

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEJA BELAJAR MULTIFUNGSI PADA
HUNIAN KOS DENGAN RUANG SEMPIT



Disusun oleh :
OLIVIA ERWIMA
62160008

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Olivia Erwima
NIM : 62160008
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN MEJA BELAJAR MULTIFUNGSI PADA
HUNIAN KOS DENGAN RUANG SEMPIT”**

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 07 Januari 2020

Yang menyatakan



Olivia Erwima
62160008

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul :

PERANCANGAN MEJA BELAJAR MULTIFUNGSI PADA HUNIAN KOS DENGAN RUANG SEMPIT

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

OLIVIA ERWIMA
62.16.0008

Dalam Ujian Tugas Akhir

Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain Produk pada tanggal 18 Desember, 2020

Nama Dosen :

Tanda Tangan

1. Sekar Adita, S.Sn., M.Sn.
(Dosen Pembimbing 1)
2. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn.
(Dosen Pembimbing 2)
3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.,
(Dosen Penguji 1)
4. Drs. Purwanto, S.T., M.T.
(Dosen Penguji 2)

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

Yogyakarta, 5 Januari, 2020

Disahkan Oleh :

UTA WACANA

Dekan

Ketua Program Studi

[Signature]
Dr. -Ing., Ir. Winarna, M.A.

[Signature]
Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan Judul :
PERANCANGAN MEJA BELAJAR MULTIFUNGSI PADA HUNIAN KOS
DENGAN RUANG SEMPIT

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi ataupun instansi mana pun, kecuali bagian dari sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain maka saya bersedia dikenai sanksi yaitu pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 16 Desember 2020



Olivia Erwima

62.16.0008

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME atas limpahan rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis bisa menyelesaikan makalah ini tepat pada waktunya dengan judul Perancangan Meja Belajar Multifungsi Pada Hunian Kos Dengan Ruang Sempit yang merupakan tugas akhir program studi S1 Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang akan membangun kesempurnaan tugas akhir ini.

Terselesaikannya pembuatan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga pada kesempatan ini dengan segala hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir, terutama kepada yang saya hormati :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan kelancaran serta tuntunan selama menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Papah, Mamah, Mbak Pinka, Mbak Ikma dan Leon yang selalu mendukung, membantu, dan mendoakan setiap saat.
3. Ibu Sekar Adita, S.Sn., M.Sn. dan Bapak R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membimbing penulis sehingga tugas akhir dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Desain Produk yang telah membekali penulis dengan materi dan ilmu pengetahuan selama Perkuliahan.
5. Pemilik dan penghuni Kost Putri Olivia Exclusive Surakarta
6. Bapak Rakhman Tri Yusufi (Pak Mantri) dan Bapak Margono yang telah mewujudkan produk Tugas Akhir dengan tepat waktu.
7. Oka Dwi Jayanto yang telah membantu dan memberi solusi dalam proses perwujudan produk.
8. Gabriella Nadya Anggia yang telah mempertemukan penulis dengan bapak tukang.

9. Sony, Kevin, Anton, Elang, Om Ge, Anan, Bernad, dan Raka yang telah membantu dilapangan dalam perangkaian produk, membantu mencari material, dan memberikan masukan.
10. Mas Adit dan Mas Dedi yang memfasilitasi segala kebutuhan dan membantu dalam perangkaian produk.
11. Kak Yudi Pakan yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dalam pengambilan video dan foto produk.
12. Keluarga Kak Yudi yang sudah mengijinkan rumahnya sebagai tempat pengambilan video dan foto.
13. Davit, Mas Alam, Kak Jojo, dan Kak Vano sebagai talent dalam pengambilan video.
14. Semua teman penulis angkatan 2016 yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan skripsi.
15. Semua teman penulis yang telah memberikan mensupport dan mendoakan penulis.
16. Deandra Lintang Pangestu yang telah membantu dari penulisan kolokium hingga skripsi, mensupport dan mendoakan penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dari penyusunan laporan, proses produksi hingga terwujudnya produk. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua yang membutuhkan dan menjadi bahan masukan di dalam dunia pendidikan serta dapat menginspirasi pembaca khususnya Mahasiswa Prodi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, Desember 2020

Penyusun

ABSTRAK

PERANCANGAN MEJA BELAJAR MULTIFUNGSI PADA HUNIAN KOS DENGAN RUANG SEMPIT

Kamar kos menjadi hunian favorit bagi para mahasiswa perantauan. Banyak diantara para mahasiswa perantauan membawa barang pribadinya dari kampung halaman untuk dibawa ke kos barunya. Seiring berjalannya waktu barang tersebut bertambah banyak dan membuat *space* dalam ruangan kamar semakin sempit. Ketika ruangan semakin sempit banyak permasalahan terjadi dalam kamar kos, salah satu contoh nyata ialah beralihnya fungsi meja yang seharusnya untuk belajar menjadi tempat menaruh barang-barang sehingga meja tidak dapat digunakan dengan baik. Setelah dilakukan penelitian, kuesioner, dan observasi mendalam, para penghuni kos membutuhkan fasilitas meja untuk belajar, fasilitas untuk menyimpan peralatan makan dan bumbu dapur, fasilitas menyimpan *makeup* dan *skincare*, dan tempat merias diri. Meja multifungsi menjadi *product existing* yang tepat karena fungsi, dimensi dan bentuk sangat ideal untuk digunakan. Dengan menggunakan material murah seperti multiplek, dan besi hollow akan membantu penghuni kos maupun pemilik kos dari segi *financial*. Selain itu produk meja multifungsi ini menggunakan sistem tekuk dan *knockdown* yang dapat membantu para penghuni kos dari segi penggunaan, pемidahan, dan pengiriman yang tergolong *low-budget*. Produk ini menjadi suatu inovasi yang tepat untuk permasalahan yang dimiliki anak kos karena memiliki banyak keunggulan.

Kata Kunci – kamar kos, meja multifungsi, ruang sempit

ABSTRACT

DESIGN OF MULTIFUNCTIONAL STUDY TABLE IN BOARDING HOUSE WITH A SMALL ROOM

The boarding house is a favorite residence for overseas students. Many of the overseas students brought their personal stuff from their hometowns to the their new boarding houses. As time goes by, these items increase and make the space in the room more small. When the room geting smaller, many problems occur in the boarding house, one of obvious example is the change in the function of the table which is supposed to study to be a place to put so many stuffs so that the table cannot be used properly. After conducting research, questionnaires, and in-depth observations, boarding house residents need desk facilities for studying, facilities for storing cutlery and kitchen ingredients, facilities for storing makeup and skincare, and a place to make up themselves. The multifunctional table is the right existing product because the function, dimensions, and shape are ideal for use. Using cheap materials such as multiplex and hollow iron will help both boarding house residents and boarding house owners financially. Also, this multifunctional table product uses a bending and knockdown system that can help boarding house residents in terms of low-budget usage, transfer, and delivery. This product is an innovation that is right for the problems that boarding school children have because it has many advantages.

Keywords - boarding room, multifunctional table, small space

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Metode Desain	3
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	5
2.1. Pengertian Kos	5
2.2. Kamar Tidur Ideal	6
2.3. Ukuran Kamar Kos.....	8
2.4. Penyimpanan.....	9
2.5. Furnitur	9
2.5.1. Sistem dan Konstruksi Furnitur.....	10
2.5.2. Fungsi Furnitur	12

2.6. Meja Multifungsi	13
2.7. Material	13
2.7.1. <i>Plywood</i> dan Jenisnya	16
2.7.2. Jenis-Jenis Besi	17
2.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Material	18
2.8. Warna	20
2.8.1 Warna <i>Finishing</i>	21
2.9. Ergonomi	21
2.10. Standarisasi Produk	22
2.11. Antropometri	26
2.12. <i>Low-Budget/ Lower Income</i>	288
BAB III STUDI LAPANGAN	29
3.1. Data Lapangan	29
3.1.1. Meja	40
3.1.2. Peralatan Anak Kos	41
3.1.3. Kerangka Berpikir	42
3.2. Pembahasan Hasil Analisa Penelitian	43
3.3. <i>Layout</i> Kamar	46
3.4. Rekomendasi Desain	52
BAB IV PERANCANGAN PRODUK	53
4.1. <i>Problem Statement</i>	53
4.2. <i>Design Brief</i>	53
4.3. Atribut Produk	53
4.4. Pengguna Produk	54

4.5. Produk Eksisting	55
4.6. SCAMPER.....	57
4.7. <i>Image Board</i>	58
4.8. Iterasi	59
4.8.1. Sketsa Gagasan Desain	59
4.8.2. Studi Model.....	63
4.8.3. <i>Freeze Design</i>	64
4.8.4. <i>3D Rendering</i>	64
4.8.5. <i>Blocking</i>	64
4.8.6. <i>Zoning</i>	65
4.8.7. <i>Branding</i>	66
4.9. Spesifikasi Produk.....	67
4.10. Proses Perwujudan.....	68
4.10.1. Gambar Teknik.....	68
4.10.2. Gambar Produksi.....	68
4.10.3. Alur Produksi	68
4.10.4. <i>Bill Of Material (BOM)</i>	68
4.10.5. <i>Gozinto Chart</i>	68
4.10.6. HPP (Harga Pokok Produksi).....	68
4.11. Hasil Evaluasi Produk Akhir.....	69
BAB V PENUTUP	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

LAMPIRAN	75
-----------------------	-----------

©UKPDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Indekos	5
Gambar 2.2. Jarak Kasur Ideal.....	7
Gambar 2.3. Jarak Ideal Lemari ke Kasur	8
Gambar 2.4. Contoh Layout Kamar Ideal	8
Gambar 2.5. <i>Mortise & Tenon</i>	15
Gambar 2.6. Konstruksi Perabotan	15
Gambar 2.7. Perbedaan Tripleks dan Multipleks.....	16
Gambar 2.8. Besi Hollow	17
Gambar 2.9. Alumunium	18
Gambar 2.10. Standarisasi Lemari pakaian	24
Gambar 2.11. Standarisasi Lemari pecah belah.....	24
Gambar 2.12. Standarisasi Ukuran Furnitur Ideal	25
Gambar 2.13. Standarisasi Ukuran Meja.....	25
Gambar 2.14. Standarisasi Ukuran Meja Rias	25
Gambar 2.15. Antropometri Unit Dinding	26
Gambar 2.16. Antropometri Meja Rias/Meja Makan.....	27
Gambar 3.1. Meja dan Kursi Kos.....	40
Gambar 3.2. Responden Sedang Mengisi Kuesioner	45
Gambar 3.3. <i>Layout</i> Kamar 102 dan 103.....	46
Gambar 3.4. <i>Layout</i> Kamar 104 dan 201.....	47
Gambar 3.5. <i>Layout</i> Kamar 202 dan 204.....	48
Gambar 3.6. <i>Layout</i> Kamar 301 dan 302.....	49

Gambar 3.7. <i>Layout</i> Kamar 303 dan 304.....	50
Gambar 3.8. <i>Layout</i> Kamar Keseluruhan	51
Gambar 4.1. <i>Image Board</i>	58
Gambar 4.2. Sketsa Gagasan Desain.....	59
Gambar 4.3. Sketsa 1 Gagasan Desain.....	60
Gambar 4.4. Sketsa 2 Gagasan Desain.....	61
Gambar 4.5. Sketsa 3 Gagasan Desain.....	62
Gambar 4.6. Studi Model 1.....	63
Gambar 4.7. Studi Model 2.....	63
Gambar 4.8. Studi Model 3.....	63
Gambar 4.9. <i>Freeze</i> Desain.....	64
Gambar 4.10. <i>3D Rendering</i>	64
Gambar 4.11. <i>Blocking</i> Meja	65
Gambar 4.12. <i>Blocking</i> Lemari	65
Gambar 4.13. <i>Zoning</i>	65
Gambar 4.14. <i>Branding</i>	66
Gambar 4.15. <i>Packaging</i>	67
Gambar 4.16. <i>Finishing</i> Gagal.....	69
Gambar 4.17. <i>Finishing Taco Sheet</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Nilai Kriteria Perbandingan Besi Hollow dan Alumunium.....	19
Tabel 2.2. Kelebihan dan Kekurangan Besi Hollow	19
Tabel 2.2. Kelebihan dan Kekurangan Alumunium	19
Tabel 3.1. Peralatan dan Aktifitas Anak Kos Secara Umum	29
Tabel 3.2. Peralatan Masak dan Peralatan Makan Anak Kos	34
Tabel 3.3. Peralatan <i>Skincare</i> dan <i>Makeup</i> Anak Kos.....	37
Tabel 4.1. Atribut Kebutuhan Produk.....	53
Tabel 4.2. Tabel Produk Eksisting.....	55
Tabel 4.3. Tabel <i>SCAMPER</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Teknik	76
Sisi dan Sekat Lemari	76
Sisi Belakang Lemari	77
Tempat Cermin Lemari	78
Laci Atas Lemari	79
Rak Bawah Kiri Lemari	80
Rak Bawah Kanan Lemari	81
Daun Meja	82
Kaki Lemari	83
Meja Lemari Multifungsi	84
Ungkah Meja Lemari Multifungsi	85
<i>Folding</i> Kursi	86
<i>Frame</i> Kursi	87
Kaki Kursi	88
Dudukan Kursi	89
Gambar Produksi	90
Alur Produksi	96
<i>Bill of Material</i>	109
<i>Gozinto Chart</i>	110
HPP (Harga Pokok Produksi)	111
Responden	113

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tempat kos menjadi hunian favorit bagi para pendatang atau perantau, bisa jadi mahasiswa atau pekerja. Kos-kosan dapat juga disebut penginapan, di mana pendatang menyewa satu kamar untuk satu malam atau kadang-kadang untuk jangka waktu berminggu-minggu, berbulan-bulan, dan bertahun-tahun. Kos-kosan dengan bervariasi harga bervariasi pula dengan fasilitasnya. Kebanyakan harga sewa yang mahal sudah termasuk fasilitas yang lengkap seperti; kasur, meja kursi, tv, kamar mandi dalam, lemari dan masih banyak lagi sedangkan harga yang rendah fasilitas sangat terbatas.

Fungsi kos-kosan ialah sebagai tempat tinggal walaupun hanya sementara, namun banyak perantau yang membawa barang pribadinya dari kampung halaman ke kota yang dituju. Ketika sudah menghuni lama dalam kos, perantau biasanya akan membeli barang-barang lagi dan semakin lama semakin banyak sehingga *space* dalam ruangan semakin sempit. Terkadang fasilitas dalam kamar kurang digunakan secara optimal.

Pada Kos Putri Olivia *Exclusive* Surakarta sudah memiliki fasilitas lengkap seperti; meja belajar, kursi, kasur beserta dipan, dan lemari pakaian. Kos Olivia memberi kemudahan bagi para perantau dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang penting dalam aktifitas sehari-hari, agar perantau tidak repot-repot lagi untuk membawa atau membeli furnitur. Namun perantau masih membawa furnitur tambahan sehingga *space* dalam kamar berkurang.

Beberapa masalah seperti fasilitas yang tersedia belum digunakan secara optimal pada kos putri ialah meja yang seharusnya menjadi tempat untuk belajar namun menjadi tempat menaruh peralatan *makeup*, *skincare* dan menaruh peralatan makan. Tak jarang pula anak kos mengerjakan tugas di meja belajar sambil makan, kursi yang seharusnya untuk duduk namun digunakan untuk meletakkan pakaian. Hal inilah yang membuat kamar kos menjadi berantakan, dan bergantinya fungsi utama pada fasilitas.

Setelah diteliti lebih lanjut anak kos yang memiliki peralatan *makeup* dan *skincare* tidak memiliki tempat khusus penyimpanan, walaupun diantaranya memiliki rak khusus namun tetap saja masih meletakkan peralatan *makeup* dan *skincare* diatas meja. Tidak hanya 2 jenis peralatan itu, namun terdapat juga peralatan makan yang diletakan diatas meja. Beberapa penghuni kos memiliki boks dengan ukuran cukup besar yang diisi peralatan makan, bumbu-bumbu dapur yang diletakkan didalamnya. Menurut penuturan penghuni kos sendiri, boks yang mereka miliki mengganggu ketika ingin berlalu lalang.

Setelah dilakukan observasi dan pengumpulan data kuesioner, para penghuni kos membutuhkan beberapa tempat penyimpanan untuk menyimpan barang-barang diatas meja, seperti: *makeup*, *skincare*, peralatan makan dan bumbu dapur. Tidak hanya membutuhkan tempat penyimpanan, tetapi membutuhkan produk yang memiliki berbagai macam fungsi untuk memberi *space* dan mengoptimalkan aktifitas diatas meja belajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam perancangan furnitur untuk ruangan terbatas sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengatasi barang-barang anak kos yang diletakkan diatas meja belajar?
2. Bagaimana perancangan desain furnitur meja belajar yang multifungsi dan memiliki ukuran yang pas untuk kamar anak kos yang berukuran minimal 3m x 3m?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari studi ini adalah :

1. Merancang furnitur multifungsi agar penghuni kos dapat merias diri, belajar, makan dan menyimpan barang dalam satu meja.

Manfaat dari perancangan ini adalah :

1. Bagi mahasiswa adalah untuk memberikan tambahan wawasan dalam hal perancangan interior dan furnitur
2. Bagi pengguna adalah untuk memberi kemudahan dalam menata ruangan terbatas dan multifungsi

1.4. Ruang Lingkup

Permasalahan yang diangkat dalam perencanaan ini adalah perancangan furnitur yang praktis. Disarankan bagi pemilik ruangan terbatas, *low budget*, orang yang sudah bekerja atau mahasiswa.

1.5. Metode Desain

SCAMPER ialah teknik yang dapat digunakan untuk memunculkan ide kreatif dan membantu dalam mengatasi setiap permasalahan yang ada. Singkatnya *SCAMPER* ialah teknik dengan cara membuat sebuah daftar tujuan umum melalui sebuah pertanyaan. Metode ini diciptakan pertama kali oleh Alex Osborn dan lalu disusun kembali oleh Bob Eberle di awal 70-an.

Dirangkum dari berbagai sumber, *SCAMPER* sendiri dibagi menjadi tujuh bagian. Dari ketujuh bagian ini dapat diubah yang gunanya untuk memunculkan ide kreativitas.

1. S (*Substitute*) atau mengganti

Dari substitute ini bisa dibuat pertanyaan seperti "Apakah dapat menggunakan yang lain selain ini?" Pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengembangkan ide alternatif jika ide gagasan utama tidak menemukan sebuah solusi dari sebuah permasalahan.

2. C (*Combine*) atau mengkombinasi

"Apakah memungkinkan jika dikombinasikan dengan sesuatu yang lain?" kekreativitas dapat mencul ketika sesuatu dikombinasikan.

3. A (*Adapt*) atau menyesuaikan

"Apakah memungkinkan jika konsep baru tersebut diadaptasikan dalam ide ini?" ialah salah satu pertanyaan dari *adapt*. Hal ini digunakan untuk menerapkan suatu konsep ke dalam ide baru yang mungkin menghasilkan sesuatu yang baru pula.

4. M (*Modify*) atau memodifikasi

Dalam *modify* biasanya pertanyaan yang muncul ialah "Jika ditambahkan sesuatu apakah hasilnya menjadi lebih baik atau lebih buruk?"

5. P (*Put to other use*) atau kegunaannya

"Jika botol ini dipakai untuk pot tanaman apakah memungkinkan?"

Pertanyaan diatas dapat dinamakan *lifehack*. Mengganti sebuah kegunaan termasuk dalam salah satu bentuk kreativitas yang dapat dicoba.

6. E (*Eliminate*) atau menghapus

Terkadang menghapus beberapa bagian dari sebuah subjek ide dapat menghasilkan sesuatu ide yang lebih segar.

7. R (*Rearrange*) atau menyusun kembali

Salah satu bentuk kreativitas yang menyusun kembali apa yang telah ketahui dalam rangka menemukan apa yang tidak di ketahui. Penyusunan kembali ini biasanya menawarkan ide-ide alternatif yang tidak terhitung.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penghuni kos membutuhkan suatu produk multifungsi atau produk *all in one* seperti produk meja yang memiliki sebuah lemari tempat penyimpanan. Didalam lemari tersebut dapat menyimpan beberapa peralatan agar penghuni kos dapat dengan mudah mengorganisir barang-barang yang ia miliki. Ketika semua produk terorganisir dengan baik, penghuni kos dapat mempersingkat waktunya untuk bersih-bersih kamar kos atau ketika terburu-buru ingin pergi kesuatu tempat

Kelebihan produk ini ialah meja dapat ditebuk ketika tidak digunakan, tujuannya untuk merubah perilaku penghuni kos yang gemar meletakkan peralatannya diatas meja belajar. Selain itu ketika meja ditebuk, keunggulan lainnya ialah memberi ruangan lebih untuk mengoptimalkan aktifitas di dalam kamar. Teknik *knockdown* diaplikasikan pada produk ini yang berguna jika mahasiswa ingin memindahkan barang dari suatu tempat ketempat yang lain, dan para mahasiswa tidak perlu repot-repot untuk menjual furnitur karena furnitur ini dapat dibawa kemana saja yang tentunya menghemat *cost* pengiriman.

5.2. Saran

Produk meja multifungsi ini masih dapat dikembangkan kembali menjadi lebih praktis, entah mengambil dari fungsi, mekanisme, atau penambahan fitur-fitur.

Pada bagian tempat penyimpanan peralatan *makeup* atau *skincare* dapat dirumah menjadi tempat penyimpanan kabel *charger* atau kabel-kabel lainnya. Lalu dapat ditambah pula slot untuk tempat colokan.

Saran berikutnya ialah mengganti jenis material multiplek menjadi kayu agar lebih kuat dan tahan lama. Dapat juga mengganti teknik semi *knockdown* menjadi *knockdown*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Laksono, E. W. (1998). *Meramalkan Warna Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel dalam Kotak 1-Dimensi* . Yogyakarta: IKIP-Yogyakarta.
- Panero, Julius, dan Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Tarwaka, S. d. (2004). *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas*. Surakarta: UNIBA PRESS.
- Wilkening, F. (1995). *Tata Ruang*. Semarang: Kanisius.

Jurnal :

- Andriawan, D. R. (2016). Aplikasi Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Dikota Bandung Berbasis Android. *Jurnal Computech & Bisnis*. Edisi 10, No. 1, 50.
- Deloitte Southeast Asia. (2015). Deloitte Consumer Insight Capturing Indonesia's Latent.
- Purnomo, Y. B. (2014). Perancangan Dan Pembuatan Struktur Mekanik Sistem. *Jurnal FEMA*, Vol 2, No.1.
- Ramadhan, A., & Kurniawan. (2016). Eksplorasi Fisik Material Triplek. *Pusat Penelitian Universitas Mercubuana Jakarta*, 01-28.

Santosa, R. W. (2007). Perancangan Furniture pada Hunian Kost. In J. Postell, *Furniture Design: Introduction to Furniture Design*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Santosa, R. W. (2009). Perancangan Furniture pada Hunian Kost. In I. Wijayanto, *Sex in the Kost : Realitas dan Moralitas Seks Kaum Terpelajar*. Yogyakarta: Tinta.

Triwijayati, A., & Bayu, D. (2018). Kelas Sosial Vs Pendapatan: Eksplorasi Faktor Penentu Pembelian Consumer. *Jurnal Ekonomi/Volume XXIII, No. 02, Juli 2018: 141-158*, 147.

Widiatmoko, R. d. (2015). Perancangan Furniture pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur”. . *Jurnal Intra Vol. 4 No. 1*, 63-72.

Skripsi / Tesis :

Haryanto, Eko. 2004. Ragam Hias Kursi Kayu Tunggal Jawa tengah abad ke 17- 20
Tesis Program Studi Desain, Institut Teknologi Bandung Bandung
ITB

Taufiq Hidayat. 2015. Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta. Yogyakarta. Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Putra, Yana. 2020. Kemampuan Membaca Gambar Proyeksi Orthogonal Pada Siswa SMK Negeri 1 Seyegan Yogyakarta.

Artikel :

KBBI. (-, -). Simpan. Diakses pada 5 November 2019, dari KBII:
<https://kbbi.web.id/simpan>

Lexico. (-, -). *Meaning of low-budget in English : low-budget*. Diakses pada 27 September 2020, dari Lexico: <https://www.lexico.com/definition/low-budget>

Kania. (2016, Agustus 1). *Furniture 101: Metal, si Kuat dan Awet*. Diakses pada 1 Oktober 2020 dari Dekoruma: <https://www.dekoruma.com/artikel/10441/furniture-101-metal-si-kuat-dan-awet#kania>

PERKASA, a. S. (2020, Mei 19). *BESI HOLLOW: KENALI JENISNYA SEBELUM MEMBELI*. Diakses pada 1 Oktober 2020 dari SMS PERKASA: <https://blog.smsperkasa.com/2020/05/19/jenis-dan-ukuran-besi-hollow/>

<https://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%202%20-%2008111247016.pdf>