

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SOFA UNTUK KELUARGA MUDA
DENGAN GAYA MODERN KONTEMPORER KHAS
INDONESIA**

memenuhi salah satu syarat ujian akhir Sarjana Desain

Program Studi Desain Produk

Fakultas Industri Kreatif

Ardhy Ibrahim 1602174107



**Program Studi Sarjana Desain Produk Fakultas Industri
Kreatif Universitas Telkom Bandung**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN SOFA UNTUK KELUARGA MUDA
DENGAN GAYA MODERN KONTEMPORER KHAS
INDONESIA**

Ardhy Ibrahim NIM : 1602174107

Laporan ini diajukan sebagai salah satu syarat Ujian Akhir
pada Program Studi Sarjana Desain Produk
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom
Bandung, 24 Juli 2021

Menyetujui

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Hardy Adiluhung M.Sn.

Yoga Pujiraharjo S.Ds.,M.Sn.

20800001

20740004

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Kegiatan : Tugas Akhir

Judul : Perancangan Sofa Untuk keluarga Muda Dengan Gaya
Modern Kontemporer Khas Indonesia

Nama Instansi : Telkom University

Alamat Instansi : JL.Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Bandung

Pelaksana : Ardhy Ibrahim (1602174107)

Bandung, 24 Juli 2021

Menyetujui,
Pembimbing 1

Pembimbing 2

Hardy Adiluhung M.Sn.
20800001

Yoga Pujiraharjo S.Ds., M.Sn.
20740004

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir Prodi Desain Produk

Martiyadi Nurhidayat, S.Pd., M.Sn.
20910002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ardhy Ibrahim

NIM : 1602174107

Program Studi : Desain Produk

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN SOFA UNTUK KELUARGA MUDA DENGAN GAYA MODERN KONTEMPORER KHAS INDONESIA”** adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan dengan etika keilmuan yang berlaku.

Bilamana dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Laporan Tugas Akhir ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung resiko / sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarbenarnya.

Bandung, 24 Juli 2021

Yang Menyatakan

<materai tempel 6000>

Ardhy Ibrahim

ABSTRAK

Banyak sekali orang Indonesia yang merasa tidak percaya diri karena menggunakan produk yang berisikan elemen budaya di dalam produknya. Salah satu faktornya yaitu *user* yang menggunakan produk yang berbau budaya merasa dirinya kuno dan ketinggalan zaman. Dan juga pengaruh dari budaya luar yang mulai memodernisasi budaya mereka membuat orang-orang dalam negeri yang menggunakan produk luar yang *modern* merasa lebih percaya diri. Dalam peluang ini banyak sekali orang Indonesia membuat produk *apparel* dalam pengabungan kontemporer dengan budaya Indonesia untuk memodernisasi masyarakat kita, tapi di sisi lain hanya sedikit orang yang membuat produk pengabungan kontemporer dengan budaya Indonesia di perabotan, dimana perabotan juga suatu produk yang dibutuhkan untuk memenuhi gaya hidup. Salah satu perabotan yang sedang digandrungi anak muda sekarang yaitu sofa, Tapi sayangnya di Indonesia masih jarang sekali sofa yang memiliki bentuk yang unik, Oleh karena itu melalui desain sofa penulis ingin merubah pola pikir *user* agar selalu menggunakan produk dalam negeri dan merubah pola pikir bahwa budaya Indonesia juga bisa tetap eksis dimata masyarakat Indonesia.

Kata kunci : desain sofa; budaya Indonesia; modern ; kontemporer

ABSTRACT

Lots of Indonesians feel insecure because they use products that contain cultural elements in their products. One of the factors is that users who use products with cultural smells feel that they are old and out of date. And also the influence of foreign cultures that began to modernize their culture makes domestic people who use modern foreign products feel more confident. In this opportunity, many Indonesians make apparel products in a contemporary mix with Indonesian culture, but on the other hand, only a few people make products that combine contemporary with Indonesian culture in furniture. where the furniture is also a product that is needed to meet the lifestyle. One of the furniture that is loved by young people today is the sofa, but unfortunately in Indonesia there are still very few sofas that have a unique shape, the writer wants to change the mindset of the user to always use domestic products and change the mindset that Indonesian culture can also exist in the eyes of the Indonesian people.

Keyword: sofa design; Indonesian culture; modern; contemporary

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunian-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan waktu yang telah ditentukan

Laporan Riset Desain Produk ini penulis susun berdasarkan dari hasil analisa-analisa yang telah penulis lakukan secara nyata dan bersumber pada acuan yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahan datanya

Pada semua pihak, penulis ucapkan terimakasih karena telah membantu sehingga laporan Tugas akhir desain produk ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan ini penulis sadari masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan ini. Semoga dengan keberanian mengakui kekurangan dan kesalahan serta dengan adanya itikad yang kuat untuk menerima segala kritik dan saran, akan menjadi proses pendewasaan penulis sebagai pribadi calon sarjana Desain Produk Telkom University.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagai informasi dan juga pengembangan wawasan bagi masyarakat Indonesia dan juga bisa menjadi acuan kedepannya.

Bandung, 24 Juli 2021

Ardhy Ibrahim

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTARCT	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABLE	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Batasan Masalah	4

BAB II KAJIAN UMUM.....	6
2.1. Landasan Teoritik	6
2.1.1. Pengertian Sofa.....	6
2.1.2. Komponen Sofa	6
2.1.3. Aspek Desain.....	8
2.1.4. Modernisasi Indonesia.....	8
2.1.5. Modern Kontemporer Dalam Desain.....	8
2.1.6. Arti Pola Batik.....	8
2.2. Landasan Empirik	9
2.3. Gagasan Awal Perancangan	12
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT.....	13
3.1. Tujuan Perancangan.....	13
3.1.1 Tujuan Umum.....	13
3.1.2 Tujuan Khusus.....	13
3.2. Manfaat Perancangan.....	14
3.2.1 Keilmuan.....	14
3.2.2 Pihak Terkait.....	14
3.2.3 Masyarakat Umum.....	14

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....	15
4.1. Metode Penelitian.....	15
4.1.1 Pendekatan Perancangan.....	15
4.1.2 Teknik Pengumpulan Data.....	15
4.2. Metode Perancangan.....	15
4.2.1 Pendekatan Perancangan.....	16
4.2.2 Teknik Analisa Data.....	16
BAB V PEMBAHASAN ANILISIS ASPEK DESAIN.....	17
5.1. Pembahasan Trend Bergaya Modern Kontemporer.....	17
A. Aspek Primer.....	18
1. Material.....	18
2. Sistem Pembuatan.....	21
B. Aspek Sekunder.....	23
C. Aspek Tersier.....	23
5.1. Tabel Parameter Aspek Desain.....	23
5.1.1 Tabel Perbedaan Corak Desain Kontemporer.....	27
5.1.2 Tabel Perbedaan Fungsi Desain Kontemporer Dan Tradisional.....	27
5.2. Analisa Aspek Desain.....	28

A. Garis.....	28
B. Warna.....	29
C. Tekstur.....	29
5.2.1 Penggabungan Fungsi Dan Corak Kontemporer.....	29
5.3. Hipotesa Desain.....	30
5.3.1. SCAMPER.....	30
a). Combine.....	32
b). Adapt.....	32
c). Modify, Magnify, Minify.....	32
5.3.2. 5W1H.....	32
a). What.....	32
b). Who.....	32
c). When.....	32
a). Why.....	32
b). Where.....	33
c). How.....	33
5.3.2. TOR.....	33

BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI.....	35
6.1. Konsep Perancangan.....	35
6.2. Proses Perancangan.....	35
6.2.1 Mind Map.....	35
6.2.2 Style Board.....	36
6.2.3 Mood Board.....	36
6.2.4 Image User.....	37
6.2.5 Sketsa Alternatif.....	37
6.3. Visualisasi Karya.....	37
6.3.1 Final Design.....	38
6.3.2 Tampak Samping Kanan Dan Kiri.....	39
6.3.3 Tampak Depan Dan Belakang.....	39
6.3.4 Gambar Teknik.....	40
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
7.1. Kesimpulan.....	41
7.2. Saran.....	41

BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA.....	42
BAGIAN AKHIR.....	44
A. Daftar Pustaka.....	44
B. Daftar Narasumber.....	44
C. Glosarium.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Statistik umur Responden.....	13
Tabel 2 Komparasi Bahan Rangka.....	21
Tabel 3 Komparasi Bahan Dudukan.....	22
Tabel 4 Komparasi Bahan Sandaran.....	23
Tabel 5 Komparasi Existing Product.....	26
Tabel 6 Komparasi Existing Product.....	28
Tabel 7 Perbedaan Fungsi.....	29
Tabel 8 Biaya Produksi Dan Operasional.....	43
Tabel 9 Biaya Tambahan.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tempat Produksi Cendana Wood.....	12
Gambar 2 Carhartt WIP x Journal Standard.....	19
Gambar 3 Neighborhood x Dr Romanelli.....	19
Gambar 4 Jointing Mortise Dan Tenon.....	24
Gambar 5 Bentuk Modern Kontemporer.....	32
Gambar 6 Pola Tradisional.....	32
Gambar 7 Mind Map.....	36
Gambar 8 Style Board.....	37
Gambar 9 Mood Board.....	37
Gambar 10 Image Board.....	38
Gambar 11 Sketsa Alternatif.....	39
Gambar 12 Final Design.....	39
Gambar 13 Tampak Kanan Dan Kiri.....	40
Gambar 14 Tampak Depan Dan Belakang.....	40
Gambar 15 Gambar Teknik.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	45
-----------------	----

ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN

DPR = Dewan Perwakilan rakyat

PLN = Perusahaan Listrik Negara

WIP = *Work In Progress*

CNC = *Computer Numerical Control*

TOR = *Term Of Refrence*

RAB = Rencana Anggaran Biaya

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bagi pasangan yang baru menikah, tempat tinggal merupakan faktor penting. Ada yang beberapa mengambil keputusan untuk tidak lagi tinggal bersama orang tua dan memilih menempati tempat tinggal baru untuk hidup mandiri bersama pasangan. Tempat tinggal baru bisa rumah baru maupaun apartemen. Untuk memulai kehidupan baru sebagai pasangan suami-istri, bukanlah perkara mudah. Selain harus menyiapkan mental, dia dan pasangan juga sudah tentu harus menyiapkan rumah beserta isinya untuk hunian baru. Bukan satu atau dua perabotan, mereka juga membutuhkan banyak untuk keperluan sehari-hari. Dari sekian banyak perabotan rumah, tentu ada barang-barang yang wajib ada untuk melancarkan kehidupan awal pernikahan.

Proyeksi permintaan furniture di indonesia, tahun ini meningkat dengan sangat pesat, optimism ini ada seiring dengan pertumbuhan permintaan produk furniture yang kian menguat, dan didorong dengan mulai menggeliatnya sector propertinasional. Pembangunan apartemen kian marak dilakukan di kota-kota besar, yang otomatis kondisi itu akan mendorong permintaan furniture yang tinggi. Kian maraknya pembangunan apartemen dan rumah di perkotaan, mendorong permintaan furniture dari kaum muda kelas menengah keatas yang menyukai model furniture yang unik dan kompleks. Furniture model tersebut membuat penghuni merasakan identitas yang kuat dan juga memiliki fleksibilitas yang tinggi, sehingga sangat disukai kaum muda yang memilih tinggal di apartemen atau rumah baru.

Bagi penghuni ada beberapa ruangan yang mereka butuhkan sebelum membeli hunian mereka yaitu mencakup ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan, kamar tidur, dan kamar mandi. Dari salah satu ruangan yang di

cantumkan, ruang tamu adalah salah satu ruangan yang sangat penting, karena ruang tamu merupakan ruangan yang pertama ditemui setelah membuka pintu, dan terletak di bagian paling depan. Sehingga setiap tamu yang berkunjung akan mendapatkan kesan pertama dan juga ruangan inilah yang menjadi titik point bagaimana melihat kehidupan keluarga tersebut dari ruang tamunya. di dalam ruang tamu ada salah satu item yang penting untuk mendapatkan kesan pertama dari tamu, yaitu sofa.

Sofa merupakan salah satu *item* yang paling penting di ruang tamu, karena dalam urusan penerima tamu, biasanya para tamu akan duduk di sofa, maka banyak sekali para pemilik rumah membeli atau merancang sofa mereka sesuai dengan identitas diri mereka. Banyak pertimbangan dan banyak juga yang diinginkan, karena itu sofa menjadi barang yang *special* dan dianggap mewakili citra si pemilik rumah ketika ada tamu yang berkunjung.

Sofa yang merupakan *item* yang digunakan sehari-hari dalam menerima tamu, kebutuhannya akan terus tumbuh seiring dengan peningkatan populasi, serta pergeseran tren di tengah masyarakat membuat permintaan model sofa yang bergaya kasual kontemporer, modern kontemporer, dan klasik kontemporer sangat digandrungi di tahun ini karena sifatnya yang mudah menyesuaikan hunian rumah.

Modern kontemporer adalah salah satu yang banyak diminati karena sifatnya yang kekinian dan juga memiliki tren dengan jangka waktu lebih lama dari gaya yang lain. sifat modern kontemporer yang unik, karena adanya sifat modern yang ditolak diantaranya adalah semangat universalisme dalam budaya, kolektivitas, membelakangi tradisi, mengedepankan teknologi dan individualitas. Serta penolakan terhadap budaya Barat yang selama itu masih dominan.

Dalam perjalanannya, sifat-sifat modern dianggap mengesampingkan berbagai produk kesenian non-Barat yang dianggap lebih rendah dari seni modern karena bersifat tradisional. Sifat itulah yang ditentang oleh Modern kontemporer, karena sifat-sifat modern dianggap tidak mengakui khas tradisional yang dihasilkan oleh suatu budaya komunal sebagai ciri khas yang sejajar dengan modern. Maka dari itu sifat modern kontemporer bisa dimasukan ciri khas tradisional, tetapi masih tetap bisa bertahan di era sekarang ini, yang membuat sifat modern kontemporer ini banyak digandrungi anak muda sekarang terutama di Indonesia, karena Indonesia beraneka ragam budaya.

Tetapi sayangnya masih sedikit sekali desainer Indonesia yang membuat desain dengan sifat modern kontemporer ini, kebanyakan dari mereka masih mengimpor sofa dengan gaya modern kontemporer dari negara lain maka corak, bentuk, atau warna tradisional yang di dapat berasal dari budaya negara tersebut. Oleh karena itu, dari latar belakang ini penulis akan membuat perancangan sofa untuk keluarga muda dengan gaya modern kontemporer khas Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang dihadapi maka sofa yang penulis buat harus mencakup bebagai hal, yaitu:

- Desain sofa di buat memiliki ciri khas indonesia.
- Sofa di desain dengan metode modern kontemporer agar flexible dengan modernisasi zaman.
- Sofa di desain bisa menyesuaikan berbagai ruang tamu.

1.3. Rumusan Masalah

1. Apakah desain sofa yang dirancang dapat mengikuti tren dan gaya hidup?
2. Bagaimana cara desain memiliki ciri khas Indonesia?

1.4. Batasan Masalah

1. Desain kontemporer modern khas Indonesia ditujukan untuk anak muda yang *fashionable*.
2. Sofa di desain hanya untuk keluarga muda.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. KAJIAN UMUM

Menjelaskan mengenai awal mula perancangan, dimulai dari landasan teori, landasan empirik dan gagasan awal mengenai perancangan produk.

BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT

Menjelaskan mengenai tujuan perancangan produk, yaitu tujuan umum yang selaras dengan identifikasi masalah dan tujuan khusus yang selaras dengan perumusan masalah. Menjelaskan mengenai manfaat perancangan produk yang dilakukan, langsung maupun tidak langsung terhadap keilmuan, pihak terkait, dan masyarakat umum.

BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Menjelaskan studi sistematis mengenai prosedur dan teknik meneliti dikaitkan dengan objek yang diteliti. Isi metodologi mengenai rancangan penelitian (mencakup prosedur penelitian dan perancangan sistem), rumusan operasional variabel penelitian, cara pengumpulan data (penarikan sampel) untuk setiap/seluruh langkah penelitian, cara menguji hasil penelitian (cara penafsiran dan penyimpulan hasil penelitian).

BAB V. PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Menjelaskan mengenai analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari: aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya.

BAB VI. KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Berisi mengenai konsep perancangan dan visualisasi karya yang merupakan data real yang didapat dari masalah desain. Serta mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, target user, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, foto study model, dan standar operasional produk.

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian.

BAB VIII. RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Berisi mengenai rancangan perhitungan biaya produksi.

BAB II KAJIAN UMUM

2.1. Landasan Teoritik

2.1.1. Pengertian Sofa

Sofa berasal dari istilah *sopha*, yang berasal dari budaya timur dan memiliki arti sebagai tempat duduk seperti dipan (tempat tidur). Sofa pertama kali digunakan pada tahun 1680. Sedangkan berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, sofa adalah kursi panjang bertangan dan bersandaran, biasanya berlapis karet atau busa yang dibungkus kain, kadang-kadang bisa dipakai sebagai tempat tidur.

Desain sofa berkembang pesat secara evolusioner dari segi model, warna, bentuk mengikuti gaya perkembangan dari arsitek atau desain interior. Pada perkembangannya sofa selain dari model juga dikembangkan ke arah fungsi, sehingga muncul juga *sofabed* yaitu mebel yang memiliki fungsi selain sebagai tempat duduk juga bisa digunakan sekaligus sebagai tempat tidur.

2.1.2. Komponen Sofa

a.) Rangka

Rangka, umumnya terbuat dari bahan kayu, jenis kayu yang biasa digunakan sebagai rangka sofa antara lain: jati belanda, kayu jinjing, meranti, mahoni, pinus, dll. Dalam masa perkembangannya, penggunaan sofa dari rangka besi/baja banyak digunakan untuk memperoleh kekuatan serta daya mekanik suatu sofa.

b.) Sistem Pegas

Sistem pegas, berfungsi sebagai penahan daya tekan dari dudukan sofa. Sistem pegas biasanya terbuat dari per, tetapi dapat pula menggunakan webbing/karet sebagai penggantinya.

c.) Dudukan

Dudukan, berfungsi memberikan kenyamanan dalam sebuah sofa. Tingkat kelembutan dari dudukan berbeda-beda pada selera masing-masing individu. Penggunaan dudukan yang terlalu empuk akan menyebabkan cover menjadi kendur, sedangkan dudukan yang terlalu keras akan menyebabkan tingkat kenyamanan sofa menjadi berkurang. Dudukan dibuat dari busa, kadang-kadang digunakan per sebagai bahan penopang untuk menghemat penggunaan busa.

d.) Sandaran

Sandaran. Sandaran dapat dibuat dari busa, dakron, maupun bulu angsa. Penggunaannya tergantung dari model sofa yang dibuat. Sandaran yang terbuat dari bulu angsa memiliki nilai yang tinggi.

e.) Upholstery

Upholstery. Kunci keindahan dari sebuah sofa terletak dari upholsternya. Upholstery ini dapat menggunakan fabric kain, dapat juga menggunakan kulit (asli maupun sintetis/oscar). Pemilihan upholstery selayaknya disesuaikan dengan tema ruangan dan selera pengguna sofa.

2.1.3. Aspek Desain

- **Aspek Material**

Penulis mengembangkan produk yang memiliki aspek material yaitu menggunakan bahan-bahan yang bersifat modern kontemporer yaitu kayu.

- **Aspek Rupa**

Penulis mengembangkan produk yang memiliki aspek rupa yaitu menggunakan corak yang memiliki ciri khas Indonesia.

2.1.4. Modernisasi Indonesia

Menurut Harold Rosenberg, modernisasi adalah sebuah tradisi baru yang mengacu pada urbanisasi atau hingga sejauh mana dan bagaimana pengikisan sifat-sifat pedesaan suatu kelompok masyarakat terjadi. Sementara menurut Soerjono Soekanto, modernisasi adalah perubahan-perubahan di dalam masyarakat mengenai perubahan norma sosial, nilai sosial, susunan lembaga yang ada di masyarakat, pola perilaku sosial, dan segala aspek di dalam kehidupan sosial.

Modernisasi berarti proses perubahan dari cara-cara tradisional ke cara-cara baru yang lebih maju, di mana dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Secara sederhana, dapat dikatakan modernisasi ialah proses menuju masa kini atau proses menuju masyarakat yang modern.

2.1.5. Modern Kontemporer Dalam Desain

Modernisme adalah gerakan filosofis akhir abad 19 dan awal abad 20, dikategorikan oleh pemikiran abstrak yang menyimpang dari kepercayaan realisme, romantisme, dan renaissance di era sebelumnya. Modernisme dalam seni dan design, khususnya, populer selama tahun 1940-an hingga 1980-an.

Sedangkan kontemporer pada dasarnya adalah gaya desain yang sedang 'ngetren' atau sedang diproduksi pada masa sekarang juga. Jadi, kontemporer bisa saja eklektik. Apapun yang sedang terjadi saat ini. Kontemporer lebih dinamis, tidak terikat oleh suatu era.

Sebaliknya, 'modern' pada dasarnya menandakan sebuah era setelah era tradisional atau pra-industrial. Gaya 'modern' sederhananya adalah gaya yang merujuk pada era mesin. Ada juga yang mengartikan gaya 'modern' sebagai gaya yang merujuk pada abad ke-20. Desain modern secara umum karakternya diidentifikasi dari material natural, pilihan warna cerah, sampai dengan penggunaan garis yang minim.

Karena sifat desain kontemporer yang selalu berevolusi, sangat mudah untuk mencampurkan gaya ini dengan gaya yang lain. Jadi modern kontemporer seringkali disandingkan dengan elemen dari desain modern. Untuk membuat desain tersebut terlihat berkesan kontemporer, perabot modern (sofa rendah, karpet tebal) bisa dicampur dengan perabot non-modern seperti keramik concrete dan dinding dengan cat grafiti.

2.1.6. Arti Pola batik

- **Motif Batik Kawung**

Batik nusantara memang sudah hadir sejak beratus-ratus tahun lalu, Batik Kawung adalah salah satu motif batik tertua yang ada di Indonesia. Gambar batik ini sendiri terinspirasi dari bentuk buah kawung atau yang dikenal juga sebagai buah aren.

Motifnya terdiri dari empat oval dan di tengah-tengah memiliki bentuk yang menyerupai salib. Keseluruhan gambar batik memiliki makna yang mengacu pada sumber energi universal.

Seperti pada umumnya, batik Kawung menjadi salah satu batik nusantara yang hanya boleh dikenakan oleh orang-orang kerajaan saja. Biasanya motif batik ini bisa kamu temui ketika digunakan sebagai sarung dari raja atau permaisuri. Tapi seiring berjalannya waktu, batik nusantara ini juga sekarang telah hadir dalam bentuk rok hingga dress.

- **Motif Batik Tekat**

Motif batik ini adalah batik simetris. Namun biasanya batik ini menggunakan Teknik cap bukan batik tulis. Akan sangat sudah jika motif batik ini menggunakan Teknik tulis sehingga di ciptakannya cap agar mempermudah proses pembuatannya.

2.2. Landasan Empirik

a.Observasi

Dalam menentukan user pengguna sofa kontemporer yang akan dirancang maka perlu diketahui segmentasi pasar pengguna furniture

yang ada di Indonesia. Dalam hal segmentasi pasar / pembagian berdasarkan karakter pasar, maka langkah dan strategi yang dilakukan ialah mengelompokan basis segmentasi pasar berdasarkan:

- Geografis:
Penulis memfokuskan pemasaran furniture ke daerah perkotaan di tiap Provinsi di Indonesia. Hal ini dimaksud karena semakin maraknya pembangunan perumahan-perumahan dan apartemen di perkotaan baik yang tingkat menengah sampai tingkat elit. Sehingga segmentasi pasar yang saya lakukan ialah fokus ke daerah perkotaan tiap Provinsi di Indonesia.
- Demografis:
Dalam hal faktor demografis, memasarkan furniture khusus kepada konsumen kalangan rumah tangga / pengantin baru. Hal ini dikarenakan, konsumen kalangan tingkat ini berpotensi menggunakan produk furniture untuk melengkapi property rumah mereka yang sesuai tren masa kini.
- Psikografis:
Berdasarkan karakteristik perusahaan furniture (sofa) yaitu penjualan produk furniture yang berkonsep modern kontemporer maka biasanya merujuk ke masyarakat yang mengenal trend dan penikmat seni.

b. Wawancara



Gambar 1. Tempat produksi Cendana Wood (sumber: dokumen pribadi)

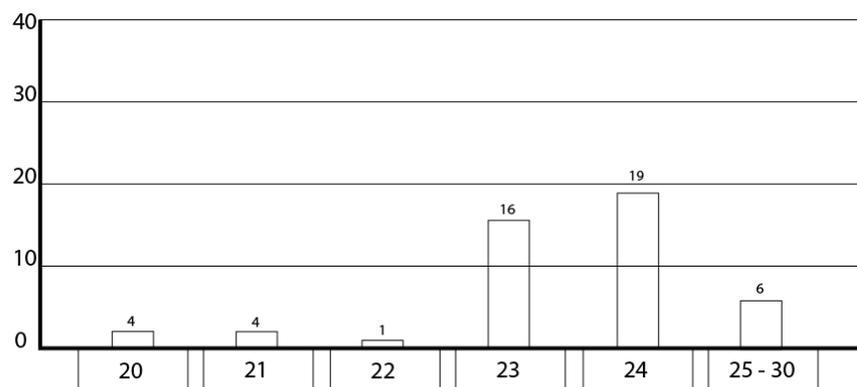
Cendana Wood adalah tempat pembuatan furniture yang berdiri sejak 1992 dan bertempat di Jln Pendidikan No.28, Cinangka Sawangan Depok. Pemilik Cendana Wood Ahmad Ali hafidh mengungkapkan banyaknya permintaan furniture bergaya modern kontemporer tahun ini, pa Ahmad mengatakan bahwa permintaan paling banyak berada pada furniture lemari, sofa, dan meja belajar kebanyakan dari mereka memesan lemari lebih ke tempat pemerintahan seperti gedung DPR, kantor PLN dan instansi pemerintah lainnya sedangkan pada sofa lebih banyak ke keluarga yang

baru menikah dan pada meja belajar lebih ke anak dari karyawan pemerintahan yang memesan lemari tadi. Kebanyakan dari mereka memesan furniture bergaya modern atau kontemporer ataupun gabungan dari keduanya. “Banyak yang pesen model-model kekinian mas kebanyakan si pengen kaya yang ada di lumikasa, informa, sama ikea mas yang bentuknya modern tapi tetep ada kesan alaminya” ungkap Ali.

b.Survei

Dalam hal ini penulis melakukan survei dengan menyebar kuisisioner dan mendapatkan jumlah umur yang berminat mengisi kuisisioner yaitu:

Tabel 1. Statistik Umur Responden



Dari data diatas dapat terlihat bahwa dari 50 responden yang tertarik mengisi survei tersebut berkisar antara umur 23 tahun hingga 24 tahun. Dan presentase tertinggi terdapat pada umur 24 tahun dengan jumlah 19.

Penulis pun memberikan poin pertanyaan penting dalam kuisisioner dan mendapatkan 89% orang menyukai desain modern kontemporer dengan khas Indonesia.

2.3. Gagasan Awal Perancangan

Berdasarkan hasil pembahasan pada sub-bab diatas, maka peluang perancangan yang penulis dapatkan yaitu merancang sebuah sofa bergaya modern kontemporer yang memiliki khas Indonesia dan memiliki desain yang sesuai dengan selera kalangan rumah tangga dan pengantin baru yang berusia 23-25 tahun.

Berdasarkan Bahasan diatas, maka hasil gagasan awal perancangan sebagai berikut:

1. Desain Sofa yang akan dibuat adalah modern kontemporer dengan khas Indonesia.
2. Sofa yang dapat diterima di kalangan *mid end costumer*.
3. Desain dapat diterima dikalangan rumah tangga atau pengantin baru berumur 23-25 tahun.

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT

3.1. Tujuan Perancangan

3.1.1. Tujuan Umum

Dalam perancangan ini, memiliki tujuan untuk keluarga muda yang baru menikah dan mencari furniture yang sesuai dengan zaman dan juga memiliki trend dengan jangka waktu yang lama.

3.1.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada perancangan ini berdasar pada upaya yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah sofa modern kontemporer yang memiliki ciri khas tradisional seperti pola dan warna yang identik dengan ciri khas Indonesia, Dengan pemberian konsep modern kontemporer membuat perancangan ini bisa beradaptasi dengan tren sekarang maupun yang akan datang.

3.2. Manfaat Perancangan

Pada perancangan ini, memiliki beberapa manfaat yaitu:

3.2.1. Keilmuan

1. Sebagai bentuk penerapan keilmuan desain produk terhadap proses perancangan.
2. Menambah pengetahuan mengenai konsep desain furniture.
3. Menambah wawasan terhadap trend yang akan datang.

3.2.2. Pihak Terkait

1. Sebagai pengembangan desain baru di mata pelajaran desain produk.
2. Dapat menjadi referensi desain baru untuk koleksi furniture.

3.2.3. Masyarakat Umum

1. Merubah pola pikir masyarakat indonesia.
2. Memperkenalkan nilai seni yang terkandung pada desain sofa modern kontemporer.

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Dalam perancangan sofa kontemporer ini, maka penulis akan memaparkan teknik perancangan dan pengumpulan data yang dibutuhkan.

4.1. Metode Penelitian

4.1.1. Pendekatan Penelitian

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan penelitian metode kualitatif dalam studi penelitian, metode kualitatif yang digunakan yaitu melakukan pelaksanaan perancangan dimulai dengan hasil sebuah teori yang telah ada dan kemudian dikembangkan sesuai hasil pembahasan yang akan di tuju.

4.1.2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada perancangan ini ialah dengan melakukan observasi pada produk-produk furniture modern kontemporer dan wawancara pada pengerajin furniture yang kemudian dilakukan sebuah penyebaran kuisisioner. Untuk memperkuat data yang diinginkan penulis, penulis mengumpulkan variabel-variabel pendukung seperti jurnal yang membahas keterkaitan antara pembahasan yang ingin di tuju.

4.2. Metode Perancangan

Prosedur yang akan penulis lakukan dalam perancangan ini meliputi:

4.2.1. Pendekatan Perancangan

Strategi yang akan digunakan dalam proses desain ini ialah dengan menggunakan metode eksplorasi warna dan bentuk pada gaya modern kontemporer dan juga corak dan warna pada ciri khas Indonesia dengan penerapan analisis aspek-aspek yang akan digunakan penulis terdiri dari:

- a. Aspek Primer
- b. Aspek Sekunder
- c. Aspek Tersier

4.2.2. Teknik Analisa Data

Teknik Analisa yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode SCAMPER, 5 W 1 H dan komparasi desain. Komparasi atau perbandingan dilakukan untuk menentukan perancangan yang akan dilakukan dengan produk yang telah ada sehingga akan dilakukan pengembangan pada perancangan yang akan dilakukan. Setelah itu dilakukan penggambaran / sketsa dengan berbagai alternatif bentuk dan pilihan pola yang kemudian akan divisualkan melalui 3D desain. Yang kemudian dikembangkan menjadi produk jadi.

BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

5.1. Pembahasan Trend Bergaya Modern Kontemporer



Gambar 2. Carhartt WIP x Journal Standard (sumber:
www.gessato.com)

Sofa modern kontemporer kolaborasi carhartt WIP dengan journal Standar yang dibuat tahun ini di bandrol dengan harga 6800 yen dan habis terjual dalam waktu sehari, Koleksi peralatan rumah tangga ini menampilkan sofa,yang menggunakan penutup kanvas dalam jalur warna coklat khas carhartt WIP.



Gambar 3. Neighborhood x Dr.Romanelli (sumber:
www.hypebeast.com)

Brand asal Jepang Neighborhood berkolaborasi dengan brand asal California Dr.romaneli membuat sofa modern kontemporer yang dibuat pada tahun ini, dibandrol dengan harga 71500 yen dan habis pada bulan february lalu, sofa ini ditopang oleh alas yang seluruhnya terbuat dari kayu. sofa empuknya dilengkapi dengan kain gelap yang sangat kontras dengan fondasi sofa berwarna coklat muda: penyangga punggung, sandaran lengan, gelendong, dan kaki persegi.

Dari penjelasan tadi penulis bisa memberi kesimpulan bahwa sofa bergaya modern kontemporer ini sedang digandrungi di tahun ini.

A. Aspek Primer

Sofa merupakan dudukan yang memiliki bahan material atau komponen utama berupa kayu dan kain, yang memiliki teknik pembuatan dengan khusus. Dalam perancangan sofa kontemporer ini terdapat beberapa elemen utama yang harus ada dalam perancangan, diantaranya adalah :

1. Material

a. Rangka

Rangka umumnya terbuat dari bahan kayu, jenis kayu yang biasa digunakan sebagai rangka sofa antara lain: jati belanda, kayu jingga, meranti, mahoni, pinus, dll. Dalam masa perkembangannya, penggunaan sofa dari rangka besi/baja banyak digunakan untuk memperoleh kekuatan serta daya mekanik suatu sofa, Dalam analisis aspek material rangka ini penulis menggunakan tabel untuk menentukan bahan apa yang akan digunakan

Tabel 2. Komparasi Bahan Rangka

No.	Material	Ringan	harga terjangkau	Memiliki serat yang bagus	Teksturnya halus	kuat
1	 Kayu Jati	×	×	✓	✓	✓
2	 Kayu Pinus	×	✓	✓	✓	✓
3	 Kayu Kamper	×	✓	×	✓	×

Kesimpulan:

Pada tabel diatas penggunaan kayu jati di gunakan untuk membuat rangka sofa modern kontemporer karena *texture* yang cukup kuat dan juga cukup tahan dari serangan serangga.

b. Dudukan

Dudukan berfungsi memberikan kenyamanan dalam sebuah sofa. Tingkat kelembutan dari dudukan berbeda-beda pada selera masing-masing individu. Penggunaan dudukan yang terlalu empuk akan menyebabkan cover menjadi kendur, sedangkan dudukan yang terlalu keras akan menyebabkan tingkat kenyamanan sofa menjadi berkurang. Dudukan dibuat dari busa, dan digunakan karet sebagai bahan penopang untuk menghemat penggunaan busa. Dalam analisis

aspek material dudukan ini penulis menggunakan tabel untuk menentukan bahan apa yang akan digunakan

Tabel 3. Komparasi Bahan Dudukan

No.	Material	tidak mudah kusut	harga terjangkau	awet	Teksturnya halus	kuat
1	 Katun	✗	✓	✓	✓	✓
2	 Polyester	✓	✓	✓	✓	✓
3	 Rayon	✗	✓	✓	✓	✗

Kesimpulan:

Pada perancangan ini menyesuaikan dari rangka yang dibuat dudukan dibuat menggunakan high-density polyurethane dan juga kain berbahan polyester karena teksturnya yang halus dan kuat.

c. Sandaran

Sandaran dapat dibuat dari busa, dakron, maupun bulu angsa. Penggunaannya tergantung dari model sofa yang dibuat. Sandaran yang terbuat dari bulu angsa memiliki nilai yang tinggi. Dalam analisis

aspek material sandaran ini penulis menggunakan tabel untuk menentukan bahan apa yang akan digunakan

Tabel 4. Komparasi Bahan Sandaran

No.	Material	tidak mudah kusut	harga terjangkau	awet	Teksturnya halus	kuat
1	 <p>Katun</p>	✗	✓	✓	✓	✓
2	 <p>Polyester</p>	✓	✓	✓	✓	✓
3	 <p>Rayon</p>	✗	✓	✓	✓	✗

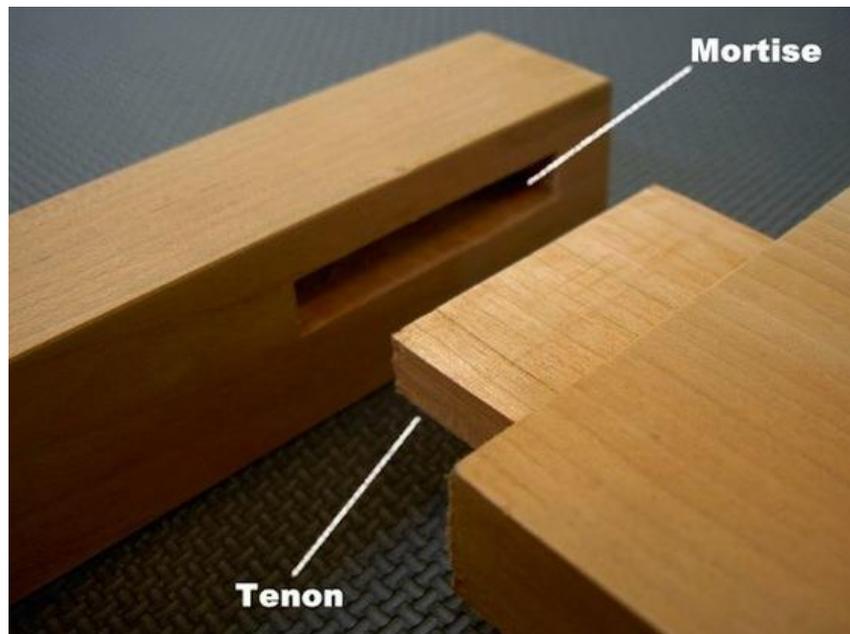
Kesimpulan:

Pada perancangan ini menyesuaikan dari rangka yang dibuat sandaran dibuat menggunakan high-density polyurethane dan juga kain berbahan polyester karena teksturnya yang halus dan kuat.

2. Sistem Pembuatan

- Mortise and tenon

Merupakan pengembangan dari Traditional Wedge Mortise Joint dari Jepang. Variasi joint tradisional dari Jepang bersifat permanen sementara variasi modern dari LOCK Furniture memiliki karakteristik interlocking yang dapat dibongkar pasang, hal ini dikarenakan adanya modifikasi pada bagian tenon yang menyerupai pin.



Gambar 4. Jointing mortise dan tenon (sumber:
www.homedosh.com)

Pada dasarnya memiliki prinsip kerja yang mirip dengan Clip Tenon Joint yang menggunakan 2 pin interlocking. Perbedaannya adalah tenon kontrol pada bagian tengah digantikan dengan wedge

yang bisa dicabut-pasang. Bentuk anatomy memungkinkan joint ini digunakan pada area yang sempit atau memiliki space yang sedikit dibandingkan dengan clip tenon. Kemudian sama halnya dengan clip tenon joint, Kebutuhan akan presisi membuat jenis joint ini lebih mudah diproduksi dengan menggunakan CNC Router machine.

B. Aspek Sekunder

Berdasarkan kebutuhan user, Penggunaan warna-warna modern seperti putih, hitam, dan grayscale merupakan salah satu ciri dari desain modern kontemporer. Penggunaan tone warna ini juga terkadang memadukan dengan aksent warna netral seperti coklat, hijau, biru, dan warna lainnya untuk menghadirkan kesan lebih artistik dan dinamis. Dari melihat pasar kedepan user menengah keatas yang sedang mengandrungi warna-warna netral hitam putih memungkinkan produk ini akan sangat disukai kedepannya

Penggunaan Pola budaya pada sofa memberikan kesan tradisional dengan menyatukan beberapa elemen pola khas budaya Indonesia, Kesan modern juga diberikan agar user merasa tidak ketinggalan zaman dan merasa percaya diri, Pemilihan Material yang berkualitas agar user yang menggunakan produk yang akan dibuat merasa puas dan juga nyaman saat pemakaian

C. Aspek Tersier

Sofa kontemporer ini sangat cocok di tempatkan diruang tamu yang bergaya modern dan tradisional. Target pasar dari desain yang akan dirancang mungkin juga akan bertambah luas karena perkembangan kedepan anak muda

yang mulai peduli dengan budaya mereka yang tergerus zaman karena pesatnya modernisasi di Indonesia.

Design yang akan dibuat pada dudukan yang akan dirancang penulis membuat rancangan pola dari berbagai penjuru Indonesia untuk memberikan kesan kalau perbedaan itu yang menyatukan negara Indonesia.

5.1. Tabel Parameter Aspek Desain

Parameter adalah ukuran atau patokan yang digunakan terhadap pertumbuhan perancangan agar desain yang dibuat memiliki gaya modern kontemporer dan patokan terhadap desain yang dulu maupun yang akan tiba, dan berikut beberapa aspek yang menjadi ukuran:

- a) Konsep modern

Tabel 5. Komparasi Existing Product

Sofa modern	Keterangan
 <p data-bbox="564 1518 740 1536">https://www.collectichome.com</p>	<p data-bbox="863 1339 1102 1447">Sofa modern ini merupakan tempat duduk yang sederhana dengan desain yang tidak rumit, nyaman, dan mudah dibersihkan. Ciri lain dari sofa modern ini adalah memiliki lengan lurus, sudut-sudutnya berbentuk runcing rounded sedikit, dan bagian kolongnya tetap terlihat</p>
 <p data-bbox="571 1823 743 1841">https://www.manomano.es</p>	<p data-bbox="871 1668 1102 1731">Sofa modern ini merupakan tempat duduk yang sederhana dengan rangka bawah yang berbentuk persegi rounded dan memiliki warna yang sangat sedikit</p>

Sofa modern	Keterangan
 <p data-bbox="572 577 740 595">https://www.luxurylinen.co.nz</p>	<p data-bbox="866 418 1136 499">Sofa modern ini memiliki design yang minimalis pada bagian bawah rangka dibuat seminimalis mungkin dan pada bagian atas dibuat berbentuk rounded tebal agar membuat kesan berkebalikan</p>
 <p data-bbox="557 907 735 925">https://www.casa-padrino.de</p>	<p data-bbox="874 763 1126 831">Sofa modern ini merupakan tempat duduk yang memiliki design persegi runcing dan memiliki warna abu yang memberikan kesan industrial modern</p>

Keterangan:

Dari keterangan yang di paparkan penulis menyimpulkan untuk membuat perancangan sofa pada bagian bawah rangka sofa memiliki bentuk yang berkonsep sama dengan keterangan diatas yaitu modern.

b) Konsep kontemporer

Tabel 6. Komparasi Existing Product

Sofa kontemporer	Keterangan
 <p data-bbox="571 757 753 779">https://www.phillips.com</p>	<p data-bbox="855 591 1129 685">Sofa kontemporer ini dibuat oleh seniman kontemporer paling digandrungi anak muda sekarang dia seperti acuan seni kontemporer saat ini yaitu kaws, sofa yang di desain kaws ini memiliki dudukan yang terbuat dari boneka sesame street X kaws.</p>
 <p data-bbox="580 1061 746 1084">https://hypebeast.com</p>	<p data-bbox="855 913 1129 981">Stüssy x Geoff McFetridge x Modernica ini di desain menggunakan konsep kontemporer yang memiliki bentuk modernica yang khas dan juga memiliki patern khas dari shawn stussy</p>
Sofa kontemporer	Keterangan
 <p data-bbox="539 1429 746 1451">https://www.highsnobiety.com</p>	<p data-bbox="855 1272 1129 1339">Dr. Romanelli x NEIGHBORHOOD sofa ini di desain menggunakan konsep kontemporer sofa yang dibuat menggunakan corak dari sisa sisa industri apparel masa kini</p>
 <p data-bbox="612 1742 692 1765">cas.gov.co</p>	<p data-bbox="855 1576 1129 1666">Fabrick x A BATHING APE x Karimoku sofa ini di desain menggunakan sofa kontemporer yang menggunakan bahan kayu dan memiliki patern khas dari brand A BATHING APE yang di desain oleh nigo</p>

Keterangan:

Dari keterangan yang di paparkan penulis menyimpulkan untuk membuat perancangan sofa pada bagian atas rangka memiliki bentuk dan bahan kontemporer yang kebanyakan kayu dan memiliki bentuk yang banyak kesan lengkung, sedangkan pada bagian dudukan memiliki corak yang memiliki ciri khas Indonesia yaitu corak batik dari beberapa daerah di Indonesia yang digabungkan bentuk dan warna kontemporer.

5.1.1. Tabel Perbedaan Fungsi Desain Kontemporer Dan Tradisional

Fungsi adalah sekelompok aktivitas yang tergolong pada jenis yang sama berdasarkan sifat atau pelaksanaannya. Adapun perbedaan fungsi antara desain kontemporer dengan tradisional.

Tabel 7. Perbedaan fungsi

Desain Tradisional	Desain Kontemporer
<ul style="list-style-type: none">- Untuk kepentingan ritual daerah setempat.- Relief atau patung untuk memperindah candi, pura, kuil.- Bentuk dan motif hias mengandung makna magis.	<ul style="list-style-type: none">- Untuk kepentingan pribadi dan sosial.- Karya seni sebagai ungkapan ekspresi dan pajangan atau dekorasi ruang.- Bentuk dan motif tidak mengandung makna magis.

5.2. Analisa Aspek Desain

Dalam analisis aspek desain ini penulis akan menjelaskan analisis aspek desain pada produk - produk perancangan sofa bergaya modern kontemporer,

lalu akan dikomparasikan dalam sebuah perancangan yang baru dan dapat digunakan oleh user.

A. Garis

Biasanya unsur dominan yang kerap digunakan pada desain furniture adalah garis lurus. Desain modern kontemporer cenderung menjauhi kebiasaan ini dan lebih sering menggunakan garis melengkung sebagai alternatifnya. Bahkan dalam beberapa contoh desain modern kontemporer, didesain seluruhnya dengan garis lengkung. Namun ada juga yang menggabungkan antara garis lengkung dan garis lurus, dari keterangan yang sudah dibahas penulis memilih desain modern kontemporer dengan penggabungan garis lurus dan garis lengkung ini dikarenakan disain yang akan dibuat untuk kalangan semua gender.

B. Warna

Penggunaan warna netral seperti putih, abu-abu, hitam, atau cokelat merupakan salah satu karakter dari desain modern kontemporer. Warna netral ini berguna untuk menyeimbangkan dua gaya yang berbeda agar tetap terlihat serasi dan indah. Namun, penggunaan warna ini juga bisa dipadukan dengan aksesoris warna kontras yang lebih cerah seperti, biru, hijau, ungu, atau warna lainnya agar desain bisa terlihat lebih dinamis. dari keterangan yang sudah dibahas penulis memilih warna kontemporer pada rangka bagian atas seperti warna alam dan warna modern pada bagian rangka bawah seperti hitam putih atau abu.

C. Material

Gaya desain modern kontemporer kerap menggunakan Material natural dan alami seperti kayu, beton, atau marmer yang tidak diberikan *finishing*

untuk memberikan kesan natural. Selain itu, material organik seperti batu-batuan alam, berbagai jenis tekstil seperti *wool* atau *cotton*, dan panel-panel kayu daur ulang juga bisa menjadi alternatif pilihan, dari keterangan yang sudah dibahas penulis memilih desain modern kontemporer pada bagian atas rangka dengan material kayu alami yang tidak diberikan *finishing* agar terlihat lebih alami terkesan kontemporer dan pada bagian rangka bawah diberi warna hitam agar terlihat modern.

5.2.1 Penggabungan Bentuk Dan Kontemporer Dengan Modern

Penggabungan ini dimaksudkan untuk mengambil beberapa poin penting agar pengguna bisa merasakan seni kontemporer dan modern secara bersamaan.

5.3. Hipotesa Desain

Berdasarkan analisis komparatif terhadap beberapa existing produk sofa modern dan kontemporer, penulis memiliki ide dan gagasan untuk merancang sofa bergaya modern kontemporer dengan khas Indonesia, desain ini sangat cocok dengan ruangan bergaya modern, tradisional, dan elegan. Bentuk dari sofa ini yaitu penggabungan statis dan dinamis. Warna pada sofa ini mengambil warna natural dan juga warna alami agar ruangan terasa lebih modern dan bernuansa tradisional. Desain yang akan dirancang juga mengambil bentuk dan corak antara modern kontemporer dan tradisional. Rancangan ini di peruntukan untuk keluarga muda kalangan menengah keatas yang sangat menggemari seni dan budaya. Tekstur alami juga dipakai dalam desain ini agar membuat kesan nyaman dan indah.

5.3.1. SCAMPER

a) *Combine*

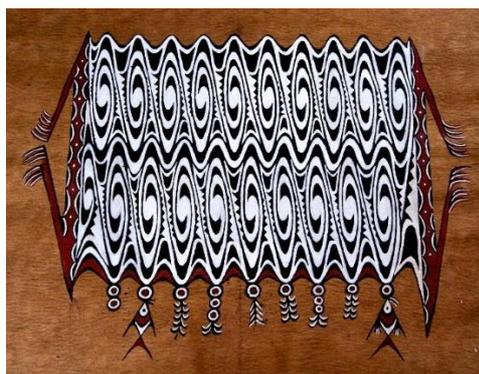
Combine atau menggabungkan gaya modern dengan kontemporer dan juga ciri khas Indonesia.

b) *Adapt*

Adapt atau mengadaptasi bentuk bergaya modern kontemporer dan juga mengadaptasi pola ciri khas Indonesia.



Gambar 5. Bentuk modern kontemporer (sumber: www.pinterest.com)



Gambar 6. Pola tradisional (sumber: www.pinterest.com)

c) *Modify, Magnify, Minify*

Modify, Magnify, Minify atau memodifikasi bentuk dan posisi produk sesuai dengan poin pola dan bentuk kontemporer yang digabungkan dengan modern.

5.3.2. 5W1H

a) *What*

Merupakan sebuah produk yang berfungsi sebagai tempat menerima tamu dan memiliki gaya modern kontemporer khas Indonesia.

b) *Who*

Dalam rancangannya produk sofa modern kontemporer ini ditujukan kepada semua gender dengan rentang usia 23-25 tahun yang baru menikah.

c) *When*

Digunakan ketika melakukan aktivitas di ruang tamu untuk menerima tamu.

d) *Why*

Agar bisa mengikuti zaman dan memiliki trend dengan jangka waktu yang lama.

e) Where

Produk ini dapat digunakan di ruang tamu rumah, ruang tamu kantor bahkan di museum.

f) How

Penggunaan produk sofa kontemporer ini sama seperti sofa pada umumnya yaitu duduk dibagian dudukan sofa.

5.3.3. TOR

TOR atau Term of Reference merupakan panduan atau kerangka acuan untuk menentukan sebuah produk yang berguna agar perancangan sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam proses perancangan sofa kontemporer ini, TOR nya sebagai berikut:

1.Deskripsi Produk

Sofa bergaya modern kontemporer yang berfungsi sebagai menerima tamu yang memiliki pola corak khas Indonesia dan juga sofa yang melengkapi ruangan agar terlihat lebih unik dan elegan, sofa juga memiliki bahan yang kuat dan juga nyaman untuk digunakan. Sofa ini juga memiliki konsep penggabungan kontemporer dengan modern yang membuat pengguna sofa ini kekinian.

2. Pertimbangan Desain

a. Sofa modern kontemporer ini tidak hanya memiliki ciri khas Indonesia saja ada juga fungsi lain seperti mengubah budaya tradisional menjadi kekinian.

- b. Gaya desain pada sofa modern kontemporer memberikan kesan tradisional, modern, unik dan elegan.
- c. Produk memiliki beberapa corak variasi batik di Indonesia pada bagian dudukan agar user mendapat kesan khas Indonesia.
- d. Material yang digunakan sesuai untuk mewujudkan aspek-aspek desain yang telah ditentukan.

3. Batasan Desain

- a. Perancangan desain sofa kontemporer ini sangat diperuntukan untuk keluarga muda yang *fashionable*.
- b. Produk hanya bisa digunakan diruang tamu dan juga tempat yang bernuasa artistik seperti pameran.
- c. Perancangan design sofa ini hanya bisa dipakai di ruangan yang luas agar sisi artistiknya lebih terlihat.

4. Deskripsi Pengguna

Pengguna merupakan keluarga muda dengan rentang usia 23 -25 tahun yang sudah bekerja, dengan tingkat sosial menengah dan keatas, yang memiliki ketertarikan terhadap seni dan tren masa kini.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI

6.1. Konsep Perancangan

Setelah melakukan analisa terhadap user, aktivitas, aspek desain seperti fungsi dan rupa, didapatkan kesimpulan untuk membuat konsep modern kontemporer sofa yang digabungkan dengan ciri khas Indonesia yang memberikan dampak psikologis terhadap user dengan corak corak tradisional dan juga bentuk kontemporer yang membuat desain ini bisa memberikan beberapa kesan sekaligus yaitu unik, tradisional, elegan dan modern, Berdasarkan analisa komparasi produk, material produk ini dibuat bertekstur alami dan netral.

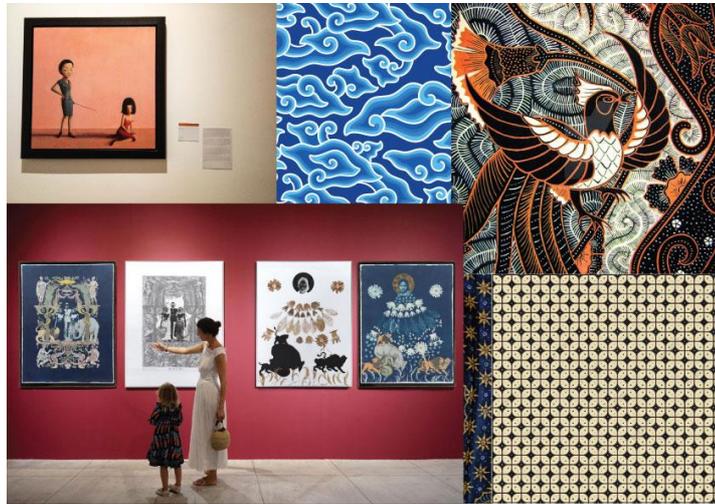
6.2. Proses Perancangan

6.2.1. Mind Map



Gambar 7. Mind map (sumber: Dokumen pribadi)

6.2.2. Style Board



Gambar 8. Style board (sumber: www.pinterest.com)

Pada style board diatas mendeskripsikan bahwa produk yang dirancang memiliki tampilan visual yang dideskripsikan melalui gambar pada board. Tampilan visual produk yang akan dirancang dengan tampilan warna netral dan alami dengan corak tradisional.

6.2.3. Mood Board



Gambar 9. Mood board (sumber: www.Archivedream.com)

Konsep mood board dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun kontemporer.

6.2.4. Image User



Gambar 10. Image User (sumber: www.Pinterest.com)

Pada image user dapat disimpulkan bahwa produk sofa kontemporer ini dapat digunakan oleh semua gender yang berusia sekitar 23 – 25 tahun yang target usernya adalah keluarga muda kalangan menengah keatas , yang sudah bekerja maupun sedang melanjutkan pendidikannya.

6.2.5. Sketsa Alternatif



Gambar 11. Sketsa alternatif (sumber: Dokumen pribadi)

6.3. Visualisasi Karya

6.3.1. Final Design



Gambar 12. Final Design (sumber: Dokumen pribadi)

6.3.2. Tampak Samping Kanan Dan Kiri



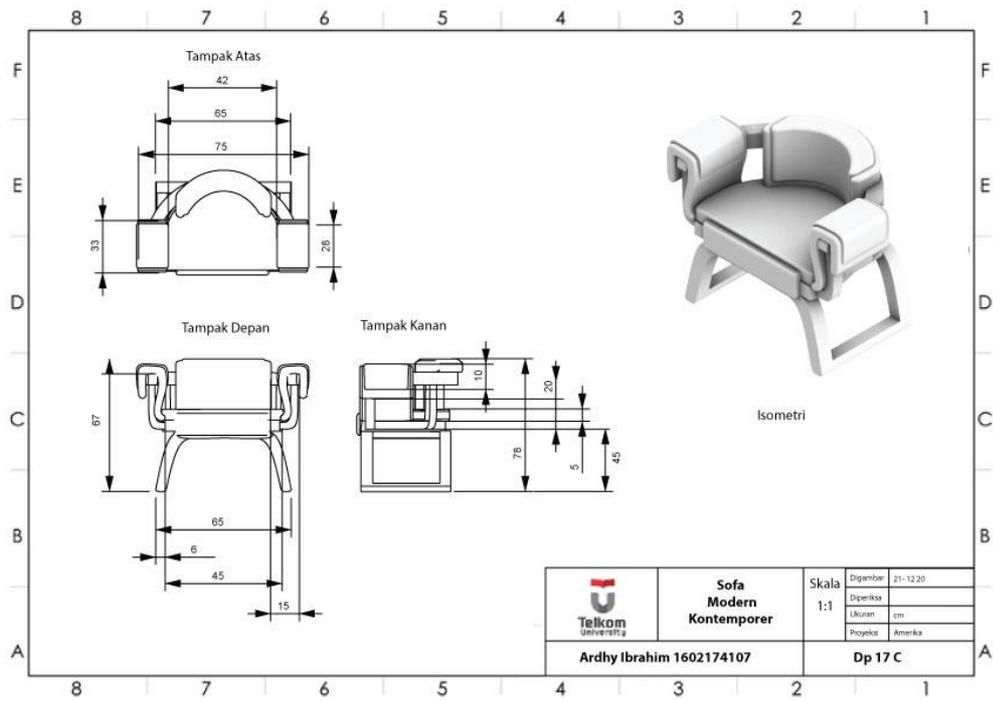
Gambar 13. Tampak samping kanan dan kiri (sumber: Dokumen pribadi)

6.3.3. Tampak Depan Dan Belakang



Gambar 14. Tampak depan dan belakang (sumber: Dokumen pribadi)

6.3.4. Gambar Teknik



Gambar 15. Gambar Teknik (sumber: Dokumen pribadi)

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Dari kesimpulan pada perancangan ini didapat bahwa sofa modern kontemporer ini memiliki batasan yaitu ruangan pada produk ini harus memiliki ruangan yang luas agar kesan unik dan elegan bisa terlihat supaya bisa menjadi center of view pada ruangan yang akan ditempatkan sofa bergaya modern kontemporer ini, poin yang sangat ditekankan dalam perancangan ini adalah mengubah pola pikir masyarakat yang mulai tidak peduli dengan ciri khas tradisional mereka dikarenakan budaya dari luar yang terlihat lebih modern dan kekinian. Pengambilan konsep kontemporer bertujuan mengembangkan ciri khas Indonesia agar bisa bersaing dengan budaya luar bahkan memungkinkan Indonesia bisa menjadi acuan masyarakat seluruh dunia.

7.2. Saran

Dari rancangan yang dibuat ini terdapat beberapa saran dari penulis untuk pembaca atau rancangan yang selanjutnya, untuk meneruskan perancangan ini agar dapat digunakan oleh masyarakat luas, karena produk ini hanya sebatas digunakan oleh keluarga muda penikmat seni yang memiliki ruangan yang luas. Semoga rancangan ini dapat menjadi acuan untuk perancang lain kedepannya agar selalu memasukan khas Indonesia kedalam rancangan mereka.

BAB VIII RENCANA ANGGARAN BIAYA

Rencana Anggaran Biaya alias RAB secara sederhana dapat diartikan sebagai perkiraan biaya yang akan dikeluarkan untuk melaksanakan kegiatan tertentu terutama dalam proyek. Dokumen ini akan menjadi dasar atau acuan pelaksanaan aktivitas yang dimaksud, mulai dari pemilihan berbagai komponen pendukung (material, pihak penyedia, dan sebagainya) hingga pengawasan pelaksanaan pekerjaan. dan berikut merupakan rincian dari biaya tersebut:

Tabel 8. Biaya produksi dan operasional

Biaya Produksi Dan Operasional	
Anggaran	Biaya (Rp)
Biaya Vendor	Rp.1.000.000,00
Biaya Antar	Rp.100.000,00
Total	Rp.1.100.000,00

Tabel 9. Biaya Bahan

Biaya Bahan				
Anggaran	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Biaya(Rp)
Kain Polyester Microfiber	8	m	Rp.32.500,00	Rp.260.000,00
Busa High-density polyurethane	100	cm	Rp.8.000,00	Rp.800.000,00
Kayu Kaso Jati 110x4x4	2	ikat	Rp.95.000,00	Rp.190.000,00
Mowilex Acrylic Emulsion E-818 Bali	1	Liter	Rp.175.000,00	Rp.175.000,00
Avian Cat Transparan Pernis	0,45	Liter	Rp.33.000,00	Rp.33.000,00
Lain-lain				Rp. 500.000,00
Total				Rp.1.958.000,00

BAGIAN AKHIR

A. Daftar Pustaka

Kesadaran Budaya Lokal Perupa Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa Desain Di Era Kontemporer, (2020).

Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms

Organizations and Inspires Innovation (1st ed.). New York, United States of America: HarperCollins Publishers.

Hanington, B. (2012). Universal Methods of Design: 100 Ways to Research

Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions

Techniques :Mortise & Tenon for Tables. North Carolina : Woodworking Magazines.

Spon, C. (2009). Woodwork Joints :How to make and where to use them. New York: The Toolemera Press.

<https://www.toppr.com>

B. Narasumber

Nama : Galang Hafidz Paku Aji

Umur : 20 tahun

Jabatan : Mahasiswa

Nama : Fitrah Yogi

Umur : 22 tahun

Jabatan : Karyawan Swasta

Nama : Ahmad ali hafidh

Umur : 54 tahun

Jabatan : Pemilik Cendana Wood

C. Glosarium

Kontemporer : Pada waktu yang sama

Menerapkan	: Mempraktikan
Analisis	: Penyelidikan atau penguraian / telaah
Detail	: Sampai ke bagian-bagian kecil / rinci
Standar	: Ukuran yang dibakukan
Teknik	: Metode / cara kerja
Hipotesis	: Anggapan dasar yang diduga-duga
Kreativitas	: kemampuan untuk menciptakan sesuatu
Elegan	: Anggun
Penggabungan	: perbuatan menggabungkan
Substitusi	: Pengganti
Survei	: Peninjauan lapangan untuk penelitian