5% (39 responden) berpendapat bahwa penerapan kriteria gaya Japandi dapat meningkatkan nilai estetika.

Selain pengujian kuesioner penilaian yang diuji validasi dan reliabel, penulis juga memperkuat hasil penelitian dengan melakukan wawancara penilaian melalui 3 narasumber dengan kriteria narasumber 2 orang dosen bidang desain furnitur dan 1 orang target pengguna, yakni pekerja industri furnitur. Wawancara penilaian penulis lakukan menggunakan jenis wawancara terstruktur. Kesimpulan dari hasil wawancara dengan 3 narasumber adalah bahwa hasil *prototype bench* multifungsi bergaya Japandi sudah cukup baik dalam pengembangan fungsi selain sebagai tempat duduk juga memiliki fasilitas penyimpanan serta penerapan dari kriteria gaya Japandi juga dirasa sudah tepat dan sesuai, narasumber pertama memberikan masukan terkait pemilihan dimensi material yang cukup tebal sehingga kesannya sangat kokoh dan produknya menjadi terlalu berat, sedangkan narasumber ketiga menyatakan pemilihan bentuk miring pada kedua sisi *bench* membuat

estetika menjadi lebih menarik namun kurang efisien dikarenakan akan memiliki space ketika diletakan menempel pada dinding atau tembok.

4. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan, dan metode serta pembahasan hasil yang didapat dari penelitian dengan judul “Perancangan *Bench* Multifungsi Bergaya Japandi” didapat kesimpulan adalah sebagai berikut :

- Cara merancang *bench* multifungsi dengan gaya japandi yang mendukung aktivitas pada hunian terbatas ini menggunakan metode perancangan *design thinking* yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan pendekatan penelitian jenis kuantitatif yang pada tahapannya terdapat observasi, survei kebutuhan pengguna, dan studi literatur. Hasil perancangan dari penelitian ini adalah *prototype* 1:1 yang diberi nama Benri Multifunctional Bench.
- Hasil penerapan kriteria gaya Japandi pada *bench* multifungsi dapat secara signifikan meningkatkan nilai estetika dengan tetap mempertahankan fungsionalitas yang tinggi. Hasil penilaian kuesioner terhadap aspek penerapan kriteria gaya japandi terhadap produk *bench* multifungsi secara keseluruhan mendapat persentase sebesar 97,5%.

Daftar pustaka

- Anggarini, A., Agnes Natalia Bangun, D., Irpan Saripudin, Studi Desain Grafis, P., Teknik Grafika Penerbitan, J., & Negeri Jakarta, P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 1–7.
- Etruly, N., & Yusuf, A. (2024). Perancangan Nakas Multifungsi Hidden Drawer dengan Mix Material. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 12(2), 202–215. doi:<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v12i02.1069>
- Galih, M. C. W., Sulistyani, H., & Utomo, T. P. (2023). Gaya Japandi Sebagai Sumber Ide Perancangan Interior Day Spa Di Surabaya. *Sanggitarupa*, 3(1), 38–44. doi:<https://doi.org/10.33153/sanggitarupa.v3i1.5226>
- Ganapathi, R., Omprakash, B., & Mohan, B. (2017). Design and Analysis of Convertible Bench. *International Journal of Creative Research Thoughts*, 5(4), 2320–2882. Retrieved from www.ijcrt.org
- Kartika Dewi, S., Kurniawati Haryanto, E., & De Yong, S. (2018). *Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan*. Paper presented at the Seminar Nasional Seni Dan Desain: “Konvergensi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Era 4.0., Surabaya
- Khoirul Musadid, A., Wibowo, D. D., & Zainudin, A. (2024). Perancangan Set Meja Makan Menggunakan Konsep Space Saving dengan Jerami Sebagai Unsur Hias. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 1-9. doi:<https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.537>
- KKBI. (2024). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Retrieved from <https://kbbi.web.id>
- Melvin Dinata, C., Janus Anshory, B., & Wida Izzati, A. (2024). Interior Design with Japandi Concept at Tujuhari Coffee in South Jakarta. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 6(1), 755–767.
- Mojokerto, T. D., Kusumo, G. G., Suprobo, F. P., & Siwalankerto, J. (2017). Perancangan Mebel Multifungsi Untuk Villa Grand. *JURNAL INTRA*, 5(2), 769–776.
- Nurmadina, Purwanto, A. A., & Gunawinata, A. (2023). Pembuatan Marquetry Pada Furnitur Dari Beberapa Jenis Kayu Di Indoensia. *Jurnal Kreatif Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 11(1), 57-62. doi:<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v11i1.357>
- Poetra, B. L. (2016). Perancangan Perabot Multifungsi untuk Ruang Huni Terbatas. *JURNAL INTRA*, 4(2), 793.
- Prianka, D., Khotania, D., & Juniati, N. (2023). Karakteristik Japandi untuk Koleksi Citywear for Womenswear and Menswear. *KELUWIH: Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(2), 81–86. doi:<https://doi.org/10.24123/saintek.v4i2.5986>
- Putra Elim, R., & Athalia, G. (2019). Perancangan Bench Multifungsi Dengan Konsep Lontong Balap Yang Di Tempatkan Di Stasiun Gubeng Surabaya.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Schulus, J. E., Pranata, J., & Andriani, N. R. (2023). Study on the Effect of Sociocultural Aspects on Consumer Interest Purchasing Japandi (Japanese-Scandinavian) Household Goods in Indonesian Marke. *Ilomata International Journal of Social Science*, 4(4), 763–774. doi:<https://doi.org/10.52728/ijss.v4i4.1030>
- Senjaya, A. J. (2018). Campuran (Mixed Method) Dalam Riset Sosial. Risalah. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1), 103–118. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3552026>
- Setiawan, A. P. (2021). Desain Minimalis Multifungsi. In *Desain Minimalis Multifungsi*. Retrieved from <http://repository.petra.ac.id/19305>