

MODUL MATA KULIAH

DESAIN PRODUK INTERIOR

RB092 - 4 SKS



UNIVERSITAS

BUDI LUHUR

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BUDI LUHUR
JAKARTA**

TIM PENYUSUN

INGGIT MUSDINAR,
ST, MT
SRI KURNIASIH, ST,
M.Ars



UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNIK

Fakultas : Teknik
Diterbitkan : Januari 2020
Revisi ke : 1.0

PENGESAHAN

Rektor



(Dr. Ir. Wendi Usino, M.Sc., M.M)

Universitas Budi Luhur

Dekan

Fakultas Teknik



(Dr. Ir. Nazori AZ, M.T)

Kata Pengantar

Puji syukur dan hormat, kami haturkan kehadiran Allah SWT, karena atas perkenan-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Modul matakuliah Desain Produk Interior ini.

Penghargaan tertinggi dan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada seluruh sivitas akademika Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur, yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam menyusun Modul matakuliah ini.

Tim penyusun telah menyusun Modul Matakuliah ini semaksimal mungkin, namun kami menyadari bahwa penyusun tentunya tidak lepas dari salah dan khilaf semata. Tim penyusun sangat terbuka untuk berbagai masukan, ide dan saran dari berbagai pihak agar modul matakuliah ini bisa lebih baik lagi.

Besar harapan kami Modul matakuliah ini dapat bermanfaat sebagai bahan Ajar bagi mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur.

Jakarta, Januari 2020

Tim Penyusun

PERTEMUAN	TOPIK	CAPAIAN PEMBELAJARAN
1	Pengenalan Desain Produk Interior	• Mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan sesuai kontrak perkuliahan • Mahasiswa mampu menerapkan nilai-nilai kebudi-luhuran dalam pelaksanaan perkuliahan • Pengantar Desain Produk Interior
2	Pengertian tentang pengertian produk desain interior	• Mahasiswa dapat menjelaskan tentang pengertian produk interior • Mahasiswa mampu mengerti dan menelaah sejarah perkembangan meubel
3	Penjelasan tentang jenis jenis meubel	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang jenis-jenis meubel
4	Penjelasan tentang konstruksi mebel	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang konstruksi mebel
5	Penjelasan tentang teknik dan jenis finishing meubel	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tentang teknik dan jenis finishing meubel
6	Penjelasan tentang standar penyajian gambar kerja desain meubel	Mahasiswa mampu menyusun standar penyajian gambar kerja desain meubel yang benar
7	Penjelasan tentang bagan pemikiran proses perancangan desain meubel	Mahasiswa mampu membuat bagan pemikiran proses perancangan desain meubel
8	Ujian Tengah Semester	Mahasiswa mengerti dan menguasai perancangan desain produk interior (meubel) yang diberikan dalam soal
9	Konsep desain produk interior	Mahasiswa mampu merumuskan konsep desain produk interior
10	Bahan-bahan utama Dan Bahan-bahan penunjang produk interior	• Mahasiswa mampu menentukan bahan utama produk interior yang sesuai • Mahasiswa mampu menentukan bahan penunjang produk interior yang sesuai
11	Teknik konstruksi desain produk interior (part 1)	Mahasiswa mampu menentukan konstruksi meubel yang sesuai
12	Teknik konstruksi desain produk interior (part 2)	Mahasiswa mampu menentukan konstruksi meubel yang sesuai
13	Mahasiswa mampu menentukan teknik dan jenis finishing meube	Teknik dan jenis finishing meubel
14	Gambar kerja desain produk interior	Mahasiswa mampu menghasilkan gambar kerja desain meubel yang benar
15	Perancangan lengkap desain produk interior	Review perkuliahan

Mahasiswa mampu menyelesaikan desain produk interior (meubel) yang diberikan dalam soal Contoh ; membuat desain produk interior (meubel) dengan tema tertentu



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 1

Pengenalan Desain Produk Interior

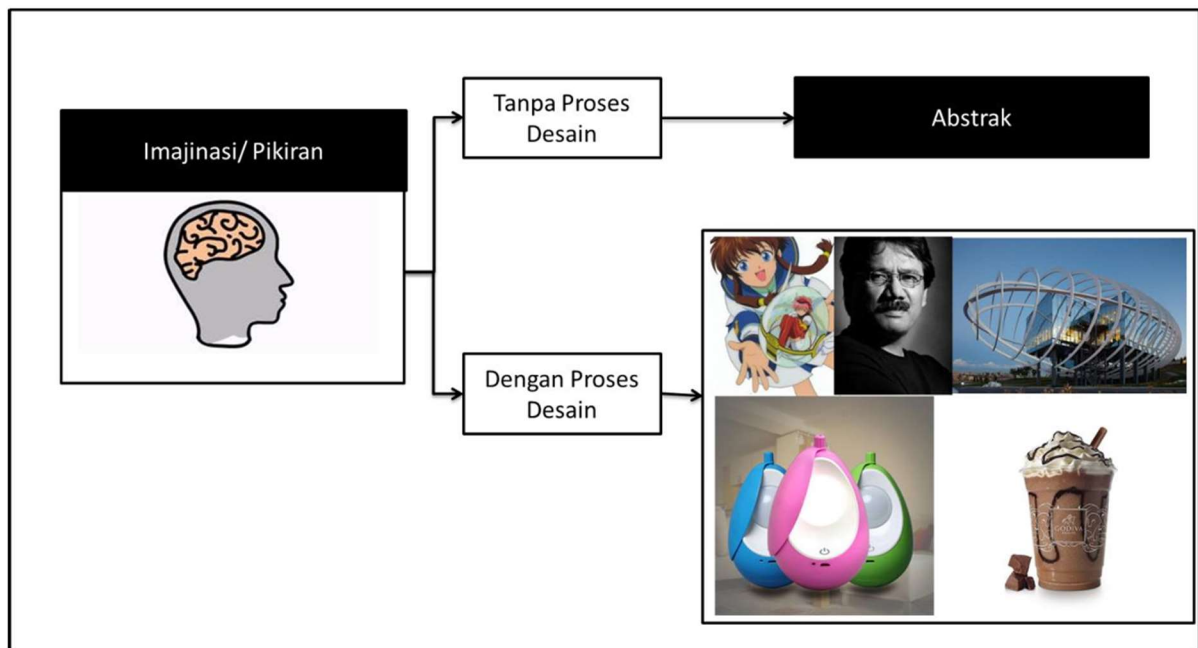
Capaian Pembelajaran	:	• Mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan sesuai kontrak perkuliahan • Mahasiswa mampu menerapkan nilai-nilai kebudiluhuran dalam pelaksanaan perkuliahan • Pengantar Desain Produk Interior
Sub Pokok Bahasan	:	1.1. Penjelasan kontrak perkuliahan 1.2. Nilai-nilai kebudiluhuran dan aplikasinya dalam perkuliahan 1.3. Desain Produk Interior
Daftar Pustaka	:	1. File, Modern Furniture, John Wiley, 1978 4.

		2. Lucie E, Smit, Furniture, A Concise History, Thames & Hudson Ltd, London, 1993 3. Imelda Sandjaya, Interior Ruang Duduk, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003
--	--	---

BAB 1

PENGENALAN DESAIN PRODUK INTERIOR

- 1.1. Penjelasan kontrak perkuliahan
- 1.2. Nilai-nilai kebudiluhuran dan aplikasinya dalam perkuliahan
- 1.3. Desain Produk Interior
- 1.3.1. Desain



- *The American College Dictionary* "Desain adalah garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan."
- *Readers Dictionary, Oxford Progressive English* "Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat."
- *Encyclopedia Britanica* "Desain merupakan susunan garis atau bentuk yang menyempurnakan rencana kerja "seni" dengan memberi penekanan khusus pada aspek proporsi, struktur, gerak, dan keindahan secara terpadu; identik dengan pengertian komposisi yang berlaku pada berbagai cabang seni, meskipun secara khusus kerap dikaji sebagai "seni terapan."
- *Encyclopedia of The Art* "Desain adalah dorongan keindahan yang diwujudkan dalam suatu bentuk komposisi; rencana komposisi; sesuatu yang memiliki

kekhasan; atau garis besar suatu komposisi, misalnya bentuk yang berirama, desain motif, komposisi nada, dan lain-lain."

- Choirul Alim "Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak."
- Ken Hurts "Desain adalah proses iteratif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan paralel."

1.3.2. Definisi Desain

Desain pada dasarnya adalah proses merancang untuk mewujudkan hasil pemikiran atau imajinasi manusia menjadi sesuatu wujud yang nyata, wujud hasil desain dapat berupa produk, visual, program, pakaian, arsitektur, puisi, lagu dan lain-lain sehingga dapat digunakan untuk kehidupan manusia. Tanpa proses desain, maka hasil imajinasi dan pikiran manusia menjadi sia-sia karena pikiran itu tidak berwujud atau abstrak.

1.3.3. Prinsip-Prinsip Desain

Secara garis besar, ada tujuh prinsip di dalam dunia desain yaitu:

- Keseimbangan
- Kesatuan
- Perbandingan
- Urutan 10
- Irama
- Skala
- Fokus



Rangkuman

Desain secara etimologi, istilah DESAIN berasal "dari tadi" beberapa serapan bahasa, yaitu kata "designo" (Itali) yang secara gramatikal berarti gambar dan bermakna:

a plan, scheme, a project

Latihan

1. Merumuskan perabot yang akan dipilih sebagai Produk Interior

2. Menjelaskan fungsi perabot yang dipilih dan peruntukannya
3. Menentukan konsep produk interior sesuai dengan tema yang dipilih
4. Menunjukkan jenis perabot serupa sebagai preseden



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 2

DESAIN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	• Mahasiswa dapat menjelaskan tentang pengertian produk interior • Mahasiswa mampu mengerti dan menelaah sejarah perkembangan meubel
Sub Pokok Bahasan	:	• Pengertian tentang pengertian produk interior • Penjelasan tentang sejarah meubel
Daftar Pustaka	:	1. Eastwick, Field and Stillmann, The Design and Practical of Joiner, Architectural Press, 1973 2. Ernst Nuefert, Arsitek Data, Jakarta: Erlangga, 1992 3. File, Modern Furniture, John Wiley, 1978

BAB 2

DESAIN PRODUK INTERIOR

2.1. Pendapat Ahli Desain Interior

W.J. Stanton (1981 ; 192)

" A product is a set of tangible and intangible attributes, including, packaging, color, price, manufacture prestige, retailer prestige, and manufacture and retailer service, which the buyer may accept as offering want – satisfaction "

Bagas Prastyowibowo (1999:5)

" Desain produk salah satu unsur memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas baik, harga terjangkau, desain yang menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya. "

DESAIN PRODUK INTERIOR

" *Product design* berhubungan dengan bentuk dan fungsi. *Design* mengenai **bentuk** berhubungan dengan perencanaan dan penampilan dari *product* tersebut.

Sedangkan desain mengenai **fungsi** berhubungan dengan bagaimana *product* tersebut dapat di gunakan. "

2.2. Maksud & Tujuan

Maksud

- 1) Untuk menghindari kegagalan – kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan suatu produk.
- 2) Untuk memilih metode yang paling baik dan ekonomis dalam pembuatan produk.
- 3) Untuk menentukan standarisasi atau spesifikasi produk yang dibuat.
- 4) Untuk menghitung biaya dan menentukan harga produk yang dibuat.
- 5) Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah memenuhi persyaratan atau masih perlu perbaikan kembali.

Tujuan

- 1) Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi.

- 2) Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya.
- 3) Untuk membuat produk seekonomis mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya – biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.

2.3. Pertimbangan Desain Produk

- a. Harga desain dan produksi yang terlalu mahal sedangkan nilai fungsi hanya minimalis atau kualitas produk yang tidak sesuai dengan harga yang diberikan
- b. Desain produk dari bentuk dapat menyebabkan kecelakaan ketika digunakan seperti sudut yang terlalu tajam, berat atau licin sehingga produk tidak dapat diaplikasikan dengan baik
- c. Desain produk yang membingungkan konsumennya, baik dari fungsi, informasi sampai pada bentuknya
- d. Desain produk yang kurang tepat dalam penggunaan material didalamnya, sehingga produk rawan kerusakan dan tidak tahan terhadap benturan.
- e. Desain produk yang rumit dan susah penggunaannya sehingga tidak mempermudah aktivitas penggunaanya, malah memperlambat kinerja.
- f. Desain produk yang tidak sesuai dengan kondisi masyarakat dan lingkungan sekitar seperti kesesuaian dengan suhu, ergonomic ataupun peletakan sehingga produk sulit digunakan.
- g. dll

Latihan

1. Merumuskan perabot yang akan dipilih sebagai Produk Interior
2. Menjelaskan fungsi perabot yang dipilih dan peruntukannya
3. Menentukan konsep produk interior sesuai dengan tema yang dipilih
4. Menunjukkan jenis perabot serupa sebagai preseden



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 3

DESAIN PRODUK INTERIOR

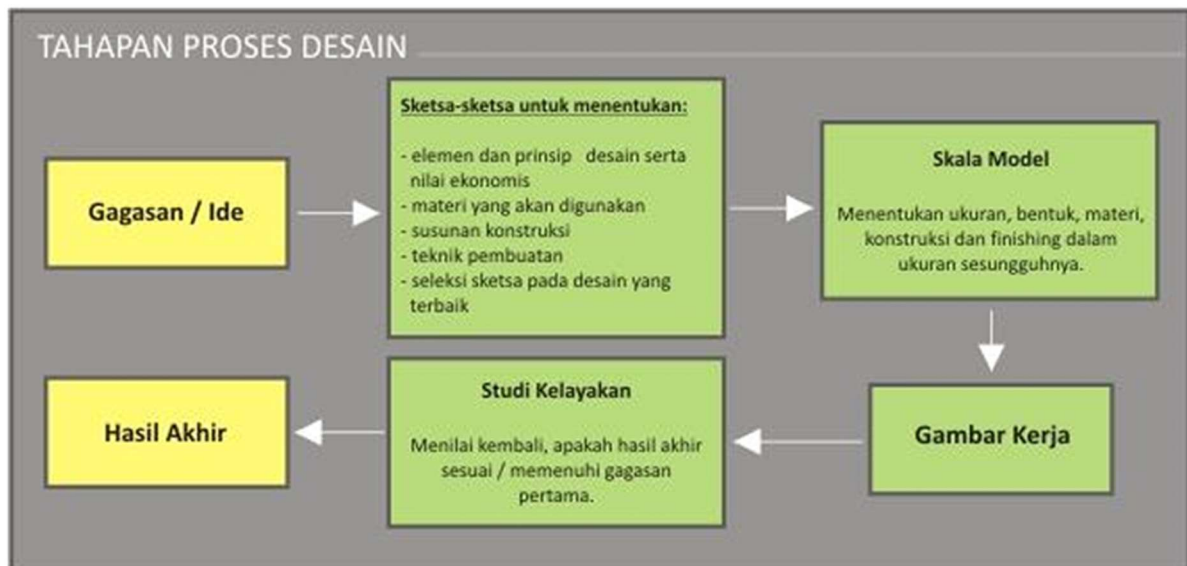
Capaian Pembelajaran	:	• Mahasiswa mampu menjelaskan tentang jenis-jenis meubel
Sub Pokok Bahasan	:	• Penjelasan tentang jenis jenis meubel
Daftar Pustaka	:	1. Eastwick, Field and Stillmann, The Design and Practical of Jointer, Architectural Press, 1973 2. Ernst Nuefert, Arsitek Data, Jakarta: Erlangga, 1992 3. File, Modern Furniture, John Wiley, 1978

BAB 3

PROSES DESAIN PRODUK INTERIOR

3.1. Idea

Skema Proses Desain



Idea :

PERMASALAHAN KEHIDUPAN dan CELAH_CELAH yang ada kelak akan dijadikan pemicu sebuah gagasan/ide untuk berinovasi, jika tetap ingin bertahan di dunia desain. 'Pijaran' gagasan/ide ini hanya dimiliki oleh manusia-manusia yang kreatif dan anti kemapanan

3.2 Creativity

Kreativitas atau creativity adalah sebuah istilah yang dicetuskan oleh Alfred North Whitehead untuk menunjukan suatu daya di alam semesta yang memungkinkan hadirnya entitas aktual yang baru berdasarkan entitas aktual-entitas aktual yang lain

Subyektifikasi

Pada proses subjektifikasi entitas aktual berbaur dan saling berbenturan dalam [prehensi] untuk melahirkan entitas aktual yang baru

Obyektifikasi

Pada proses objektivikasi entitas aktual bergerak melalui konkresi untuk menjadi datum atau informasi bagi potensi-potensi terbentuknya entitas aktual-entitas aktual lainnya

- a. Kemampuan berpikir adalah salah satu elemen paling penting dalam hidup. Di bisnis maupun kehidupan pribadi, kemampuan berpikir adalah landasan penting.
- b. Cukup sering kita menemui jalan buntu saat kita butuh ide baru atau berbeda, atau solusi. Seolah kita tidak punya pilihan atau jalan keluar. Padahal kita selalu punya pilihan. Banyak sekali. Begitu kita merubah cara berpikir, pilihan kita pun berkembang.
- c. Saat kita meningkatkan kemampuan berpikir kita, alternatif dan kemungkinan bermunculan, dan ide pun beterbangan masuk
- d. Kita tidak terlahir dengan kemampuan berpikir khusus ini. Para pemikir hebat telah melatih otak mereka untuk bekerja dengan cara tertentu yang memungkinkan mereka mengkreasikan pemikiran yang luar biasa. Dan kemampuan ini dapat dilatih

Tujuh Prinsip Pola berpikir kreatif:

1. Posisikan diri Anda berlawanan atau berbeda dengan yang lain (*opposite or think differently*)
2. *The Innovation theory* : *Think differently* dari "*Nothing to give a spectacular Result*"
3. Think more detail : Berpikirlah lebih detail daripada yang lain atau biasanya
4. *Have a perfect result* : Hasil yang sempurna, berpikirlah bahwa apa yang ingin Anda capai itu sempurna dan tidak mungkin terlampaui oleh yang lain.
5. Berpikirlah "*There must be a solution*" : Apapun kesulitannya, pasti ada jalan keluarnya.
6. Kesulitan dan inspirasi itu saling melekatkan diri, suatu di depan dan yang lain di belakangnya.
7. *Knowledge only 1%, imagination 99%. Knowledge is limited. Imagination encircles the world.*" : Sebagian besar penemu dunia memiliki pola pikir imajinasi yang kuat. Einstein juga memiliki imajinasi yang sangat kuat. Ia berkata, "*Imagination is more important than knowledge.*

3.2. Novelty

Prinsip-prinsip:

- a. ***Think Differently with Opposite Position***
- b. ***The Innovation Theory***
- c. **Think More Detail!**
- d. **Have a Perfect Result**
- e. **There must be a SOLUTION**

Latihan

1. Memastikan konsep produk interior sesuai dengan tema yang dipilih
2. Memastikan jenis perabot yang akan dikembangkan



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 4

METODE PENDEKATAN DESAIN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang konstruksi mebel
Sub Pokok Bahasan	:	Penjelasan tentang konstruksi mebel
Daftar Pustaka	:	1. Eastwick, Field and Stillmann, The Design and Practical of Jointer, Architectural Press, 1973 2. Ernst Nuefert, Arsitek Data, Jakarta: Erlangga, 1992 3. File, Modern Furniture, John Wiley, 1978

BAB 4

METODE PENDEKATAN DESAIN PRODUK INTERIOR

4.1 Emphaty Map

Pengertian:

Empathy map adalah pemetaan yang digunakan sebagai riset untuk mengetahui kebutuhan pengguna atau *target market*.

Riset ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk yang sudah atau akan diciptakan.

Pemetaan ini pertama kali dicetuskan pada tahun 2006 oleh Dave Gray, desainer dan penulis terkenal di bidang *visual thinking*.

Fungsi:

1. Riset mendalam tentang pengguna
2. Dapat menyesuaikan produk sesuai dengan ketertarikan dan kebutuhan target pasar
3. Memudahkan proses *design thinking*
4. Memberikan ide dan inovasi baru untuk mengembangkan produk
5. Mendapatkan informasi yang akurat berdasarkan sumber yang valid
6. Dapat direvisi dengan mudah ketika ada perubahan dan perbaikan

4.2 Elemen Emphaty Map

THINK

Thinks artinya adalah salah satu elemen dari peta empati yang berisi identifikasi pikiran dan pendapat pengguna.

Hal ini merupakan elemen yang paling penting, karena dengan *thinks element*, akan dapat mengetahui apa yang dipikirkan pengguna tentang produk yang akan dikembangkan.

Untuk mengidentifikasi hal ini, kita dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang mungkin muncul pada pikiran pengguna. Beberapa pertanyaan tersebut adalah seperti contoh berikut:

1. Apakah menurut pengguna hal ini penting?
2. Apa saja elemen yang menurut pengguna harus ada dalam produk

tersebut?

3. Apakah pengguna akan menyukai tampilan yang seperti ini?

FEELS

Arti *feels* adalah salah satu elemen penting dalam *empathy map* yang berkaitan dengan emosi dan perasaan pengguna saat menggunakan produk tsb.

Dengan elemen ini, kita akan memahami faktor apa sajakah yang berpengaruh terhadap kepuasan mereka.

Beberapa contoh pertanyaan *empathy map* yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi elemen ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana reaksi pengguna ketika pertama kali menggunakan produk?
2. Apakah mereka senang dengan setiap detail yang terdapat pada produk?
3. Apakah mereka kesal dengan salah satu problem tertentu pada produk?
4. Bagaimana perasaan mereka jika salah satu elemen dihilangkan?
5. Mengapa mereka tidak menyukai produk Anda?

SAYS

Kata-kata yang diucapkan pelanggan biasanya berhubungan dengan kritik atau saran, sehingga bagian ini juga tak kalah penting untuk diidentifikasi secara detail.

Untuk mendapatkan informasi ini, dapat dilakukan mewawancarai pengguna secara langsung atau meminta mereka memberikan ulasan tentang produk tersebut.

1. Apa yang dikatakan pengguna ketika membicarakan produk Anda pada orang lain?
2. Apakah pengguna akan merekomendasikan produk tersebut kepada orang lain?
3. Apa yang membuat pelanggan menyukai produk tersebut?
4. Mengapa mereka memilih untuk menggunakan produk Anda?
5. Apakah ada hal yang tidak disukai dari penggunaan produk?

DOES

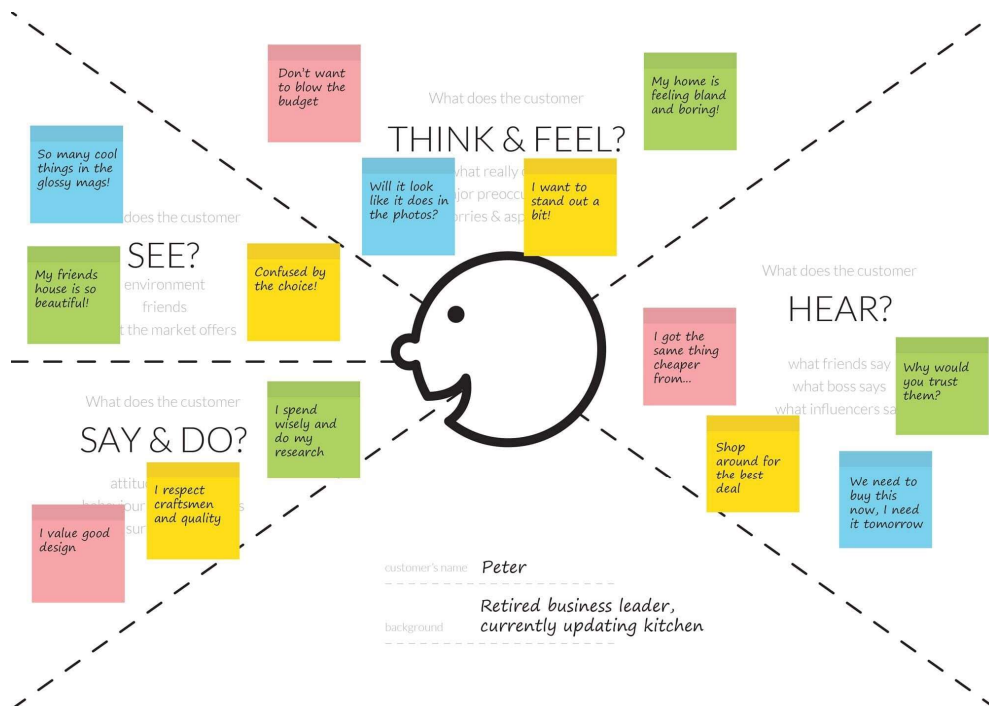
Elemen yang terakhir dari *empathy map* adalah *does*, yaitu hal yang dilakukan pengguna ketika menggunakan produk Anda.

Identifikasi ini biasanya berawal dari pertanyaan "Apa yang biasanya dilakukan pengguna pada produk tersebut?"

Oleh karena itu, *output* dari elemen ini adalah perilaku secara konkret.

1. Pengguna selalu me-*refresh* halaman berkali-kali
2. Pengguna kesulitan menemukan informasi kontak
3. Pengguna memperbesar halaman untuk membaca informasi
4. Pengguna mencari variasi produk dari website [*e-commerce*](#)

4.3 Skema Emphaty Map



4.4 Behavioral Analysis

Behavioral Analysis adalah pendekatan dalam perancangan desain produk interior yang mempertimbangkan bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan fisik mereka dari sudut pandang perilaku.

Pengukuran

Penggunaan produk interior: Bagaimana manusia menggunakan produk pada berbagai area dalam ruang, termasuk pola pergerakan, zona preferensi, dan distribusi aktivitas.

Interaksi Sosial: Cara manusia berinteraksi satu sama lain dalam

lingkungan tertentu, termasuk bagaimana komunikasi dan kolaborasi terjadi saat menggunakan produk interior

Penggunaan Teknologi: Bagaimana teknologi digunakan dalam produk interior tersebut, termasuk keterlibatan perangkat elektronik dan sistem otomatisasi.

Ergonomi dan Kesehatan: Aspek-aspek kesehatan dan ergonomi, seperti posisi pengguna yang saat memakai produk yang dimaksud, kemudahan bergerak.

4.5 Kursi Antropometri



4.6 Portable Antropometri



Latihan

1. Menentukan pendekatan Desain Produk
2. Melakukan teknik mapping



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 5

METODE PENDEKATAN DESAIN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tentang teknik dan jenis finishing meubel
Sub Pokok Bahasan	:	Penjelasan tentang teknik dan jenis finishing meubel
Daftar Pustaka	:	1. Eastwick, Field and Stillmann, The Design and Practical of Jointer, Architectural Press, 1973 2. Ernst Nuefert, Arsitek Data, Jakarta: Erlangga, 1992 3. File, Modern Furniture, John Wiley, 1978

BAB 5

DESIGN OF EVERYDAY THINGS

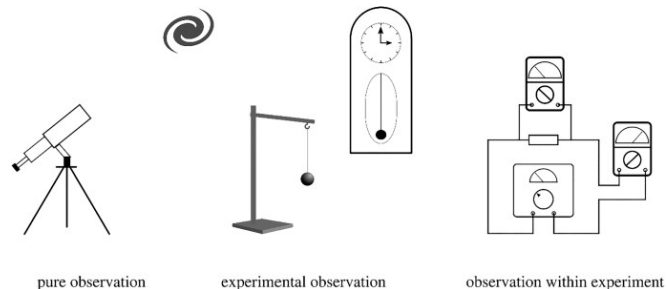
PERABOT

Pengamatan:

- Perabotan yang digunakan sehari-hari
- Kategori perabot berdasarkan fungsi
- Permasalahan saat ini
- Kebutuhan sesuai perubahan jaman
- Dst

5.1 Pengadaptasian Sumber Inspirasi

Pengamatan atau **observasi** merupakan kegiatan yang dilakukan makhluk cerdas, untuk memproses atau objek dengan maksud untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah diketahui terlebih dahulu, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk melanjutkan dengan investigasi.



5.2 Referensi Produk

Lampu gantung : kategori

Inovasi terbentuk dari pengamatan sejumlah produk serupa



5.3 Design Transformation



5.4 Furniture Imageboard

Sebuah **papan gambar furniture**, yang juga dikenal sebagai papan suasana atau papan desain, adalah kolase visual dari gambar-gambar yang digunakan untuk merencanakan suatu ruang, sering dibuat oleh desainer atau pemilik rumah. Ini membantu memvisualisasikan desain yang kohesif dengan menata furnitur, warna, dan tekstur dalam program desain (software) untuk melihat bagaimana berbagai elemen akan bekerja sama sebelum diterapkan. Papan-papan ini dapat digunakan untuk memilih produk, menentukan skema warna, atau sekadar untuk menyalurkan ide

Latihan

1. Melakukan studi preseden Produk
2. Melakukan ATM (amati, tiru, modifikasi)
3. Membuat skema transformasi desain dari ide awal – perubahan - ide baru



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 6

PENDEKATAN DESAIN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menyusun standar penyajian gambar kerja desain meubel yang benar
Sub Pokok Bahasan	:	Penjelasan tentang standar penyajian gambar kerja desain meubel
Daftar Pustaka	:	1. Lucie E, Smit, Furniture, A Concise History, Thames & Hudson Ltd, London, 1993 5. 2. Grandjean, Ergonomics of The Home, Tailor and Francis, 1973 6. 3. Groneman, Glazener, Technical Wood Working, McGraw-Hill, 1976

BAB 6

PENDEKATAN DESIGN OF EVERYDAY THINGS

6.1 Pendekatan Semantika

Semantika Produk

Pengertian Semantik adalah pembelajaran tentang makna . Semantik biasanya dikaitkan dengan dua aspek lain: **sintaksis**, pembentukan simbol kompleks dari simbol yang lebih sederhana, serta **pragmatika**, penggunaan praktis simbol oleh komunitas pada konteks tertentu. Jadi, semantika produk adalah suatu produk yang dibuat berdasarkan pemahaman aspek makna dan fungsi.



6.2 Sematika Produk

Setiap objek Visual (2 Dimensi dan 3 Dimensi) memiliki pesan, kesan atau makna tertentu yang mempengaruhi persepsi, emosional yang mempengaruhi psikologis dari orang yang mengamati atau menggunakan objek tersebut.

Product Language: Makna DENOTASI dan KONOTASI dalam bentuk, " Conceptual model of the Offenbach theory of product language" (Gros, 1976).



6.3 Alternatif Desain Produk

Warna



Bahan



Varian senada



Latihan

1. Melakukan teknik pendekatan Semantika
2. Membuat alternatif desain produk



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 7

SISTEMATIKA DESAIN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu membuat bagan pemikiran proses perancangan desain meubel
Sub Pokok Bahasan	:	Penjelasan tentang bagan pemikiran proses perancangan desain meubel
Daftar Pustaka	:	1. Lucie E, Smit, Furniture, A Concise History, Thames & Hudson Ltd, London, 1993 5. 2. Grandjean, Ergonomics of The Home, Taylor and Francis, 1973 6. 3. Groneman, Glazener, Technical Wood Working, McGraw-Hill, 1976

BAB 7

SISTEMATIKA DESAIN PRODUK INTERIOR

7.1 Sistematika Desain

- a. Kategorisasi Produk
- b. Analisa SWOT
- c. Emphaty Map
- d. Behavioral Analysis
- e. Pengadaptasian Sumber Inspirasi
- f. Referensi Produk Serupa
- g. Bagan Peluang Desain Produk
- h. Bagan Seleksi Tema Desain
- i. Alternatif Desain

7.2 Contoh Konsep Desain Produk

FURNITURE MODULAR

Aspek penting konsep fleksibilitas dalam furniture modular meliputi:

- Penyesuaian: Memungkinkan konfigurasi yang dapat diubah-ubah sesuai keinginan, memanfaatkan ruang dengan lebih efisien tanpa harus mengorbankan gaya atau fungsionalitas.
- Modularitas: Bagian-bagian furniture yang dapat dipisahkan dan dipasangkan kembali dengan mudah, memungkinkan penataan ulang yang cepat dan tanpa kesulitan.
- Kreativitas: Menginspirasi eksperimen dalam desain ruang dengan memberikan kebebasan untuk mengubah penampilan dan fungsi sesuai kebutuhan.

Latihan

1. Mengumpulkan data dan hasil pendekatan
2. Menyusun Sistematika Design



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 8

UJIAN TENGAH SEMESTER

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mengerti dan menguasai perancangan desain produk interior (meubel) yang diberikan dalam soal
Sub Pokok Bahasan	:	UJIAN TENGAH SEMESTER
Daftar Pustaka	:	1. Lucie E, Smit, Furniture, A Concise History, Thames & Hudson Ltd, London, 1993 5. 2. Grandjean, Ergonomics of The Home, Tailor and Francis, 1973 6. 3. Groneman, Glazener, Technical Wood Working, McGraw-Hill, 1976

BAB 8

UJIAN TENGAH SEMESTER

Parameter Penilaian

- 8.1 Penerapan Tema Desain Interior
- 8.2 Penerapan elemen interior
- 8.3 Tingkat Kreativitas
- 8.4 Kerapian dan kebersihan
- 8.5 Kesesuaian dengan format ujian
- 8.6 Penerapan sikap kebuluhur an (menerima kritik/saran, memberikan kritik/saran, kerjasama tim, orisinalitas, tepat waktu, sikap selama perkuliahan /presentasi



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 9

KONSEP DESAIN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu merumuskan konsep desain produk interior
Sub Pokok Bahasan	:	Konsep desain produk interior
Daftar Pustaka	:	1. Imelda Sandjaya, Interior Ruang Duduk, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003 8. 2. Joseph De Chiara et al, Time Saver Standarts For interior Design And Space Planning, New York: Mc. Graw-Hill, 1991 3. Kristanto. M Gani, Konstruksi Perabot Kayu, Kanisius, Yogyakarta, 1987

BAB 9

KONSEP DESAIN PRODUK INTERIOR

9.1 Alternatif Desain

Setelah melalui berbagai proses berfikir dan analisa desain, maka desainer dapat segera membuat desainnya menjadi beberapa alternative atau pilihan yang nantinya dipilih yang terbaik berdasarkan penilaian untuk diarahkan menjadi final desain.



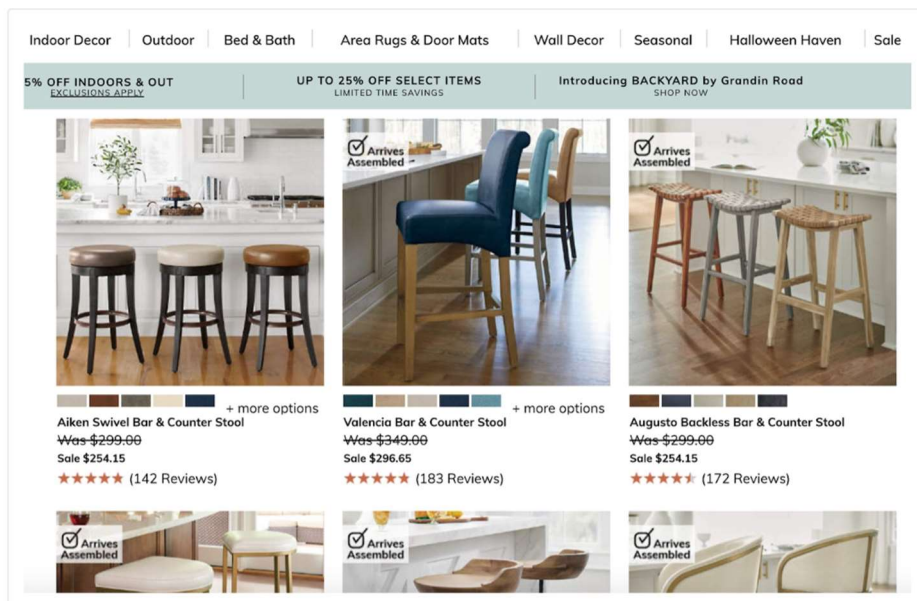
Eames Eiffel DAW



Lounge Chair & Ottoman 1956

9.2 Citra Produk

Citra Produk untuk mewakili keragaman atribut





UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 10

KEPUTUSAN DESAIN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	• Mahasiswa mampu menentukan bahan utama produk interior yang sesuai • Mahasiswa mampu menentukan bahan penunjang produk interior yang sesuai
Sub Pokok Bahasan	:	a. Bahan-bahan utama produk interior b. Bahan-bahan penunjang produk interior
Daftar Pustaka	:	1. Imelda Sandjaya, Interior Ruang Duduk, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003 8. 2. Joseph De Chiara et al, Time Saver Standarts For interior Design And Space Planning, New York: Mc. Graw-Hill, 1991

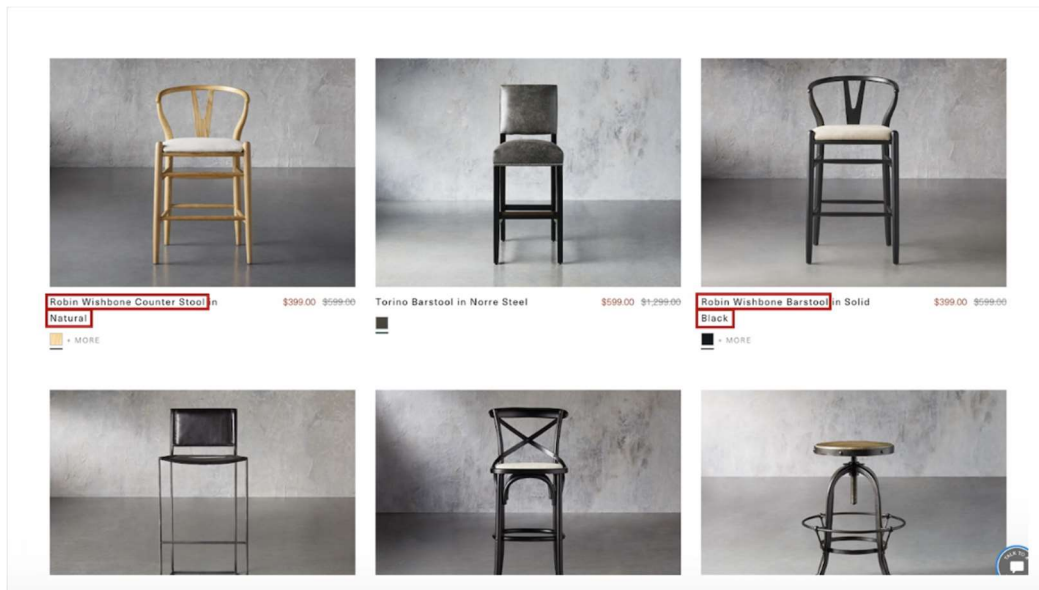
		3. Kristanto. M Gani, Konstruksi Perabot Kayu, Kanisius, Yogyakarta, 1987
--	--	---

BAB 10

KEPUTUSAN DESAIN PRODUK INTERIOR

10.1 Kesimpulan dan Desain Poin

Penentuan dan pertimbangan dalam menyimpulkan dengan memberikan poin



- Variasi produk bagi konsumen didasarkan pada perbedaan warna dan bahan saja.
- Namun disitu pun sudah diperoleh kesan pilihan yang beragam.
- Variabel lain selain bahan dan warna yang dapat digolongkan sebagai produk sejenis adalah: ukuran, pola, dan kemungkinan ragam moduler.
- Sehingga muncul yang disebut sebagai *product series*.

10.2 Desain Final

Desain Final adalah hasil akhir yang dibuat oleh seorang desainer yang telah melalui berbagai proses berfikir, analisa dan alternatif terpilih.

10.3 Prototype

Prototype desain produk dapat berupa :

- Prototype desain produk skala 1:1 dan dapat digunakan
- Prototype desain produk skala 1:2, 1:3, 1:5, 1:10, dst

Latihan

Membuat alternatif desain (Min. 3) dari produk yang akan dibuat:

1. Faktor Pembeda: bahan dan warna
2. Berdasarkan ukuran sesuai usia atau sisi pengguna.
3. Penerapan desain moduler.
4. Dst.



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 11

GAMBAR 2D PRODUK INTERIOR

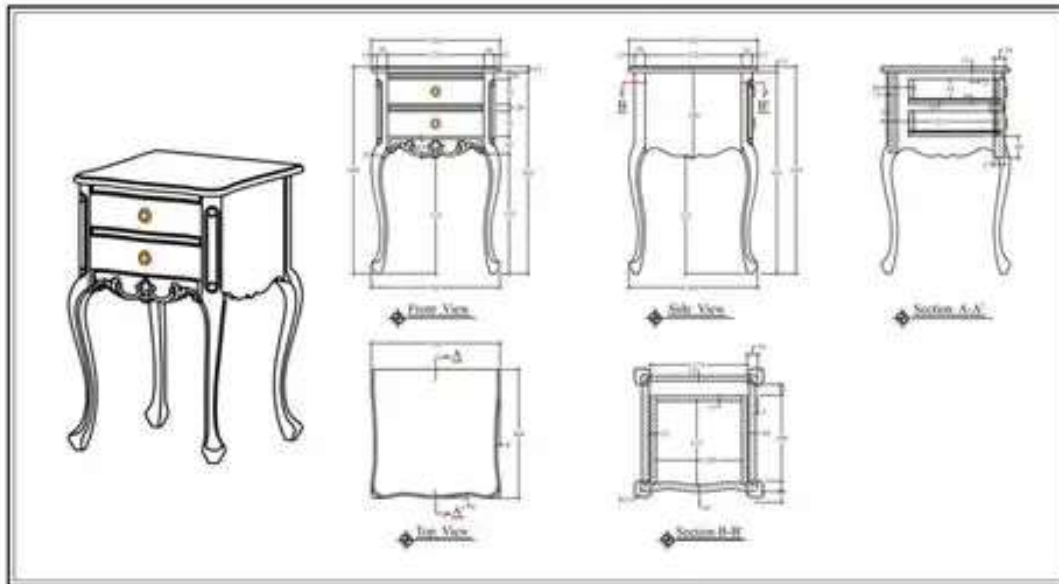
Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menentukan konstruksi meubel yang sesuai
Sub Pokok Bahasan	:	Teknik konstruksi desain produk interior (part 1)
Daftar Pustaka	:	1. Imelda Sandjaya, Interior Ruang Duduk, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003 8. 2. Joseph De Chiara et al, Time Saver Standarts For interior Design And Space Planning, New York: Mc. Graw-Hill, 1991 3. Kristanto. M Gani, Konstruksi Perabot Kayu, Kanisius, Yogyakarta, 1987

BAB 11

GAMBAR 2D PRODUK INTERIOR

Kaidah Gambar 2D

- a. Top View
- b. Front View
- c. Side View
- d. Section A-A
- e. Section B-B



Latihan

1. Membuat gambar 2D dari produk yang akan dibuat
2. Menggunakan skala 1:20
3. Gambar meliputi:
 - ❖ Top View
 - ❖ Front View
 - ❖ Side View
 - ❖ Section A-A
 - ❖ Section B-B



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 12

GAMBAR 3D PRODUK INTERIOR

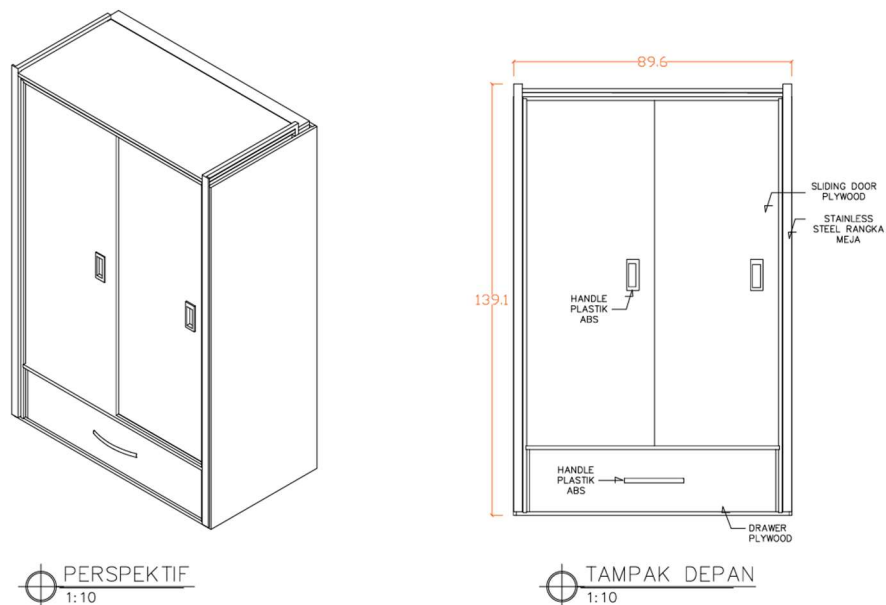
Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menentukan konstruksi meubel yang sesuai
Sub Pokok Bahasan	:	Teknik konstruksi desain produk interior (part 2)
Daftar Pustaka	:	4. Imelda Sandjaya, Interior Ruang Duduk, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003 8. 5. Joseph De Chiara et al, Time Saver Standarts For interior Design And Space Planning, New York: Mc. Graw-Hill, 1991 6. Kristanto. M Gani, Konstruksi Perabot Kayu, Kanisius, Yogyakarta, 1987

BAB 12

GAMBAR 3D PRODUK INTERIOR

12.1 Gambar Isometri

Gambar Isometri adalah cara menampilkan objek tiga dimensi (3D) pada bidang datar dua dimensi (2D) dengan ciri utama sudut 30 derajat, ukuran asli yang sama, dan tanpa efek perspektif.



Ciri-Ciri Utama

- Sumbu kanan dan kiri miring membentuk sudut 30 derajat terhadap garis mendatar.
- Sudut antar sumbu X, Y, dan Z adalah 120 derajat.
- Ukuran atau panjang objek pada gambar sama persis dengan ukuran aslinya (tidak ada pengecilan atau distorsi jarak). [[1](#), [2](#)]

Fungsi dan Kegunaan

- Dipakai dalam bidang teknik dan mesin untuk memperlihatkan bagian bentuk suatu komponen.
- Digunakan oleh arsitek untuk merancang atau melihat bentuk bangunan dan ruangan.
- Sering dipakai dalam desain game atau ilustrasi agar objek kelihatan rapi berbentuk

12.2 Gambar Perspektif

Gambar perspektif adalah teknik melukiskan objek tiga dimensi pada bidang datar sesuai dengan cara pandang mata manusia, di mana benda yang letaknya lebih jauh akan terlihat lebih kecil.

Jenis-Jenis Gambar Perspektif

- Satu titik hilang: Objek digambar dengan garis-garis yang berpusat pada satu titik, biasanya dipakai saat melihat bagian depan objek secara lurus.
- Dua titik hilang: Objek digambar memakai dua titik pada garis horison, cocok untuk melihat sudut bangunan dari samping.
- Tiga titik hilang: Menggunakan tiga titik pandang untuk menggambar objek dari atas atau bawah secara dramatis, seperti gedung sangat tinggi.

Unsur Utama dalam Gambar Perspektif

- Garis horison: Garis mendatar yang sejajar dengan tinggi mata pengamat atau batas pandangan terjauh.
- Titik hilang: Tempat bertemunya garis-garis pandang di kejauhan.
- Sudut pandang: Posisi atau arah mata pengamat saat melihat sebuah objek.

Latihan

1. Membuat gambar 3D Isometri
2. Membuat gambar 3D desain produk (full colour)



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 13

BAHAN PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menentukan teknik dan jenis finishing meubel
Sub Pokok Bahasan	:	Teknik dan jenis finishing meubel
Daftar Pustaka	:	1. Kristanto. M Gani, Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, Kanisius, Yogyakarta, 1995 2. Panero, Human Dimension and Interior Space, Whitney Lybarary of Design, 1979

BAB 13

BAHAN PRODUK INTERIOR

Pada sesi ini kita akan mempelajari bahan-bahan pelengkap dan aksesories untuk membuat sebuah furniture.

Terdapat banyak beberapa jenis dan dapat diramu ke dalam furnitur multifungsi yang direncanakan.

13.1 Bahan Produk Interior

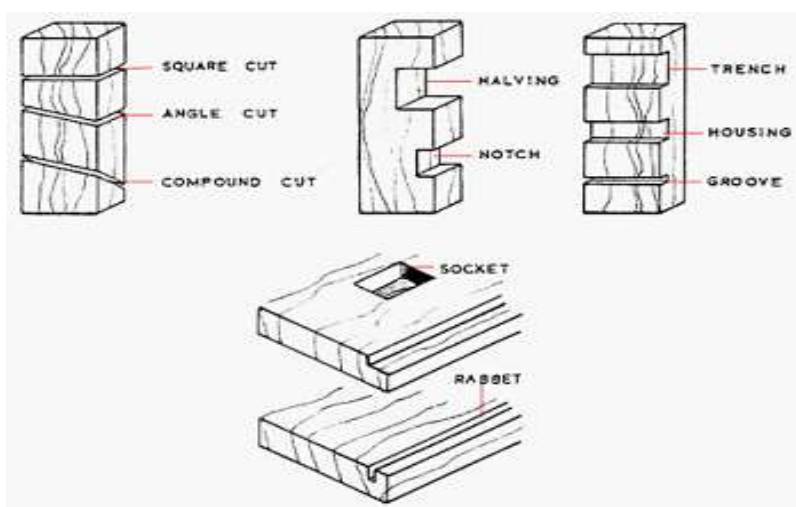
- a. Bahan Utama
- b. Bahan Pelengkap & Aksessories

13.2 Teknik Join

Proses pekerjaan sambungan

Teknik sambungan kayu telah berevolusi sejak berabad-abad yang lalu berkembang sesuai kebutuhan, dan kreasi baru. Bahkan variasinya juga berkembang menjadi trend estetika. Pada dasarnya semua teknik sambungan kayu dimaksudkan untuk menjaga stabilitas serta mengencangkan hubungan satu bagian kayu dengan bagian yang lainnya (*Self-supporting*) hingga tercapai keteguhan dan rigiditas.

Istilah-istilah dalam teknik join



13.3 Finishing

Perlakuan/Treatment yang menentukan hasil akhir sebuah furniture mengacu pada konsep yang direncanakan

Finishing meliputi:

- a. Finishing transparant
- b. Finishing semi transparant
- c. Finishing non transparant

13.4 Upholestery

Upholestery, istilah ini sangat sering digunakan dalam perbincangan furniture dan sudah lazim dipergunakan di pasar internasional. Namun secara luas, istilah dari *upholstery* secara umum bisa disandingkan dengan pengertian furniture jok. Furniture yang menggunakan upholstery adalah furniture jenis sofa, atau dapat dikatakan bahwa upholstery merupakan salah satu komponen sofa.

Upholestery, memiliki beberapa jenis, antara lain:

- Suede dan Microfiber
- Oscar
- Chennille
- Linen
- Silk
- Cotton
- Polyester
- Acrylic
- Nilon

Latihan

1. Menentukan Bahan Produk Interior
2. Menentukan teknik join berdasarkan bahan utama Produk Interior
3. Memilih teknik finishing
4. Menentukan Upholestery (jika ada)



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 14

HARGA PRODUK INTERIOR

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menghasilkan gambar kerja desain meubel yang benar
Sub Pokok Bahasan	:	Gambar kerja desain produk interior
Daftar Pustaka	:	3. Kristanto. M Gani, Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, Kanisius, Yogyakarta, 1995 4. Panero, Human Dimension and Interior Space, Whitney Lybarary of Design, 1979

BAB 14

HARGA PRODUK INTERIOR

Harga merupakan suatu hal penting dalam sebuah produk, karena dengan adanya harga maka suatu produk dapat bernilai dan dapat dilihat manfaat serta kualitasnya. Harga juga mempunyai peranan utama dalam menciptakan nilai dan membangun hubungan dengan konsumen maupun pelanggan

14.1 Komponen Harga

Meliputi:

- Bahan furniture
- Biaya Produksi (Tenaga Kerja)
- Kemasan
- Overhead (Biaya-biaya Lain)
- Keuntungan

14.2 Metode Penetapan Harga

a. Metode Penetapan Harga Berbasis Permintaan

- *Skimming Pricing*, yaitu strategi yang dilakukan dengan menetapkan harga yang tinggi pada suatu produk dan dilengkapi dengan promosi.

Tujuan dari *skimming pricing* adalah:

- a) Untuk melayani pelanggan yang tidak terlalu sensitif dengan harga selama belum ada persaingan,
- b) Untuk menutup biaya-biaya promosi dan riset pengembangan secepat mungkin melalui margin yang besar
- c) Untuk membatasi permintaan hingga tingkat yang tidak melampaui kapasitas produksi perusahaan

Untuk berjaga-jaga terhadap kemungkinan terjadinya kekeliruan dalam penetapan harga, karena akan lebih mudah untuk menurunkan harga awal yang dirasakan terlalu tinggi oleh konsumen daripada menaikkan harga awal yang terlalu murah agar dapat menutup semua biaya yang dikeluarkan.

- *Prestige Pricing*, yaitu harga yang dapat digunakan oleh pelanggan sebagai ukuran kualitas atau prestise (keunikan) suatu barang/jasa.
- *Perceived Value Pricing*, dalam metode ini konsumen lebih memperhatikan manfaat yang akan diterima dari produknya (bersifat psikologis) daripada besaran harga itu sendiri

b. Metode Penetapan Harga Berbasis Biaya

- *Standart markup pricing*, yaitu harga ditentukan dengan cara menambahkan presentase tertentu dari biaya pada sebuah item kelas produk.

Biasanya untuk produk-produk yang mempunyai tingkat perputaran tinggi diberi markup yang lebih kecil daripada produk yang mempunyai tingkat perputaran rendah.

- *Cost plus pricing*, yaitu perusahaan menambahkan presentase tertentu terhadap biaya produksi, cara ini sering digunakan untuk menentukan harga satu item atau beberapa item.

Misalnya suatu perusahaan arsitektur menetapkan tarif sebesar 15% dari konstruksi suatu rumah. Jadi, apabila biaya konstruksi suatu rumah adalah Rp. 100 juta dan biaya untuk arsitek sebesar 15% dari biaya konstruksi, maka harga akhirnya adalah Rp 115 juta

c. Metode Penetapan Harga Berbasis Pasar

- *Current Market Price*, Metode ini digunakan apabila perusahaan mengeluarkan produk baru yaitu hasil modifikasi dari produk lama.
- Penggunaan metode ini murah dan cepat, namun pangsa pasar yang di dapat pada tahun pertama relatif kecil hal ini dikarenakan konsumen yang belum mengetahui profil produk baru perusahaan tersebut misalnya dari kualitas, rasa, dan bentuk.
- *Adjustment Current Market Price*, Penyesuaian dapat dilakukan berdasarkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.
- Faktor eksternalnya adalah berupa antisipasi terhadap inflasi, nilai tukar mata uang, suku bunga perbankan, tingkat keuntungan yang diharapkan, perubahan model, perubahan cuaca dan tingkat pertumbuhan ekonomi

nasional maupun internasional.

- Faktor internalnya adalah kemungkinan kenaikan gaji dan upah, biaya transportasi, peningkatan efisiensi produk, peluncuran produk baru, dan sebagainya.

d. Metode Penetapan Harga Berbasis Persaingan

- *Customary pricing*, yaitu metode yang digunakan untuk produk-produk yang harganya ditentukan oleh faktor-faktor seperti tradisi, saluran distribusi, atau faktor persaingan lainnya.
- *Loss Leader Pricing*, yaitu metode ini dilakukan dengan menetapkan harga suatu produk di bawah biayanya, hal ini bertujuan untuk menarik konsumen supaya datang ke toko dan membeli pula produk-produk yang lain.
- *Above-market pricing* dilakukan dengan menetapkan harga yang lebih tinggi daripada harga pasar.
- *At-market pricing* dilakukan dengan menetapkan harga sebesar harga pasar yang seringkali dilakukan dengan pesaing.

14.3 Harga Pokok Produksi

A. Biaya bahan Baku.

Produk	Bahan Baku	Jumlah	Harga/Unit	Total
Rak Buku	Kayu Linggua	6	145.000	870.000

B. Biaya Tenaga Kerja

Biaya Tenaga Kerja Langsung		
Keterangan	Jumlah Pekerja	Upah Tenaga Kerja/produk
Bagian Dasar	1	200.000
Bagian Setengah Jadi	1	100.000
Bagian Finishing	1	100.000
		400.000

Perhitungan HPP

D. Biaya Overhead Pabrik Tetap.

Keterangan	Harga Perolehan	Umur Ekonomis	Jumlah
Mesin Bor	2.200.000	5 Tahun	440.000
Mesin Amplas	1.200.000	5 Tahun	240.000
Mesin Gergaji	3.200.000	5 Tahun	640.000
Mesin Scrut	6.200.000	5 Tahun	1.240.000
Mesin Profil	4.200.000	5 Tahun	840.000
Total Biaya depresiasi Mesin/tahun			3.400.000

Keterangan	Harga/bulan	Total
Listrik	300.000	300.000

E. Perhitungan Harga Pokok Produksi.

Biaya Bahan Baku	Rp.870.000
Biaya Tenaga Kerja Langsung	Rp.400.000
Biaya Overhead Pabrik variable	Rp.443.000
Biaya Overhead Pabrik Tetap	Rp.225.000
	+
	Rp.1.938.000/unit

Dengan demikian harga pokok produksi untuk Rak buku adalah Rp.1.938.000

Latihan

1. Membuat rincian komponen harga
2. Memilih metode penetapan harga
3. Menyusun harga pokok produksi



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 15

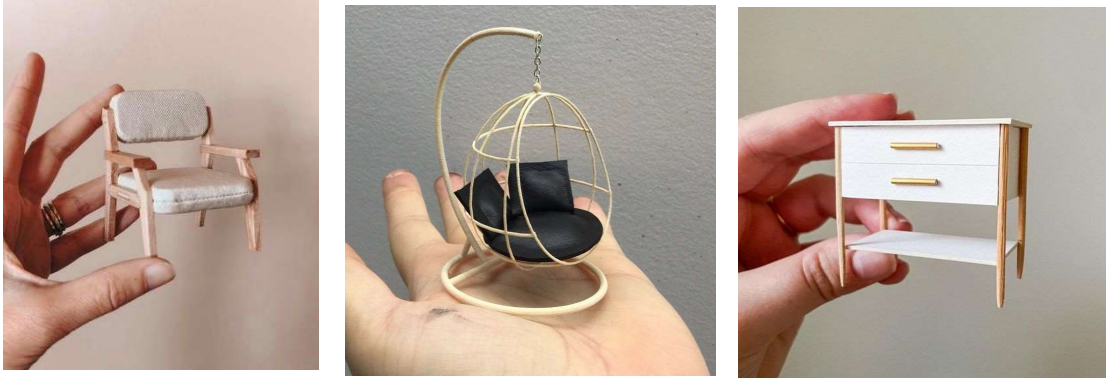
REVIEW PERKULIAHAN

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menghasilkan gambar kerja desain meubel yang benar
Sub Pokok Bahasan	:	Gambar kerja desain produk interior
Daftar Pustaka	:	5. Kristanto. M Gani, Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, Kanisius, Yogyakarta, 1995 6. Panero, Human Dimension and Interior Space, Whitney Lybarary of Design, 1979

BAB 15

REVIEW PERKULIAHAN

15.1 Maket Produk Interior



15.2 Review Perkuliahan

Target luaran meliputi:

- Alternatif Desain Produk
- Keputusan Desain Produk Interior
- Gambar 2D Produk Interior
- Gambar 3D Produk Interior
- Bahan Produk Interior
- Harga Produksi Produk Interior
- Maket Produk Interior Skala 1:20 atau 1:25

15.3 Format Desain

- Format kertas A3 landscape: substansi dari awal hingga akhir
- Cover menyesuaikan dan mewakili produk desain interior
- Designed by... (Nama & NIM)
- Dijilid dengan mika bening
- Maket menggunakan alas tebal berukuran A3
- Alas maket diberikan nama produk dan identitas desainernya
- Skala maket 1:20, 1:25



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNIK

PERTEMUAN 16
UJIAN AKHIR SEMESTER

Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menyelesaikan desain produk interior (meubel) yang diberikan dalam soal Contoh ; membuat desain produk interior (meubel) dengan tema tertentu
Sub Pokok Bahasan	:	UJIAN AKHIR SEMESTER
Daftar Pustaka	:	7. Kristanto. M Gani, Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, Kanisius, Yogyakarta, 1995 8. Panero, Human Dimension and Interior Space, Whitney Lybarary of Design, 1979

BAB 16

UJIAN AKHIR SEMESTER

PARAMETER PENILAIAN

- Alternatif Desain Produk
- Keputusan Desain Produk Interior
- Gambar 2D Produk Interior
- Gambar 3D Produk Interior
- Bahan Produk Interior
- Harga Produksi Produk Interior
- Maket Produk Interior Skala 1:20 atau 1:25

HALAMAN TERAKHIR MODUL



FAKULTAS [NAMA FAKULTAS]

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Pesanggrahan

Jakarta Selatan, 12260

Telp: 021-5853753 Fax : 021-5853752

[http://\[domain_fakultas\].budiluhur.ac.id](http://[domain_fakultas].budiluhur.ac.id)