

## Perancangan Meja Tamu sebagai *Storage* Mainan Anak Untuk *Compact House* di Surabaya

Karimah Abdul Bagi Bafagih, Kresno Soelasmono, Wyna Herdiana

Jurusan Desain dan Manajemen Produk Universitas Surabaya

karimo.rimo@yahoo.com

**Abstrak-**Keterbatasan lahan serta tingginya permintaan akan lahan menyebabkan masyarakat Kota Surabaya menempati hunian yang sempit. Sehingga terdapat fungsi ganda pada ruangan di rumah tersebut, seperti ruang tamu yang juga digunakan sebagai ruang keluarga. Sehingga tidak jarang anak akan bermain pada ruang tamu yang sering membuat orang tua kewalahan membereskan mainan saat ada tamu datang. Maka dirancanglah furnitur ini, yaitu meja tamu sebagai *storage* mainan anak untuk *compact house*. Penelitian ini dilakukan dengan metode *in depth interview* dan observasi yang dilakukan pada keluarga muda yang menghuni rumah kecil di daerah surabaya sebagai studi kasus penelitian ini. Produk yang dirancang berupa meja tamu (meja kopi) yang juga berfungsi sebagai *storage* mainan anak yang mengangkat tema skandinavia desain, dimana desain mengutamakan fungsionalitas tanpa menghilangkan nilai estetis atau keindahan dari produk. Meja tamu (meja kopi) tersebut diharapkan cocok dengan ruang tamu manapun, sehingga warna yang dipilih untuk meja ini adalah warna netral, yaitu putih dan coklat / krem. Bentuk dari meja tamu ini juga bentuk yang cocok untuk rumah sempit, dimana produk tidak terlalu memakan tempat atau *space*. Maka dengan adanya produk ini diharapkan membantu menjawab permasalahan para penghuni rumah kecil di surabaya, dimana *space* terbatas pada rumah bukan lagi kendala untuk memiliki rumah yang rapi dan cantik.

**Kata Kunci :** keterbatasan lahan, hunian sempit, *compact house*, skandinavia desain, fungsi ganda, Surabaya

**Abstract-***The limitation of land and the high demand for land cause Surabaya's people stay in narrow house. So there is a dual function on the room in that house, like living room which is also used as a family room. So that, children often play in the living room and make the parents overwhelmed when the guest is coming. So that, this furniture is designed, that is coffee table as kids toys storage for compact house. This research done by in depth interview and observation method which is done on young family that live in small house in Surabaya as a case study this research. The designed product is guest table (coffee table) that also used as toys storage that raised the scandinavian design theme, where the design is focus on the function without rule out the aesthetic value of the product. This guest table (coffee table) is expected suitable with any livingroom, so this coffee table used neutral color, which is white and brown / cream. This coffee table have a shape that suitable for narrow house, where this product is not too takes place or space. Then with this product is expected can help answering the*

*problems people that live in small house in Surabaya, where the limited space in house is no longer an obstacle to having a neat and beautiful house.*

**Keywords** : *limitation land, narrow house, compact house, scandinavian design, dual function, Surabaya*

## **PENDAHULUAN**

Meningkatnya kebutuhan akan rumah, terbatasnya lahan, serta tingginya nilai lahan menjadi fenomena yang umum terjadi hampir di seluruh kota-kota besar di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh pertumbuhan jumlah penduduk kota (baik yang berasal dari kota itu sendiri maupun dari luar kota atau pendatang) semakin bertambah, sehingga jumlah demand (permintaan) dan supply (penyediaan) akan rumah tinggal tidaklah seimbang.

Kepadatan penduduk adalah salah satu fenomena yang paling sering kita temui di kota-kota besar di Indonesia. Meningkatnya pertumbuhan penduduk dan tingginya arus urbanisasi menjadi salah satu faktor utama penyebab terjadinya fenomena tersebut. Begitu juga yang terjadi di kota besar seperti Surabaya. Sebagai kota metropolitan kedua terbesar di Indonesia, data Badan Pusat Statistik Kota Surabaya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai kepadatan penduduk setiap tahunnya di Kota Surabaya. Menurut data kependudukan tahun 1990, kepadatan penduduk di Surabaya tercatat sebesar 7.568 jiwa/km<sup>2</sup>. Nilai ini terus bertambah hingga berdasarkan data kependudukan tahun 2010, kepadatan penduduk di Surabaya tercatat sebesar 8.462 jiwa/km<sup>2</sup>. Dengan data tersebut, Kota Surabaya menduduki peringkat ke-13 berdasarkan jumlah nilai kepadatan penduduk dari 92 kota besar lainnya yang ada di Indonesia.

Sempitnya lahan untuk hunian mengakibatkan penduduk memiliki rumah dengan ukuran kecil. Yang artinya, di dalam rumah tersebut memiliki ruangan yang serba sempit. Akan tetapi barang yang butuh disimpan banyak, sehingga tidak ada lagi ruang untuk menyimpan barang dan akhirnya diletakkan sembarangan di rumah tersebut. Dan rumah tersebut menjadi tidak rapi.

Bagi mereka yang telah berkeluarga, rumah dihuni tersebut dihuni oleh keluarga kecil yang terdiri dari bapak, ibu, dan anak. Kebutuhan mereka pun lebih banyak. Seperti, perabotan untuk anak, mainan anak, tempat belajar untuk anak, dan lain

sebagainya. Sedangkan kamar untuk anak hanya cukup diisi dengan kasur tidur dan lemari baju. Disini timbul masalah dimana mereka harus menyimpan mainan-mainan anak yang banyak. Maka dari itu dibutuhkan *furniture* yang tidak hanya memiliki nilai estetika namun juga memiliki berbagai fungsi (multifungsi) untuk menghemat ruang yang dibutuhkan dalam rumah.

Furniture merupakan salah satu kebutuhan dalam setiap rumah. Fungsinya tak hanya untuk memperindah interior dalam rumah, tapi juga untuk sebuah estetika yang mencitrakan kepribadian si pemilik rumah, selain fungsi utamanya yang menjadi alat untuk membantu kebutuhan sehari-hari. *Furniture* yang paling dibutuhkan untuk rumah adalah kursi ruang tamu. Kursi ruang tamu ini sendiri diletakkan pada ruang tamu dan digunakan ketika sedang menjamu tamu maupun hanya sekadar berkumpul bersama keluarga.

Meja tamu merupakan perabotan yang diletakkan di ruang tamu yang berfungsi untuk tempat jamuan ketika menjamu tamu. Meja tamu atau juga disebut meja kopi (*coffee table*) terdiri dari berbagai model dan ukuran, menyesuaikan ruang yang ada. Meja tamu yang sering dijumpai dan digunakan sekarang memiliki fungsi sebagai meja saja. Sehingga untuk fungsi yang lain, pengguna membutuhkan produk terpisah lainnya.

Untuk menyimpan berbagai kebutuhan, biasanya menggunakan *storage* atau tempat penyimpanan. *Storage* ini sendiri juga terdiri dari bermacam-macam. Mulai dari laci, *box* biasa, rak, hingga *storage* yang berbentuk seperti mainan. *Storage* penyimpanan mainan biasanya berbentuk persegi biasa, atau *box* berbentuk seperti mobil atau tokoh kartun tertentu. *Storage* biasanya diletakkan di bawah kolong, atau dibiarkan terlihat dimanapun. Hal tersebut akan mengganggu apabila rumah tidak memiliki ruang yang cukup luas. Sehingga, dibutuhkannya inovasi dalam peletakan atau penggabungan *storage* tersebut agar menghemat space yang ada di rumah.

Dengan fenomena yang terjadi seperti ini, penulis ingin menciptakan suatu terobosan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut dengan cara membuat desain *furniture* berupa meja tamu multifungsi yang dapat memenuhi

kebutuhan pengguna, mudah dalam penggunaan, tidak membuat sempit, dan praktis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, berupa observasi dan *In Depth Interview*.

Tabel 1. Skenario Penelitian

Tujuan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan permasalahan yang pasti dari pengguna</li> <li>• Ide dan pengembangan produk yang dibutuhkan</li> <li>• Studi Produk serupa yang sudah ada</li> <li>• Konsep produk baru yang diharapkan</li> </ul>
Desain Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>In Depth Interview</i> (IDI)</li> <li>• Observasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studi Eksisting</li> <li>- Studi Aktivitas</li> <li>- Studi Kebutuhan</li> <li>- Studi Tata Letak</li> </ul> </li> <li>• Uji Coba</li> </ul>
Area Penelitian	Kota Surabaya
Target Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keluarga Muda yang telah memiliki anak dan menempati rumah dengan tipe 50 ke bawah</li> </ul>
Ukuran Sampel (6 orang, tersebar merata di wilayah Kota Surabaya)	<p>IDI :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivitas yang dilakukan keluarga tiap rumah</li> <li>• Ukuran ruang yang terdapat di tiap rumah</li> <li>• Aktivitas bermain anak</li> </ul> <p>Observasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebutuhan yang dibutuhkan oleh tiap rumah</li> <li>• Tata letak ruangan dan perabotan tiap rumah</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi Aktivitas Berupa kesimpulan dari aktivitas target penelitian yang didapat dari observasi dan kuesioner</li> <li>• Studi Kebutuhan Mengetahui apa saja yang dibutuhkan target penelitian di dalam ruang tamu.</li> <li>• Studi Tata Letak Berupa skema tata letak rumah target</li> </ul>

	penelitian.
Periode Penelitian	• 13Februari 2017 – 2 Mei 2017
Peneliti	Karimah Abdul Bagi Bafagih

Berdasarkan seluruh data yang diperoleh metode penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

- Meja tamu yang juga berfungsi sebagai penyimpanan mainan anak dibutuhkan untuk menghemat ruang pada rumah dengan *space* kecil.
- Produk menggunakan sistem engsel dengan empatt *storage* yang dibagi besar sama besar.
- Produk dirancang menjadi produk multifungsi yang dapat menghemat ruang pada rumah.
- Produk di letakkan di tengah ruang tamu, di depan kursi tamu, dan bersentuhan langsung dengan lantai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. *Prototype*

### Analisa SWOT

Analisis SWOT mengacu pada strategi produk yang dapat mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman agar produk memiliki kedudukan dalam target pasar, oleh karena itu diperlukan analisis secara sistematis dan tepat

sasaran.

#### 1. *Strengths*

- Meja tamu yang juga berfungsi sebagai *storage* mainan anak yang dapat memudahkan orang tua untuk menyimpan mainan anak dengan ringkas.
- Meja tamu yang mengangkan konsep “*compact house*” dimana segala perabot memiliki fungsi ganda guna menghemat *space* pada rumah.
- Meja tamu untuk rumah kecil atau rumah yang memiliki *space* terbatas.
- Memiliki model modular. Dimana konsumen dapat mengatur meja tamu sesuai keinginan.

#### 2. *Weakness*

- Merupakan produk baru (pengembangan fungsi dari produk sebelumnya) yang menyebabkan produk sulit dikenal, untuk itu dibutuhkan *product launching* sebagai solusi pengenalan pasar.
- Bentuk yang spesifik memungkinkan beberapa bentuk rumah tidak sesuai dengan produk ini.

#### 3. *Opportunity*

- Inovasi produk meja tamu dengan penambahan fungsi pada meja tamu.
- Belum adanya produk serupa di pasaran.
- Kemungkinan keluarga muda dengan rumah kecil dapat membeli produk.

#### 4. *Threat*

- Adanya pesaing dari pemain lama yang dapat membuat produk serupa.
- Barang dari pemain lama lebih diminati di pasaran.

### **Analisa STPD**

Analisis STPD digunakan sebagai strategi pemasaran dan identifikasi pada segmentasi, targer, penempatan, dan perbedaan pada produk yang menjadi tolak ukur pada identitas produk yang sesuai dengan keinginan pasar.

#### 1. *Segmentation*

##### a. Demografis

- Primer : Orangtua muda di Indonesia
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

*Tugas Akhir Desain dan Manajemen Produk – Universitas Surabaya*

- Usia : 25-40 tahun
- Ekonomi : Kelas menengah bagian atas (B+)

- Sekunder

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : 25-40 tahun

b. Geografis

c. Lokasi : kota besar di Indonesia

d. Psikografis

Sekelompok konsumen yang memiliki rumah kecil dengan ruang terbatas yang sadar akan kerapian dan keindahan pada rumah, terutama pada ruang tamu.

## 2. *Targetting*

### a. Demografis

- Primer : Keluarga muda di Indonesia yang memiliki rumah kecil (*space* terbatas pada rumahnya)

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

- Usia : 27-32 tahun

- Psikografis : Orangtua muda yang memiliki rumah kecil dan sadar akan kerapian dan keindahan pada rumah.

- Penghasilan : 5-6juta/bulan

- Sekunder : Keluarga / Rumah Tangga di Indonesia

- Jenis Kelamin Laki-laki dan perempuan

- Usia : 25-40 tahun

### b. Geografis

Kota Surabaya dan kota kecil sekitarnya (Malang, Kediri, Mojokerto, Jember, dll)

### c. Psikografis

Keluarga muda yang tinggal pada rumah kecil yang memiliki *space* terbatas yang butuh perabotan dengan fungsi ganda, praktis, dan bagus (bernilai estetis) yang akan diletakkan pada ruang tamu rumah.

## 3. *Positioning*

Sebagai produk meja tamu dengan konsep *compact house* untuk rumah kecil yang berfungsi sebagai meja tamu sekaligus media penyimpanan mainan anak yang multifungsi, praktis, dan bernilai estetis.

#### 4. *Differentiation*

- a. Sebagai meja tamu yang menerapkan konsep *compact house*
- b. Sebagai meja tamu yang juga berfungsi sebagai penyimpanan mainan anak
- c. Sebagai meja tamu yang dapat menghemat *space* pada rumah dengan *space* terbatas

### **Marketing Mix**

#### 1. *Product*

##### 1.1 *Product Level*

- *Basic Product* : Merupakan meja tamu untuk meletakkan jamuan ketika ada tamu.
- *Core Benefit* : Sebagai meja tamu untuk rumah kecil (tipe 50m<sup>2</sup> ke bawah)
- *Actual Product* :
  - Produk berupa meja tamu yang memiliki fungsi ganda, yaitu meja tamu sekaligus penyimpanan mainan anak.
  - Menghemat *space* dalam rumah kecil yang memiliki *space* terbatas.
  - Produk yang dibuat memiliki model modular, dimana pengguna dapat mengatur model dari produk tersebut, sesuai dengan keinginannya.
- *Expected Product* : Produk yang berupa meja tamu ini dengan model modular untuk menyesuaikan berbagai kebutuhan dan keinginan pengguna.
- *Augmented Product*

Pemberian garansi terhadap produk apabila produk yang diterima konsumen dalam keadaan rusak. Dengan syarat pembeli harus memiliki bukti pembayaran dan kartu garansi yang telah tertulis tanggal pembelian. Garansi yang diberikan yaitu :

- Penggantian pada part yang rusak, apabila terjadi kerusakan pada pengiriman
- 12 bulan pertama mendapatkan perbaikan gratis pada bagian *storage*, penutup *storage*, dan kursi pada *storage* biru.

- *Product Classification* : Produk ini termasuk produk *shooping goods*, karena barang yang dibeli memerlukan beberapa pertimbangan seperti fitur, warna, kualitas, serta biaya yang harus dikeluarkan untuk membeli produk tersebut

### 1.2 Brand Naming, logo, dan tagline

## 2. Price

- *Cost Based Price*

Harga yang diterapkan pada produk FURNIUS menggunakan *Cost-based pricing*, yaitu metode penentuan harga dimana harga suatu produk didasarkan atas biaya bahan baku ditambah dengan *mark-up* keuntungan yang diinginkan.

- *Penetration Price*

Strategi penjualan dengan menentukan harga awal yang rendah / murah dengan tujuan untuk penetrasi pasar dengan cepat dan juga membangun loyalitas merek daripada konsumen.

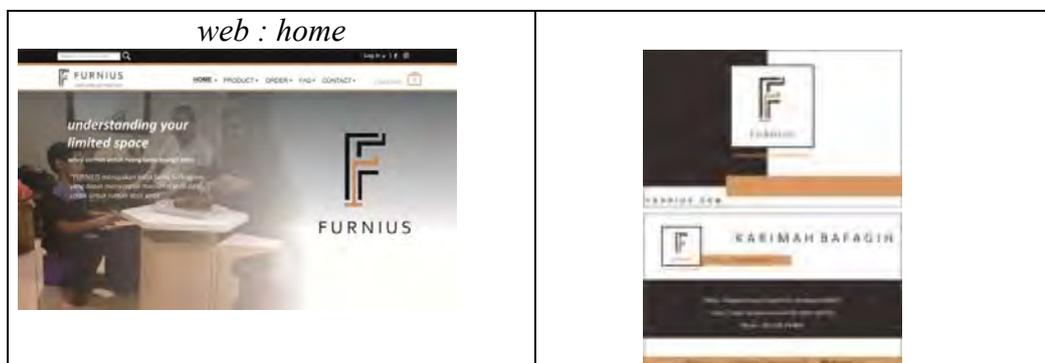
- *Promotional Price*

Strategi penjualan dengan diskon 10% dari harga produk serta gratis pengiriman pada saat pameran dan *product launching*.

## 3. Place

Penjualan nantinya akan dipasarkan secara *online* dan *offline*. melalui instagram dan web. Penjualan secara *offline* dilakukan pada *showroom* yang terdapat di kota besar seperti Surabaya dan Malang. Selain itu, penjualan *offline* juga dilakukan pada acara pameran furnitur yang diselenggarakan di Indonesia.

## 4. Promotion





brosur



x-banner



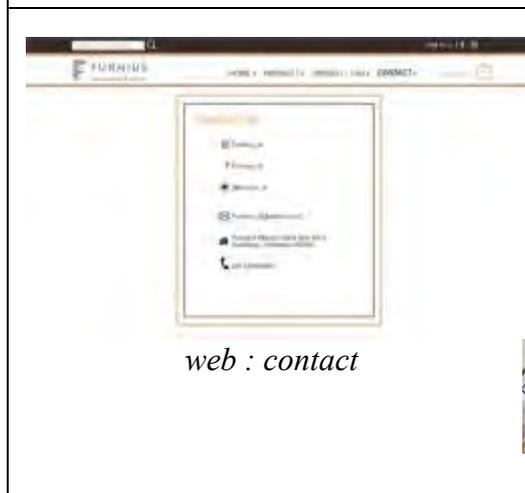
web : product



web : order



merchandise



web : contact



## KESIMPULAN DAN SARAN

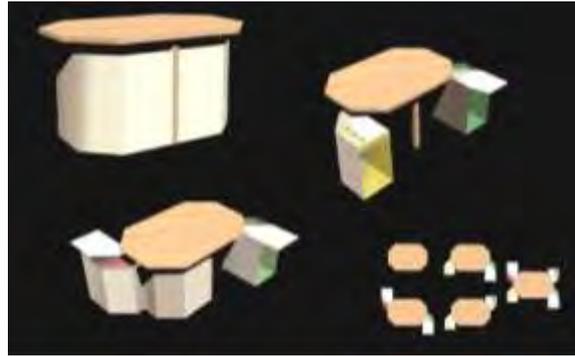
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, produk FURNIUS sudah memenuhi kebutuhan mainan anak dan kebutuhan untuk meja tamu. Kebutuhan yang terpenuhi yaitu meningkatkan nilai fungsi pada meja tamu dengan adanya *storage* yang praktis yang dapat menyimpan mainan anak yang berserakan pada ruang tamu. Baik orangtua maupun anak dimudahkan dari proses pengambilan mainan atau barang lainnya, menutup *storage* hingga mengembalikan kembali mainan atau barang tersebut. *Storage* pada produk tersebut berfungsi dengan baik, serta, laci pada *storage* dengan tutup transparan dinilai menambah nilai estetis dari mainan yang dipamerkan tersebut.

Produk ini juga aman bagi anak-anak, karena memiliki sudut yang tumpul. Bahan yang digunakan terdiri dari material yang berkualitas. Selain itu, tekstur material yang digunakan juga halus, sehingga sangat aman bagi anak-anak.

Dari *market test* yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa produk hasil perancangan dalam studi mengenai Meja Tamu sebagai Storage Mainan Anak untuk *Compact House* di Surabaya sudah menjawab tujuan dari penelitian ini yaitu : meningkatkan nilai guna, sehingga dapat meningkatkan nilai jual dari sebuah produk (meja tamu).

Penulis menyadari perancangan Meja Tamu sebagai *Storage* mainan anak ini masih memiliki kekurangan diberbagai sisi. Saran yang diberikan responden pada penulis adalah sebagai berikut;

- Kursi untuk anak terlalu kecil, agar lebih diperbesar.
- Salah satu *storage* dipergunakan sebagai kursi semua, agar kursi untuk anak lebih besar.
- Pada ruang tamu yang memiliki bentuk cenderung memanjang, terdapat alternatif lain, berikut adalah alternatif produk tersebut :



Gambar 2. Saran alternatif produk

## DAFTAR PUSTAKA

- Irawan, B. dan Tamara, P. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta Griya Kreasi.
- Kasali, Rhenald. 2007. *Membidik Pasar Indonesia Segmentasi, Targeting, dan Positioning*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Winward, Rebecca. 2015. *Everything in its Place*. London : Rylan Peters & Small.
- Ashcraft, Eve. 2011. *The Right Color*. New York : Artisan Books.
- Tikno, I. 2008. *Mengenal Konstruksi Kayu untuk Furnitur dan Bangunan*. Jakarta : Esensi.
- Widiatmoko, R dan Santosa, A. 2015. *Perancangan Furnitur pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur*. Surabaya : Jurnal Intra Vol.4 No.1.
- Hidayat, Taufik. 2015. *Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Penyusun Praktikum Ergonomi. 2013. *Ergonomi Industri*. Surabaya : Laboratorium Desain & Ergonomi Jurusan Teknik Universitas Surabaya.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 3*. Bandung : Penerbit ITB.