

Aplikasi Teknik Bending pada Bonggol Jagung sebagai Material Meja TV untuk Kabin Inap Wisata Edukasi Terpadu Jagung di Ciwidey

Shopie Putri Mahaelani ¹, Andry ²

¹Institut Teknologi Nasional

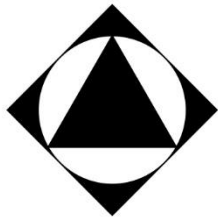
² Institut Teknologi Nasional

¹shopie.putri@mhs.itenas.ac.id ²andry@itenas.ac.id

Abstrak

Penelitian berbasis perancangan ini merupakan proyek tugas akhir sebagai bagian dari penelitian mengenai pengembangan kawasan wisata edukasi terpadu bertema jagung oleh PT. Matahati Kreasi Nusantara di Ciwidey, Jawa Barat. Fokus utama penelitian adalah perancangan meja TV sebagai furnitur kabin inap dengan memanfaatkan bonggol jagung sebagai material utama dengan menggunakan teknik *bending*. Pendekatan perancangan dilakukan dengan metode desain berbasis prototip, mencakup tahapan pemahaman persoalan, perumusan atau identifikasi persoalan, hingga *prototyping*. Teknik *bending* laminasi diterapkan dalam eksplorasi bentuk diawali dengan pencarian bentuk melalui gambar, dengan tujuan menonjolkan karakter visual dan potensi struktural bonggol jagung yang cukup sulit atau mahal jika dilakukan pada material lain. Data dikumpulkan melalui observasi, survei, dan wawancara terhadap pengunjung di berbagai penginapan dalam radius 5 km dari lokasi proyek. Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh data data untuk keperluan wisata edukasi jagung serta kebutuhan furnitur dalam kabin sebagai landasan untuk merancangan meja TV dalam kabin. Pada akhir penelitian dihasilkan prototip meja TV bonggol jagung yang merupakan produk *full bending* berdasarkan pemanfaatan maksimal pada cetakan yang dimiliki mitra industri, serta *top table* bonggol jagung yang mempunyai susunan baru yang belum ada sebelumnya, dan selama penelitian dihasilkan temuan yaitu bentuk lengkungan baru dari penggabungan hasil bending cetakan silinder berdiameter 40cm dan 60cm, yang dibagi menjadi 4. Masing-masing potongan 40cm ini digabungkan dengan potongan hasil bending 60cm. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bonggol jagung memiliki keunikan karakteristik serta kualitas visual yang unik, dan memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi produk furnitur yang inovatif.

Kata kunci : *bonggol jagung*, *kabin*, meja TV, teknik bending laminasi, wisata edukasi



Abstract

This design-based research is a final project as part of research on the development of an integrated corn-themed educational tourism area by PT. Matahati Kreasi Nusantara in Ciwidey, West Java. The main focus of the research is the design of a TV table as overnight cabin furniture by utilizing corn cobs as the main material using bending techniques. The design approach is carried out using a prototype-based design method, including the stages of understanding the problem, formulating or identifying the problem, to prototyping. The laminated bending technique is applied in the exploration of forms starting with the search for forms through images, with the aim of highlighting the visual character and structural potential of corn cobs which are quite difficult or expensive if done with other materials. Data were collected through observations, surveys, and interviews with visitors at various lodgings within a 5 km radius of the project location. The purpose of this research is to obtain data for the purposes of corn educational tourism and the needs of in-cabin furniture as a basis for designing an in-cabin TV table. At the end of the research, a prototype of a corn cob TV table was produced which is a full bending product based on maximum utilization of molds owned by industrial partners, as well as a corn cob table top that has a new arrangement that has not existed before, and during the research, a discovery was made, namely a new curved shape from combining the results of bending cylindrical molds with a diameter of 40cm and 60cm, which are divided into 4. Each of these 40cm pieces is combined with a 60cm piece of bending results. The results of the study show that corn cobs have unique characteristics and unique visual qualities, and have the opportunity to be further developed into innovative furniture products.

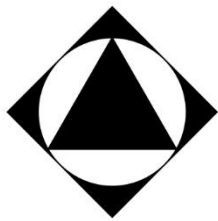
Keywords: corn cob, cabin, educational tourism, laminate bending technique, TV table

Pendahuluan

Latar belakang

Penelitian dalam proyek tugas akhir ini merupakan lanjutan dari kegiatan yang sedang berlangsung di PT. Matahati Kreasi Nusantara, khususnya proyek pembangunan Wisata Edukasi Terpadu bertema jagung yang berlokasi di Ciwidey. Penelitian tersebut memiliki tujuan tersendiri, yaitu melakukan teknik bundling melalui perancangan kabin inap berbahan baku bonggol jagung untuk mengedukasi masyarakat mengenai penggunaan bonggol jagung sebagai bahan baku sebuah produk.

Mengacu pada jurnal yang ditulis oleh Maria Ana, mengutip pendapat Priyanto (2018), wisata edukasi merupakan konsep pariwisata yang membawa nilai positif karena menggabungkan kegiatan pembelajaran dengan pengalaman berwisata. Konsep ini bersifat nonformal, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan tidak kaku seperti di ruang kelas. Bahkan, pendekatannya lebih mengarah pada edutainment—yakni belajar sambil melakukan

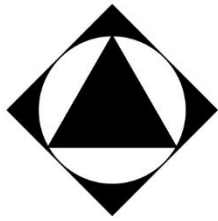


aktivitas yang menyenangkan. [1] Hal ini pula yang menjadi dasar dalam pengembangan wisata edukasi jagung tersebut, selain menyediakan wahana serta fasilitas edukatif, disiapkan pula kabin inap bagi para pengunjung sebagai salah satu komponen wisata yang akan menjadi ikon dari kawasan tersebut.

Dikutip dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Rahma Rosdiana, hotel kabin merupakan salah satu bentuk akomodasi yang tengah populer dan termasuk dalam industri jasa yang sama dengan hotel berbintang, meskipun terdapat perbedaan yang cukup mencolok. Umumnya, hotel kabin dirancang sebagai hotel beranggaran rendah (budget hotel) dengan fasilitas kamar yang sederhana serta kamar mandi yang terpisah dari ruang tidur. Dalam konteks ini, peneliti mengambil peran sebagai bagian dari tim desain produk yang bertanggung jawab dalam merancang furnitur untuk melengkapi kebutuhan interior kabin tersebut.[2]

Melalui diskusi tim, survei, dan observasi pada beberapa tempat wisata dan penginapan yang berada 5 km dari lokasi pembangunan proyek, ditetapkan pembagian furnitur untuk dirancang, serta kriteria desain yang ditetapkan dan dirumuskan dari hasil survei dan observasi. Diantaranya studi suasana kabin, studi aktivitas dalam kabin, serta studi penggunaan furnitur yang ditetapkan, yaitu meja TV. Melalui penelusuran penelitian terkait dengan meja TV, penelitian yang ditulis oleh Nuthqy Fariz, meja TV yang menggabungkan unsur estetika dengan kenyamanan ergonomis cenderung lebih diminati oleh konsumen, khususnya mereka yang menyukai furnitur dengan karakteristik khas. Hal ini disebabkan oleh adanya nilai artistik dan keindahan yang dapat dirasakan secara visual maupun emosional. Itulah sebabnya furnitur bergaya alami masih memiliki tempat tersendiri di pasar, terutama di negara-negara Eropa, di mana desain interior dan dekorasi hunian masih banyak mengusung nuansa klasik. Dalam perancangannya, elemen-elemen parametrik disusun merata di seluruh bagian meja TV dengan memanfaatkan bentuk lengkung yang dinamis serta jarak antar komponen yang konsisten, sehingga mampu memenuhi prinsip-prinsip estetika seperti proporsi, keseimbangan, kontras, tekstur, pola, dan warna.[3]

Perancangan meja TV dalam proyek tugas akhir ini memanfaatkan bonggol jagung sebagai bahan utama, dengan tujuan melengkapi standar kelengkapan furnitur pada kabin inap. Proses perancangannya melibatkan eksplorasi bentuk menggunakan teknik bending dalam pengolahan material bonggol jagung. Oleh karena itu, dilakukan studi mendalam terhadap potensi bonggol jagung sebagai bahan baku utama. Dari hasil penelusuran mengenai pemanfaatan bonggol jagung, ditemukan sejumlah penelitian yang relevan, salah satunya adalah penelitian oleh Nurdina Hayati, mengutip pendapat Arif (2016) pemanfaatan limbah dilakukan sebagai strategi alternatif dalam upaya meningkatkan nilai ekonomi hasil buangan. Salah satu contoh limbah pertanian yang memiliki potensi untuk dimanfaatkan adalah bonggol jagung. Selama ini, bonggol jagung umumnya dimanfaatkan sebagai pakan ternak atau bahan baku industri minyak jagung. Namun, bonggol jagung juga berpotensi diolah



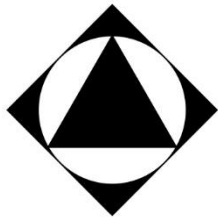
menjadi produk dengan nilai ekonomi yang lebih tinggi, seperti sumber glukosa yang dihasilkan melalui proses konversi selulosa (Arif, 2016). [4]

Penelitian lain dilakukan oleh Meilia Suherman, yang memanfaatkan olahan limbah bonggol jagung sebagai upaya untuk meningkatkan perekonomian warga Desa Tambaksari. Upaya ini dilakukan melalui penyuluhan mengenai pembuatan tepung dari bonggol jagung. Desa Tambaksari sendiri memiliki potensi produksi jagung yang tinggi, namun limbah bonggolnya selama ini hanya dibuang atau dibakar sebagai sampah.[5] Pemanfaatan serupa juga dilakukan oleh Firmansyah Uly Pratama. Dalam penelitiannya, ia menyoroti bahwa limbah bonggol jagung kerap tidak dimanfaatkan, sehingga berpotensi menimbulkan polusi, efek rumah kaca, dan pemanasan global akibat pembakaran. Penelitian tersebut mengkaji penambahan abu sekam dan bonggol jagung ke dalam campuran paving block, yang diharapkan mampu meningkatkan daya serap air tanpa mengurangi kekuatan tekan. [6]

Selain itu, penelitian lain oleh Dedy Ismail menunjukkan bahwa limbah bonggol jagung memiliki potensi untuk dimanfaatkan secara maksimal dengan mengedepankan karakteristik uniknya, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan baku alternatif dalam memperkaya eksplorasi material alam.[7] Hal ini pun dilakukan pada penelitian oleh Maghfirah Chairunnisa, karakteristik khas bonggol jagung menjadi inspirasi untuk mengembangkan teknik pengolahan limbah tersebut serta merancang produk fesyen berbahan dasar bonggol jagung. Tujuan dari pengolahan ini adalah agar limbah bonggol jagung memiliki nilai jual yang lebih tinggi setelah diproses, sekaligus mendorong inovasi dalam bidang fesyen baik dari sisi teknik pengolahan maupun desain produk. [8]

Berdasarkan hasil dari sejumlah penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa limbah bonggol jagung yang melimpah memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan secara efektif dalam mengurangi volume limbah, sekaligus memiliki nilai ekonomi yang tinggi serta berkontribusi dalam menjaga kelestarian lingkungan. Salah satu contoh penerapannya dalam bidang desain furnitur dilakukan oleh Zahra Annisa Evrianda. Penelitiannya bertujuan mengeksplorasi berbagai teknik untuk menonjolkan modul bonggol jagung, sehingga menghasilkan gagasan yang dapat dimanfaatkan, khususnya dari segi visual dengan menjadikan tekstur bonggol jagung sebagai elemen estetis dalam rancangan produk.[9]

Selain pada produk tableware, eksplorasi karakteristik bonggol jagung juga diterapkan dalam desain coffee table melalui penelitian yang dilakukan oleh Zahra Nuriafadsa Ramdini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbukanya peluang besar dalam pemanfaatan limbah bonggol jagung sebagai material alternatif untuk pembuatan furnitur. Dari sisi karakteristik, bonggol jagung memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya secara signifikan dari bahan alami konvensional seperti kayu, bambu, maupun rotan. Secara visual, tekstur dan pola bonggol jagung bersifat unik dan bervariasi pada setiap potongannya. Dalam tahap eksplorasi bentuk, material ini dapat dibentuk menjadi berbagai wujud seperti silinder, balok, lengkung, hingga lingkaran.[10]



Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai bonggol jagung menjadi dasar acuan dalam perancangan meja TV pada makalah ini. Namun, berbeda dari studi terdahulu, penelitian ini lebih menekankan pada aspek inovasi dalam hasil kreasinya. Oleh karena itu, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan desain meja TV yang memiliki nilai kebaruan dengan mengoptimalkan penerapan teknik bending laminasi bonggol jagung dalam proses perancangannya.

Dalam penelusuran lanjutan terkait teknik bending, peneliti menemukan bahwa metode bending juga diterapkan pada material kayu, dikenal sebagai bending wood. Penelitian oleh Muflih Hilmy Rozzaqi menunjukkan bahwa teknik pelengkungan kayu ini digunakan sebagai solusi untuk menekan biaya produksi yang meningkat akibat pemotongan komponen lengkung secara konvensional. Selain aspek efisiensi, teknik ini juga dimanfaatkan untuk menghasilkan elemen furnitur dengan bentuk lengkung, yang umumnya memberikan nilai estetika tinggi. [11]

Sementara itu, pada material bonggol jagung, teknik bending diterapkan sebagai bagian dari eksplorasi pengolahan material dengan mempertimbangkan sifat dan struktur alaminya. Penerapan teknik ini bertujuan untuk mengembangkan bentuk yang dapat dijadikan dasar dalam merancang alternatif desain.[9] Melihat potensi teknik bending dalam pengolahan bonggol jagung, terdapat kriteria utama yang harus dipenuhi, yaitu desain harus mampu menonjolkan hasil bending sebagai elemen visual utama. Oleh karena itu, strategi yang diusulkan adalah memaksimalkan bentuk hasil bending bonggol jagung dengan menggunakan cetakan yang dimiliki oleh PT. Matahati Kreasi Nusantara, yaitu silinder dengan diameter 60cm, dan 40cm. Ukuran pada cetakan silinder ini digunakan dalam pencarian bentuk meja TV bonggol. Sehingga bentuk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kriteria utama dalam perancangan meja TV bonggol jagung.

Metode/Proses Kreatif

Pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada kerangka desain berbasis prototip, yang terdiri atas 3 tahap utama, sebagaimana ditampilkan pada ilustrasi di bawah ini:

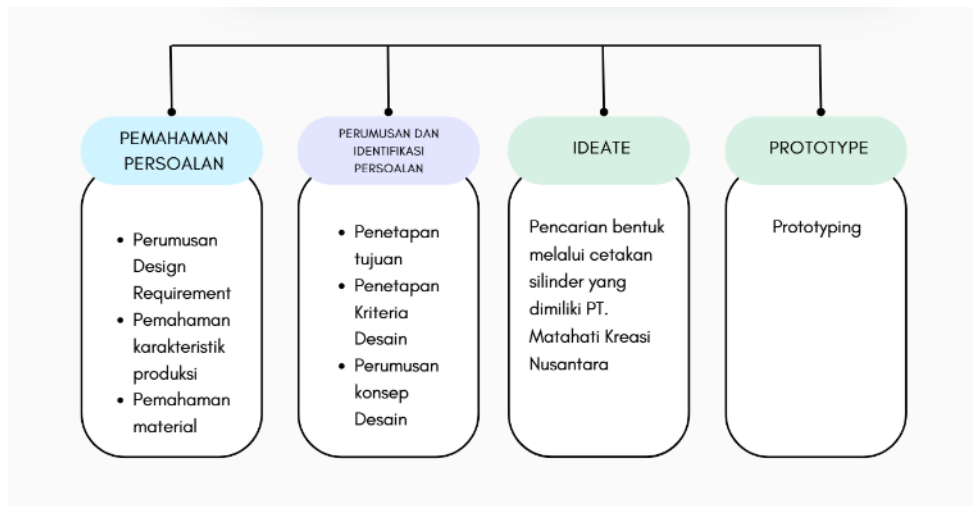
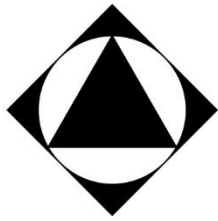


Figure 1. Metode Desain berbasis prototip (sumber : data pribadi)

Tahap Pemahaman persoalan

Tahap ini diawali dengan pemahaman studi kasus pada salah satu proyek yang sedang dijalankan oleh PT. Matahati Kreasi Nusantara dalam proyek pembangunan kabin inap wisata edukasi mengenai jagung, dengan bekal pemahaman proses pengolahan material bonggol jagung dengan menggunakan teknik bending yang sudah dilakukan dalam program magang di PT. Matahati Kreasi Nusantara

Tahap Perumusan atau identifikasi persoalan

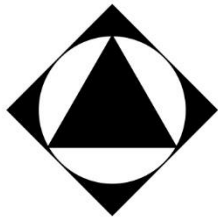
Peneliti, bersama dengan tim desain, termasuk founder PT. Matahati Kreasi Nusantara dan senior designer melakukan diskusi bersama dalam menetapkan tujuan dan kriteria desain, berdasarkan pemahaman studi kasus, survei, dan observasi. Serta melakukan perumusan konsep desain sesuai dengan design requirement dari founder dan senior designer.

Tahap Ide ate

Pada tahap ini, peneliti mulai menghasilkan ide melalui pembuatan sketsa dan melakukan eksplorasi bentuk desain dengan pendekatan pencarian bentuk melalui gambar. Setelah itu, dipilih beberapa alternatif desain yang disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Proses ini diakhiri dengan penentuan desain akhir yang disertai dengan detail-detailnya.

Tahap Prototype

Proses prototyping dilakukan berdasarkan desain terpilih yang dihasilkan pada tahap sebelumnya, hingga terbentuk rancangan akhir berupa produk meja TV dari material bonggol jagung. Melalui prototype ini, perhitungan Harga Pokok Produksi (HPP) dapat dilakukan sebagai dasar dalam penetapan harga jual produk.

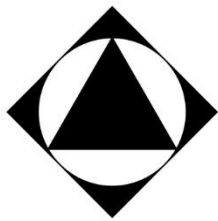


Tahap Testing

tahap testing (pengujian) belum dapat dilaksanakan karena proyek studi kasus yang menjadi objek penelitian masih dalam proses penyelesaian.

Hasil perancangan

Tahap	Uraian Hasil Penelitian/Perancangan
Pemahaman Persoalan	Studi kasus pada proyek PT. Matahati Kreasi Nusantara terkait pembangunan kabin inap wisata edukasi jagung di Ciwidey. Pemahaman awal mengenai potensi material bonggol jagung dan teknik bending dari pengalaman magang.
Perumusan/Identifikasi Persoalan	Diskusi dengan founder dan senior designer untuk menetapkan tujuan serta kriteria desain. Rumusan desain diarahkan agar menonjolkan hasil bending bonggol jagung, sederhana, ringan, tidak ada sudut tajam, dan menghadirkan kebaruan bentuk.
Ideate (Eksplorasi Ide)	Pembuatan sketsa alternatif desain meja TV berbahan bonggol jagung dengan teknik bending. Alternatif dievaluasi menggunakan kriteria desain. Dari hasil penilaian, desain keempat dipilih karena memenuhi kriteria paling optimal.
Prototyping	Proses pembuatan prototipe meja TV. Meliputi: perebusan bonggol jagung (40–60 menit), bending dengan cetakan diameter 40 cm & 60 cm, pengeringan, penyusunan papan alas, perkuatan dengan kayu jati, finishing dengan dempul & amplas, serta penyemprotan sanding. Hasil: prototipe meja TV bonggol jagung full bending dengan kombinasi material kulit pada storage.
Testing	Tahap uji produk belum dapat dilakukan karena proyek studi kasus masih dalam proses penyelesaian. Namun, prototipe sudah siap sebagai model awal untuk tahap uji coba selanjutnya.
Diskusi (Data & Studi Pendukung)	- Survei & wawancara pada pengunjung sekitar lokasi proyek → antusiasme tinggi terhadap wisata edukasi jagung. - Studi suasana kabin (Shine River, Ciwidey Valley, Green Hill) → kebutuhan furnitur fleksibel, ergonomis, dan mendukung aktivitas. - Studi penggunaan meja TV di hotel/kabin → selain



	menaruh TV, juga berfungsi sebagai area kerja, penyimpanan, dan estetika ruangan.
--	---

Sub bab hasil perancangan

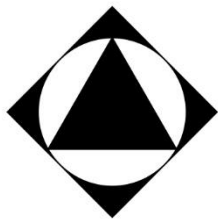
Penelitian ini merupakan bagian dari proyek pengembangan wisata edukasi terpadu bertema jagung yang dilaksanakan oleh PT. Matahati Kreasi Nusantara di kawasan Pasir Jambu, Ciwidey, Jawa Barat. Sebagai kontribusi dalam proyek tersebut, peneliti berperan dalam proses perancangan furnitur, khususnya meja TV yang akan digunakan sebagai kelengkapan interior kabin inap. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh potensi besar limbah bonggol jagung yang selama ini kurang dimanfaatkan, padahal memiliki karakteristik visual dan struktural yang unik serta bernilai ekologis dan ekonomis.

Melalui studi literatur dan penelusuran terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, diketahui bahwa bonggol jagung dapat dijadikan bahan alternatif untuk berbagai produk, termasuk furnitur. Salah satu teknik yang potensial dalam pengolahannya adalah bending laminasi, yang selama ini lebih dikenal dalam industri kayu. Teknik ini menjadi dasar pengembangan desain meja TV dalam penelitian ini, yang dipadukan dengan pendekatan desain berbasis prototip untuk menghasilkan solusi desain yang inovatif, fungsional, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Pengumpulan data dilakukan melalui survei, observasi, serta wawancara terhadap pengunjung dan pengelola beberapa penginapan di sekitar lokasi proyek. Hasil studi menunjukkan bahwa pengunjung memiliki preferensi terhadap furnitur kabin yang multifungsi, mudah dipindahkan, serta mendukung aktivitas ringan seperti bekerja dan bersantai. Selain itu, meja TV juga dianggap sebagai elemen penting karena fungsinya yang tidak hanya sebagai tempat menaruh televisi, tetapi juga sebagai area penyimpanan dan penunjang estetika ruang.

Proses perancangan dilakukan melalui eksplorasi bentuk dengan pendekatan pencarian bentuk melalui gambar, menghasilkan beberapa alternatif desain yang kemudian dievaluasi menggunakan kriteria yang telah ditentukan berdasarkan karakteristik material dan kebutuhan pengguna. Evaluasi desain menunjukkan bahwa alternatif desain keempat memenuhi seluruh kriteria dengan nilai tertinggi. Desain ini kemudian dikembangkan lebih lanjut ke tahap gambar teknis dan prototyping.

Prototipe meja TV dikembangkan menggunakan teknik bending pada bonggol jagung dengan cetakan berdiameter 40 cm dan 60 cm. Dalam proses ini, dilakukan eksplorasi tambahan berupa pemanfaatan material kulit sebagai elemen pelapis pada bagian bending lubang



penyimpanan, yang bertujuan untuk memperkaya tekstur visual sekaligus memudahkan proses perakitan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa bonggol jagung memiliki potensi kuat sebagai material alternatif dalam desain furnitur. Melalui pendekatan eksploratif dan kolaboratif, perancangan produk yang tidak hanya fungsional dan estetik, tetapi juga berkontribusi terhadap pengurangan limbah dan penguatan narasi edukatif dari proyek wisata jagung, dapat tercapai. Desain meja TV berbasis teknik bending laminasi bonggol jagung ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mengembangkan produk ramah lingkungan di sektor pariwisata edukatif.

Diskusi

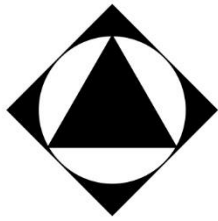
Pada tahap pengumpulan data, dilakukan studi mendalam terhadap studi kasus perancangan meja TV sebagai bagian dari kelengkapan furnitur dalam kabin inap pada kawasan wisata edukasi terpadu bertema jagung. Proyek wisata edukasi ini direncanakan akan dibangun di wilayah Pasir Jambu, Ciwidey, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Fokus utama dari kawasan ini adalah memberikan edukasi seputar jagung, sehingga konsep serta fasilitas yang dirancang mengikuti siklus hidup tanaman jagung.

Fasilitas yang disediakan mencakup area perkebunan jagung sebagai sarana edukasi mengenai proses penanaman, peternakan kambing, sapi, dan ayam yang menggunakan pakan dari hasil perkebunan jagung, restoran yang menyajikan olahan berbahan dasar jagung, serta museum dan galeri produk berbasis limbah bonggol jagung. Kabin inap yang tersedia juga dirancang dengan dominasi material bonggol jagung, mencakup bagian lantai, dinding, hingga furniturnya. Selain itu, fasilitas umum seperti aula, villa, dan area perkemahan turut disediakan sebagaimana lazimnya kawasan wisata

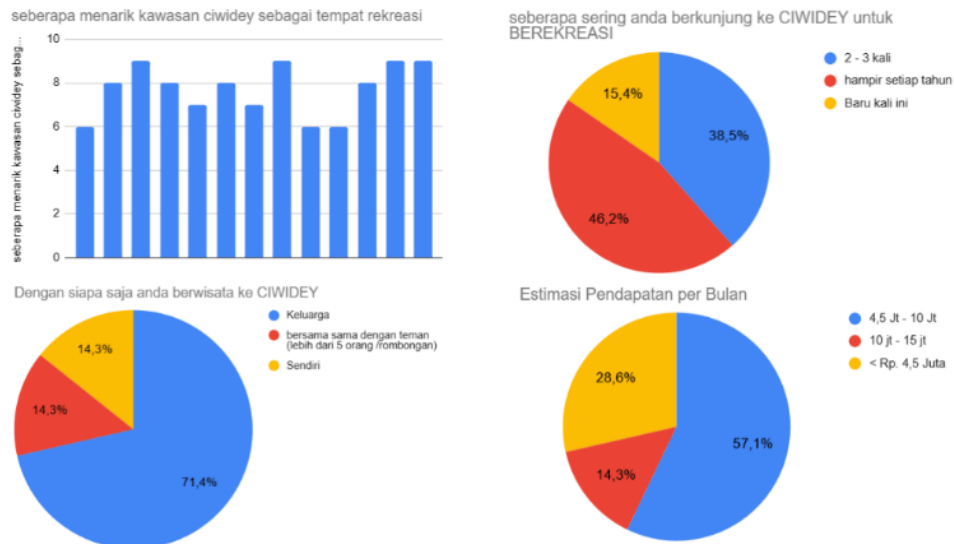
Dengan demikian, studi kasus ini memerlukan data pendukung guna menetapkan kriteria desain yang tepat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dilakukan pengumpulan data melalui metode survei dan observasi di sejumlah destinasi wisata dan kabin inap yang berada dalam radius 5 km dari lokasi proyek pembangunan. Yaitu Shine River, Ciwidey Valley, dan Green Hill yang dilakukan pada 13 April 2025.

Data yang dikumpulkan meliputi: data kuantitatif berupa tanggapan pengunjung yang diperoleh melalui wawancara langsung, studi mengenai atmosfer kabin pada penginapan kompetitor, analisis aktivitas yang umum dilakukan saat menginap di dalam kabin, serta kajian terkait penggunaan meja TV di dalam ruang kabin.

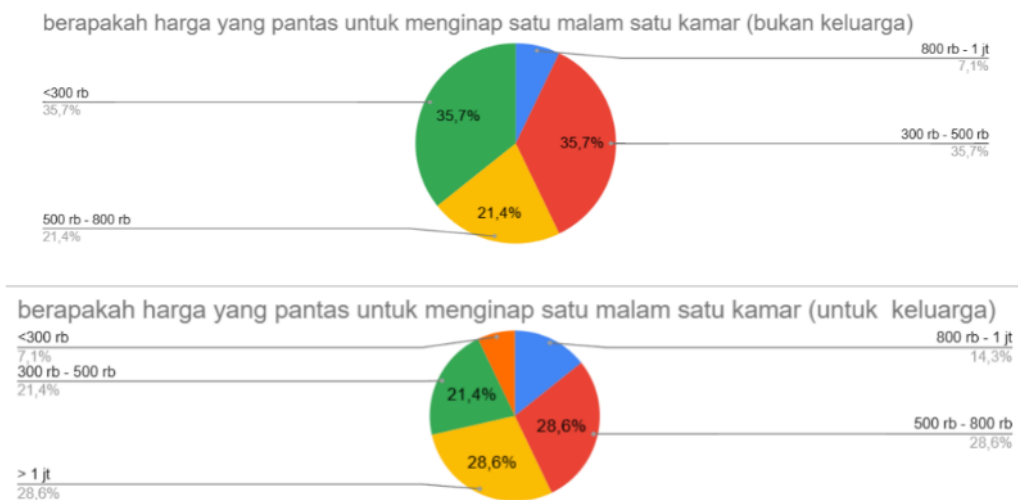
Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada sejumlah pengunjung wisata di kawasan Ciwidey terkait rencana pembangunan kawasan wisata edukasi terpadu bertema jagung. Pertanyaan wawancara telah disusun dalam bentuk formulir digital menggunakan *Google Form*, dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut:



September 2025

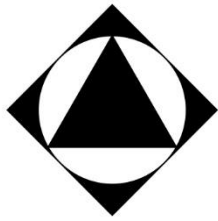


Equation 1. Data hasil wawancara pengunjung (sumber : pribadi)



Equation 2. Data hasil wawancara pengunjung (sumber : pribadi)

Hasil wawancara ini mengindikasikan adanya minat dan antusiasme yang tinggi dari para pengunjung terhadap rencana pembangunan wisata edukasi terpadu bertema jagung. Sebagian responden menyatakan kesediaannya untuk mengalokasikan anggaran lebih demi bermalam di kawasan Ciwidey, yang dikenal memiliki udara sejuk dan menyegarkan. Kehadiran kabin inap yang dirancang dengan konsep serba jagung turut menjadi daya tarik tersendiri, menimbulkan rasa penasaran serta ketertarikan yang kuat di kalangan pengunjung.



Studi Suasana

Dalam rangka memperoleh pemahaman mengenai suasana kabin, dilakukan kunjungan ke sejumlah kabin dan *cottage* yang berlokasi di kawasan Pasir Jambu. Salah satu lokasi utama yang dijadikan objek observasi adalah *Shine River*. Resor ini dipilih sebagai tempat utama untuk melakukan studi suasana kabin, analisis aktivitas yang dilakukan di dalam kabin, serta kajian mengenai penggunaan meja TV dalam ruang kabin.



Figure 1. Shine River (sumber: pribadi)

Sebagai bagian dari proses observasi, peneliti bersama tim desain melakukan kegiatan bermalam dan pengamatan langsung pada dua tipe kamar yang tersedia. Tipe kamar pertama yang diamati adalah *wooden kabin*, yang dilengkapi dengan kasur *twin bed*, kamar mandi dalam, serta teras di bagian luar kabin sebagai area bersantai. Namun, pemandangan hutan dari teras cukup terhalang oleh atap kabin lain yang terletak di bawahnya dan langsung menghadap ke area restoran di sebelahnya, sehingga mengurangi tingkat privasi dan kenyamanan bagi pengunjung. Tipe kamar ini ditawarkan dengan tarif sebesar Rp500.000 per malam.

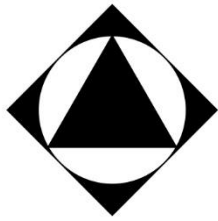


Figure 2. Wooden Kabin Shine River (sumber : pribadi)

Tipe kamar lainnya yang diamati adalah *Family Cabin*, dengan tarif sewa sebesar Rp800.000 per malam. Tipe ini dirancang dengan konsep mezzanine dan dilengkapi dua kasur *twin bed*. Namun, pada lantai mezzanine hanya tersedia kasur tanpa dilengkapi furnitur pendukung seperti nakas, yang umumnya dibutuhkan untuk menyimpan barang-barang pribadi yang sering dicari setelah bangun tidur. Sementara itu, lantai pertama dilengkapi fasilitas berupa meja kerja, televisi, dan kamar mandi dalam. Kelebihan tipe kamar ini terletak pada penggunaan elemen kaca pada bagian jendela dan pintu, yang memungkinkan pengunjung menikmati pemandangan alam dari dalam kabin. Selain itu, tersedia juga teras kecil berkapasitas dua orang yang menyuguhkan panorama aliran sungai yang jernih serta hamparan sawah di sekitarnya.

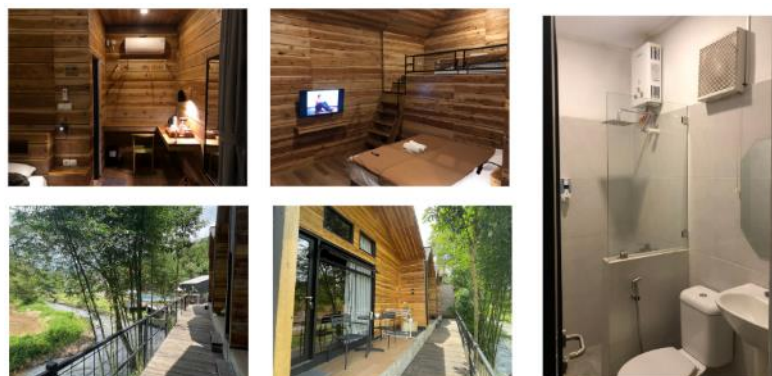
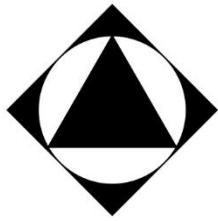


Figure 3. Family Kabin Shine River (sumber : data pribadi)

Pada survei berikutnya, peneliti dan tim melanjutkan observasi ke kawasan *Ciwidey Valley*. Tempat ini menawarkan beragam wahana wisata, seperti taman unggas dengan berbagai



September 2025

jenis burung, permainan labirin, area *playground* yang luas, serta berbagai spot untuk berfoto. Selain itu, fasilitas pendukung lainnya meliputi restoran berukuran besar dan *waterboom* dengan air panas.



Figure 4. Ciwidey Valley (sumber : pribadi)

Pada bagian lain, tempat wisata ini menyediakan beberapa tipe penginapan, diantaranya *cottage* standar, dengan satu tipe yang lebih kompak hanya satu lantai dan tipe lainnya berupa kabin dua lantai. Kabin ini didominasi dengan material kayu berwarna gelap dan dinding bata yang di cat berwarna putih, sehingga memberikan kesan yang sejuk.

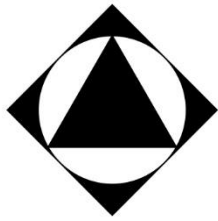


Figure 5. suasana kabin Ciwidey valley (sumber : data pribadi)

Pada survei selanjutnya, peneliti mengunjungi *Green Hills* yang merupakan sebuah resor besar dan mempunyai penginapan lengkap dengan berbagai tipe serta menawarkan pemandangan hutan yang asri. Kabin – kabin yang tersedia di resor ini dapat dipesan dengan harga mulai dari Rp. 2.000.000 hingga Rp. 2.700.000/malam.

Kabin – kabin yang tersedia disana mempunyai suasana ruangan yang nyaman dan kesan yang hangat, namun udaranya sejuk. Pemilihan furnitur dalam kabin juga baik dan harmonis dengan desain interiornya. Beberapa elemen interior menggunakan bahan kayu dan rotan, bahkan pada *bath up* nya. Sehingga kesan natural pada ruang sangat tersampaikan.

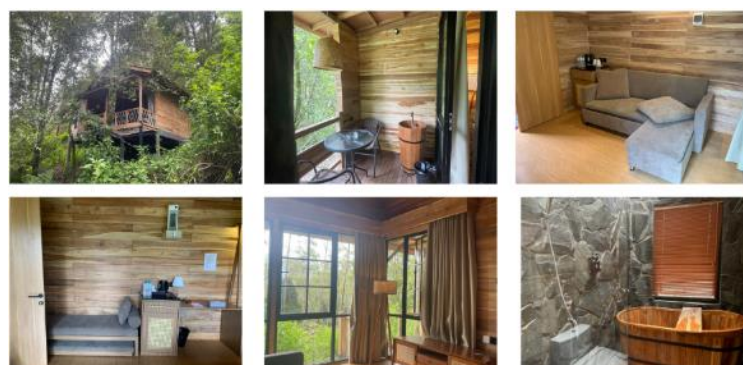
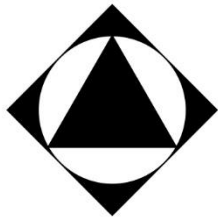


Figure 6. suasana kabin Green Hills (sumber : data pribadi)

Adapun tipe kabin yang memiliki pengalaman berbeda ketika tidur di dalamnya, yaitu tipe kabin *Glass Dome*. Dalam kabin ini, bagian kamar tidurnya memiliki bentuk seperti kubah (*dome*) yang terbentuk dengan material kaca dan besi. Desain ini memberikan pengalaman



tidur yang berbeda dengan pemandangan hutan yang menyeluruh seolah olah tidur diatas pohon.

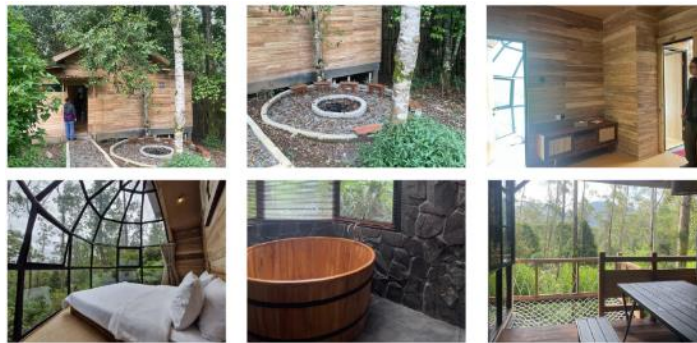


Figure 7. Glass Dome Green Hills (sumber : data pribadi)

Studi Aktivitas

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan kepada sejumlah pengunjung kabin. Peneliti menemukan bahwa seringkali sebagian besar dari pengunjung masih perlu menjalankan aktivitas pekerjaan atau sekedar memeriksa dengan menghabiskan waktu 30 sampai 60 menit. Oleh karena itu, keberadaan meja kerja untuk menaruh dan menggunakan laptop menjadi fasilitas yang penting bagi pengunjung. Selain itu, pengunjung cenderung menyukai akomodasi yang dilengkapi furnitur fleksibel dan muda dipindahkan untuk menciptakan area ruangan yang lebih luas.

Studi Penggunaan Meja Televisi Pada Hotel

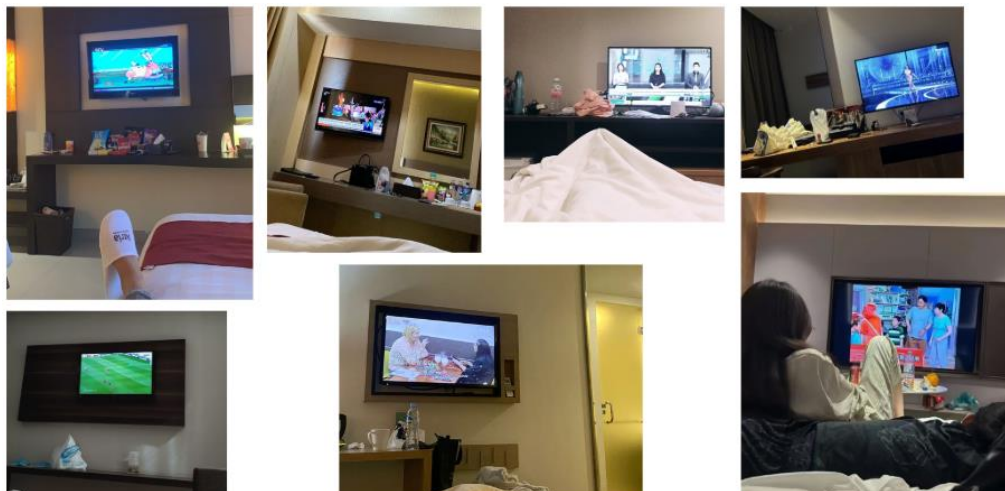


Figure 8. Studi penggunaan meja TV (sumber : pinterest)



Dalam kegiatan observasi yang dilakukan peneliti pada beberapa penginapan kabin. Didapati bahwa meja televisi merupakan standar furnitur yang selalu ada pada penginapan. Selain untuk menjadi tempat untuk menaruh TV atau tempat elektronik lainnya. Meja televisi seringkali digunakan pengunjung untuk menaruh makanan ringan dan ,minuman yang akan dinikmati sambil menonton. Biasanya ketika para pengunjung baru sampai dikamarnya, meja televisi menjadi tempat untuk meletakkan tas kecil yang mereka bawa, kunci mobil/motor, kunci kamar, atau benda yang sedang dipegang, karena letak meja televisi yang berada ditengah ruangan dan permukaannya lebih luas dibanding meja lainnya yang ada di ruang kamar tersebut. Selain itu, beberapa penginapan kabin, seringkali menjadikan meja televisi untuk menaruh air mineral yang disediakan beserta dengan teh atau kopi seduh, dan *electric water boiler*.

Proses Eksplorasi Bentuk Melalui Desain By Drawing

Melalui pengumpulan data dan studi – studi tersebut, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah penetapan sejumlah aspek penting, meliputi perumusan tujuan desain, penentuan kriteria desain yang disesuaikan dengan karakteristik material serta proses produksinya, dan pengembangan konsep desain yang menjadi acuan utama dalam proses perancangan produk.

Berdasarkan pertimbangan hasil analisis terhadap data pendukung dan kebutuhan yang disampaikan oleh pemilik proyek dan *senior designer*, tujuan desain diarahkan untuk menghasilkan rancangan produk furnitur berupa meja televisi dengan penerapan teknik *bending* laminasi. Sehingga melalui arah perancangan tersebut, ditetapkan sejumlah kriteria desain. Diantaranya :

1. Menonjolkan karakteristik khas dari material bonggol jagung
2. Mengaplikasikan teknik bending pada bonggol jagung
3. Menghadirkan kebaruan bentuk
4. Memiliki desain yang sederhana
5. Menghindari sudut tajam pada bentuk produk
6. Memiliki bobot yang ringan

Selanjutnya, kriteria desain yang telah ditentukan diimplementasikan ke dalam proses perancangan visual. Tahapan ini dilakukan melalui metode eksplorasi bentuk dengan pendekatan *pencarian bentuk melalui gambar*. Metode ini dimanfaatkan untuk mengeksplorasi kemungkinan berbagai bentuk yang dapat diwujudkan melalui penerapan teknik *bending*. Hasil dari proses ini menghasilkan beberapa alternatif desain, antara lain:

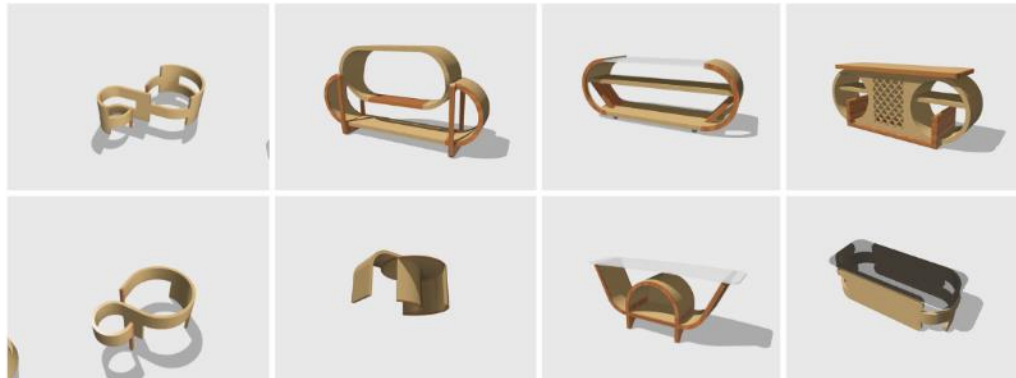
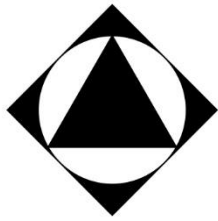


Figure 9. proses eksplorasi bentuk (sumber : data pribadi)

Melalui beberapa alternatif bentuk untuk meja televisi dipertimbangkan beberapa desain yang dapat dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan untuk menopang sebuah televisi, guna mendukung pengembangan desain yang telah terpilih, diperlukan perancangan lanjutan yang mampu merepresentasikan dan menguatkan gagasan utama. Oleh karena itu, dirancang beberapa opsi bentuk meja televisi yang disesuaikan dengan kriteria desain, kemudian dikombinasikan dengan alternatif bentuk terpilih untuk menghasilkan rancangan yang lebih matang dan sesuai dengan tujuan perancangan.

Presentase	Kriteria	1	2	3	4
					
15%	menonjolkan teknik bending	8	6	9	9
15%	menonjolkan karakteristik jagung	8	9	8,5	8,5
25%	kebaruan bentuk produk bonggol jagung	6	7	9	9
15%	desain sederhana	7	8	7	8,5
15%	desain tidak memiliki sudut yang tajam	9	8	8	9
15%	bobot produk ringan	6	7	6	7
100%		72	7,45	8,025	8,65

Table 1. penilaian terhadap desain (sumber : data pribadi)

Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi pada setiap alternatif desain, berdasarkan susunan rancangan, dengan bobot penilaian masing – masing yang berbeda. Hasilnya, desain keempat memperoleh skor tertinggi dan dinyatakan sebagai alternatif desain yang paling memenuhi kriteria perancangan. Untuk selanjutnya dilakukan pengempangan lebih lanjut untuk menentukan dimensi akhir serta sistem perakitanannya.



Figure 10. desain meja TV terpilih (sumber : data pribadi)

Tahapan ini menghasilkan gambar kerja sebagai acuan teknis dalam pembuatan produk nakas berbahan bonggol jagung, yang ditampilkan pada ilustrasi berikut:

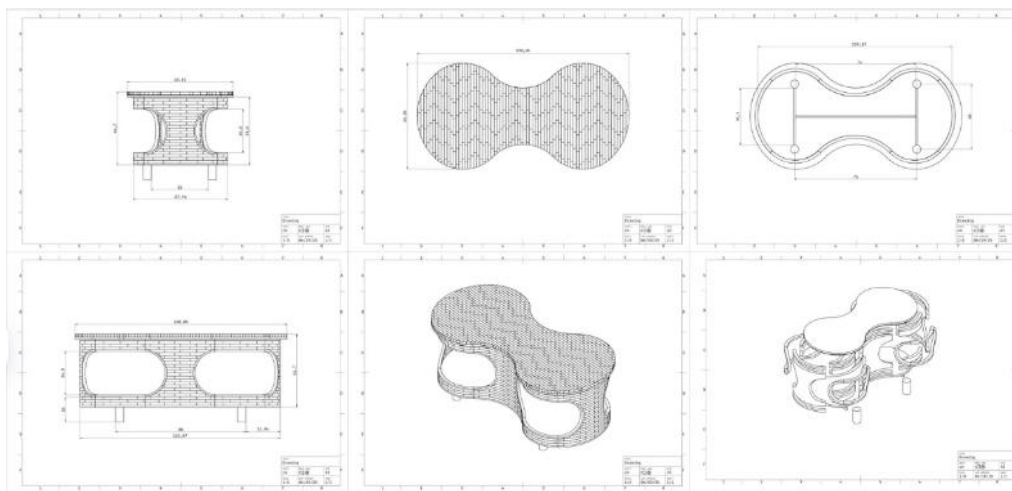


Figure 11. Gambar Kerja Meja TV (sumber : data pribadi)



Figure 12. gambar detail (sumber : data pribadi)



Figure 13. Gambar visualisasi dalam kabin (sumber : data pribadi)

Selanjutnya, pada proses prototyping meja TV, peneliti membuat setiap komponen sesuai dengan gambar dan ukuran yang sudah dibuat. Proses ini dimulai dengan melakukan teknik *bending* pada bonggol jagung menggunakan cetakan dengan diameter 40cm dan 60cm. Dalam proses ini, ditemukan alternatif material lainnya sebagai *bending* pada lubang storage meja. Yaitu dengan menggunakan material kulit agar memudahkan proses pemasangan *bending*, serta menambahkan tekstur dan material yang berbeda.

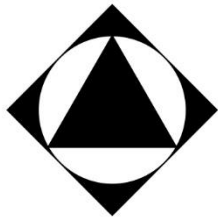
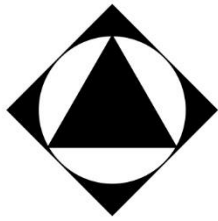


Figure 14. dokumentasi proses prototyping (sumber : data pribadi)

Daftar Referensi

- [1] M. A. S. Hayatri and H. Prasetyo, "PENELUSURAN INFORMASI WISATA EDUKASI MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM MELALUI HASHTAG #WISATAEDUKASIJOGJA".
- [2] R. Rosdiana, Ersy Ervina, and Tito Pandu Raharjo, "Studi Komparasi Pengalaman Menginap Tamu pada Hotel Kabin Area Perkotaan dan Kawasan Wisata Kota Bandung," *Al-Kharaj J. Ekon. Keuang. Bisnis Syariah*, vol. 6, no. 4, pp. 4217–4228, Feb. 2024, doi: 10.47467/alkharaj.v6i4.929.
- [3] N. Fariz, N. M. Hutasoit, and N. Sany, "Perancangan meja TV dengan desain parametrik menggunakan bahan limbah kayu lapis," *Prod. J. Desain Prod. Pengetah. Dan Peranc. Prod.*, vol. 7, no. 1, pp. 29–36, Jun. 2024, doi: 10.24821/productum.v7i1.9294.
- [4] "adminojslppm,+1.+Nurdina+Hayati,+Masrullita,+Ishak+Ibrahim,+Suryati,+Sulhatun+-+6009-18294-1-CE,+Hal+1-11,+Pembuatan+Glukosa+dengan+Memam."
- [5] M. Suherman, N. S. Hidayanti, L. N. Utami, F. R. Firdaus, and M. H. A. Rabbani, "Pemanfaatan Olahan Limbah Bonggol Jagung sebagai Salah Satu Solusi Peningkatan



September 2025

Perekonomian di Desa Tambaksari,” *J. Kreat. Pengabd. Kpd. Masy. PKM*, vol. 5, no. 12, pp. 4353–4361, Dec. 2022, doi: 10.33024/jkpm.v5i12.7971.

- [6] F. U. Pratama, W. Rahmawati, F. K. Wisnu, and S. Suharyatun, “Pemanfaatan Bonggol Jagung Sebagai Bahan Campuran Pembuatan Paving block Porous,” *J. Agric. Biosyst. Eng.*, vol. 2, no. 3, p. 345, Sep. 2023, doi: 10.23960/jabe.v2i3.7891.
- [7] D. Ismail, “UJI FISIK BONGGOL JAGUNG OLAHAN SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN BAKU DALAM KONSEP PRODUK FUNGSIONAL”.
- [8] M. Chairunnisa and F. Ciptandi, “PENGOLAHAN MATERIAL LIMBAH BONGGOL JAGUNG SEBAGAI PRODUK AKSESORIS FESYEN”.
- [9] Z. A. Evrianda and D. Ismail, “Perancangan Tableware dengan Material Olahan Bonggol Jagung,” *J. Desain Idea J. Desain Prod. Ind. Inst. Teknol. Sepuluh Nop. Surabaya*, vol. 19, no. 1, p. 27, Jun. 2020, doi: 10.12962/iptek_desain.v19i1.7012.
- [10] Z. N. Ramdini and A. Masri, “Perancangan coffee table Bonggol Jagung dengan Memanfaatkan Karakteristik Fisik Bonggol,” vol. 4.
- [11] M. H. Rozzaqi and Z. Amarta, “PERANCANGAN MEJA KONSOL DENGAN PENERAPAN BENDING WOOD UNTUK MENAMBAH NILAI ESTETIKA,” vol. 2, no. 1, 2024.