

# SARANG LEBAH SEBAGAI IDE PERANCANGAN *DAYBED*

**Muhammad Fadlun Nizar**

PT Nadim Perkasa, Program Studi Desain Produk  
Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU

## Abstrak

Lebah madu sering dijuluki serangga arsitek dalam yang sangat mengagumkan. Sarang dibuat dalam bentuk susunan sel segienam (heksagonal), Hal ini kemudian memicu munculnya ide untuk membuat suatu representasi dalam wujud produk *furniture* dengan mengaplikasikan sarang lebah madu sebagai ide perancangan *daybed bale-bale*. *Daybed/bale-bale* bukan hanya mengusung makna filosofis saja, Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang dikemukakan dalam hal ini adalah (1) Bagaimana membuat *Daybed/Bale-bale* yang mampu mendukung aktivitas manusia, (2) Bagaimana mengaplikasikan bentuk Sarang Lebah kedalam produk *Daybed/Bale-bale*. (3) Bagaimana membuat panel alas dudukan *Daybed/ Bale-bale* yang inovatif.

## Katakunci:

Mebel, Sarang  
Lebah, *Daybed*

## Abstract

*Honey bees are often called the architect insect in nature which is amazing. The nests are made in the form of a hexagonal (hexagonal) cell arrangement. This then triggered the emergence of an idea to create a representation in the form of a furniture product by applying honey bee hives as an idea to design a bale-bale daybed. Daybed / bale-bale not only carries a philosophical meaning. Based on this, the problems raised in this case are (1) How to make a Daybed / Bale-Bale that is able to support human activities, (2) How to apply the form of beehive into Daybed / Bale-bale products. (3) How to make an innovative Daybed / Bale-bale pedestal panel.*

## Keyword:

Design, Terrace  
and Chairs

## Pendahuluan

Semakin berkembangnya suatu tatanan kehidupan manusia, baik dilihat dari segi letak geografis, tradisi, adat istiadat, hukum, norma maupun aturan dalam lingkungan masyarakat menghasilkan berbagai bentuk kebudayaan. Masing-masing kelompok masyarakat memiliki berbagai bentuk budaya yang kian berbeda-beda.

Kemajuan dan perkembangan peradaban manusia dari waktu ke waktu mempengaruhi tingkat kebutuhan manusia, jika zaman dulu sudah cukup dengan pemenuhan kebutuhan pokok saja, misalnya kebutuhan akan makan, minuman, pakaian dan tempat tinggal saja, namun pada zaman sekarang kebutuhan semakin bertambah kompleks dan semakin bertambah rumit, contoh kebutuhan mengenai pakaian, maka dihadapkan dengan permasalahan mengenai gaya (*style*) dan trend terkini yang selalu berkaitan dengan (*style*), begitu pula kalau berbicara masalah tempat tinggal atau rumah, maka muncul suatu pertanyaan mengenai *trend* gaya arsitektur, gaya hunian dan lokasi strategis.

Fungsi sebagai faktor utama dalam merancang suatu desain, menentukan kenyamanan dan kepuasan dalam suatu produk yang digunakan dan sebuah keinginan dari seorang konsumen. Sebagai pelengkap sebuah interior, kehadiran *furniture* merupakan suatu kebutuhan yang tidak terpisahkan dari

sebuah kebutuhan *interior*, hampir semua *desain interior* menghadirkan produk *furniture* untuk menjadikan nilai tambah sebagai fungsinya.

Satu hal yang sangat disayangkan pada perancangan produk *furniture* pada saat ini, yaitu kurangnya kesadaran akan pentingnya menyelipkan nilai dan makna filosofis pada produk *furniture*. Selama ini masyarakat khususnya pengrajin *furniture* kurang memperhatikan makna filosofis produknya, padahal banyak inspirasi yang dapat dijadikan ide dalam perancangan produk *furniture*, seperti contoh lebah.

Penggunaan hewan lebah yang kaya akan memberi kemanfaatan menjadikannya bernilai lebih dibanding hewan yang lain. Lebah merupakan hewan istimewa, banyak makna positif yang bias diambil dari kehidupan lebah, seperti sifat gotong-royong. Lebah madu memiliki julukan serangga arsitek. Rumahnya dibentuk dalam susunan sel segienam (heksagonal), yang digunakan untuk menghasilkan, menyimpan madu. Realitas sifat alamiah itu menjadikan lebah madu sebagai serangga yang sangat dikenal pada kehidupan manusia. Namun kepopuleran hanya merupakan langkah awal ketertarikan untuk mengembangkan ide perancangan produk *furniture* yang bersumber dari sarang lebah. (Sumber: <https://www.maduqueenbee.com/bee-knowledge/mengenal-lebah-madu-koloninya>)

Atas dasar bentuk sarang lebah timbul kemudian pertanyaan, adakah sesuatu yang esensial dari semua itu, sesuatu yang tidak semata linier dari kehidupan lebah madu? Sesuatu yang dapat menantang imajinasi. Pertanyaan itu kemudian mengerakan intuisi menjadikan pikiran berimajinasi guna mencermati hal yang belum pernah nampak pada diskursus tersebut. Pikiran yang termotivasi intuisi menghasilkan sebuah asumsi, yakni suatu kemiripan tentang kebersamaan diantara kehidupan lebah madu dengan kehidupan keseharian manusia. Meski persamaan tersebut tidak memiliki hubungan struktur yang langsung, namun persamaan yang merupakan daya tarik diantara objek tersebut. Hal ini kemudian memicu munculnya ide untuk membuat suatu representasi yang menggambarkan komparasi keduanya dalam wujud produk *furniture* dengan mengaplikasikan sarang lebah madu sebagai ide dasar yang juga tentunya untuk kita ambil makna filosofis dan menjadi inspirasi penggerak bagi manusia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis mengangkat tema Sarang Lebah Sebagai Ide Perancangan *Daybed/Bale-bales* Dengan Memanfaatkan Limbah Koran Untuk Bahan Pendukung.

Untuk sasaran penempatan perancangan produk *daybed/bale-bale* adalah untuk ruang keluarga ataupun bisa ditempatkan pada ruang baca, karena

ruang keluarga adalah sentral ataupun pusat aktifitas dalam rumah seperti aktifitas bekerja, belajar, bersantai serta aktifitas lainnya.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang penulis paparkan dan untuk memberikan arah yang jelas dalam laporan tugas akhir, maka permasalahan dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat bale- bale yang belum pernah ada dipasaran
2. Bagaimana mengaplikasikan sarang lebah sebagai unsur hias (estetik) pada perancangan *daybed/bale-bale*.
3. Bagaimana memberi nilai tambah pada bale-bale dengan finishing duco

### **LANDASAN TEORI**

#### **Latar Belakang Perancangan.**

*Furniture* tidak hanya berguna untuk kenyamanan serta kerapian rumah saja tetapi juga mengusung makna filosofis. *Furniture* juga merupakan sebuah kebutuhan yang sangat diperlukan untuk mendukung aktifitas seperti duduk, tidur

dan juga beristirahat, tentunya dibutuhkan suatu kenyamanan bagi yang menempatinnya dengan berbagai macam kebutuhan misalnya.

*Daybed/bale-bale* adalah suatu prabot yang berfungsi untuk tempat duduk tetapi bisa juga digunakan untuk rebahan atau tiduran sambil membaca dan juga bersantai, sehingga ukuranya bisa lebih besar jika di banding dengan

kursi biasa dan lebih kecil jika berbanding dengan tempat tidur biasa. Namun perlu dimengerti juga jika *daybed/bale-bele* ini bukan untuk tidur dalam pengertian yang sebenarnya karna tidur sebaiknya dilakukan ditempat tidur yang sesuai dengan setandar sebagai ruang istirahat / ruang tidur. Jadi fungsi utama *daybed/bale-bele* yang paling utama adalah untuk beristirahat, bersantai dan bisa digunakan juga sebagai tempat untuk menyelesaikan pekerjaan dirumah.

### **Tinjauan Umum Desain**

Secara ilmu kata istilah desain berasal dari istilah *designo* (Italia) yang artinya gambar (Jervis,1984). Pada konteks transformasi budaya didapati beberapa pergeseran pengertian desain yang diacu. Di Indonesia, istilah desain pertama populer sekitar tahun 1970-an. Istilah Inggris "*design*" yang artinya "rancangan", kemudian ambil serta dipakai oleh pemerintah sejak tahun 1950-an dengan pengertian generiknya; contohnya didalam menamakan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional, istilah perancangan kemudian mengalami perubahan menjadi perencanaan, serta kata perancangan mengalami penyempitan makna dengan munculnya istilah rancang bangun (Agus Sachari, 2001:10).

Desain ialah suatu usaha penciptaan model setruktur bentuk, pola atau corak yang direncanakan serta dirancang disesuaikan dengan furniture kebutuhan manusia pemakainya, dalam

hal ini konsumen akhir ( Eddy S. Marizar, 2005:17).

Berkaitan pengertian desain yang memiliki beberapa aspek yaitu perencanaan, penciptaan, pengorganisasian, dari elemen-elemen sehingga membentuk suatu kesatuan bentuk ciptaan yang mengandung kaidah, rasa serta nilai keindahan. Didalam menciptakan suatu desain yang baik dan benar, perancang menggunakan kaidah-kaidah perancangan yaitu unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain.

### **Unsur unsur desain adalah:**

#### **a. Titik**

Titik ialah suatu bentuk elemental disebut titik karena kecil ukurannya. Istilah kecil ini tentunya nisbi, sebab bentuk elemental yang berupa titik ini akan terasa kecil jika terletak pada lingkup acuan yang benar, tetapi akan terasa besar jika terletak ada pada lingkup yang kecil (Sjafi'l, 2001: 47). Pengertian titik hendaknya tidak diartikan sebatas pada gambaran bagian yang terkecil pada suatu benda, seperti halnya bola yang kemudian diangkat menjadi bentuk kubah dalam karya arsitektur (Kusmiati, 2004: 21)

#### **b. Garis**

Garis adalah suatu tanda aktual yang menyatakan arah, orientasi gerak, serta energi yang menghasilkan serangkaian bidang, yang pada umumnya adalah hasil dari

suatu kesimpulan yang dibuat oleh penonton bahwa bentuk-bentuk itu memiliki suatu *orientasi* suatu arah (Feldman, 1967: 223-225).

Garis dapat muncul dengan dimensi dan arah tertentu, yakni bisa panjang, pendek, halus, tebal berombak, lurus, melengkung, dan barangkali masih ada sifatnya yang lain (Bahari, 2008: 98-99). Suatu bentuk disebut garis karena adanya perbandingan menyolok antara aspek panjangnya yang relatif lebih menonjol dibanding aspek lebarnya yang relatif tipis (Sjafi'i, 2001: 44-49).

#### c. *Shape* (Bidang)

*Shape* ialah suatu bidang kecil yang terbentuk karena dibatasi oleh suatu *kontur* (garis), dibatasi oleh adanya warna yang berbeda, dibatasi oleh gelap-terang, ataupun karena adanya tekstur. Di dalam sebuah karya desain, *shape* digunakan oleh para *desainer* untuk menggambarkan *subject matter*, sehingga kadang-kala apa yang ditampilkan tidak mudah dipahami. Perubahan wujud *shape* dalam suatu karya desain seringkali didapati berupa perubahan yang berupa *stilasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *deformasi* (Dharsono, 2004: 42). Hal itu tidak lain karena *shape* yang dimunculkan sudah mengalami perubahan penampilan sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh *desainer* yang menciptakannya (Dharsono, 2004: 41).

#### d. Bentuk

Bentuk adalah bentuk yang terdapat di alam serta terlihat nyata. Bentuk dapat berarti *shape*, yaitu bentuk benda polos

yang hadir tanpa penjiwaan atau hadir secara kebetulan, dapat dilihat hanya sekedar penyebutan sifatnya saja seperti: *ornamental*, bulat, panjang, tidak teratur, persegi dan lain sebagainya. Dan bentuk plastis atau dalam bahasa Inggrisnya *form* yang berarti bentuk benda yang dapat dilihat dan dirasakan karena memiliki unsur nilai dari benda tersebut, seperti contoh: lemari.

#### e. Warna

Warna merupakan unsur rupa yang menampakkan perbedaan kualitas wujud suatu raut-bidang (*panar shape*) dengan bidang dasar (latar) atau dengan raut bidang lain yang ada disekelilingnya (Sjafi'i, 2001: 24). Demikian dengan hubungan manusia dan kehidupan, warna dapat berfungsi sebagai warna, warna sebagai representasi alam, dan warna sebagai simbol (Dharsono, 2004: 49).

#### f. Tekstur (rasa permukaan bahan)

Tekstur adalah unsur desain yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk desain, berikut sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk karya secara semu ataupun nyata (Dharsono, 2004: 47-48).

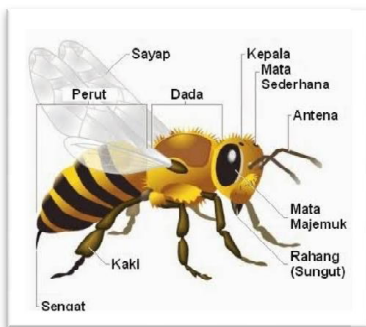
### Tinjauan Umum *Furniture*

Istilah *furniture* dalam bahasa Inggris diartikan menjadi mebel, kata 'mebel' dipakai karena sifat pergerakannya dan mobilitasnya sebagai barang lepas

didalam suatu ruang. Istilah mebel merupakan serapan dari bahasa Perancis yaitu meubel atau bahasa Jerman mobil. (Sumber: [http://www./pengertian mebel.com](http://www./pengertian-mebel.com)), *Furniture* juga alat yang dibuat oleh manusia untuk menunjang kebutuhan setiap aktifitas manusia. (Sumber: [http://www./pengertian mebel/artikata.com](http://www./pengertian-mebel/artikata.com)), Kata lain *Furniture* Perabot yang diperlukan, berguna, atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat dipindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor, dan Sebagainya (Sumber:[http://www./pengertian mebel/artikata.com](http://www./pengertian-mebel/artikata.com))

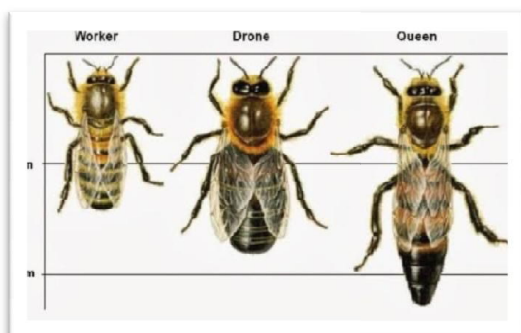
### Tinjauan Lebah Madu

#### a) Lebah Madu



Gambar 01:Bagian Tubuh Lebah Madu

Sumber: Hardie-WordPress.com



Gambar 02 : Koloni Lebah Madu  
Sumber: Hardie-WordPress.com

Menurut Soedjono (1991:21), setiap kelompok lebah merupakan bentuk keluarga yaitu lebah ratu, lebah jantan, dan lebah pekerja (lebah betina). Lebah ditakdirkan untuk hidup bersama, setiap hari bekerja bersama untuk melanjutkan hidup. Tidak terpisahkan dan selalu bersama dalam keadaan apapun. Satu hal yang bisa ditiru dari lebah ini yaitu kebersamaannya.

#### b) Sarang Lebah



Gambar06: Sarang Lebah  
Sumber: rabanas.com

Sarang lebah mempunyai bentuk heksagonal atau segi enam yang mempunyai fungsi sebagai tempat menyimpan madu. Bentuk heksagonal yang simetris, jika disatukan akan menghasilkan kombinasi ruang guna yang sempurna, yaitu menghasilkan ruang-ruang efisien takada sisa yang tak berguna, semisal jika ruang-ruang yang berpenampang lingkaran atau segilima. Lebih jauh, bentuk ruang dengan penampang segitiga atau segiempat bisa jadi juga menghasilkan kombinasi yang optimal. ( rabanas.com)

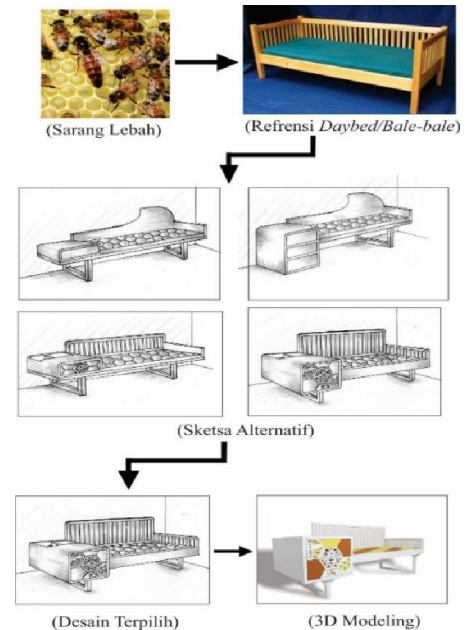
#### Konsep Desain

Dalam desain *furniture* banyak orang yang terjebak dan hanya fokus terhadap bagus dan indahnya desain

yang mereka buat. Terjebak pada bagus dan indahnya saja. Mereka lupa bahwa suatu karya haruslah memiliki konsep yang kuat dan memiliki cerita dan filosofi yang kuat. Bagus, indah, cantik, dan lainnya itu sebenarnya bersifat sangat relatif. Kadar relatif bagi setiap individu sangat berbeda beda dalam prespektif sesuatu hal, semisal seperti dalam melihat suatu karya seni. Bagi si A suatu karya seni Z akan terlihat cantik, bagus, serta estetis. Tetapi belum tentu untuk si B. barangkali si B melihat desain Z itu teramat biasa. Mungkin berbeda juga bagi si C, si D, serta seterusnya. Namun dengan mempunyai konsep yang kuat dan mampu bercerita, maka suatu karya desain akan mampu menceritakan dirinya pada orang lain ataupun customer yang akan membeli karya desain tersebut. Karya tersebut mempunyai kekuatan cerita serta karya tersebut mempunyai filosofi yang kuat. Sehingga karya tersebut akan memberikan makna juga pesan bagi siapa pun yang menikmatinya.

Konsep berasal dari istilah *concept* dalam bahasa Inggris yang mempunyai arti ialah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi. (Marizar 2005: 2). Konsep sebuah desain merupakan suatu jalan urutan perencanaan sebuah desain. Konsep berfungsi sebagai mata rantai, alat untuk melatih disiplin dan tanggung jawab. Konsep juga berguna untuk menghindari penyelewengan dan membangun sikap konsekuen terhadap bagan pemikiran yang telah dipilih.

penulis menggunakan metode *deformasi* yaitu kegiatan pengayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan beberapa unsur visual tertentu sehingga terciptalah karya yang memiliki filosofi yang kuat.



Gambar 7: Konsep Desain  
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

### Detail desain

Detail desain berguna untuk menjelaskan secara detail tentang bentuk perancangan yang dibuat, sehingga gambar desain lebih dipahami oleh penikmat atau pembuat prototype dari desainer tersebut.



Gambar 8: Desain Produk tampak depan  
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)



Gambar 9: Desain Produk tampak prespektif  
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)



Gambar 10: Detail Produk pada bagian laci  
(Sumber: M.Fadlun Nizar, 2019)

## PENUTUP

### Kesimpulan

Manusia di saat ini memiliki gaya hidup yang sudah modern, dengan berkembangnya zaman modern membuat manusia ingin suatu produk yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Dari pembahasan beberapa bab dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Manusia sangat membutuhkan produk untuk menunjang aktifitas sehari-hari.
2. Desain yang kreatif dan inovatif akan membuat minat masyarakat modern untuk memilikinya.

3. Desain Kursi Teras yang dirancang penulis bukan hanya sekedar untuk meja melainkan dapat menyimpan buku maupun koran.
4. Pemilihan Kayu Mahony sebagai bahan baku karena cocok untuk digunakan pada *finishing duco* yang memberikan kesan bersih dan mengikuti trend *finishing* pada era modern saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- AgusSachari, *Paradigma Dasar Indonesia*, Jakarta, 1984.
- Arikunto, Suharsini. 2010, *Prosedur Penelitian ; Suatu pendekatan praktik*, PT Rineka Cipta, Jakarta. 2005.
- AgusSunaryo, *Reka Oles Mebel Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1997.
- Atisah Sipahelut dan petrussumadi, *Dasar-Dasar Desain*, Cetakan I, Depdikbut, Jakarta, 1991.
- Eddy S. Marizal, *Teknik Merancang Desain Kreatif*, Madia Pressindo, Yogyakarta, 2005.
- Fritz Wilkening, *Tata Ruang*, Kanisius, Yogyakarta, 1987.
- Furniture And Craft, *Bahan Baku Alternatif Di Masa Sulit*, Asmindol Image, Jakarta, 2006.
- Imam Buckori Zaenuddin, *Peranan Desain Dalam Peningkatan Mutu Produk*, Paradigma Disain Indonesia, Bagian Pertama.
- Jamaludin, 2007, *Pengantar Desain Mebel*, PT Kiblat Buku Utama dan ITENAS, Bandung.
- JB. Janto, *Perlengkapan Pertukangan*, Kanisius, Yogyakarta, 1997.
- JB. Janto, *Mengenal Sifat dan Jenis kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1997.
- JF. Dumanau, *Mengenal Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1983.





- Koentjoro Ningrat (ed ), *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, Cetakan V Gramadia, Jakarta, 1984.
- Kristianto, M, Gani, 1993, *Tehnik Mendesain Prabot Yang Benar*, Kanisius, Yogyakarta.
- SP. Gustami, *Seni KerajinanMebel Ukir Kayu*, Kajian Estetis Melalui Pendekatan Multidisiplin, Kanisius, Yogyakarta, 2002.
- Soeratno & LincolinArysad, *Metode Penelitian*, Cetakan III, (UPP )AMP, YKPN, 1999.
- Sangadji, Eta Mamang&Sopiah, 2010, *Metodologi Penelitian : Pendekatan Praktis dalam penelitian*, penerbit ANDI, Yogyakarta.
- W.J.S.Purwodarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi II, Balai Pustaka, 1996.