

PERANCANGAN FURNITUR PERKANTORAN (Proses Desain, Manufaktur, Distribusi, dan Konsumsi)

Laksmi Kusuma Wardani

Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra - Surabaya
e-mail: laksmi@petra.ac.id

ABSTRAK

Desain furnitur yang berkualitas menyimpan nilai isoteri, mengandung kompleksitas nilai, baik ilmu pengetahuan dan ketrampilan teknik, muatan filosofi maupun metodologi. Pertimbangan perencanaan desain furnitur perkantoran meliputi aspek fungsional, estetika dan ekonomi. Desain furnitur perkantoran dirancang dengan konsep berpindah tempat dan dapat disetel/disesuaikan, sesuai dengan tujuan peningkatan produktivitas, kreativitas, interaksi, spontanitas, estetika, dan kenikmatan untuk bergerak, memperbaiki, menyimpan, membersihkan, dan kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi, dan daya lentur. Perancangan desain selalu melewati proses desain, manufaktur, sirkulasi dan distribusi, untuk menghasilkan kualitas desain yang baik dalam perancangan.

Kata kunci: furnitur perkantoran, proses desain, manufaktur, distribusi, konsumsi

ABSTRACT

A furniture design of good quality has esoteric value, consisting of complexity of values in both knowledge and skill techniques as well as philosophical contents and methodological contents. The planning consideration of office furniture is designed with the concept of mobility that can be set or adjusted to the aim of increasing productivity, creativity, interaction, spontaneity, aesthetics, movement comfort and the ease of fixing, keeping, cleaning, as well the comfort in size, form, proportion and flexibility. The design should always undergo the processes of design, manufacturing, circulation, and distribution to produce a design of good quality.

Keywords: office furniture, design process, manufacture, distribution, consumption

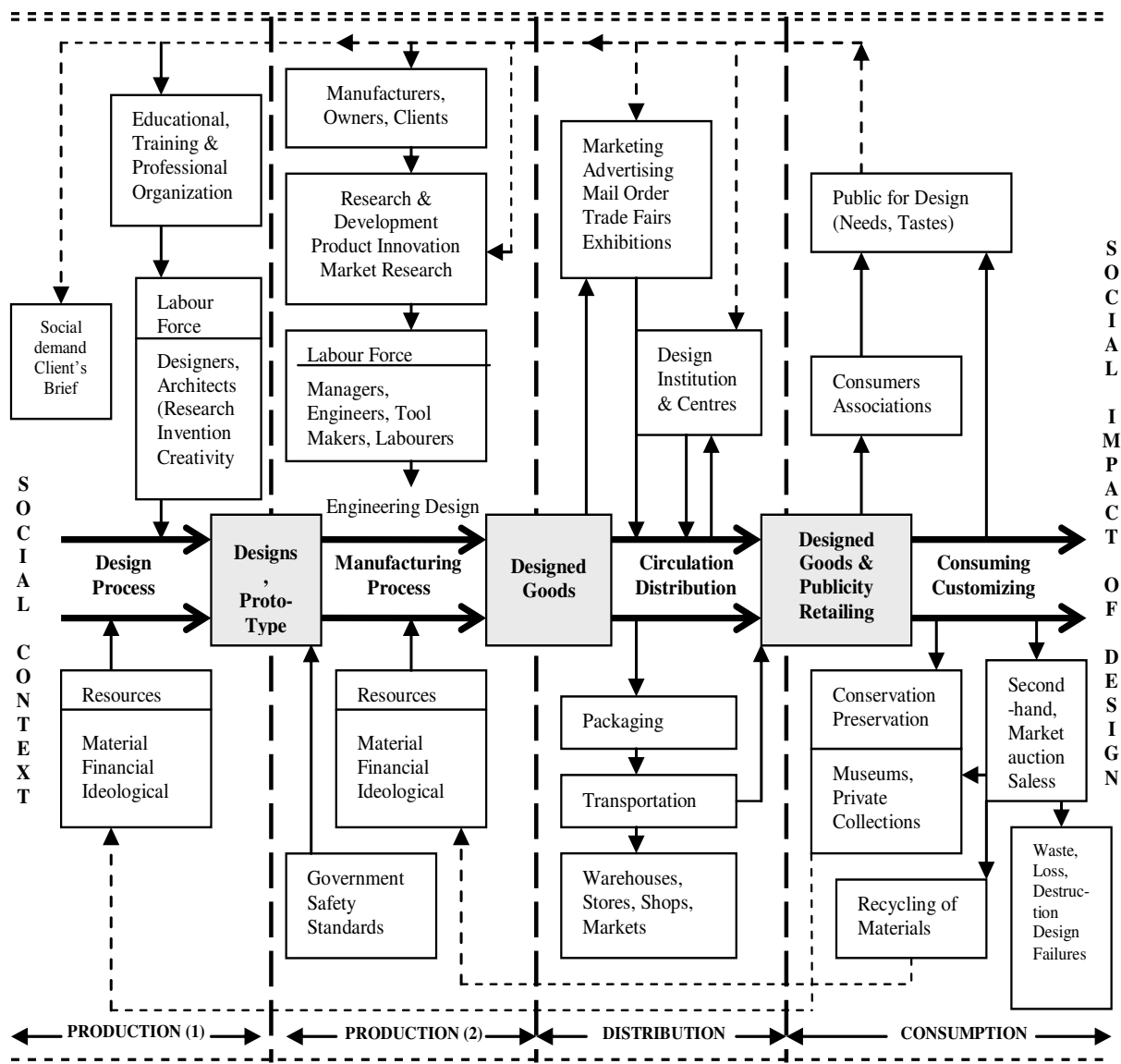
PENDAHULUAN

Kantor merupakan titik awal persentuhan antara klien, pelanggan, pemilik atau relasi dengan perusahaan. Kondisi fisik dan suasana ruang kantor membentuk kesan pertama terhadap citra perusahaan. Bagi para pekerja, baik pimpinan maupun karyawan, ruang kerja dalam perkantoran merupakan rumah kedua setelah rumah tinggalnya. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya di ruang kerja. Atas dasar pertimbangan ini, diperlukan perencanaan ruang kerja dengan suasana dan fasilitas ruang yang menyenangkan, nyaman dan aman bagi tubuh maupun pekerjaan mereka (penting untuk memastikan sebuah lingkungan yang dirancang tanggap terhadap segala hal tentang manusia). Penataan yang sesuai dengan kebutuhan diperlukan tanpa melupakan kualitas desain, privasi, hirarki, komunikasi, arus pekerjaan, dan efisiensi pekerjaan.

Penciptaan interior yang berorientasi ruang kerja dan ruang interaksi sosial, harus memperhatikan kesesuaian antara manusia dan lingkungannya. Pilihan furnitur dan pengaturan ruang kerja menyesuaikan

kebutuhan pemakai, dengan tujuan meningkatkan produktivitas, kreativitas, interaksi, spontanitas manusia yang bekerja di dalam ruang tersebut. Pada umumnya, konsep ruang kerja modern saat ini masih mengacu pada konsep *form follows function* yang berkembang menjadi *form and function are one*, dimana perangkat interior harus mampu memberikan kenyamanan dan berfungsi untuk peningkatan produktivitas kerja dan kreativitas, menciptakan kemudahan berinteraksi/komunikasi (baik satu karyawan dengan karyawan lainnya, karyawan dengan atasan, maupun sebaliknya), meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam bekerja, dan mampu mendukung suasana kerja tim dalam perusahaan. Ruang kerja dirancang sesuai dengan kebutuhan manusia dan sistem nilai yang berlaku, yang aplikasinya terwujud pada perencanaan yang memenuhi aktivitas gerak dalam ruang.

Furnitur adalah salah satu sarana fungsional yang menjadi pelengkap dan pengisi ruang dalam kaitannya dengan penciptaan suasana dan pemenuhan kebutuhan aktivitas pemakai. Furnitur harus bermanfaat dan memberikan nilai guna yang nyaman, serta



Gambar 1. Bidang penelitian sejarah desain: model produksi-konsumsi (Walker, 1989:70).

memenuhi fungsi-fungsi khusus yang menyumbangkan karakter visual dari suatu tatanan interior. Perwujudan furnitur yang sesuai dengan tuntutan profesi manusia dan kegiatan pekerjaannya sangat perlu diperhatikan, terkait dengan penciptaan sarana dan fasilitas yang mencerminkan kualitas ekspresi ruang interior. Tugas penting seorang desainer interior adalah mewujudkan suasana ruang yang diharapkan. Pelaksanaan dan pengerjaannya melewati beberapa tahapan, yakni proses desain, manufaktur, distribusi, maupun konsumsi seperti yang dijelaskan Walker (1989) dalam Gambar 1.

Bagan dalam Gambar 1, menjelaskan semua kajian spesifik yang saling terkait dan membentuk satu totalitas yang koheren. Representasi yang sistematis dalam bagan itu memperjelas hubungan logis di antara beragam elemen terkait (Walker, 1989:68).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Desain Dalam Perancangan Furnitur

Proses perancangan desain memerlukan informasi yang berhubungan dengan kondisi pasar dan konsumen. Mutu cita rasa masyarakat umum menjadi hal yang penting untuk diperhatikan pemilik modal, desainer dan pelaksana. Seperti yang diungkapkan Widagdo (2001), bahwa keberhasilan desain terbentuk karena adanya (1) persepsi yang sama antara pemilik proyek atau pemilik modal yang ingin memproduksi benda-benda berkualitas, (2) desainer yang terlatih dan mempunyai cita rasa tinggi, (3) pelaksana di *workshop* yang bertanggungjawab dan berketrampilan baik, (4) aspek produsen, dan (5) ditambah dengan konsumen yang sudah mempunyai kesadaran

desain dan selalu menuntut kualitas tinggi, sehingga produk dengan mutu desain yang baik adalah konsekuensi yang wajar. Jadi peningkatan mutu selalu menjadi prioritas utama dalam desain. Peningkatan mutu desain, material, teknis, performansi, bentuk dan yang lainnya, baik sebagian maupun keseluruhan, melewati sebuah proses desain yang tidak sederhana. Langkah lanjut mengenai proses perwujudan suatu produk furnitur yang disebut merancang, berarti melewati suatu tahap proses analisis, sintesis dan evaluasi.

Proses desain selalu melalui langkah analisis yang terkait dengan kondisi ruang, faktor lingkungan dan budaya, serta tuntutan manusia saat ini dan masa yang akan datang, sebab pada prinsipnya proses desain adalah usaha menjawab, mewujudkan dan memperbaiki taraf hidup manusia. Mendesain adalah mencari kebenaran dalam estetika. Ia tidak semata berkenaan dengan persepsi visual-fisikal saja, namun mencakup pula konsep yang abstrak, yakni yang benar, teratur dan berguna (Widagdo, 2006:3). Desain adalah upaya kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang memiliki kegunaan, dengan mengutamakan prinsip kenyamanan dan pencapaian suatu kepentingan tertentu, bisa berupa sistem (kesatuan fungsi), komposisi (susunan materi), barang (benda pakai), produk (benda fungsional yang dibuat industri), artefak (objek kebudayaan) yang dibuat untuk mencapai kepentingan tertentu (Miyazaki dan Dudy Wiyancoko, 2006).

Mendesain selalu berhubungan dengan alat untuk memproses (data/informasi), subyek yang diproses (masalah) dan pemroses (pendesain). Langkah awal yang harus dilakukan adalah mengetahui hakekat dari permasalahan, untuk kemudian mencari alternatif pemecahan dan mengambil keputusan yang terbaik. Proses desain atau kegiatan merancang ini menjadi suatu siklus atau proses timbal balik dari langkah-langkah analisis, sintesis dan evaluasi. Oleh karena itu, informasi elemen-elemen yang ada di lingkungan menjadi sebuah proses yang dipecahkan secara berulang-ulang, sampai mendapatkan kesesuaian pembahasan antar seluruh elemen, hingga akhirnya mencapai tujuan yang diinginkan. Terlepas dari tema apa saja yang dikerjakan, dengan ragam misi dan muatannya, ujung akhirnya dalam proses desain adalah mencapai kebenaran estetis, karena desain adalah kearifan yang ditampilkan (Widagdo, 2006:16).

Latar belakang profesional desainer dalam merancang yakni *utilitas* (desain mengandung nilai kegunaan atau manfaat), *venusitas* (dari asal kata *venus* yang berarti indah, ini harus menjadi obsesi desainer dalam mencari kebenaran), *firmitas* (desain harus kuat-kokoh), *concinitas* (desain harus sesuai

dengan lingkungan dan budaya). Keempat hal tersebut sangat penting diperhatikan untuk menghasilkan desain yang berkualitas. Selain itu, seorang desainer furnitur harus memiliki kemampuan antara lain: (1) Mampu berfikir kreatif-inovatif dan komprehensif dalam mensikapi kebutuhan klien, tuntutan *owner* dan pasar (mengikuti perkembangan kebutuhan konsumen, teknologi industri dan mutu desain); (2) Mampu memahami karakteristik desain, yakni kreativitas, rasional, dan sistem organisasi desain; (3) Memiliki sensitivitas tinggi dan berpandangan holistik untuk menemukan dan mencermati masalah desain, yang kemudian diolah dan dipecahkan untuk mencapai tujuan tertentu dan mencari kemungkinan-kemungkinan lain; (4) Mampu berfikir sistematis untuk membentuk suatu keteraturan *order of importance*, menemukan inti permasalahan dan mengabstraksikan essensinya, hingga menghasilkan desain akhir yang terbaik; (5) Mampu menghubungkan (membuat relasi dalam desain) antara kebutuhan desain, proses produksi (biaya, teknik dan material), pengemasan (distribusi dan sirkulasi) dan kebutuhan konsumen, sehingga pada akhirnya dapat menciptakan inovasi desain dan produktif memunculkan gagasan-gagasan baru. Pengembangan desain ditentukan oleh faktor performansi, fungsi, produksi, pemasaran, kepentingan produsen dan kualitas bentuk.

Perancangan furnitur perkantoran selalu berhubungan dengan analisis aktivitas manusia bekerja (perilaku, kebiasaan, struktur tubuh, dan sebagainya). Semua aspek tentang manusia akan berpengaruh terhadap pemilihan bentuk, fungsi dan ukuran furnitur. Aktivitas kerja manusia, baik fisik maupun mental mempunyai tingkat intensitas yang berbeda. Intensitas tinggi berarti energi tinggi, intensitas rendah berarti energi rendah. Mengeluarkan energi dalam jumlah besar untuk periode yang lama bisa menimbulkan kelelahan fisik dan mental, sedangkan kelelahan mental bisa berbahaya dan kadang-kadang menimbulkan kesalahan-kesalahan kerja yang serius. Selain itu, posisi tubuh yang tidak alami atau sikap yang dipaksakan berakibat pada pengurangan produktivitas manusia, hal ini berkaitan dengan sejumlah tenaga yang harus dikeluarkan akibat beban tambahan. Menurut Ching (1996), untuk memperoleh kenyamanan dalam melaksanakan aktivitas, furnitur harus dirancang sesuai dengan ukuran tubuh manusia, jarak bebas yang diperlukan oleh pola aktivitas dan sifat aktivitas yang dijalani. Contohnya yakni analisis desain kursi berikut ini.

Kursi merupakan suatu persoalan teknik yang sangat kompleks. Konsep *form follows function* menjadi sebuah ideologi yang mengikat dalam

visualisasi desain mebel modern, yang menghubungkan antara aspek fungsional dengan aspek material dan aspek ekonomi, sehingga bentuk-bentuk menjadi lebih sederhana. Namun demikian, kenyamanan duduk tidak hanya ditentukan fungsionalitas saja, namun ditentukan pula oleh jenis pekerjaan dan kebebasan postur tubuh bergerak. Konsep utama desain kursi adalah stabil, dimana kursi harus mampu menyangga beban dan bentuk tubuh manusia dengan aktivitas di atasnya. Kursi harus menampung perbedaan variasi bentuk tubuh manusia yang bervariasi. Kursi dirancang sesuai dengan tujuan, penampilan dan kenikmatan (kenikmatan bergerak, memperbaiki, menyimpan, membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi dan daya lentur).

Salah satu kesulitan utama dalam perancangan kursi adalah seringkali posisi duduk dipandang sebagai gerak statik, padahal duduk lebih dapat dikatakan sebagai gerakan dinamik (Panero, 1979:57), sehingga dalam perancangan kursi kerja perlu memperhatikan segala kelebihan maupun keterbatasan manusia dalam hal kepekaan inderawi (*sensory*), kecepatan, kemampuan penggunaan sistem gerakan otot, dan dimensi ukuran tubuh, untuk kemudian menggunakan semua informasi mengenai faktor manusia ini sebagai acuan dalam perancangan desain yang serasi, selaras dan seimbang dengan tuntutan aktivitas pemakainya. Dinamika posisi duduk dapat lebih mudah digambarkan dengan mempelajari sistem penyangga dan keseluruhan struktur tulang yang terlibat dalam gerakannya. Perancangan kursi mengupayakan berat badan yang disangga oleh tulang duduk tersebar pada daerah yang luas, dan subjek yang sedang duduk dapat mengubah posisi atau postur tubuhnya untuk mengurangi ketidaknyamanan. Pada gambar 2 ditampilkan berbagai posisi duduk, dimana jenis kelamin, umur, ukuran tubuh manusia, bentuk tubuh, karakter fisik, sikap dan perilaku dalam merubah posisi, menjadi pertimbangan utama untuk mencapai optimalisasi kenyamanan desain. Desain industri produksi massal seharusnya mampu menampung perbedaan tersebut.

Duduk memerlukan lebih sedikit energi daripada berdiri, karena dapat mengurangi banyaknya beban otot statis pada kaki. Sikap duduk yang keliru merupakan penyebab adanya masalah-masalah punggung. Menurut Nurmianto (1998:109), tekanan pada tulang belakang akan meningkat pada saat duduk, dibandingkan pada saat berdiri. Cara duduk yang tegang atau kaku (*erect posture*) dapat meningkatkan tekanan pada tulang belakang, lebih banyak memerlukan aktivitas otot atau urat syaraf belakang daripada sikap duduk yang condong ke depan. Peningkatan tekanan tersebut akan menimbulkan keletihan pada

pinggul. Oleh karenanya, dalam perancangan kursi kantor, perlu memperhatikan kemampuan elemen-elemen kursi untuk menanggapi dan membentuk keseimbangan dan kestabilan pada saat orang duduk di atasnya.



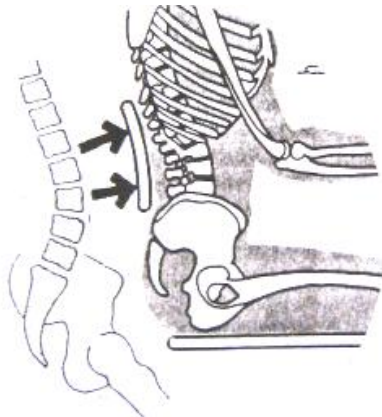
Sumber: Majalah Interior Design, May 1993

Gambar 2. Berbagai posisi duduk



Sumber: Panero, 1979:62

Gambar 3. Posisi duduk. Kursi kerja dirancang dengan metoda *floor-up*, yaitu dengan berawal pada permukaan lantai, untuk menghindari tekanan di bawah paha.



Sumber: Panero, 1979:65

Gambar 4. Struktur tubuh. Desain kursi kerja dirancang dengan memperhatikan struktur tubuh manusia, khususnya posisi tulang belakang manusia yang cenderung berbentuk S

Kursi dirancang sedemikian rupa sehingga kompak dan kuat, dengan konsentrasi pada bagian-bagian yang mudah retak, dilengkapi dengan sistem mur-baut. Selain itu, kursi harus *mobile* (fleksibel digerakkan), *adjustable* (dapat disetel untuk mendapat posisi yang nyaman), mudah diatur pada saat duduk, tanpa harus turun dari kursi, struktur yang seimbang dan stabil dengan bahan material yang cukup lunak pada dudukan dan sandaran. Kelenturan sandaran punggung menawarkan kenyamanan duduk, karena fungsi utama dari sandaran punggung adalah sebagai penopang daerah lumbar atau bagian kecil dari punggung; terdapat pula tempat tambahan untuk penonjolan daerah pantat. Sedangkan landasan tempat duduk yang terlalu rendah dapat menyebabkan kaki condong terjulur ke depan, menjauhkan tubuh dari keadaan stabil, membuat penopang lumbar tidak terjaga dengan tepat (Panero, 1979:65).

Selain aktivitas manusia, bentuk, bahan dan warna juga harus diperhatikan untuk menciptakan citra dan membuat alternatif pilihan bahan dan warna yang nyaman dan serasi dengan suasana ruangnya. Analisis lebih lanjut yakni bentuk dan fungsi (kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan anatomi tubuh manusia), analisis ergonomi (analisis *human factor*, kesesuaian antara kebutuhan furnitur dengan aktivitas manusia bekerja, memberikan kenyamanan dan menghindari sedini mungkin kecelakaan kerja), analisis antropometri (furnitur harus sesuai dengan ukuran tubuh manusia dan kebebasan tubuh bergerak), analisis material (karakter bahan dan tekstur), analisis struktur dan konstruksi (bahwa desain harus aman, kuat dan mudah dalam pembuatan), analisis *hardware* dan *accessories* (sesuai dengan gaya desain), dan analisis warna (warna memiliki karakteristik dan dampak

estetis psikologis bagi manusia), dan hal terpenting yang terkait dengan aktivitas gerak manusia adalah analisis fungsi yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna.



Sumber: <http://www.vinoti.com>

Gambar 5. Konsep *open space* ruang kerja. Dirancang dengan dasar pertimbangan ketepatan tujuan, estetika bentuk, kenikmatan bergerak, memperbaiki, penyimpanan, dan membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi, dan daya lentur

Langkah terakhir setelah analisis-analisis tersebut di atas, adalah evaluasi desain. Seperti sudah dijelaskan di awal, bahwa proses desain dalam perancangan desain menjadi suatu siklus atau proses timbal balik dari langkah-langkah analisis, sintesis dan evaluasi. Ketika desain sudah direalisasikan dalam bentuk prototipe, maka langkah selanjutnya adalah tahap uji coba khususnya ergonomi. Esensi dasar evaluasi ergonomi adalah sedini mungkin mencoba memikirkan kepentingan manusia agar terakomodasi dalam ide kreativitas dan inovasi desain. Fokus perhatiannya mengarah ke upaya pencapaian sebuah perancangan desain yang memenuhi persyaratan *fitting the task to*

the man (Granjean, 1982), dan sedapat mungkin fleksibel untuk dapat digunakan oleh mayoritas populasi yang secara luas bebas mengatur dan beradaptasi dengan ukuran tubuh masing-masing. Dengan demikian, hasil rancangan akhir sebelum masuk ke bagian manufaktur terlebih dahulu dilakukan evaluasi atau pengujian yang menyangkut berbagai aspek teknis fungsional, maupun kelayakan ekonomis seperti analisis nilai, reliabilitas, evaluasi ergonomi, marketing, dan sebagainya, sehingga tercapai desain yang nyaman, ergonomis, estetis dan sesuai kebutuhan konsumen.

Proses Manufaktur/Produksi

Berbicara tentang proses produksi tidak akan lepas dari pemikiran tentang produksi massal yang dibuat dengan teknologi mesin. Prinsip utama dari produksi massal dalam desain industri adalah duplikasi, ketepatan, dapat dipertukarkan, dan spesialisasi (Feldman, 1967:116). Sebagai contoh kursi kantor dibuat oleh mesin dan diproduksi secara besaran-besaran oleh pabrik modern. Konsep yang menjadi pertimbangannya selain desain dengan kualitas yang bermutu, adalah mendapatkan keuntungan semaksimal mungkin dengan dana sekurang-kurangnya (pertimbangan ekonomis).

Bila menengok ke masa lalu, prinsip ekonomi dari pra-industri di barat yaitu pengrajin menerapkan ketrampilan dan imajinasinya untuk mengolah bahan-bahan mentah menjadi produksi jadi. Sesudah timbul revolusi industri, tenaga kerja menjadi suatu komoditi, dan pabrik mampu menyelesaikan proses produksi dengan cepat, seragam dan dapat diduga kualitas bentuk maupun karakter desainnya, membuat pengrajin menjadi tersisih dan mesin produksi menjadi alat ketergantungan para desainer pada masa itu. Konsekuensi-konsekuensi dari sosial revolusi industri masa awal, ditinjau dari pandangan kemanusiaan adalah bencana atau kecelakaan. Usaha manusia telah kehilangan keunikan nilainya dan pekerjaan diubah menjadi tenaga kerja, sebuah komoditi yang tidak memanusiakan manusia.

Baru setelah munculnya desainer-desainer terkemuka seperti Morris (Swedia), Lethaby, Gimson, Machintosh, Werkbund, Henri van der Velde, Bauhaus, dan sebagainya dan dibukanya sekolah-sekolah desain, memberi pengaruh terhadap peningkatan cita rasa estetik, memberi kemungkinan peningkatan visual dengan penampilan-penampilan desain menjadi lebih baik, dan memberi kemungkinan kerajinan-kerajinan tangan yang lebih bersifat personal lebih ditingkatkan. Mulai timbul kesadaran, bahwa bentuk visual tidak hanya merupakan akibat

dari pemuasan keperluan-keperluan operasional internalnya, sehingga bentuk sebuah produk dan penampilan luarnya harus memungkinkan persaingan mutu dengan perusahaan-perusahaan lainnya.

Desain modern yang menjadi *master* dalam perancangan desain (merangsang munculnya gagasan bentuk, struktur, material dan finishing) antara lain karya Club Chair karya Marcel Breuer, Barcelona Chair, Heavy Leather Armchair, Daybed karya Ludwig Mies van der Rohe, dan karya Le Corbusier seperti Chaise Lounge, Grand Confort 3 seater sofa, dan sebagainya. Karya Mies van der Rohe merupakan suatu 'kefasihan' peragaan dari filsafat dan gaya arsitekturalnya, penyederhanaan bahan dan bentuk, perhatian pada detil-detil yang cermat, khususnya pada bagian-bagian yang saling memotong dan sambungan-sambungan; ketidakhadiran ornamen, serta proporsi dan skala yang rapi dan baik (Feldman, 1967). Penemuan teknologi dengan cemerlang dapat dibuktikan. Pemanjangan elastisitas logam dengan ukuran sama, berfungsi sebagai kaki dan sandaran lengkung, memberikan suatu kombinasi yang indah dengan bantal-bantal kulit yang dijahit rapi, menawarkan suatu kualitas yang bagus, hangat dengan warna yang kontras dengan bahan logam yang tipis. Bila diperhatikan tampak depan, jarak antar jahitan pada dudukan dan sandaran menciptakan irama atau pola-pola melalui pengulangan-pengulangan sehingga suatu jumlah tertentu dari variasi visual dan perubahan tekstur dapat memberikan kesan/efek-efek perulangan garis yang sederhana dan seimbang. Pada Gambar 6 beberapa karya furnitur dari desainer terkemuka di Barat yang menjadi master dalam produksi industri furnitur, hal ini memberikan suatu indikasi bahwa desain modern barat masih menjadi *mainstream* dalam perancangan desain di Indonesia. Seperti dapat dilihat pada Gambar 7 Produk *Soft Pad High Back* dan *Soft Pad Low Back*. Bila diperhatikan secara seksama, mengingatkan kepada karya Mies van der Rohe, dikombinasi dengan konsep *mobile* dan *adjustable*. Warna kain jok yang kontras dengan struktur dari bahan stainless steel yang dijahit rapi, memberikan pola-pola perulangan yang berirama dan seimbang antara karakter bentuk dan warna produk.

Di Indonesia, desain industri barat masih menjadi pertimbangan dalam perancangan desain industri furnitur. Setelah konsep-konsep desain modern menjadi standar, *mainstream*, dan universal di negara berkembang (termasuk Indonesia), membuat furnitur menjadi suatu kebutuhan utama yang mengisi ruang, membuat ruang dapat dihuni karena perannya yang fungsional dan estetik. Pada umumnya, industri-industri di Indonesia tidak mengembangkan produknya sendiri karena belum mengenal apa yang disebut

dengan inovasi (karena dengan menciptakan desain khusus harus menggunakan mesin-mesin tertentu), sehingga Indonesia justru menjadi lahan subur bagi pemasaran produk impor berbasis teknologi canggih. Hal ini dapat dilihat dari desain-desain produk yang didaftarkan pada Direktorat HAKI masih sedikit yang mengutarakan *novelty*, kecuali didaftarkan untuk tujuan preventif. Selain itu, untuk memenuhi kapasitas produksi massal permintaan pasar, perlu adanya mesin industri yang handal, dalam rangka menawarkan kecepatan pelayanan yang terbaik kepada klien, dengan harga yang layak sesuai nilai/mutu desain. Adanya sertifikat SGS International untuk ISO 9002 dan penghargaan lainnya, beberapa perusahaan besar furnitur di Indonesia diakui hasil produknya mampu bersaing dilingkup internasional. Penyelesaian produksi dan penyerahannya yang tepat waktu menjadi penting untuk diperhatikan dalam memenuhi permintaan pasar.



Sumber: Kathryn B. Hiesinger and George H. Marcus, 1943

Gambar 6. Karya master desainer



Sumber: <http://www.vinoti.com>

Gambar 7. Produk *soft pad high back* dan *soft pad low back*.

Di Indonesia, desain industri barat masih menjadi pertimbangan dalam perancangan desain industri furnitur. Setelah konsep-konsep desain modern menjadi standar, *mainstream*, dan universal di negara berkembang (termasuk Indonesia), membuat furnitur menjadi suatu kebutuhan utama yang mengisi ruang, membuat ruang dapat dihuni karena perannya yang fungsional dan estetik. Pada umumnya, industri-industri di Indonesia tidak mengembangkan produknya sendiri karena belum mengenal apa yang disebut dengan inovasi (karena dengan menciptakan desain khusus harus menggunakan mesin-mesin tertentu), sehingga Indonesia justru menjadi lahan subur bagi pemasaran produk impor berbasis teknologi canggih. Hal ini dapat dilihat dari desain-desain produk yang didaftarkan pada Direktorat HAKI masih sedikit yang mengutarakan *novelty*, kecuali didaftarkan untuk tujuan preventif. Selain itu, untuk memenuhi kapasitas produksi massal permintaan pasar, perlu adanya mesin industri yang handal, dalam rangka menawarkan kecepatan pelayanan yang terbaik kepada klien, dengan harga yang layak sesuai nilai/mutu desain. Adanya sertifikat SGS International untuk ISO 9002 dan penghargaan lainnya, beberapa perusahaan besar furnitur di Indonesia diakui hasil produknya mampu bersaing dilingkup internasional. Penyelesaian produksi dan penyerahannya yang tepat waktu menjadi penting untuk diperhatikan dalam memenuhi permintaan pasar.

Manufaktur merupakan proses dalam penentuan kelayakan desain untuk proses produksi. Pokok perhatiannya adalah *market for quality, attention to detail, and good use of material*. Output yang diharapkan dari manufaktur adalah produk berkualitas. Peranan manufaktur adalah memperkirakan biaya dan bertanggungjawab untuk menilai kelayakan desain, dengan memperhatikan fasilitas dan kondisi pendukung ataupun penghambat lainnya. Manufaktur akan selalu berhubungan dengan teknologi, *operations, statistical quality control, logistic* dan *process management*. Pada umumnya pekerjaan yang dilak-

sanakan dalam manufaktur berdasarkan *job order* (permintaan konsumen atau pesanan) dan tidak mengembangkan produknya sendiri. Pada umumnya tergabung dalam kerjasama atau menjadi *our group of companies* yang mengutamakan standard mutu dan kualitas.

Proses Distribusi Konsumsi

Pada proses distribusi, desain dikemas oleh bagian *packaging*, kemudian didistribusikan ke bagian *public retailing*, dan dipasarkan kepada konsumen. Bagian-bagian yang berperan dalam distribusi adalah *marketing*, *advertising*, *mail order*, *trade fairs* ataupun dengan cara *exhibition*. Tujuannya (misal *exhibition*) adalah konsumen/klien/masyarakat mengetahui keberadaan dan keunggulan desain, dengan kata lain peningkatan apresiasi dan 'menjual desain'. Intinya, hasil yang ingin dicapai dari distribusi adalah *designed goods* dan *public retailing*.

Pengembangan konsep utama bagi seorang *marketing* (misalnya) adalah mengembangkan segmen pasar, mengidentifikasi pengguna utama, mengidentifikasi produk pesaing, merencanakan berbagai opsi produk berikut rentetan rumpunnya, mengembangkan rencana pemasaran, mengembangkan bahan promosi untuk peluncuran dan menentukan *customer* kunci untuk produksi awal. Beberapa perusahaan furnitur di Indonesia menawarkan konsep *total package*, *global market* dan *model of a one stop shopping*, sehingga distribusi baik exportir maupun importir, atau tingkat lokal) harus dikelola dengan baik, untuk tujuan pelayanan yang memuaskan (*market satisfaction*).

Memperhatikan kebutuhan masyarakat sekarang ini, sangat penting untuk kerjasama antara industri, pendidikan dan para desainer (bisa individu/sebuah perusahaan ataupun organisasi desain seperti HDII, PDN, IAI). Selain tujuan promosi produk-produk desain, desainer, organisasi desain dan industri juga berperan dalam pengenalan aplikasi material dalam pendidikan desain. Selain itu juga untuk tujuan *invention*, yakni pengenalan konsep baru/*style* atau *trend setting* dan menciptakan *built image*. Sasaran utama dari promosi suatu desain adalah menyebarkan dan menggiatkan kebutuhan akan desain di masyarakat luas. Pengaruh promosi antara lain peningkatan jumlah permintaan desain dan peningkatan apresiasi masyarakat terhadap desain yang dihasilkan (Ekuan, 1986:99). Ketika sebuah produk sudah dipamerkan di *warehouses*, *stores*, *shops*, *market* dan sebagainya, maka produk furnitur perkantoran siap untuk dibeli pelanggan/klien/konsumen atau *association*/masyarakat umum.

Masyarakat sebagai pengguna desain akan memilih desain yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Mereka mendapat suatu penawaran kebebasan memilih desain, yang mungkin dipengaruhi oleh harga, status, prestise, intelektual dan selera. Mereka sebagai pengguna desain akan berapresiasi tentang kelebihan dan kekurangan desain, dan seorang desainer harus bersedia menerima kritik dari pengguna agar introspeksi diri untuk meningkatkan mutu desain. Persaingan desain di tingkat global membuat para desainer berlomba-lomba untuk menciptakan desain yang ergonomis, sehat dan manusiawi (segala aspek manusia menjadi pertimbangan, baik perilaku, kebiasaan, maupun cita rasa estetika). Desain akan terus berkembang sesuai jiwa zaman.



Sumber: Katalog Pameran AFTA 2000

Gambar 8. Kursi Kerja. Desain kursi kerja dengan sandaran punggung yang seragam, memberikan gambaran tema dan konsep yang sama dengan beragam alternatif ukuran dan bentuk kaki yang berbeda

SIMPULAN

Perancangan furnitur perkantoran akan selalu mengacu pada tujuan peningkatan produktivitas, kreativitas, interaksi, dan spontanitas manusia bekerja. Perwujudan furnitur yang sesuai dengan tuntutan manusia bekerja dan kegiatan pekerjaannya sangat berperan dalam menciptakan kualitas ekspresi ruang, memberikan kenyamanan dan optimalisasi pekerjaan. Perencanaan desain memperhatikan hubungan penting antara lingkungan interior dan efektivitas manusia bekerja, persyaratan dan nilai dalam proses desain, didukung dengan teknologi manufaktur yang handal dalam proses produksi furnitur. Ketiganya memperhatikan berbagai fenomena pasar. Hal lain yang penting yakni kerjasama dalam *our group of companies* di dunia industri furnitur Indonesia memprioritaskan mutu dan kelayakan desain.

Peningkatan mutu selalu tak lepas dari proses kegiatan desain dan kualitas sumber daya manusia. Desainer harus menguasai dan memiliki kreativitas (*intuitive*, *self-confident*), rasionalitas (*splittable*, *transferable*, *problem solving*), dan sistem organisasi (*control over the design process and evaluation*, misalnya *management methods*, *analysis on produc-*

tivity, cost and efficiency). Ketiga hal tersebut berperan dalam membentuk karakteristik desainer (*artist designer, engineering designer and industrial designer*). Perspektif ini akan berguna dalam analisis dan evaluasi desain untuk mencapai kebenaran estetis dalam perancangan furnitur perkantoran, sehingga pada akhirnya mampu menghasilkan luaran berupa produk (*costumed furnitur, residential furnitur, dan product support*) yang berkualitas dan bermutu.

Kelayakan desain dalam proses produksi (tahap manufaktur) bertujuan untuk *market for quality, attention to detail, and good use of material*, sehingga menghasilkan produk hasil desain yang bagus. Dilengkapi pula dengan *woodworking machineries* dan *public retailing* yang memasarkan produk kepada konsumen, baik *dengan mail order, trade fairs, exhibition*, dan sebagainya. Tujuannya adalah ‘menjual desain’ dan memberikan pelayanan terbaik, sehingga konsumen tertarik untuk membeli dan puas dengan kualitas desain, pelayanan dan harga yang tepat dari sebuah produk furnitur perkantoran.

REFERENSI

- Ching, Francis DK. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Ekuan, Kenji. 1986. *Beberapa Pemikiran Tentang Desain, dalam Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art As Image And Idea*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs.
- Granjean, Etienne. 1982. *Fitting the Task to the Man: An Ergonomic Approach*. London: Taylor and Francis Limited.
- Hiesinger, Kathryn B., and George H. Marcus. 1943. *Landmarks of Twentieth-Century Design*. New York: Abbeville Press Publishers.
- Katalog Pameran AFTA 2000.
- Miyazaki, Kiyoshi dan Dudy Wiyancoko. 2006. *Perkembangan Pendidikan Desain dan Ilmu Desain di Jepang*. Jurnal Ilmu Desain, 1(1), 35-48
- Nurmianto, Eko. 1998. *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.
- Panero, Julius and Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. Whitney Library of Design. London: The Architectural Press Ltd.
- Widagdo. 2006. *Estetika dalam Perjalanan Sejarah (Arti dan Perannya dalam Desain)*. Jurnal Ilmu Desain, 1(1), 3-16
- Widagdo. 2001. *Desain dan Kebudayaan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- May 1993. *Interior Design*. ISSN 0020-5508. RPUSA 18397457. New York: Cahners Publishing. <http://www.vinoti.com>. Diunduh 15 Januari 2010.