

DESAIN FURNITURE BERBASIS DESAIN THINKING DENGAN MENGINTEGRASIKAN ASPEK EMOSIONAL DAN FUNGSIONAL

Jessen Santoso¹⁾, dan Ezra Peranginangin²⁾

¹⁾Universitas Agung Podomoro

Jessen.santoso@podomorouniversity.ac.id

²⁾Universitas Agung Podomoro

Ezra.Peranginangin@podomorouniversity.ac.id

ABSTRACT

This research aims for applying design thinking process in the furniture design context inspiring from the nature. Design thinking has been the effective approach for innovation particularly on product design, however less study discuss the phenomena in regards the applied design thinking in furniture design holistically. Understanding these phenomena would provide inspiration and feedback in applying design thinking in academics and practices. The requirements to be considered in the design of this furniture are categorized in functional and emotional aspects. In term of functional aspects, the chair expressed the function of vocational chair enable its aesthetic to be social-media based photography beside its basic function. On the other hand, user should be able to experience the fun of vacation as part of user experience during utilization. Finally, this research also validates the design from the perspective of the user and manufacturer.

Keywords: design thinking, functional, emotional, media social

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengaplikasikan proses berpikir disain (design thinking) pada perancangan furniture dengan mengadopsi alam sebagai inspirasi. Berpikir disain yang telah menjadi pendekatan untuk inovasi disain produk telah umum diaplikasikan dalam disain produk, namun masih sangat jarang peneliti yang mengidentifikasi fenomena dalam aplikasi proses berpikir disain yang holistik dan terstruktur. Kursi tersebut harus dapat mencerminkan aspek emosional dimana pengguna dapat merasakan pengalaman senang di lokasi berlibur. Disamping itu, kursi tersebut juga berfungsi sebagai objek fotografi yang berorientasi media sosial disamping fungsi harafiahnya sebagai tempat beristirahat. Penelitian ini mengeksplorasi proses berpikir disain dengan mengeksplorasi aspek emosional dan fungsional dalam menginovasikan kursi taman kemudian diikuti dengan validasi pengalaman dari perspektif pengguna dan pembuat. design thinking, fungsional, emosional, media sosial.

Kata Kunci: design thinking, fungsional, emosional, media sosial.

PENDAHULUAN

Penelitian ini mengambil kasus sebuah resort yang terletak didaerah Puncak Bogor, Jawa Barat. Resort ini menyediakan area wisata keluarga dengan fasilitas-fasilitas seperti hotel, villa, dan area rekreasi lainnya. Fasilitas-fasilitas tersebut perlu ditunjang dengan desain furniture yang mendukung atmosfer desain ruang yang mendukung pengalaman wisata bagi pengunjungnya. Sesuai survei yang dilakukan peneliti, terdapat furniture yang masih harus dilengkapi yaitu kursi di area luar ruangan yang dapat berfungsi sebagai tempat duduk santai sambil berteduh dari terpaan sinar matahari. Pertimbangan ini menjadi satu keunikan dalam proses perancangan dan penciptaan mengingat adanya kebutuhan wisatawan untuk swafoto kemudian membaginya pada media sosial.

Mayoritas pengunjung resort ini adalah warga Jakarta yang menjadi salah satu pengguna teraktif media sosial Instagram Aplikasi berbagi foto dan video ini mencatatkan penggunaan rata-rata pada tahun 2017 adalah 700 juta user perbulan dimana 45 juta diantaranya adalah penduduk Indonesia¹. Jumlah pengguna di Indonesia ini meningkat drastis dibanding tahun 2016 yang mencapai 22 juta pengguna. Mayoritas pengguna yaitu 89% di Indonesia berusia antara 18 sampai dengan 34 tahun yang mengakses Instagram paling sedikit satu kali dalam seminggu². Data ini menunjukkan adanya potensi untuk memberikan keunikan desain produk yang berdampak pada penggugahan emosi pengguna untuk mengambil gambar desain tersebut dan membaginya di media sosial. Secara bisnis, dampak dari media sosial ini juga adalah promosi resort yang dilakukan oleh pengunjung yang sangat positif dalam menyebarkan keunikan resort tersebut. akan mempromosikan resort yang mana akan menarik pengunjung untuk melihat dan menikmati keunikan desain kursi luar ruangan tersebut.

Dengan mengaplikasikan berpikir desain, penelitian ini mengeksplorasi aplikasi pendekatan berpikir desain dalam menginvestigasi keunikan produk yang desain yang berorientasi media sosial. Untuk itu, artikel ini dibagi menjadi empat bagian yaitu: pendahuluan, proses kreatif, hasil perancangan, dan diskusi. Pendahuluan mendeskripsikan latar belakang dan tujuan dari riset ini. Studi literature mengevaluasi dan membangun kerangka proses berpikir dalam merancang produk tersebut berdasarkan pendekatan berpikir desain. Proses kreatif mendeskripsikan aplikasi dari kerangka berpikir dalam merancang produk sesuai dengan model yang dibangun pada bagian studi literatur. Bagian hasil perancangan membahas hasil implementasi termasuk umpan balik yang diberikan oleh pengguna. Akhirnya, bagian diskusi akan membahas implementasi kerangka berpikir desain dalam penelitian ini termasuk diskusi tentang kelebihan dan kekurangannya.

PROSES STUDI KREATIF

Perancangan produk kursi outdoor ini diawali dengan melakukan observasi lingkungan lokasi tempat kursi tersebut akan ditempatkan, yang meliputi: kondisi cuaca, suhu, intensitas hujan, dan juga perilaku pengunjung pada area tersebut. Perilaku pengunjung juga tidak terbatas pada perilaku apa yang diharapkan ketika pengunjung berada pada lokasi tersebut. Observasi secara umum dilakukan pada area resort dan observasi khusus dilakukan pada potensi area dimana kursi tersebut akan ditempatkan.

HASIL OBSERVASI

Berdasarkan observasi lapangan, terdapat fasilitas dan sarana yang terdiri dari: taman bunga, taman rusa, taman kebun binatang mini, dan taman mini golf. Disamping itu terdapat area outbound dimana pengunjung dapat melakukan aktifitas terdapat beberapa jenis aktifitas yang dapat dinikmati seperti area kano dan kebun buah. Memiliki banyak spot taman dengan berbagai macam fungsi menjadikan sebuah tatangan tersendiri dimana taman di Vimalah Hills, masih kurang memiliki tempat berteduh dan tempat duduk untuk bersantai. Walaupun terletak di sekitaran daerah puncak, namun pada siang hari masih bisa dirasakan panas matahari yang cukup menyengat. Kondisi ini diikuti pula dengan intensitas hujan dan angin yang kencang.

Observasi pengguna yang dilakukan pada akhir minggu terlihat bahwa resort tersebut banyak dikunjungi oleh pasangan muda dan berkeluarga. Sehingga, produk kursi luar ruangan tersebut memiliki kriteria sebagai berikut: (1) dapat

¹ <https://bisnis.tempo.co/read/894605/45-juta-pengguna-instagram-indonesia-pasar-terbesar-di-asia/full&view=ok>

² <https://techno.okezone.com/read/2016/01/14/207/1288332/pengguna-instagram-di-indonesia-terbanyak-mencapai-89>

digunakan lebih dari satu orang, maksimal 3 orang; (2) tahan korosi akibat cuaca hujan dan panas; (3) memiliki lubang atau ventilasi untuk pengguna melihat pemandangan sekitar resort; (4) mudah dalam perawatan; (5) mudah dalam perakitan dan pemindahan; (6) desain yang dominan namun dapat berbaur dengan lingkungan. Kriteria ini menjadi referensi dalam membangun aspek emosi dari desain kursi luar ruangan.

Moodboard menjadi media bagi desainer dalam mengobservasi respond emosional pengguna terhadap suatu tema desain (Jackson & Fulberg,2003) yang kemudian bermanfaat untuk menentukan desain bentuk dan warna. Moodboard kursi luar ruangan seperti yang tergambar pada gambar 1 menunjukkan arah desain yang meliputi bentuk dan warna. Dalam pengumpulan data tentang tema terkait rekreasi di resort terpilih sembilan gambar relevan yang menceritakan bagaimana aktifitas spesifik di suatu resort, mulai dari beristirahat, menikmati pemandangan rumput, bermain, berolahraga, dan menikmati kebersamaan baik bersama teman ataupun pasangan. Disamping itu, wisatawan saat ini juga memprioritaskan aktifitas foto dokumentasi untuk dibagikan pada media sosial.



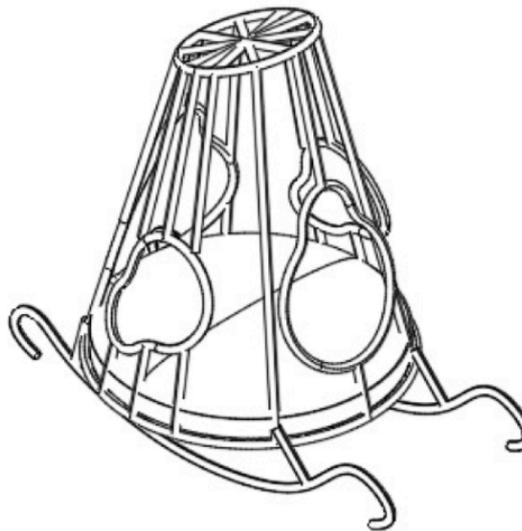
Gambar 1. Moodboard
Sumber: google.com

Seluruh kriteria yang dihasilkan moodboard diatas kemudian digambarkan dalam sketsa awal dengan fokus adalah desain kursi santai yang juga dapat dignakan untuk berteduh serta merepresentasikan kesan etnik. Memperhatikan lokasi tempat resort yang dikelilingi oleh pegunungan maka bentuk kursi tersebut mengambil bentuk umum sebuah gunung Selain itu perlu pula memperhatikan faktor kenyamanan pengguna, baik digunakan oleh usia produktif dan usia lanjut. Setelah terpilih sebuah desain tahapan selanjutnya adalah pembuatan prototipe (gambar 2), tujuannya adalah untuk mengobservasi ukuran dan konstruksi dari produk kursi taman



Gambar 2. Pemodelan Produk
Sumber:

Prototipe ini selanjutnya dikembangkan dengan menentukan aspek-aspek realisasi kursi luar ruangan tersebut, antara lain: (1) kerangka; (2) material; dan (3) mekanisme bongkar pasang. Kerangka sendiri dirancang dengan menggunakan pipa besi yang disambung dengan las (gambar 3). Kerangka sendiri dibagi menjadi tiga bagian untuk memudahkan proses manufaktur dan juga pengepakan saat pengiriman kepada konsumen. Material bantal tahan air dipilih sebagai material penyangga duduk untuk menunjang kenyamanan pengguna saat duduk dan mudah dibersihkan serta tahan air saat terkena cuaca hujan. Kemudian, rotan sintetis dirajut sedemikian rupa pada sekeliling kerangka untuk menimbulkan kesan etnik pada kursi luar ruangan tersebut seperti yang terdeskripsi pada gambar 4.



Gambar 3. Perspektif Produk
Sumber:



Gambar 4. Produk Akhir
Sumber:

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Mendesain sebuah furniture dalam untuk sebuah ruang adalah proses mengadaptasi konsep ruang dengan desain furniture untuk menyeimbangkan interaksi antara pengguna, desain furniture dan desain ruang. Media sosial dapat menjadi salah satu ukuran respon pengguna dalam mengapresiasi sebuah estetika disamping kemampuannya dalam mempromosikan keindahan lokasi wisata. Bagaimanapun, proses perancangan ini dilakukan secara natural terlihat dari tahapan desain yang terdiri dari: observasi lapangan, penyusunan moodboard, akan dasar dari berpikir desain dimana respon dari pengguna sangat bernilai dalam realisasi produk.

Berdasarkan observasi secara acak pemakaian kursi tersebut pada exposure kepada pengguna di area kampus terlihat pemakaian belum seperti yang diharapkan pada desain awal. Oleh karena itu, desain pintu masuk diubah untuk mendukung ergonomi pengguna agar dapat masuk kedalam kubah kursi secara nyaman dan penggunaan kursi dapat digunakan dengan baik. mpulan dan rekomendasi harus memberikan seluruh informasi mengenai temuan-temuan dari hasil studi dan analisis.

REFERENSI

- Jackson, D. M., & Fulberg, P. (2003). Moodboards. In *Sonic Branding* (pp. 115-121). Palgrave Macmillan,
<https://bisnis.tempo.co/read/894605/45-juta-pengguna-instagram-indonesia-pasar-terbesar-di-asia/full&view=ok>
<https://techno.okezone.com/read/2016/01/14/207/1288332/pengguna-instagram-di-indonesia-terbanyak-mencapai-89>