

## PERANCANGAN *TRANSFORMABLE CHAIR* UNTUK AKTIVITAS BEKERJA DAN BERSANTAI PADA AREA KAMAR HUNIAN MINIMALIS

Sofiana<sup>1</sup>, Diena Yudiarti<sup>2</sup>, Edwin Buyung Syarif<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

sofiana@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, dienayud@telkomuniversity.co.id<sup>2</sup>,

edwinbuyung@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Hunian dengan konsep minimalis saat ini banyak diperjual-belikan pada tatanan masyarakat yang memiliki mobilitas sosial ekonomi yang tinggi. Terutama diminati oleh kelompok usia 20-40 tahun atau generasi milenial, yang lebih menyukai tipe rumah dengan luas hunian minimalis dan memiliki luas ruangan yang kecil dan sederhana. Hal tersebut menimbulkan tantangan baru pada pemilihan interior hingga produk *furniture* di dalamnya. Pada hunian minimalis, *furniture* yang mampu menghemat tempat (*space-saving*) dan memiliki fungsi lebih dari satu, tentu membantu penghuni lebih leluasa melakukan aktivitasnya, seperti untuk mendukung aktivitas pada area kamar tidur. Apalagi area ini sering difungsikan untuk aktivitas lain, seperti duduk bersantai, bekerja, dan selalu mengalami perubahan pada posisi duduknya. Dari posisi duduk awal di kursi kerja hingga duduk santai lesehan di lantai. Namun, walaupun sudah banyak sarana pendukung yang memfasilitasi duduk lesehan, tetapi sarana yang ada belum sepenuhnya memfasilitasi bagian - bagian tubuh seseorang yang menjadi tumpuan ketika duduk lesehan dan sekaligus bisa difungsikan untuk fungsi lain. Sehingga sangat perlu perancangan *furniture* yang peka terhadap perubahan posisi duduk pada aktivitas bekerja dan bersantai, terutama saat posisi lesehan pada area kamar. Karena kebutuhan fungsi dan ergonomi produk yang nantinya harus menyesuaikan ruang, digunakan sistem *transformable furniture*, yaitu dengan merancang fasilitas duduk yang multifungsi berbentuk *transformable chair* yang mampu bertransformasi menjadi satu kesatuan ataupun dilepaskan untuk fasilitas duduk bekerja dan bersantai pada posisi lesehan di area kamar hunian minimalis.

**Kata Kunci** : hunian minimalis, *furniture*, lesehan, *transformable chair*

### Abstract

*Residential with minimalist concept is currently widely sold in the order of society that has high Socioeconomic mobility. Especially in demand by the age group of 20-40 years or millennials, who prefer the type of house with a minimalist residential area and have a small and simple room area. This poses a new challenge in the selection of interiors to furniture products in it. In minimalist residence, furniture that is able to save space (space-saving) and has more than one function, certainly helps residents more freely do their activities, such as to support activities in the bedroom area. Moreover, this area is often used for other activities, such as relaxing, working, and always experiencing changes in sitting position. From the initial sitting position in the work chair to the sitting on the floor. However, there are generally many supporting facilities that facilitate sitting on the floor, but the existing facilities have not fully facilitated the parts of a person's body that become the focus when sitting on the floor and at the same time can be functioned for a work chair. So it is necessary to design furniture that is sensitive to changes in the position of sitting on work and relaxing activities, especially when sitting on the floor in the bedroom area. Due to the needs of the function and ergonomics of the product that will have to adjust the space, transformable furniture system is used, namely by designing multifunctional seating facilities in the form of transformable chairs that are able to transform into a single roof released for working and relaxing sitting facilities in a lesehan position in a minimalist residential bedroom area.*

**Keywords** : minimalist residence, *furniture*, lesehan, *transformable chair*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan zaman menuntut banyaknya perubahan dan penyesuaian terhadap hal-hal tertentu, mulai dari perubahan pada makanan (pangan), pakaian, hingga hunian. Apalagi adanya berkembang mobilitas sosial-ekonomi masyarakat dalam suatu kurun waktu. Salah satu dampaknya terasa pada sektor hunian terutama kebutuhan rumah yang seiring waktu signifikan menampilkan peningkatan. Menteri PUPR Basuki Hadimuljono (2019) mengungkapkan kebutuhan perumahan di Indonesia masih tinggi.

Definisi rumah sesuai dengan UU No. 4 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman, merupakan “bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga”, sehingga rumah mempunyai peranan penting dalam kehidupan penghuninya. John F.C Turner (dalam Arjunawiwaha & Andidibyawidadi, n.d., para 2) mengungkapkan bahwa rumah merupakan bagian utuh dari suatu permukiman yang bukan hanya dari hasil fisik yang sekali jadi saja, tetapi dari suatu proses yang selalu berkembang dengan keterkaitannya terhadap mobilitas sosial-ekonomi dari penghuninya di suatu kurun waktu. Mobilitas inilah yang membuat orang-orang berpindah ke kota-kota besar untuk kesempatan kerja, gaya hidup yang lebih baik, membangun huniannya dan menetap. Sehingga, menyebabkan pembangunan hunian yang aktif dan membuat lahan untuk hunian semakin terbatas.

Permasalahan ini akhirnya menimbulkan banyak diperjual-belikan fasilitas tempat tinggal atau hunian dengan konsep sederhana dan minimalis. Apalagi menurut Purwanto et al. (2013:3), gaya bangunan rumah yang berkembang di masyarakat saat ini adalah rumah dengan gaya minimalis. Luas rumah yang tidak besar membuat banyak dipilihnya konsep minimalis yang menawarkan kesederhanaan tata ruang didalamnya. Sehingga, eksistensi desain rumah minimalis masih bertahan hingga kini sejak awal kehadirannya (Wahyu Ardiyanto, 2017). Sedangkan menurut Ray White Indonesia (2020), di Indonesia banyak konsumen yang menyukai desain rumah minimalis, karena desain rumah minimalis itu simpel, elegan dan *modern* serta biaya pembangunan dan biaya perawatan yang murah dan mudah. Pernyataan tersebut juga diperjelas dari hasil Data Departemen Makro Prudential Bank Indonesia (BI) yang menunjukkan porsi kepemilikan kredit perumahan oleh usia 26-35 tahun atau generasi milenial pada tahun 2018 mulai mengalami peningkatan. Menurut Manager Departemen Makro Prudential BI, Bayu Adi Gunawan, para milenial tampak lebih menyukai tipe rumah tapak 22-70 m<sup>2</sup>, rumah susun/flat 22-70 m<sup>2</sup> dan rumah susun/flat 21 m<sup>2</sup> (Selfie Miftahul Jannah, 2019).

Menjamurnya hunian minimalis juga menimbulkan tantangan baru pada interior hingga produk *furniture* di dalamnya. Hal ini karena pengaruh langsungnya terhadap kebutuhan aktivitas penghuni. Pembatasan antar area ruang oleh dinding, lantai dan langit-langit juga berpotensi menimbulkan kesan terbatas. Sehingga perlu dilakukan pengaturan yang baik antara area satu dengan area lainnya disertai pemilihan *furniture* yang selektif karena harus hemat ruang (*Space-Saving*). *Space-Saving furniture* dibutuhkan untuk menghemat tempat dan diharuskan memiliki banyak fungsi. Salah satunya penggunaan sistem *transformable furniture* yang merupakan *furniture* inovatif multifungsi yang cocok untuk hunian dengan area ruang terbatas. Desain dari *transformable furniture* yang dapat menjadi bentuk *furniture* lain tentu akan membuat pengguna tetap leluasa beraktivitas, seperti untuk mendukung aktivitas pada area kamar tidur.

Area kamar tidur yang merupakan tempat privat untuk tidur dengan ukuran tidak terlalu besar, sering difungsikan untuk aktivitas lain, seperti bersantai, bekerja, dan berdandan. Pada aktivitas bekerja dan bersantai di kamar tidur, sering terjadi perubahan posisi duduk, dari duduk di kursi kerja hingga memilih untuk duduk lesehan di lantai dengan atau tanpa adanya fasilitas pendukung. Faktor bosan dan lelah berada pada satu posisi yang sama menjadi alasannya. Selain itu, posisi lesehan yang merupakan budaya duduk di Indonesia (Fabianus Koesoemadinata, 2018:97), sering memberikan suasana nyaman dan santai. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Sufyan & Suciati (2017:179), secara umum sudah banyak sarana pendukung yang memfasilitasi cara duduk ini, akan tetapi sarana yang ada belum sepenuhnya memfasilitasi bagian – bagian tubuh seseorang, terutama yang dijadikan sebagai tumpuan saat duduk lesehan di atas lantai. Sehingga diperlukan perancangan *furniture* mampu mendukung perubahan posisi dari duduk pada aktivitas bekerja dan bersantai lalu saat posisi lesehan pada area kamar, serta harus memfasilitasi bagian tubuh pengguna saat perubahan posisi duduk tersebut terjadi.

Berdasarkan hal tersebut, fasilitas untuk aktivitas bekerja dan bersantai di area kamarhunian minimalis memerlukan *furniture* yang mampu bertransformasi (*transformable*) untuk fasilitas duduk saat bekerja posisi duduk di kursi kerja dan saat bekerja atau bersantai posisi duduk lesehan. Dengan urgensi kebutuhan berupa

kursi transformasi (*transformable chair*), yang mampu digunakan untuk fungsi lain dengan sistem operasional yang mudah dan penerapan ergonomi *transformable chair* sesuai ukuran tubuh pengguna.

## 2. Data Teoritik

### a. Hunian minimalis

Hunian minimalis merupakan rumah yang sederhana menyesuaikan ketersediaan lahan yang semakin sempit dan membuat banyak pengembang serta konsumen memilih rumah dengan konsep minimalis.

### b. Furniture

Kata furnitur berasal dari bahasa Perancis yaitu *fourniture* yang artinya perabot rumah atau ruang. Kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dan tercipta istilah *furniture*. *Furniture* merupakan salah satu kebutuhan penting yang harus ada dalam setiap rumah. Berdasarkan Melisa (2020) sistem konstruksi dan pemasangannya, *furniture* dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu *free standing furniture*, *knockdown furniture*, *mobile furniture*, *built in furniture*, *inflatable furniture*, dan *transformable furniture*.

### c. Aspek Fungsi

Bram Palgunadi (Dalam Indra Nata Wiguna, 2019: 10) mengungkapkan bahwa dalam bahasa Latin “*function*”, yaitu istilah yang asalnya dari kata “*functio*”, yang berarti menampilkan, unjuk-kerja atau eksekusi. Istilah kata “*functio*”, semula berasal dari kata “*functus*” yang merupakan bentuk waktu lampau dari istilah “*fung*” yang mempunyai arti menampilkan atau mengeksekusi. Jenis – jenis fungsi berdasarkan Bram Palgunadi (Dalam Indra Nata Wiguna, 2019: 10) dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu fungsi primer (*Primary Function*) yang merupakan fungsi yang paling utama dari suatu produk atau sistem dan darisifatnya, fungsi ini dikategorikan menjadi fungsi yang sangat penting, dan fungsi sekunder yang merupakan fungsi tambahan atau fungsi yang diturunkan dari suatu produk atau sistem.

### d. Aspek Ergonomi

Berasal dari bahasa Yunani, asal mula ergonomi, yaitu berupa dua kata yang terdiri dari “*ergon*” dan “*nomos*” yang berarti kerja dan aturan atau hukum. Sehingga bisa disimpulkan ergonomi merupakan suatu norma atau aturan pada suatu sistem kerja. Penerapan ergonomi salah satunya pada perancangan kursi. Menurut Wardaningsih (2010) mengenai penerapan ergonomi dalam pembuatan kursi, ergonomi dipakai dengan tujuan untuk memperoleh sikap tubuh yang ergonomis terutama posisi duduk bekerja. Beberapa kriteria dalam perancangan kursi ergonomi yang harus diperhatikan, yaitu : tinggi tempat duduk, panjang alas duduk, lebar tempat duduk, sandaran tangan dan sudut alas duduk.

## 3. Data Empirik

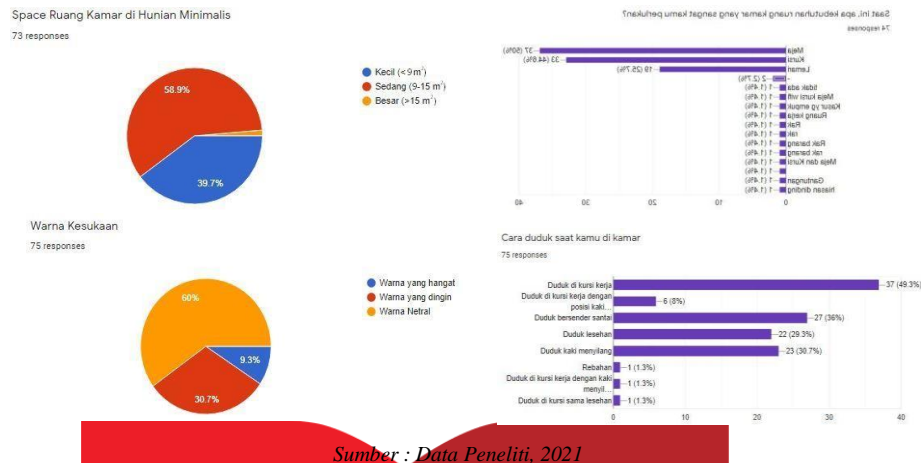
### a. Observasi dan wawancara

Observasi dilakukan pada 4 sampel hunian minimalis dengan luas minimum hunian 36m<sup>2</sup>-45 m<sup>2</sup> dan luas lahan 60-100 m<sup>2</sup> dengan luas area kamar minimal 9-12 m<sup>2</sup>. Populasi untuk observasi yaitu masyarakat yang tinggal di perumahan sederhana di Kota Semarang. Sampel lokasi yang dipilih, yaitu daerah Semarang Timur tepatnya di Genuksari Semarang pada perumahan Graha Permata Cempaka dan perumahan kecil di dekat lokasi tersebut. Selain melakukan observasi dan wawancara pada 4 sampel hunian minimalis, dilakukan wawancara lanjutan terhadap 12 narasumber menggunakan metode *sampling purposif*, yaitu dengan menentukan kriteria mengenai narasumber mana saja yang dapat dipilih sebagai sampel. Kriteria yang dimaksud menggambarkan demografi responden, dari sisi usia, jenis kelamin, apakah menggunakan suatu produk atau tidak, kebutuhan yang diperlukan dan jenis hunian minimalisnya.

### b. Kuesioner

Data diperoleh dari pengisian kuesioner yang disebarakan secara *online* kepada 75 responden dengan media *google form* dengan tujuan untuk mengetahui kebiasaan duduk, data *user*, luas area kamar, dan kebutuhan *furniture* beserta karakteristiknya pada area kamar.

Gambar 1. Data Hasil Kuesioner



Sumber : Data Peneliti, 2021

#### 4. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kombinasi (*mixed methods*) yaitu menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan adalah dengan melakukan wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen (Lexy J. Moleong, 2018). Penelitian kualitatif dari sisi definisi lainnya menyatakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan dan perilaku individu atau sekelompok orang. Selain menggunakan metode kualitatif, perancangan juga menggunakan metode kuantitatif untuk melengkapi eksplorasi suatu pandangan partisipan (kualitatif) yang sudah dilakukan sebelumnya dengan analisis berdasarkan sampel hingga diperoleh hasil statistik (kuantitatif). Dalam mengumpulkan data, langkah awal yang dilakukan, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur yang kemudian dianalisis dan diambil hipotesa sementara. Kemudian dilanjutkan pembagian kuesioner terhadap kelompok sampel pada waktu penelitian hingga diperoleh hasil statistik sebagai data pelengkap.

Desainer dalam merancang sebuah produk membutuhkan pertimbangan-pertimbangan yang disesuaikan dengan aspek-aspek desain yang digunakan, yaitu dengan metode pemikiran divergen dalam mencari data dan metode pemikiran konvergen dalam menganalisa data (Yudiarti et al, 2017).

#### 5. Hasil dan Pembahasan [10 pts/Bold]

##### a. Analisis Aspek Desain

Pada analisis aspek desain, digunakan parameter sebagai acuan untuk menganalisis setiap aspek yang digunakan pada perancangan *transformable chair*.

Tabel 1. Parameter Aspek Desain

No.	Aspek desain	Parameter	Keterangan
1.	Aspek fungsi	Multifungsi	Produk memiliki fungsi lebih dari satu
		Kebutuhan Aktivitas	Untuk fasilitas aktivitas bekerja dan bersantai area kamar
2.	Aspek sistem	Teknik Sambungan	Sambungan kuat dan aman ketika digunakan
		Operasional	Operasional yang mudah
		Keamanan	Produk yang dirancang harus aman dandisesuaikan dengan dimensi tubuh manusia
3.	Aspek ergonomi	Kenyamanan	Nyaman untuk duduk dan bersandar
		Fleksibilitas	Produk mudah dipindahkan

Sumber : Data Peneliti, 2021

##### b. Hipotesa Desain

## 1) SWOT

Berdasarkan data yang sudah dihimpun, digunakan metode analisa SWOT yang dipakai untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, peluang dan ancaman dari produk *transformable chair*.

Tabel 2. SWOT

<b>Strenght (kekuatan)</b>	Tingkat permintaan yang tinggi pada produk yang memiliki banyak fungsi (multifungsi), seperti <i>transformable chair</i> yang mendukung aktivitas bekerja maupun bersantai posisi lesehan.
<b>Weakness (kelemahan)</b>	Fungsi yang dimaksimalkan dari bentuk tranformasi terbatas karena harus mengikuti sisa area ruang kamar yang tersedia
<b>Opportunity (peluang)</b>	Bisa dikembangkan untuk kriteria usia (target <i>user</i> ) dan area ruang lainnya pada hunian minimalis
<b>Threat (ancaman)</b>	Intensitas kepedulian pengguna dalam menggunakan dan merawat produk.

Sumber : Data Peneliti, 2021

## 2) 5W+1H

Berdasarkan data yang sudah dihimpun, berikut adalah hasil analisa dengan menggunakan metode 5W+1H.

Tabel 3. 5W+1H

Produk apa ( <i>what</i> ) yang akan dirancang ?	<i>Transformable Chair</i> , yaitu kursi yang bisa bertransformasi dari kursi kerja menjadi kursi lesehan yang dilengkapi meja
Siapa ( <i>who</i> ) target <i>user</i> yang disasar ?	Mahasiswa dan pekerja dengan kelompok usia 20-40 tahun.
Dimana ( <i>where</i> ) dan dalam lingkungan yang seperti apa produk tersebut digunakan ?	Pada area kamar di hunian minimalis dengan luas minimal 9m <sup>2</sup> dan luas hunian minimal 36m <sup>2</sup>
Pada saat seperti apa ( <i>when</i> ) produk tersebut dioperasikan ?	Saat beraktifitas duduk bekerja dan duduk bersantai di posisi lesehan di area kamar hunian minimalis.
Alasan mengapa ( <i>why</i> ) produk tersebut dirancang ?	Semakin tingginya hunian minimalis dengan luas sempit yang mempengaruhi luas area ruang, seperti pada area kamar, sehingga memiliki efek pada kebutuhan <i>furniture</i> yang multifungsi. Selain itu, masih belum banyak dikembangkan fasilitas duduk yang menunjang perubahan posisi duduk saat aktivitas bekerja dan bersantai posisi lesehan pada area kamar hunian minimalis.
Bagaimana ( <i>how</i> ) produk tersebut beroperasi atau dioperasikan ?	Produk menggunakan sistem lepas-pasang dari sambungan antar komponen rangka <i>transformable chair</i> . Operasionalnya dengan melepaskan dan menggabungkan komponen yang nantinya akan bertransformasi ke bentuk lain sehingga memiliki fungsi lain

Sumber : Data Peneliti, 2021

## c. TOR (Term Of Reference)

### 1) Deskripsi Produk

Merupakan produk *furniture* yang mampu mendukung aktivitas manusia pada posisi bekerja dan bersantai ataupun bekerja posisi lesehan di area kamar hunian minimalis. Produk yang dirancang merupakan *transformable chair* menggunakan sistem *transformable*, yaitu tiap satuan *furniture* mampu dilepas-pasang maupun digabungkan dan memiliki fungsi lebih dari satu, yaitu sebagai fasilitas duduk untuk aktivitas bekerja, fasilitas duduk untuk bekerja maupun bersantai pada posisi lesehan dan dilengkapi fasilitas menaruh/ menyimpan barang (meja).

Produk *transformable chair* menerapkan konsep geometrik pada tiap komponen bentuknya yang bersudut dan seimbang. Sehingga memudahkan pembuatan sambungan, dimana pada perancangan digunakan untuk diterapkan sebagai sistem sambungan lepas-pasang yang sekaligus digunakan untuk operasional produk saat ingin ditransformasikan ke bentuk lain.

### 2) Pertimbangan Desain



Dari hasil data survei yang diperoleh, karakteristik pengguna yaitu banyak yang suka berpindah posisi namun di sisi lain malas untuk meninggalkan tempat atau ruangan tertentu. Sedangkan aktivitas pengguna di area kamar banyak berfokus pada bekerja, bersantai dan beristirahat. Dari pertimbangan ini, maka perancangan *transformable chair* ini harus :

1. Dimensi produk harus nyaman digunakan dan sesuai dengan ukuran-ukuran antropometri orang Indonesia. Sehingga, pada perancangan akan menggunakan dimensi standar dari studi literatur dengan mempertimbangkan data hasil studi komparasi.
2. Penggunaan bentuk-bentuk geometrik dengan banyak perpaduan garis statis namun tetap diimbangi dengan garis lengkung untuk menambah kesan dinamis dari produk.
3. Penggunaan material hingga pemilihan bentuk harus mampu memenuhi kriteria ringan, kuat, tahan lama, *finishing* rapi dan mampu dipakai untuk membuat *furniture* multifungsi, salah satunya kayu jati. Produk juga akan mengekspos tekstur pada bagian kayu dan mengekspos tiap sambungan kayu untuk memunculkan efek kuat, sederhana, minimalis dan menarik.
4. Penggunaan warna netral berdasarkan banyaknya respon pengguna hasil survei yang menyukai warna tersebut. Sehingga pada perancangan ini, akan fokus pada warna – warna kayu yang terekspose yaitu cokelat natural dan cokelat yang lebih tua sebagai aksen pembeda. Untuk bagian bantalan *cushion*, dipilih warna krem dengan pertimbangan warna terlihat menyatu dengan keseluruhan produk yang menggunakan material kayu dan terlihat indah dengan kesan sederhana.

### 3) Batasan Desain

1. Perancangan *transformable chair* dibatasi oleh kebutuhan pengguna untuk aktivitas bekerja dan bersantai terutama pada posisi lesehan di area kamar hunian minimalis. Perancangan akan fokus pada posisi duduk dan fasilitas yang diperlukan pada kedua aktivitas tersebut.
2. Produk ditujukan untuk area kamar hunian minimalis dengan luas ruangan 3 x 3 m (9 m<sup>2</sup>) .
3. *Transformable chair* yang akan dibuat merupakan bentuk kombinasi lepas-pasang meja dan kursi lesehan dan gabungannya (kursi kerja).
4. Produk ditujukan untuk target user mahasiswa dan pekerja dengan kelompok usia 20-40 th.
5. Produk *transformable chair* mengutamakan aspek fungsi, sistem dan ergonomi.
6. Fungsi produk mengikuti bentuk (*function follow form*) yang mampu menyesuaikan ruang.

### d. Desain Final

Produk *transformable chair* dioperasikan dengan sistem lepas-pasang. Produk *transformable chair* yang pertama berbentuk kursi kerja pada umumnya. Pengoperasian untuk menggunakan fungsi lain dilakukan dengan melepaskan bagian atas kursi dari sambungannya pada meja atau kaki kursi kerja, sehingga akan terlihat seperti nomor 2 pada gambar 1. Setelah kursi dilepaskan dan diletakkan sedemikian rupa sesuai ruangan pengguna, terlihat fungsi kursi yang diperuntukkan untuk fasilitas duduk lesehan. Selain itu, bagian lain dari produk juga memiliki fungsi berbeda, yaitu meja.

Gambar 2. Desain Final



Sumber : Data

Peneliti, 2021

## 6. Kesimpulan

Perancangan *transformable chair* ini bertujuan agar mampu menjawab permasalahan keterbatasan ruang, terutama area kamar yang terdapat di dalam sebuah hunian minimalis yang menyebabkan perlunya konsep *transformable chair*, untuk membantu mobilitas pengguna saat melakukan aktivitas bekerja dan bersantai, terutama pada posisi lesehan yang sering dilakukan. Fokus perancangan *furniture* pada area kamar dengan menerapkan sistem *transformable chair*, mendukung perubahan posisi duduk pengguna dari aktivitas bekerja di kursi kerjanya hingga mampu melanjutkan aktivitas bekerjanya sambil duduk lesehan atau hanya sekedar bersantai pada area kamar.

Berdasarkan hal tersebut, desain berorientasi utama pada fungsi dan bentuk yang mampu menyesuaikan ruang, dengan pertimbangan bentuk produk dibuat sesederhana mungkin dan sistem operasional yang mudah, yaitu dengan lepas-pasang pada sambungan antar komponen, dan ditambah dengan adanya bantalan duduk dan sandaran punggung yang dibuat nyaman untuk posisi duduk di kursi kerja maupun saat lesehan. Secara keseluruhan, produk memaksimalkan bentuk geometrik kotak dan garis tegak-lurus dengan tetap memberikan sentuhan dinamis pada pemberian garis lengkung pada beberapa sisi. Sambungan yang dibuat dengan simetris, membantu mempermudah pengoperasian *transformable chair* saat bertransformasi menjadi bentuk lain. Sehingga keseluruhan elemen konsep utama mampu memperlihatkan kesan aman, kuat dan fungsional, serta diperkuat dengan visual yang menggunakan warna netral natural yaitu warna coklat kayu dan coklat muda pada produk, sehingga kesan minimalis semakin didapat.

## Referensi

- [1] Andidibyawidadi., Arjunawiwaha. (2021, Januari 12). *Rumah, Perumahan, dan Permukiman*. Diakses dari <https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/52/rumah-perumahan-dan-permukiman>.
- [2] Ardiyanto, Wahyu. (2021, Januari 26). *4 Alasan Mengapa Anda Harus Memilih Rumah Minimalis*. Diakses dari <https://www.rumah.com/berita-properti/2017/8/157963/4-alasan-mengapa-anda-harus-memilih-rumah-minimalis>.
- [3] Jannah, Selfie Miftahul. (2021, Maret 10). *Generasi Milenial Mulai Tertarik Rumah Minimalis*. Diakses dari <https://tirto.id/generasi-milenial-mulai-tertarik-membeli-rumah-minimalis-de56>.
- [4] Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. 2019. *Menteri PUPR : “Kebutuhan perumahan di Indonesia masih tinggi”*. Diakses pada 02 November 2020 dari <https://ppdpp.id/menteri-pupr-kebutuhan-perumahan-di-indonesia-masih-tinggi/>.
- [5] Koesoemadinata, Fabianus. (2018). *The Journey Of Indonesian Furniture*. Jakarta : *Home Living 100 Edition* hal 64.
- [6] Moleong, Lexy J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [7] Pemerintah Republik Indonesia. 1992. *UU No. 4 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman*. Diakses pada 02 November 2020 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/46596/uu-no-4-tahun-1992>.
- [8] Purwanto, Abednego et al. (2013). *86 Rumah Pilihan Gaya Minimalis*. Jakarta : Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- [9] Ray White Indonesia. (2021, Maret 10.) *Desain Rumah Minimalis Tahun 2020*. Diakses dari <https://www.raywhite.co.id/news/desain-rumah-minimalis-tahun-2020>.
- [10] Sufyan, Asep., Suciati, Ari. (2017). Perancangan Sarana Pendukung Lesehan Aktivitas RumahTangga. *Jurnal IDEALOG*, Vol.2 No.1 :179.
- [11] Yudiarti, D., Lantu, D.C. (2017). Implementation creative thinking for undergraduate student: A case study of first year student in business school. *Advanced Science Letters*, 2017, 23(8), pp. 7254–7257.