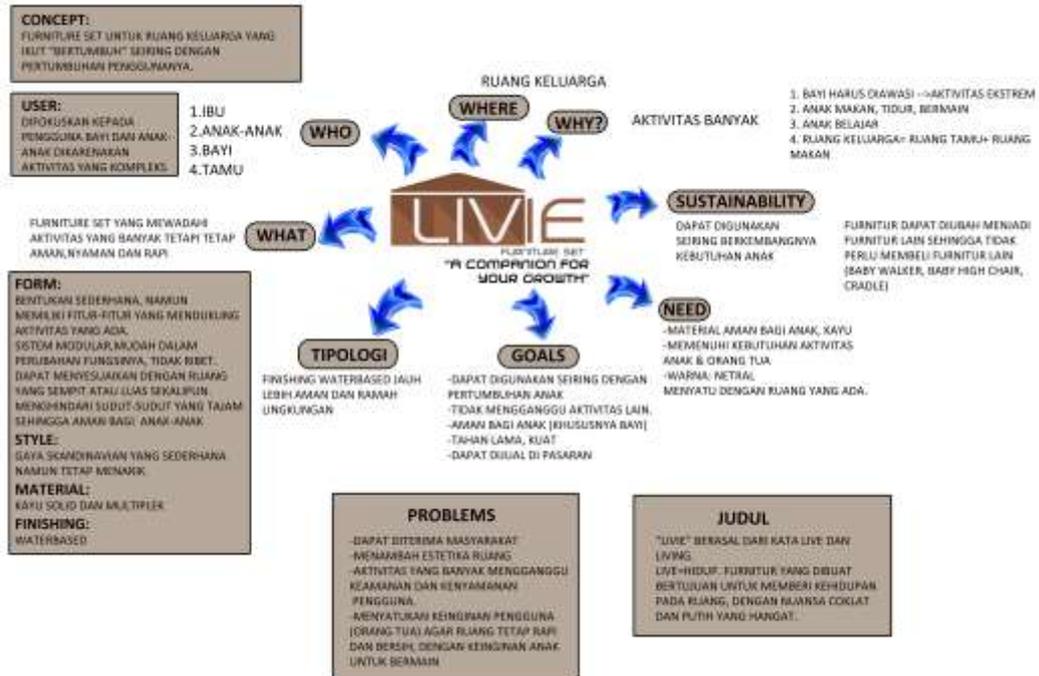


6. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

6.1. Konsep Desain



Gambar 6.1. Konsep perancangan

Mengangkat tema pertumbuhan keluarga, dimulai dari anak bayi hingga dewasa. Konsep *furniture set* untuk ruang keluarga yang ikut berkembang seiring berkembangnya aktivitas penggunanya. *Furniture set* digambarkan sebagai bagian dari kehidupan kita sehari-hari dan ditujukan untuk ruang keluarga karena ruang keluarga merupakan pusat aktivitas keluarga. Pengguna *furniture set* ini difokuskan untuk memenuhi aktivitas bayi dan anak. Bayi dan anak dipilih berdasarkan kompleksnya aktivitas bayi dan anak dalam ruang keluarga. Set furnitur terdiri atas sofa, *coffee table* dan *side table*.

Furniture set juga menggunakan sistem yang mudah, sehingga pengguna tidak bingung saat menggunakannya. Sistem yang diterapkan adalah, apabila tidak digunakan, furnitur dapat memiliki satu fungsi saja, tetapi masih dapat digunakan sebagai aktivitas yang lain. *Furniture set* dapat berubah fungsinya seiring dengan perkembangan kebutuhan pengguna. Perubahan dan

pengambilan furnitur menjadi fungsi yang dipikirkan dengan menggunakan sistem yang mudah dan aman bagi anak. *Furniture set* dibuat agar saat tidak digunakan, dapat tetap ringkas dan rapi. *Furniture set* juga dapat digunakan dalam ruang berukuran kecil tetapi masih dapat digunakan dalam ruang berukuran besar.

Nama konsep "LIVIE" *furniture set*, juga menjadi brand yang digunakan dengan tagline "a companion for your growth". Livie, diambil dari kata *live* atau *living*, dikarenakan *furniture set* yang dibuat diperuntukkan untuk kehidupan pengguna sehari-hari. *Furniture set* juga bertujuan agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama dan digunakan sesuai dengan tahap tumbuh usia penggunaannya.



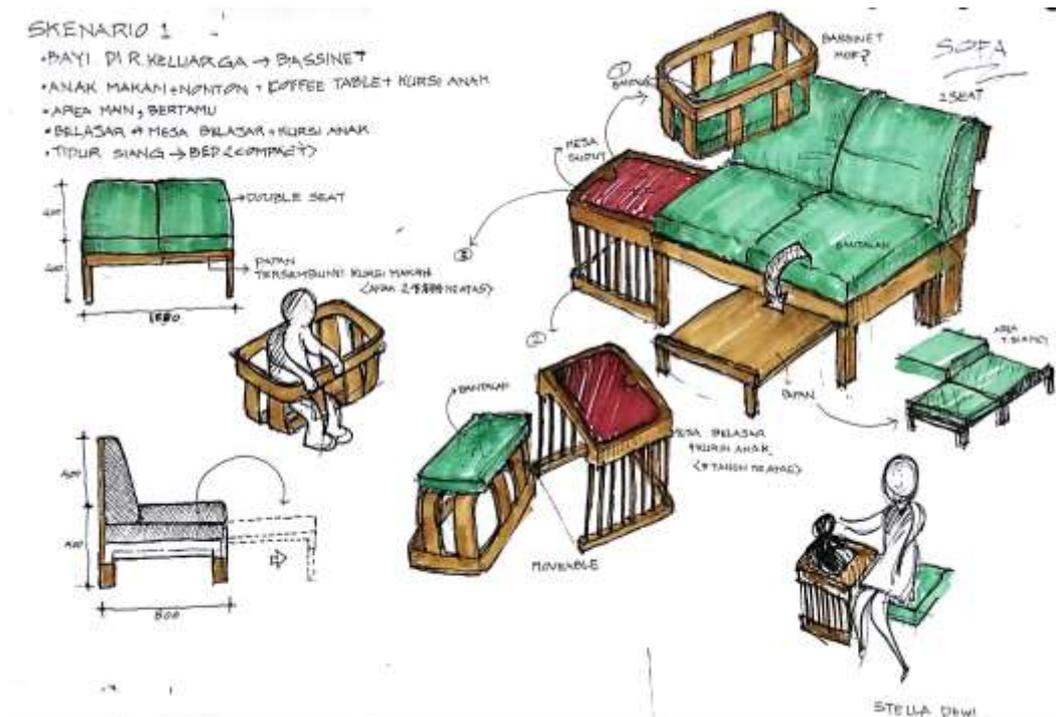
Gambar 6.2. Logo LIVIE *furniture set*

LIVIE diharapkan dapat memenuhi kebutuhan ruang pengguna dalam ruang. Warna logo coklat dan putih, bermaksud memberi kesan nyaman dan hangat yang merupakan simbol material kayu dari desain terpilih. LIVIE dibuat dengan desain simple, tetapi mampu mewedahi aktivitas pengguna dalam ruang keluarga itu sendiri. Furnitur ditujukan pada pengguna dari bayi hingga dewasa. Desain yang ditekankan dengan gaya desain skandinavian yang geometris dan menghilangkan bagian sudut-sudut yang tajam sehingga aman bagi anak. LIVIE ditujukan pada pasar menengah keatas, dimana pengguna mengerti pentingnya furnitur yang baik dengan kualitas yang memadai.

6.2. Skematik Desain

6.2.1. Skematik Desain Ide Desain 1

Ide desain awal adalah sofa *double seat* yang dapat mengeluarkan papan pada bagian bawah sofa. Papan berfungsi sebagai rangka dasar *sofabed*, dengan dudukan sofa dapat dipindahkan diatas papan sehingga menjadi area berbaring anak.

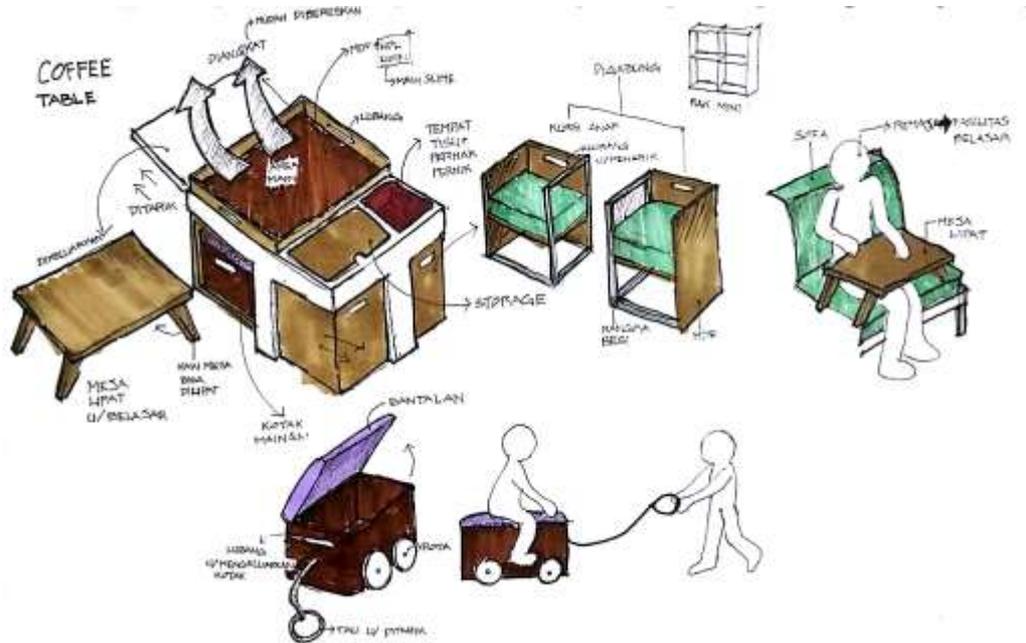


Gambar 6.3. Sketsa ide awal 1 sofa dan *side table*

Side table, diletakkan di sebelahnya sofa, dimana *side table* dapat berfungsi sebagai *bassinet* bayi lalu dapat diubah menjadi *baby high chair*. Apabila keranjang *bassinet* anak dibalik dapat berubah menjadi kursi anak dan *side table* berubah menjadi meja belajar anak. Adanya pemikiran peletakkan kebutuhan anak pada *side table* adalah, orang tua dapat mengawasi anak sambil duduk di sofa.

Desain berikutnya, adalah *coffee table* yang *compact*, dimana didalamnya terdapat kursi anak dan kotak mainan kayu pada bagian dalam. Kursi anak dibuat tidak terlihat dan menyatu dengan *coffee table*, sehingga tidak mengganggu

tampilan coffee table. Kursi anak juga dapat dibentuk menjadi rak apabila dikeluarkan dan disusun bersamaan.



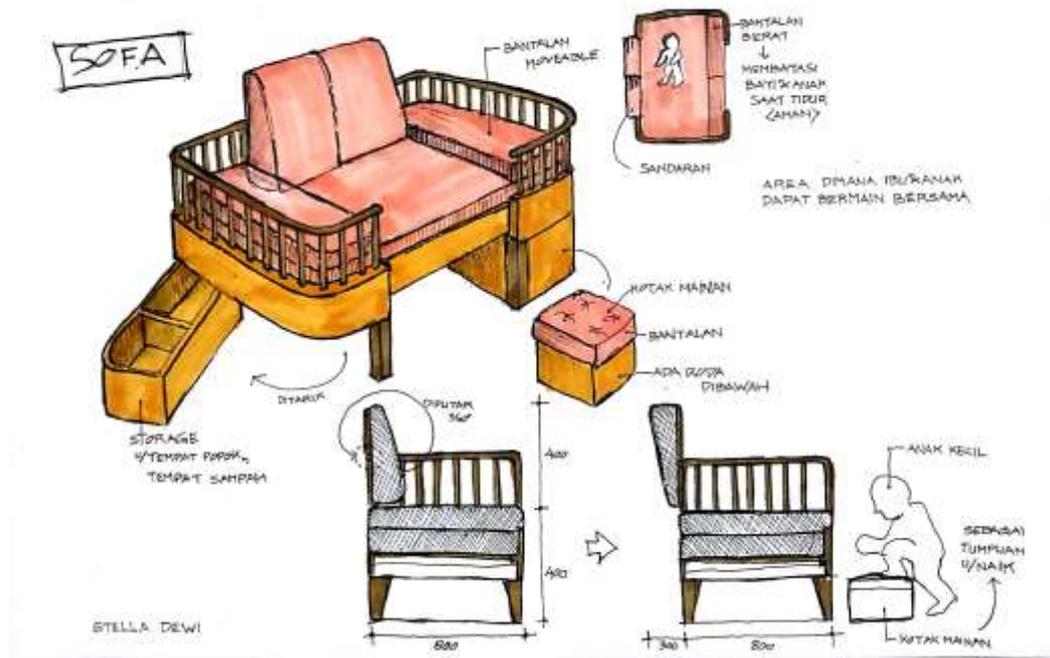
Gambar 6.4. Sketsa ide awal 1, *coffee table*

Kotak mainan kayu diberi roda pada bagian bawah dan bantalan pada tutupnya sehingga menjadi sarana bermain anak dan apabila tutupnya dibuka, dapat menjadi tempat mainan anak. Bagian samping *coffee table* dapat dikeluarkan dan berfungsi sebagai meja lipat, untuk aktivitas belajar anak yang lebih besar. *Top table* dibuat dengan pinggiran pada sisi sampingnya sehingga permainan anak seperti slime dan pasir tidak jatuh ke lantai. *Top table* juga dapat diangkan sehingga mudah dibersihkan.

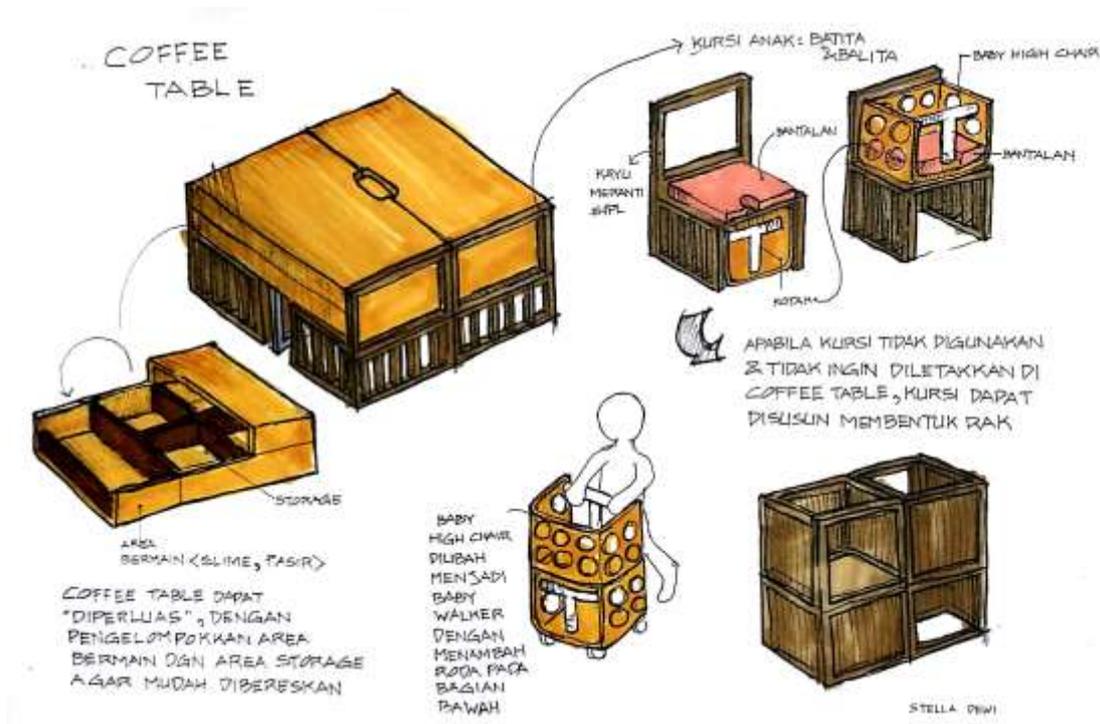
6.2.2 Skematik Desain Ide Desain 2

Ide kedua, pengubahan sofa menjadi area bermain dan area tidur siang. Sofa dibuat double seat dengan tambahan lengan pada bagian kiri dan kanan. Sofa dibuat agar bagian sandaran punggung dapat diputar sehingga area berbaring menjadi luas. Bantalan pada lengan dapat dipindah menjadi penghalang sehingga anak dan bayi aman, tidak terjatuh. Pada bagian bawah terdapat *storage* dan kotak

mainan. *Storage* dapat digunakan untuk menyimpan perlengkapan bayi dan kotak mainan dapat digunakan sebagai pijakan anak untuk naik sofa.



Gambar 6.5. Sketsa ide awal 2, *sofabed*

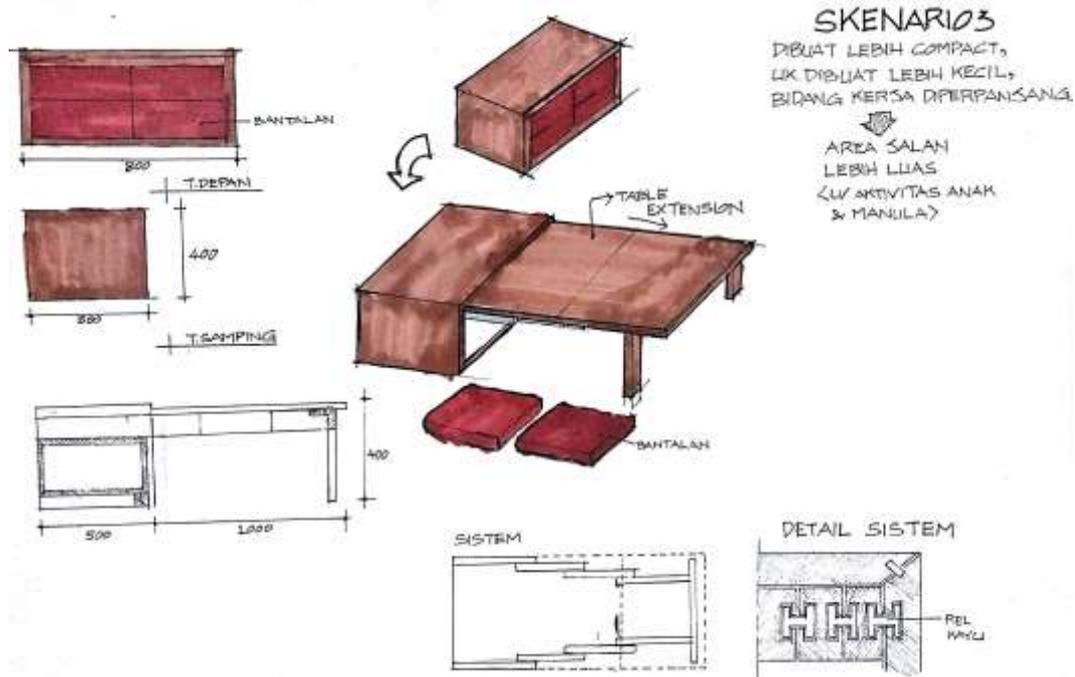


Gambar 6.6. Sketsa ide awal 2, *coffee table*

Coffee table dibuat dengan storage tersembunyi, apabila dibuka, menjadi bidang datar. *Coffee table* bertujuan untuk memperluas bidang *top table* yang digunakan. Terdapat kursi anak pada keempat sisi *coffee table*. Rangka kursi anak apabila disusun dapat menjadi rak. Pada bagian bawah kursi anak terdapat modul *baby high chair*. Modul *baby high chair* apabila diletakkan diatas dudukan kursi anak, dapat menjadi *baby high chair*. Apabila dua modul *baby high chair* digabungkan, akan menjadi *baby walker*.

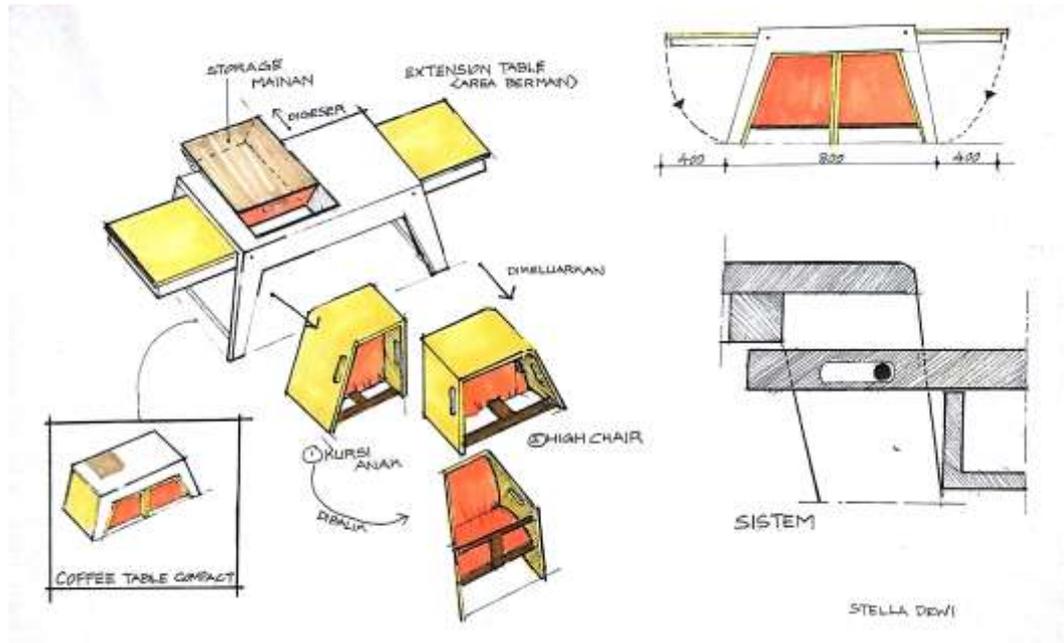
6.2.3 Skematik Desain Ide Desain 3

Ide ketiga, *coffee table* dikembangkan lagi, sehingga dibuat lebih *compact* dan *simple*. *Coffee table* dibuat agar bidang *top table* dapat diperpanjang dan terdapat bantalan pada bagian bawah *coffee table* sebagai alas duduk. Adanya perpanjangan meja, sebagai area bermain dan beraktivitas anak, tetapi dapat diubah kembali menjadi *coffee table* sederhana. *Coffee table* dibuat lebih ringan, sehingga dapat dipindahkan apabila para manula membutuhkan ruang gerak lebih.



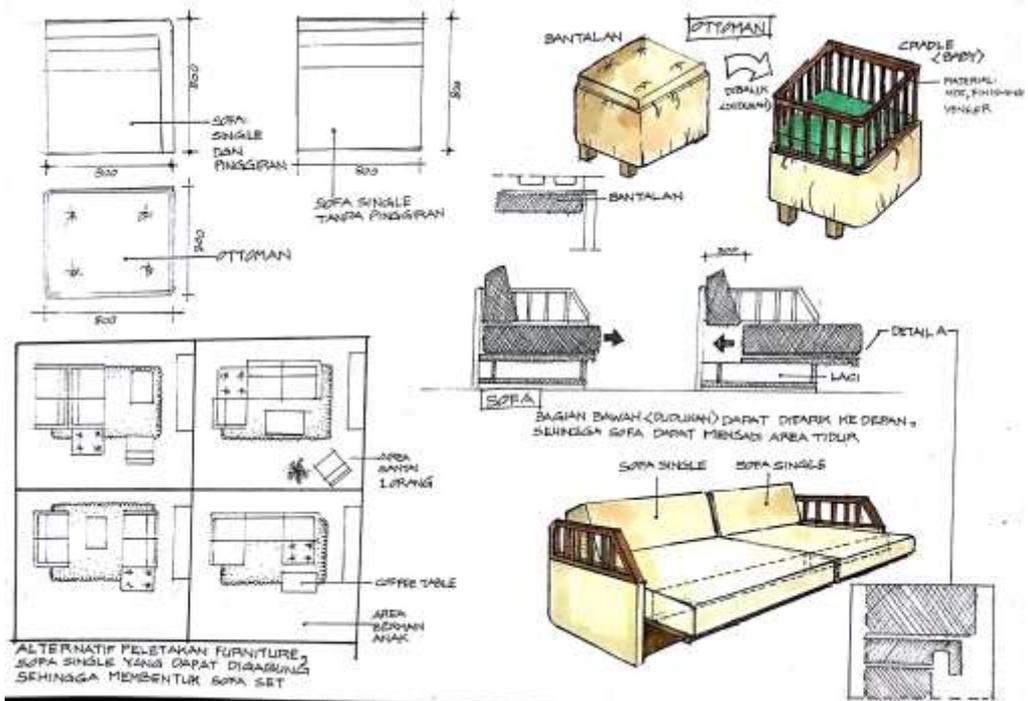
Gambar 6.7. Sketsa ide awal 3, *coffee table*

Coffee table dikembangkan lagi bentukannya, dibuat agar dudukan pada bagian bawah bukan hanya bantalan saja. Dudukan pada bagian bawah dibuat berupa kursi anak yang apabila dibalik dapat berubah menjadi *baby high chair*. Bagian sisi samping juga dapat diangkat menjadi untuk area anak bermain. Pada bagian *top table* sendiri, terdapat *storage* untuk meletakkan mainan yang dapat dikeluarkan saat dibutuhkan dan dapat dimasukkan kembali saat tidak digunakan sehingga tetap rapi.



Gambar 6.8. Sketsa ide awal 3, *coffee table* pengembangan

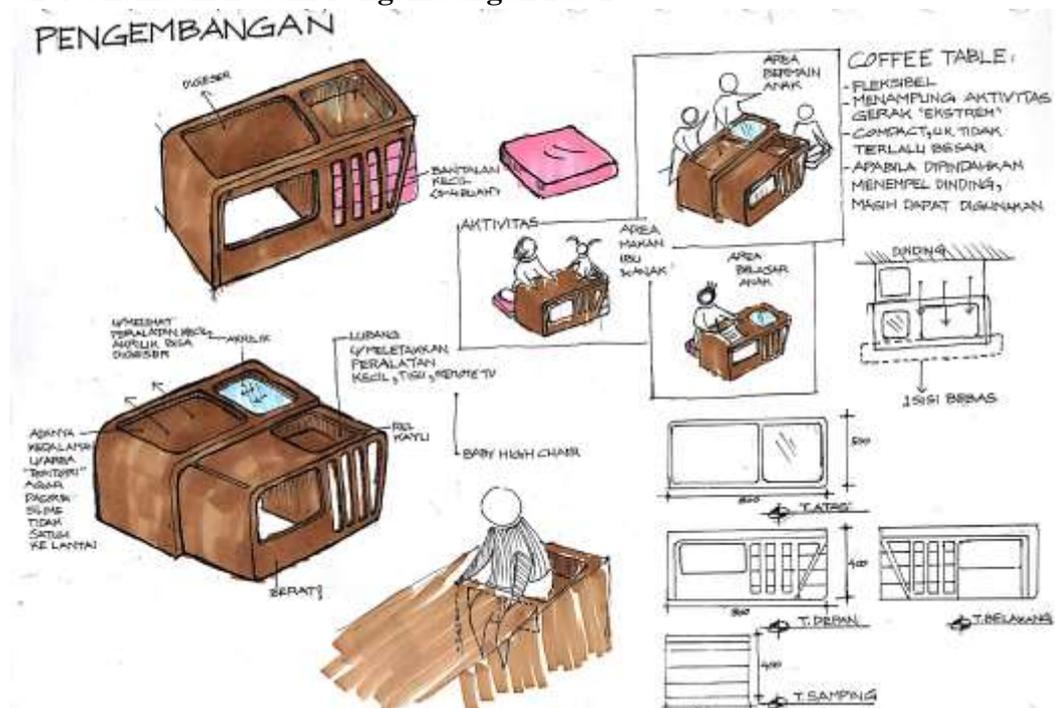
Sofa dikembangkan lagi dengan memperpanjang area dudukan sofa. Dudukan sofa dapat ditarik kedepan sehingga memperluas bidang berbaring. Dudukan ditarik sekitar 30cm, sehingga tidak terhalang oleh sandaran punggung sofa. Sofa juga terdiri dari modul (*sofa single*) yang apabila dirangkai dapat menjadi sofa set. Pengguna dapat memilih sendiri banyak kebutuhan sofa yang ada, sehingga dapat dirangkai menjadi satu set.



Gambar 6.9. Sketsa ide awal 3, sofa dan ottoman

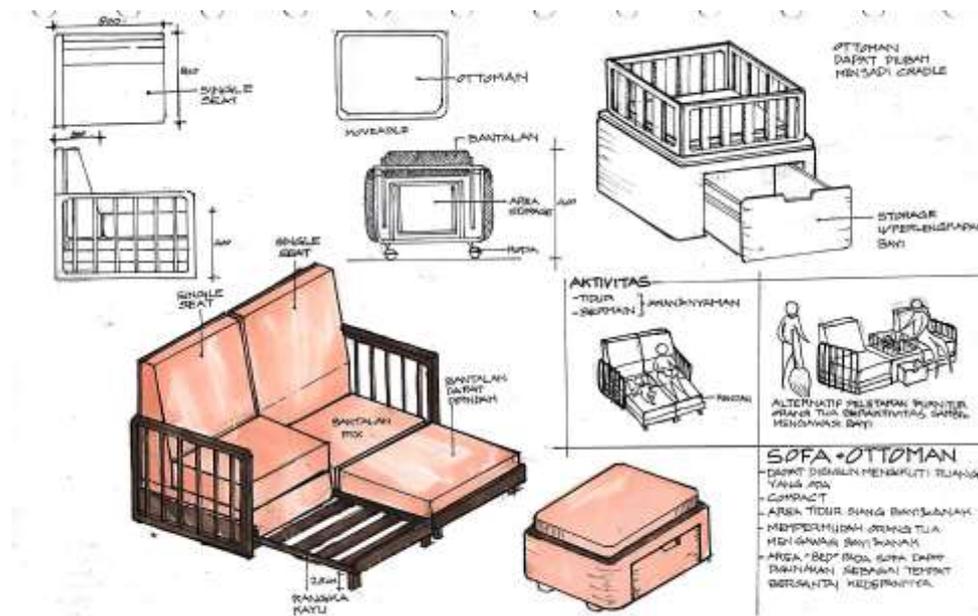
Adanya produk tambahan yaitu *ottoman*. *Ottoman* bukan hanya menjadi alas kaki, tetapi apabila dibalik, dapat berubah menjadi *cradle*. Adanya produk tambahan ini, memungkinkan pengguna untuk mengawasi bayi saat sedang di ruang keluarga.

6.2.4 Skematik Desain Pengembangan Ide 1



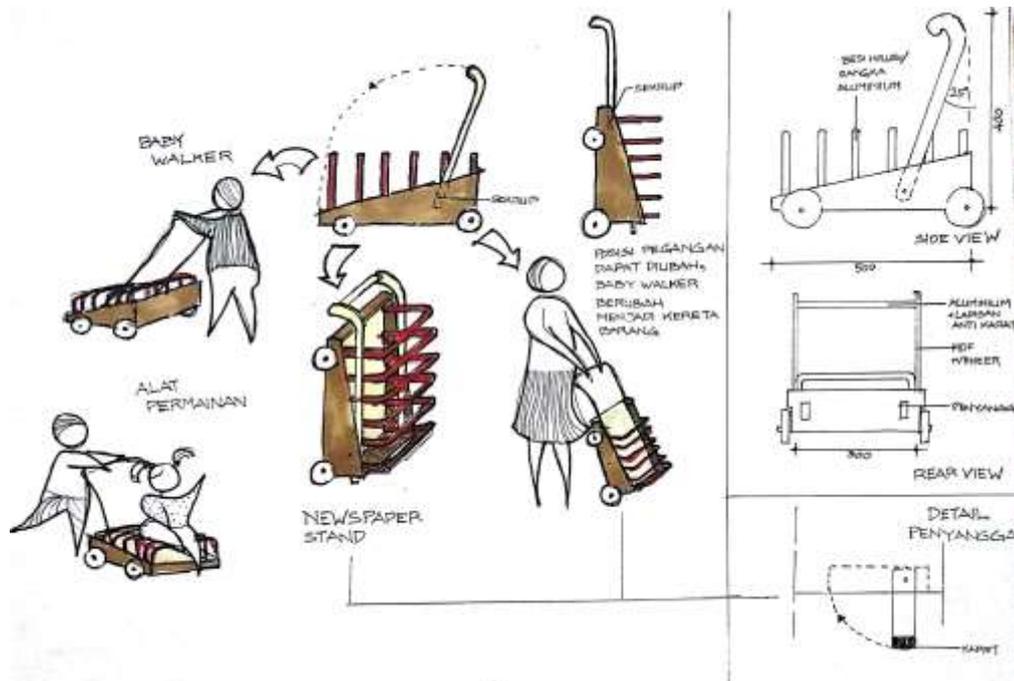
Gambar 6.10. Sketsa pengembangan 1, coffee table

Coffee table dibuat agar bidang *top table* dapat diperpanjang dan terdapat bantal pada bagian bawah *coffee table* sebagai alas duduk. Pengembangan yang dilakukan adalah, adanya area *baby high chair* yang menyatu dengan *coffee table* (*fix*). Arah perpangjangan mejapun dibuat agar berorientasi kedepan, sehingga apabila *coffee table* diletakkan menempel dinding, masih dapat diperpanjang. Material yang digunakan adalah kayu solid agar furnitur menjadi berat dan stabil sehingga tidak mudah terguling, aman untuk anak.



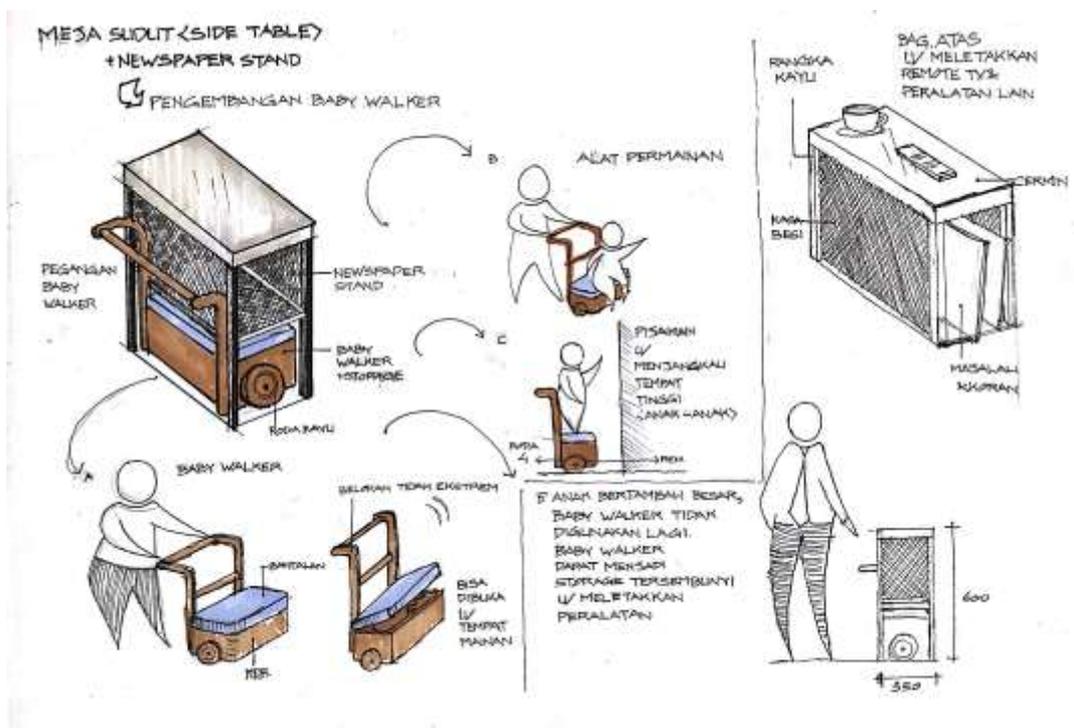
Gambar 6.11. Sketsa pengembangan 1, sofa dan *ottoman*

Dikembangkan dari ide awal sofa, terdiri dari modul-modul sofa (*sofa single seat*) yang dapat mengeluarkan papan pada bagian bawah sofa. Papan berfungsi sebagai ran ga dasar sofa bed, dengan dudukan sofa dapat dipindahkan diatas papan sehingga menjadi area berbaring anak. Sofa juga dilengkapi dengan produk tambahan yaitu ottoman. *Ottoman* bukan hanya menjadi alas kaki, tetapi apabila dibalik, dapat berubah menjadi *cradle*. Adanya produk tambahan ini, memungkinkan pengguna untuk mengawasi bayi saat sedang di ruang keluarga. Penempatan *ottoman* pun dapat diletakkan dimana saja , menyesuaikan dengan tata cara pengaturan ruang.



Gambar 6.12. Sketsa pengembangan 1, *baby walker*

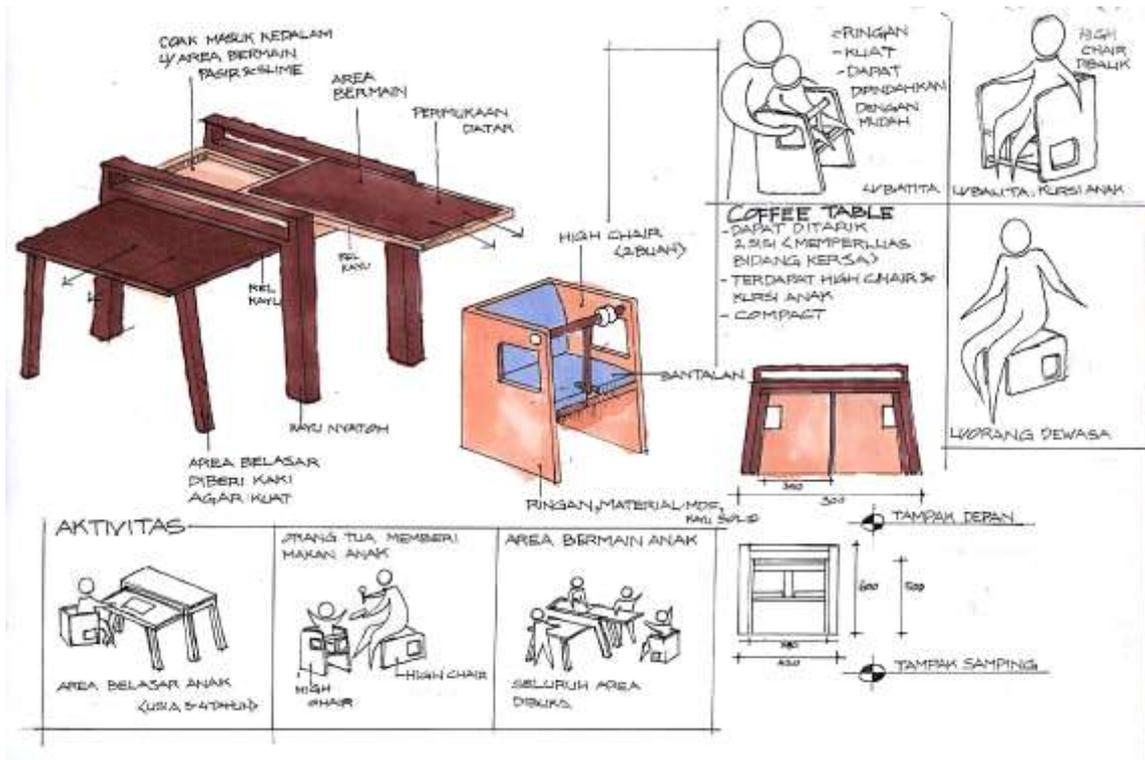
Baby walker pada awalnya dibuat agar dapat diubah menjadi *newspaper stand* dan alat permainan. *Baby walker* dibuat berbentuk kereta dorong dengan area kosong pada bagian tengah untuk menaruh koran dan majalah.



Gambar 6.13. Sketsa pengembangan 1, *side table*

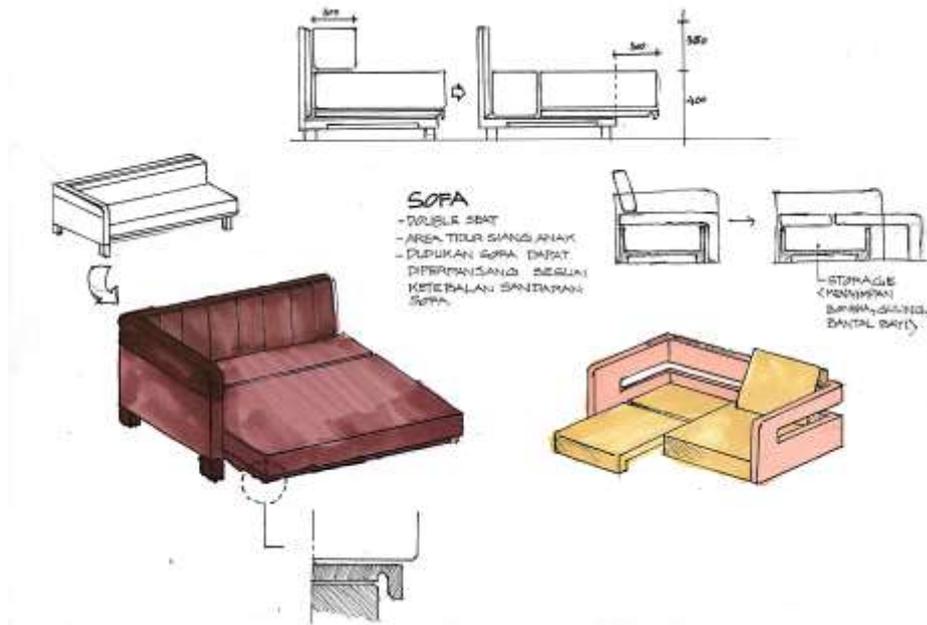
Pada pengembangannya, dibuat *side table* untuk menaruh majalah pada bagian atas dan dibagian bawah terdapat baby walker . *Baby walker* disertai bantalan pada bagian bawah, sehingga dapat digunakan sebagai alat permainan. Bagian dalam *baby walker* juga dapat difungsikan sebagai *storage*. *Side table* berfungsi sebagai tempat peletakan *baby walker* apabila tidak digunakan.

6.2.5 Skematik Desain Pengembangan Ide 2



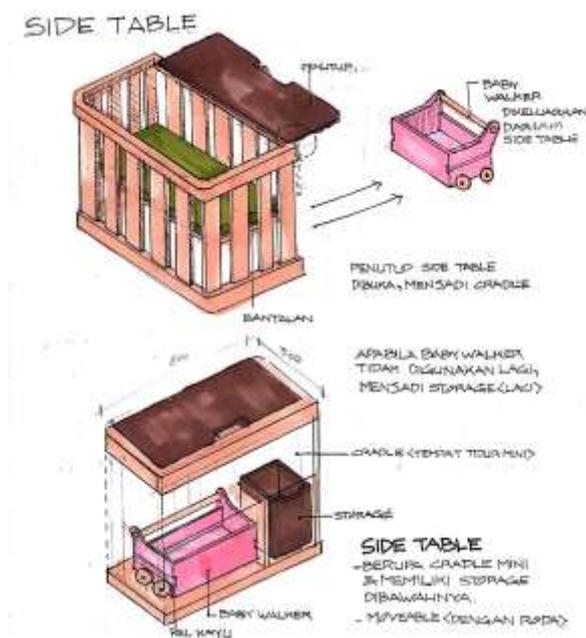
Gambar 6.14. Sketsa pengembangan 2, *coffee table*

Coffee table dibuat agar pada bagian bawah dibuat berupa kursi anak yang apabila dibalik dapat berubah menjadi *baby high chair*. *Baby high chair* diberi bolongan pada bagian samping, untuk memudahkan orang tua mengangkat *high chair*. Pada bagian *top table*, bidang meja dapat digeser kesamping sebagai area bermain. Adanya meja kecil dengan rel dapat dikeluarkan (bidang kerja lebih luas), sebagai area belajar.



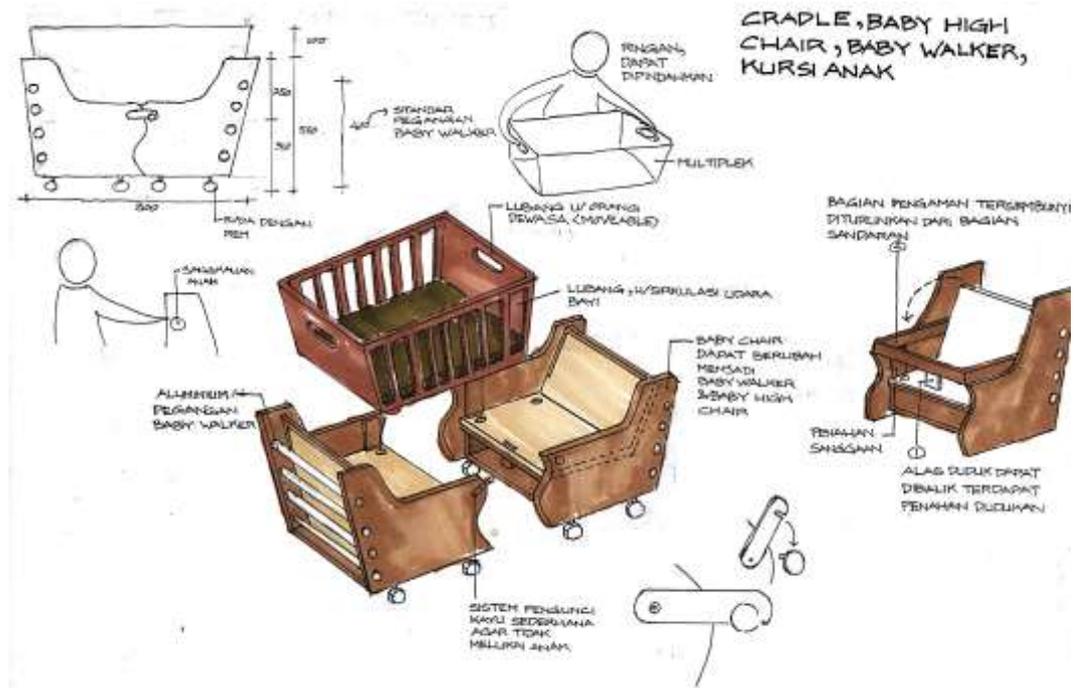
Gambar 6.15. Sketsa pengembangan 2, sofa

Sofa merupakan sofa *double seat* dengan sistem dudukan sofa dapat ditarik kedepan sehingga memperluas bidang berbaring. Dudukan ditarik sekitar 30cm, sehingga tidak terhalang oleh sandaran punggung sofa. Sandaran punggung juga berubah menjadi fasilitas berbaring sehingga area berbaring menjadi luas. Adanya peletakkan sandaran punggung untuk mencegah dudukan terdorong kebelakang apabila sedang dikeluarkan. Adanya pemikiran kestabilan kaki dan penambahan storage pada bagian dalam sofa.



Gambar 6.16. Sketsa pengembangan 2, side table

sisi samping meja untuk memudahkan anak yang sedang belajar berjalan memegang furnitur. Lubang pada salah satu sisi yang lain sebagai tempat anak bermain. Pada sisi lubang yang lain, diisi dengan bantalan dudukan untuk area duduk. Adanya kotak mainan yang tersimpan rapi dan dapat terlihat dengan jelas isi storage dengan adanya akrilik pada bagian *top table*.



Gambar 6.18. Sketsa pengembangan 3, *cradle*

Cradle dibuat dengan ukuran mini, dengan *frame* pada bagian bawah. *Cradle* dapat diangkat dan dipindahkan. Rangka *frame* diberi roda pada bagian bawah sehingga dapat dengan mudah dipindahkan. *Frame cradle* dapat berubah menjadi kursi anak. Kursi anak diberi bagian untuk berpegang pada bagian belakang kursi, sehingga dapat digunakan menjadi *baby walker*. Kursi anak juga diberi sistem pengunci sederhana pada bagian luar agar stabil saat disatukan.