

PERANCANGAN MEJA GAMBAR *PORTABLE* DENGAN FITUR TAMBAHAN *STORAGE* PERALATAN DAN PERLENGKAPAN UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS GAMBAR

Diena Yudiarti¹ | Rethiyananda Eka Pertiwi² | Sovia Dewi Ciptarini³

Kevin Ersa Putra⁴ | Yanuar Cahya Triputra⁵

Jurusan Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif

Telkom University

Jalan Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Bandung

e-mail: dienayud@telkomuniversity.ac.id¹ | rethiyanandaeka99@gmail.com² |

soviadewic@gmail.com³ | kevinersaputra@gmail.com⁴ | yanuarcahyatriputra@gmail.com⁵

ABSTRACT

Humans generally live in groups and in social circle activities. The similarity of views can unite one human being with another, which arise the existence of an association or community. This research brings up a case study in a drawing community. This community is an organizational unit formed by the common interest of its members, which is a drawing activity. This drawing community has some activities such as drawing sketches using a lot of variations of tools and equipment. They also used to do the outdoor drawing activities. The drawing base used is a table that generally has a horizontal surface. But it is uncomfortable to use for long hours because the drawing position is not quite right and make users more tired and got back-pain. Therefore this study conducted qualitative methods with data collection derived by observation and interviews, the results of research analysis is offers a solution to the problems found. The solution offered is a portable drawing table equipped with storage features for drawing tools and equipment, which of course the design is tailored to the needs, comfort and preferences of its users.

Keywords: *Portable Drawing Table, Outdoor Drawing Activity, Drawing Community*

ABSTRAK

Manusia pada umumnya hidup berkelompok dan beraktifitas pada suatu lingkup sosial, Kesamaan pandangan dapat menyatukan satu manusia dengan manusia lainnya, dari hal itulah muncul adanya sebuah perkumpulan atau komunitas. Penelitian ini mengangkat peluang dari sebuah studi kasus yang ada pada sebuah komunitas, yaitu komunitas gambar. Komunitas ini adalah sebuah unit organisasi yang terbentuk dari kesamaan hobi para anggotanya yaitu menggambar. Komunitas menggambar ini memiliki kegiatan seperti menggambar sketsa dengan menggunakan peralatan dan perlengkapan gambar yang cukup banyak variasinya. Mereka juga biasa melakukan kegiatan menggambar di luar ruangan. Alas yang digunakan saat menggambar adalah meja yang pada umumnya memiliki permukaan yang horizontal. Perasaan tidak nyaman dikarenakan posisi menggambar yang kurang pas dan akan membuat pengguna lebih cepat lelah. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengambilan data dengan observasi dan wawancara serta hasil analisa penelitian yang menawarkan sebuah solusi untuk masalah yang ditemukan tersebut. Solusi yang ditawarkan adalah meja gambar *portable* yang dilengkapi dengan fitur *storage* peralatan dan perlengkapan menggambar yang tentunya perancangannya disesuaikan dengan kebutuhan, kenyamanan dan preferensi dari penggunanya.

Kata Kunci: *Meja Gambar Portable, Menggambar di Outdoor, Komunitas Gambar*

PENDAHULUAN

Manusia pada umumnya hidup berkelompok dan beraktifitas pada suatu lingkup sosial, Kesamaan pandangan dapat menyatukan satu manusia dengan manusia lainnya, dari hal itulah muncul adanya sebuah perkumpulan atau komunitas. Hasil penelitian ini mengangkat peluang dari sebuah studi kasus yang ada pada sebuah komunitas, yaitu komunitas gambar. Komunitas ini adalah sebuah unit organisasi yang terbentuk dari kesamaan hobi para anggotanya yaitu menggambar. Komunitas gambar ini dibentuk sebagai sarana berbagi informasi tentang segala hal mengenai menggambar. Seperti teknik menggambar, alat tambahan yang digunakan untuk mempermudah proses menggambar, dll. Serta sebagai wadah para anggotanya untuk bertukar pengalaman dalam hal teknik menggambar untuk meningkatkan potensi anggotanya.

Komunitas ini berfokus pada menggambar seperti ilustrasi atau komik, selain itu para anggotanya pun memiliki minat untuk menggambar manusia, pemandangan, interior ruangan, tipografi, dan sebagainya. Selain teknik menggambar manual menggunakan pensil, kuas, spidol dan peralatan lainnya. Namun ada juga yang menggambar digital menggunakan alat bantu pen tablet yang lalu dihubungkan ke laptop maupun PC.

Kegiatan menggambar bersama dalam komunitas ini juga terkadang dilakukan di luar ruangan seperti saat *car free day*, dengan tujuan untuk merangkul dan mengajak anggota serta pengunjung *car free day* untuk berani berkarya. Beberapa anggota komunitas menjadikan

momen tersebut untuk mengajarkan asiknya menggambar. Selain itu mereka juga biasa mengadakan pameran dan *live mural*. Mereka juga biasa mengikuti perlombaan gambar dan mengadakan acara menggambar bersama.

Para anggota komunitas gambar cenderung memiliki karakteristik yang berbeda-beda. (Yudiarti, 2017). Seperti barang-barang kebutuhan yang sering digunakan, warna kesukaan, hingga nuansa atau suasana yang juga dapat membangun semangat mereka untuk menggambar. Mayoritas mereka lebih menyukai barang-barang yang simpel dan multifungsi yang berkaitan dengan hobi mereka.

Karena pada dasarnya mereka tidak hanya menggambar pada lokasi *indoor* melainkan *outdoor*. Dan mereka juga tidak menggambar pada bidang kertas saja, melainkan dengan laptop dan *paint tab* dalam hasil gambar digital. Warna yang terpaut pada barang-barang mereka juga beragam. Ada yang menyukai warna natural, *rustic*, hingga industrial. Namun kebanyakan dari mereka menyukai warna yang industrial, yang cerah ataupun monokrom. Barang-barang yang sering mereka bawa adalah barang-barang yang mudah, ringan, dan masuk dalam satu tas ransel mereka. Mereka senang dengan produk-produk yang terlihat simpel namun dengan 'seribu' manfaat.

Alas yang digunakan saat menggambar adalah meja yang pada umumnya memiliki permukaan yang horizontal. Dengan meja yang berpermukaan horizontal ini akan menyulitkan untuk mempertahankan punggung yang lurus dan akan menyebabkan rasa sakit pada punggung dan leher. Rasa sakit pada pundak

dan tangan dikarenakan posisi pundak yang tidak tegap dan tangan khususnya lengan yang bersentuhan pada meja dengan waktu yang lama. Ketidaknyamanan yang dikarenakan posisi menggambar kurang pas dan akan membuat pengguna lebih cepat lelah. dengan penggunaan meja dengan permukaan yang miring akan menjaga punggung untuk tetap tegap. Menghindari rasa sakit pada pundak dan lengan ketika menggambar dengan waktu yang lama dikarenakan posisinya yang tegap. Mengurangi rasa lelah dan meningkatkan konsentrasi. Alas menggambar yang permukaannya horizontal juga akan mempersulit pergerakan tangan. Dikarenakan biasanya tangan bagian lengan akan terkena permukaan meja sehingga menghambat pergerakan tangan saat menggambar. Sehingga dengan penggunaan meja berpermukaan miring akan membantu mengurangi masalah tersebut.

Selain itu seniman juga memerlukan alas gambar portable yang mudah untuk dibawa pergi kemana saja. Khususnya yang berfokus pada yang menggambar pemandangan. Tidak hanya yang berfokus pada menggambar pemandangan, tetapi juga diperlukan disaat gathering menggambar bersama komunitas. Maupun kegiatan lainnya. Maka dari itu diperlukan meja gambar *portable* yang mudah dibawa dengan permukaan alas meja yang miring. Sehingga dapat meningkatkan kenyamanannya.

Berbagai pemaparan masalah tersebut, maka perlu suatu hal yang dapat menjawabnya. Solusi yang tepat menggambarkan jawaban dari semua keperluan atau ornamen yang dibutuhkan adalah meja gambar *portable*. Tidak hanya sekedar meja lipat namun ada beberapa hal yang

berbeda yang merupakan suatu pengembangan dari produk sebelumnya. Seperti yang telah disinggungkan permukaan pada alas untuk menggambar diharuskan pada bidang yang datar (rata). Dan dapat diubah dengan kemiringan sudut tertentu. Kemudian diperlukannya sebuah handle untuk memudahkan membawa meja tersebut. Dan bagian permukaan gambar dikondisikan dengan kemiringan tertentu supaya lebih mudah saat menggambar dan lebih membuat rasa nyaman juga. Namun ketika ingin digunakan sebagai alas laptop permukaan yang miring bisa dikembalikan datar seperti bentuk aslinya. Dengan posisi duduk di lantai juga memberikan kesan berkawan yang baik dalam hal menyambung aspirasi. Mereka lebih berkesan membaaur dengan anggota yang lain walaupun dengan fokus yang berbeda. Selain itu saat sedang di lingkungan luar memenuhi kewajiban untuk berbagi dengan teman-teman lainnya khususnya anak-anak, mereka bisa membawa meja portable ini dan dipinjamkan untuk kegiatan belajar gambar tersebut. Dan menjadikan setiap tempatnya bebas dilakukan dimana saja.

METODE

Metode yang digunakan berdasarkan metode kualitatif. Penelitian kualitatif cenderung menggunakan pendekatan yang berorientasi pada studi kasus untuk meneliti berbagai aspek dari satu atau beberapa studi kasus, untuk menimbulkan pertanyaan tentang batasan penelitian dan mendefinisikan karakteristik suatu kasus (Neuman, 2006). Menjabarkan

pada aspek-aspek keunggulan produk yang juga menjadi kebutuhan bagi para anggota komunitas gambar. Aspek-aspek tersebut berupa aspek ergonomi, aspek fungsional, aspek estetika, aspek mobilitas dan sistematika sederhana. Masing-masing aspek tersebut merupakan pengembangan dari produk sebelumnya yang menjadi perubahan dari sebuah permasalahan yang ada dan menjawab kebutuhan pengguna.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode berikut ini:

1. Wawancara. Untuk mengetahui preferensi perancangan dari pengguna. Melalui metode ini kita akan mendapatkan informasi mengenai meja gambar yang proporsional, warna yang sesuai bagi seluruh kalangan, bentuk yang presisi yang dibutuhkan bagi komunitas menggambar.
2. Observasi. Untuk mengetahui kegiatan atau kebutuhan saat membawa peralatan gambar. Dengan menggunakan metode observasi ini kita dapat melihat dan mengamati secara langsung barang – barang apa saja yang digunakan oleh komunitas gambar tersebut.
3. Studi literatur. Untuk menjelaskan data-data rangkuman teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan yang menjelaskan aspek-aspek yang dibutuhkan.

Teknik analisa data yang digunakan ialah teknik triangulasi. Teknik triangulasi merupakan teknik yang dapat merumuskan inti dari

segala pengumpulan data yang telah didapat, kemudian dikembangkan pada pembahasan. Teknik triangulasi sesuai dengan pengumpulan data yang didapat penulis yaitu suatu kebiasaan pengguna yang menggunakan meja kecil dengan posisi beralaskan lantai atau permukaan lainnya yang bisa dianggap sebagai titik kenyamanan saat sedang melakukan aktivitas gambar secara individu atau saat sedang berkumpul untuk *brain storming*.

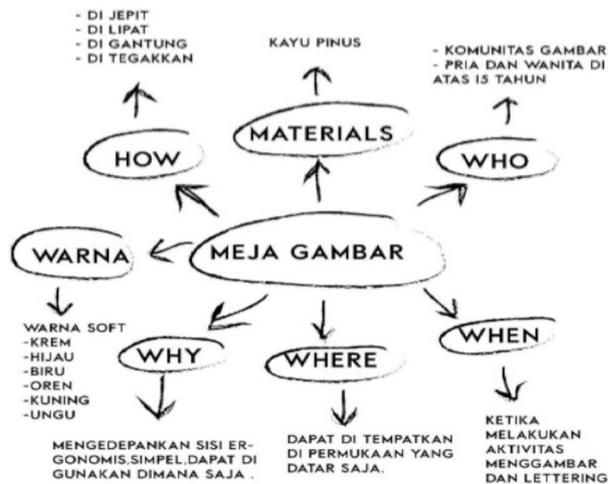
Berdasarkan kebutuhan dari pengguna yang didapat maka ada dua produk utama utama yang akan dirancang, yaitu:

1. Fasilitas Bidang Kerja (meja gambar portable) dibutuhkan untuk melakukan sebuah aktivitas yang membutuhkan permukaan yang datar, seperti menggambar (Wijaya, 2015).
2. Fasilitas Wadah dan Penyimpanan (*storage*) diperlukan untuk meletakkan atau menyimpan benda seperti handphone, buku, alat tulis/gambar, dan sebagainya (Wijaya, 2015).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka dapat dua jenis fasilitas yang dijelaskan pada paparan sebelumnya yang akan dikombinasikan pada perancangan meja gambar kali ini, yaitu meja gambar *portable* yang dilengkapi *storage*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang didapat dari komunitas menggambar, para



Gambar 1. Mind Map Perancangan 5W1H
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

anggota masih kesulitan saat menggambar di luar ruangan. Semakin hari peminat yang ingin bergabung menjadi anggota komunitas pun bertambah dan ruangan komunitas bernaung pun tidak mencukupi untuk menampung seluruh anggota. Selain itu, peralatan dan perlengkapan masing-masing anggota pun cukup banyak dan beragam, sudah tidak memungkinkan jika komunitas ini perlu menyediakan meja gambar besar. Karenanya mereka lebih membutuhkan meja gambar yang dapat dipergunakan diluar ruangan atau meja gambar yang mudah untuk dipergunakan dimana pun mereka membutuhkan. Dapat disimpulkan bahwa penulis memutuskan untuk merancang meja gambar lipat yang memenuhi standar anggota komunitas ini dan disesuaikan dengan antropometri pengguna, kebutuhan pengguna, dan karakteristik pengguna.

Pertimbangan perancangan meja gambar ini menyesuaikan kebutuhan posisi saat menggambar yaitu, alas meja harus yang presisi dan lurus dengan derajat kemiringan meja yang dapat diatur sesuai kenyamanan penggunaannya.

Serta *blocking* posisi *storage* yang memudahkan penggunaannya untuk menjangkau peralatan yang dibutuhkan saat menggambar. Dengan ini penulis merancang sebuah meja yang ergonomis dengan bahan dasar kombinasi kayu, besi, dan akrilik agar mendapatkan bahan yang tepat dan kesan estetik yang pantas. Dan juga menggunakan finishing dengan warna-warna netral yang bisa diminati oleh semua kalangan.

Hipotesa Desain akan didasarkan pada *Term of Reference* yang mempertimbangkan:

1. Karakter Material yang dibutuhkan diharapkan memiliki karakter yang keras dan padat sehingga memiliki struktur yang kuat. Material ini juga tahan air dan tak mudah patah atau hancur di makan rayap.
2. Bentuk akhir yang dipilih dalam perancangan ini yaitu bentuk geometris yang dilengkapi ornamen-ornamen penunjang agar tercapai pada estetika..
3. Dimensi produk memiliki batasan yang disesuaikan kebutuhan menggambar user saat di lingkungan *outdoor* dan *indoor*.
4. Warna yang akan digunakan pada produk yaitu warna netral seperti hitam dan putih.
5. Perancangan ini ditujukan untuk pembuatan produk meja lipat *portable* yang dapat digunakan oleh komunitas gambar untuk kegiatan menggambar sehari-hari oleh pengguna dengan usia diatas 15 tahun.

Tabel 1. Tabel Kebutuhan Desain
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Kegiatan	Kebutuhan	Sarana Komponen		Keterangan
		Sebutan	Status	
Free Sketching	Alas Gambar	Alas gambar	KHD	Sistem produk terletak pada bagian <i>body</i> dan kaki. KHD : Komponen Harus Desain
		Penjepit kertas	KHD	
		Sistem penyangga	KHD	
	Storage	Storage buku	KHD	
		Storage pensil	KHD	
		Kuncian (<i>hardcase</i> gembok)	KHD	



Gambar 2. Sketsa 3D Model Produk Tampak Depan dan Belakang.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Konsep Perancangan

Konsep Minimalis menjadi tema besar perancangan meja gambar kali ini. Konsep ini dibuat berdasarkan preferensi pengguna dari perancangan meja gambar *portable* ini, yaitu dilengkapi *storage*, dengan bentuk yang simple dan fungsional yang efisien. Bentuk geometris sebagai bentuk dasar yang digunakan dalam perancangan meja gambar *portable* ini dengan pertimbangan sudut yang dibuat rounded untuk meminimalisir sudut-sudut tajam. Hal ini dimaksudkan karena bentukan geometris lebih mudah dalam penyimpanan dan lebih hemat ruang jika dibandingkan dengan bentukan non-geometris (Wijaya, 2015).

Selain itu, pewarnaan yang digunakan memiliki kesan minimalis karena pemilihan dari warna itu sendiri adalah warna netral. Meja gambar *portable* ini menggunakan sistem lipat pada bagian kaki meja agar mudah digunakan dan dibereskan saat sedang tidak digunakan (Pamungkas, 2019). Serta kebutuhan pengguna yang berpindah-pindah tempat saat

menggambar pun dapat difasilitasi dengan kelengkapan sistem ini.

Penambahan fitur *storage* perlengkapan dan peralatan gambar untuk memudahkan penggunaannya membawa peralatan dan perlengkapan gambar dalam satu produk tanpa terpisah-pisah dan tercecer.

Deskripsi Produk

Produk yang dirancang merupakan meja gambar *portable* pada gambar 2 yang terbuat dari Kayu Pinus dan diberi warna Putih agar terlihat Elegan. Bagian atas dari meja tersebut diberi Akrilik yang tembus pandang untuk kebutuhan *tracing*, Bagian kaki meja dibuat dengan material pipa *hollow* yang didesain untuk dapat dilipat saat sedang tidak digunakan serta untuk kemudahan untuk membawanya saat pengguna berpindah-pindah tempat saat menggambar. Fitur *storage* berada pada badan meja yang dapat digunakan sebagai area penyimpanan peralatan dan perlengkapan gambar yang dibatasi oleh pipa *galvanis*.

Pertimbangan dan Batasan Desain

Bentuk desain yang digunakan pada perancangan meja gambar ini dibuat membulat pada setiap sudut-sudutnya untuk meminimalisir sudut lancip sebagai pertimbangan produk ini selalu bersentuhan dengan tubuh manusia/ user. Produk ini digunakan untuk user usia 15 tahun keatas serta hanya digunakan untuk aktifitas menggambar. Oleh karenanya target pasarnya adalah anggota komunitas gambar.

PENUTUP

Perancangan produk meja gambar ini menjawab kebutuhan pengguna yaitu anggota komunitas gambar. Inovasi yang dihasilkan berupa penggabungan fungsi dari dua produk yang pada umumnya terpisah, yaitu meja gambar *portable* dan *storage* peralatan dan perlengkapan menggambar. Material yang digunakan dalam perancangan meja gambar ini pun dipilih material yang kuat dan ringan karena sifat meja tersebut yang *portable*. Sistem yang diterapkan pada produk pun disesuaikan dengan efisiensi operasional penggunaan produk untuk memudahkan pengguna saat membawa dan menggunakannya di manapun pengguna membutuhkannya. Selain itu kemiringan meja yang dapat diatur dan disesuaikan dengan posisi kenyamanan pengguna saat menggambar.

* * *

Daftar Pustaka

Ambrose, G. dan Harris, P. (2010). *Design Thinking*. AVA Publishing SA, Lausanne,

Switzerland.

- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Third Edition. SAGE Publications, Inc. ISBN:978-1-4129-9530-6
- McCormick, E. J. (1987). *Human Factors in Engineering and Design*. Sixth Edition. Tata Mcgraw – Hill Book Company, Singapore.
- Palgunadi, B. (2008). *Desain Produk 3: Mengenal Aspek Disain*. Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia.
- Pamungkas, J.F. (2019). *Perancangan Sistem Display Bazar pada Sarana Jual Hortikultura*. Karya Ilmiah, Skripsi (S1).
- Wijaya, C., Kusumarini, Y., Suprobo, F. P. (2015). *Perancangan Portable Folding Furniture untuk Interior Apartemen Tipe Studio*. Jurnal INTRA Vol. 3, No. 2, halaman 9-17.
- Yudiarti, D., dan Lantu, D.C. (2017). *Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School*. Advanced Science Letters 23 (8), 7254-7257