

PERANCANGAN *BOOK NOOK* BERTEMA KEHIDUPAN

Ghania Kazima Fifkowati¹, Wyna Herdiana², Florentina Tiffany³

Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya

e-mail: s180122020@student.ubaya.ac.id,

²wynaherdiana@staff.ubaya.ac.id, ³florentinatiffany@staff.ubaya.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain *book nook* bertema budaya Indonesia sebagai alternatif variasi *book nook* yang didominasi oleh tema luar negeri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan metode observasi, studi kasus, dan analisis tema. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mempelajari kekurangan dan kelebihan *book nook* melalui produk eksisting yang beredar di Indonesia. Lalu studi kasus dilakukan untuk mempelajari cara pengadaptasian budaya Indonesia menjadi sebuah elemen grafis yang akan berfungsi sebagai visual dan narasi *book nook*. Kemudian dilakukan analisis tema untuk mencari tema yang memiliki peluang untuk di kembangkan berdasarkan pertimbangan segi relevansinya terhadap budaya Indonesia dan hubungan emosional tema terhadap Masyarakat. Hasil penelitian ini berupa catatan perbaikan produk dan juga 4 tema terpilih dengan judul seri “ruang kehidupan”. Penelitian ini berdampak pada perkembangan produk kreatif dengan kearifan lokal.

Kata kunci: *Booknook*, Desain, Budaya, Diorama

ABSTRACT

This research aims to develop a book nook design with the theme of Indonesian culture as an alternative to book nook variations that are dominated by themes outside Indonesia. This research uses qualitative research methods, with observation, case study, and theme analysis methods. Observation in this research aims to study the advantages and disadvantages of book nooks through existing products in Indonesia. Case studies are conducted to learn how to adapt Indonesian culture into a graphic element that will function as a visual and narrative book nook. Theme analysis was conducted to find themes that have the opportunity to be developed based on consideration in terms of their relevance to Indonesian culture and the emotional connection of the theme to the community. The results of this research are in the form of product improvement notes and also 4 selected themes with the series title “life space”. This research has an impact on the development of creative products with local wisdom.

Keywords: *Booknook*, Design, Culture, Diorama

PENDAHULUAN

Dalam waktu 7 tahun terakhir, *book nook* yang merupakan hiasan buku dalam rak atau lemari telah menarik perhatian global. Selain menjadi hiasan dekoratif pada rak atau lemari, *book nook* juga menciptakan ilusi yang indah. *Book nook* sendiri diadaptasi dari kata “*nook*” yang merupakan sudut ruangan yang biasanya diapit oleh tembok. Hal tersebut diimplementasikan menjadi sebuah ornamen dekorasi dalam bentuk diorama yang terletak di antara 2 buku.

Tren *book nook* ini dimulai oleh seorang seniman dari Jepang yang dikenal dengan nama Monde di internet. Saat itu Monde mengunggah foto karyanya pada media sosial Twitter dan mendapat banyak tanggapan positif dari orang di berbagai negara. Dari situ tren *book nook* mulai menyebar luas di internet hingga ke berbagai media. Hal ini membuat orang-orang mulai mengreasikan *book nook* mereka sendiri (Eric Gonzalez, 2024).

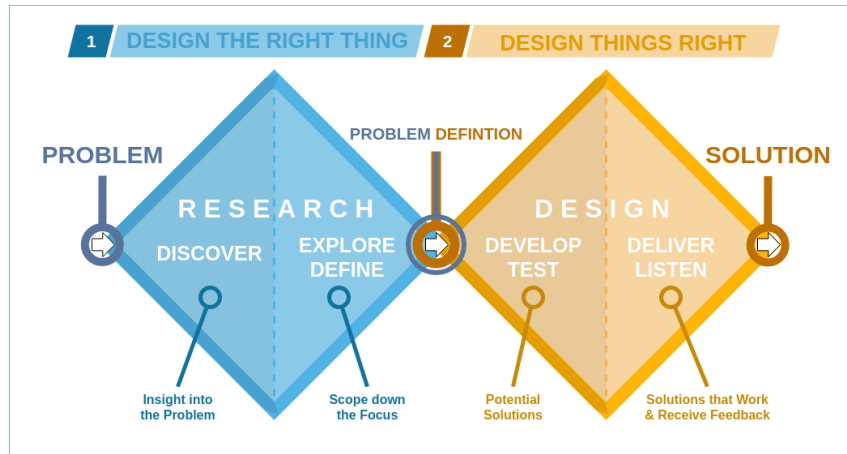
Hal tersebut juga mendapat perhatian di Indonesia. Beberapa tahun belakangan, distributor *book nook* mulai masuk ke pasar Indonesia seperti brand Rolife. Hal ini dikarenakan minat masyarakat terhadap DIY (Do It Yourself) mulai berkembang. Awal mula istilah DIY ini sangat populer dikalangan milenial. Perkembangan teknologi membuat tren DIY menyebar luas di Internet sehingga menjadi hobi baru (Farikha, 2020).

Di Indonesia, *book nook* dapat ditemui melalui e-commerce dan beberapa toko offline. Meskipun *book nook* semakin populer di Indonesia, desain yang sudah masuk ke pasar Indonesia tergolong masih sedikit. Terdapat 1 brand, yaitu Rolife yang sangat mudah ditemui di Indonesia dengan beberapa desain yang mereka tawarkan. Tetapi visual yang digunakan hanya mengadaptasi hal ikonik dari negara Eropa, Jepang, China, dan negara-negara lainnya.

Di Indonesia, jenis *book nook* bertema lokal masih belum dapat ditemui dikarenakan *book nook* merupakan hobi baru yang masuk ke Indonesia. Minimnya desain yang ada dapat menjadi celah pada penelitian ini. Hal ini menjadi tujuan peneliti untuk mengembangkan desain *book nook* bertema lokal. Hal ini diharapkan dapat menjadi daya tarik yang unik dan baru untuk menarik lebih banyak minat masyarakat Indonesia terhadap *book nook*.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan berkaitan dengan *double diamond*. Metode ini pertama kali dikenalkan oleh *Design Council* di Inggris pada tahun 2005. Metode ini memiliki struktur yang jelas yang dibagi menjadi 4 tahap. Tahapan ini meliputi Discover, Define, Develop, dan Deliver. 4 tahap tersebut dibagi menjadi 2 fase besar, yaitu divergen dan konvergen (Zidna Khoirozzad, 2024).



Gambar 1. Metode Double Diamond
(Sumber: Kendrick Filbert, 2023)

Berdasarkan metode diatas, maka dilakukan proses perancangan sebagai berikut:

1. *Discover* dilakukan untuk menemukan permasalahan-permasalahan apa saja yang di temukan pada produk eksisting dan mempelajari cara adaptasi elemen budaya pada suatu ilustrasi produk. Tahap ini terdiri 3 pengumpulan data, yaitu observasi produk eksisting, studi kasus terhadap ilustrasi bertema budaya, dan juga analisis penentuan tema.

Pada tahap observasi, peneliti menggunakan 3 produk eksisting dari brand rolife. Peneliti memilih brand rolife sebagai bahan observasi dikarenakan kemudahan akses pembelian di Indonesia dan juga merupakan brand yang besar di Tingkat global. Terdapat 5 aspek utama yang telah di observasi oleh peneliti, yaitu desain dan estetika, variasi penggunaan material, perakitan produk produk, pengalaman pengguna, dan kekurangan yang ditemukan dalam produk. 5 aspek ini akan menjadi kunci untuk pengembangan produk dalam penelitian ini.

kemudian tahap studi kasus, peneliti menjadikan 5 akun yang terdiri dari 3 brand lokal dengan penggunaan ilustrasi budaya pada produk lifestyle dan 2 akun ilustrator lokal yang sering mengangkat tema budaya dalam karyanya. 5 akun tersebut diambil dari instagram @sepiringindonesia, @sancraftid, @sovlo.id, @rizkiagitawaart, dan @ailamanaid. Studi kasus dilakukan untuk menganalisis elemen budaya yang digunakan dan cara pengadaptasian elemen budaya tersebut pada sebuah ilustrasi visual untuk diterapkan menjadi sebuah narasi *book nook*.

yang terakhir adalah analisis tema. Tahap ini dilakukan dengan mencari berbagai budaya kehidupan masyarakat Indonesia. Setelah mencari berbagai tempat yang menjadi ciri khas Indonesia, peneliti membahas 4 tema utama yang akan dikembangkan di dalam penelitian ini. tema yang terpilih harus memiliki 3 alasan utama yaitu alasan peluang pengembangan, relevansi tempat tersebut terhadap budaya kehidupan masyarakat, dan hubungan emosional dengan pengguna.

2. *Define* dilakukan setelah semua informasi pada tahap *discover* sudah didapatkan. Langkah ini meliputi penentuan elemen pada *book nook* yang memiliki ciri khas Indonesia penentuan aspek-aspek desain dan sketsa awal. Pemilihan elemen harus mewakili kehidupan, kebiasaan, ataupun barang yang identik dari Indonesia. Aspek desain yang digunakan meliputi aspek rupa, aspek desain, dan

aspek tata letak. Kemudian peneliti melakukan sketsa awal sebagai titik awal pembuatan alternatif desain.

3. *Develop* dilakukan saat proses *define* selesai dilakukan. Setelah informasi elemen dan aspek terkumpul, peneliti mulai mengembangkan alternatif desain dengan menggabungkan informasi yang telah di dapat. Setelah proses alternatif desain selesai, peneliti akan membuat studi model sebagai bentuk 3 dimensi untuk memudahkan penilaian secara visual dan estetika. Alternatif inilah yang nantinya akan dipilih oleh responden untuk menilai estetika dan visual yang paling menjual untuk pengguna. Setelah proses pemilihan alternatif selesai, akan dilanjutkan dengan proses pembuatan final design dan prototype yang berbentuk kit.
4. *Deliver* dilakukan untuk testing produk. Setelah prototype jadi, diperlukan testing kepada responden untuk mengetahui apakah produk sudah layak dan tidak memiliki banyak masalah. Hal ini dijadikan sebagai evaluasi peneliti untuk menghasilkan prototype yang maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintesis Observasi



Gambar 2. Produk Eksisting
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah dilakukannya observasi terhadap 3 jenis *book nook* di atas, didapatkan sistesis hasil observasi sebagai berikut:

- Gaya visualisasi yang digunakan harus memiliki konsep yang utuh dan spesifik agar suasana tema dapat tersampaikan dengan baik melalui detail yang disajikan
- *Book nook* harus memiliki palet warna untuk memberikan visual yang indah dan juga mempermudah *layouting flatpack* untuk *book nook*.
- Tata letak elemen dapat bervariasi, bisa hanya diaplikasikan di dinding *book nook*, ataupun di bagian tengah *book nook* tergantung dengan konsep masing-masing *book nook*.
- Penataan elemen di bagian tengah dapat dilakukan dengan menata elemen yang paling tinggi di belakang dan perlahan menurun ke depan agar semua elemen dapat terlihat dengan baik.

- Penggunaan elemen 3 dimensi dapat dimanfaatkan sebagai nilai keunikan *book nook* dan juga sekaligus memberikan kesan *book nook* yang lebih hidup.
- Sistem sambung *interlock dan slot & tab* dapat digunakan dalam perancangan *book nook* pada penelitian ini, karena selain sistemnya yang umum dan diketahui oleh banyak orang, sistem ini juga sudah cukup kokoh untuk sebuah *book nook*
- Penulisan keterangan alat tambah seperti gunting diperlukan di depan kemasan kotak, agar pengguna dapat menyiapkan alat tambah jika dikerjakan diluar rumah dan tidak terbiasa membawa alat tambah tersebut.
- Kode bagian harus dipastikan tercetak dengan jelas. Hal ini juga dapat di permudah melalui visualisasi bentuk bagian tersebut di dalam *book nook* agar pengguna juga dapat menemukannya melalui visualisasi.
- Pemilihan material harus diperhatikan. Untuk *flatpack*, bahan *plywood* lebih unggul dibandingkan dengan MDF. Dikarenakan permasalahan dalam observasi lebih banyak ditemukan dalam material MDF.
- Pada bagian yang berukuran kecil, harus diperhatikan bentuknya. Diusahakan untuk meminimalisir bagian yang tajam dengan sudut lancip, dikarenakan akan terasa lebih sakit dan mudah patah dibandingkan dengan bagian yang lebih lebar permukaannya.
- Selain bagian yang berukuran kecil, bagian dengan lebar yang cenderung tipis wajib untuk diberi cadangan walaupun ukurannya besar. Hal ini untuk menjadi cadangan apabila bagian tersebut patah.
- *Layouting* dalam *flatpack* jangan dibuat terlalu dempet. Hal ini memberikan rasa tidak aman saat memisahnya. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran akan material yang mudah patah, terutama pada penggunaan material *plywood*.
- Peletakan bagian kecil didalam bagian yang memiliki lubang besar harus dihindari, dikarenakan bagian kecil dalam bagian lubang yang besar akan terpisah, sehingga rawan hilang dan terselip jika tidak disimpan dengan baik.

Sistesis Studi Kasus Ilustrasi Budaya Indonesia

Dalam studi kasus yang dilakukan, masing-masing akun memiliki keunikannya masing masing, seperti

1. @sepiringindonesia



Gambar 3. Produk Sepiring Indonesia
(Sumber: instagram @sepiringindonesia , 2025)

Brand ini mengangkat budaya Indonesia melalui ilustrasi bergaya modern. Pada studi kasus ini, tema yang digunakan adalah budaya Jakarta dengan elemen budaya hingga kehidupan. Elemen tersebut diadaptasikan menjadi sebuah ilustrasi yang *playfull* dan imajinatif. Ilustrasi tersebut dikemas dengan palet warna yang selaras

untuk memberikan satu kesatuan yang baik. Detail dalam elemen tersebut cenderung di sederhanakan tetapi tidak menghilangkan bentuk utamanya.

2. @sancraftid



Gambar 4. Produk Sancraftid
(Sumber: instagram @sancraftid, 2025)

Brand sancraftid banyak mengangkat hal-hal ikonik dari Indonesia. Elemen tersebut diadaptasikan menjadi sebuah ilustrasi yang ekspresif dan ringan. Hal ini dapat dilihat dari penggambaran ekspresi dan gerakan yang beragam, baik dari manusia hingga hewannya. Penataan elemen yang ada ditata dengan padat tetapi tetap terarah, sehingga menampilkan kehidupan sebuah perkampungan di Indonesia.

3. @sovlo.id



Gambar 5. Produk Sovlo
(Sumber: instagram @sovlo.id, 2025)

Sovlo merupakan *brand* yang aktif berkolaborasi dengan ilustrator lokal untuk menjual produk-produk yang menarik. Elemen tersebut diadaptasikan menjadi sebuah ilustrasi yang *fun* dengan warna-warna yang ceria dan berani. Elemen-elemen yang digunakan di gambar menggunakan gaya yang ringan dan dekoratif

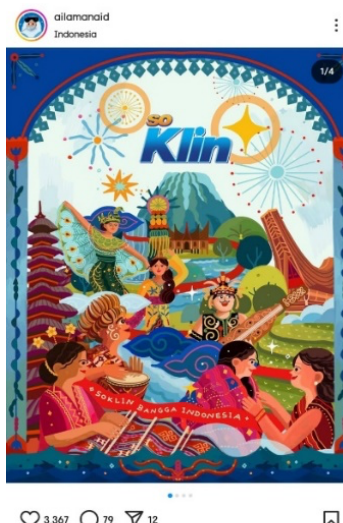
4. @rizkiagitawaart



Gambar 6. ilustrasi Rizkia Gita
(Sumber: instagram @rizkiagitawaart, 2025)

Dalam ilustrasinya yang bertemakan lebaran, Elemen bertema lebaran yang ada didalam ilustrasi tersebut diadaptasikan menjadi sebuah ilustrasi yang ekspresif dan menyenangkan. Setiap elemen di tata dengan komposisi yang baik. Penataan tersebut menjadikan ilustrasi tersebut menjadi bermakna sesuai dengan esensi lebaran di Indonesia. Palet warna yang digunakan merupakan warna-warna cerah dan hangat untuk menyampaikan nuansa cinta kasih, kebersamaan, dan kehangatan keluarga.

5. @ailamanaid



Gambar 7 ilustrasi Amalia Dian
(Sumber: instagram @ailamanaid, 2025)

Pada ilustrasi diatas, Elemen budaya yang ada diadaptasikan menjadi sebuah ilustrasi yang dekoratif dan menyenangkan. Setiap elemen dibuat dengan gaya yang dekoratif sesuai dengan keunikan masing-masing budaya, sehingga memberikan kesan yang meriah. Elemen budaya disusun dengan komposisi yang seimbang untuk menampilkan budaya Indonesia yang setara dan beragam.

Dari contoh studi kasus di atas, dapat di tarik beberapa kesimpulan untuk masukan dalam pembuatan *book nook* di dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- Desain elemen di dalam *book nook* dapat dibuat dengan gaya yang sederhana seperti pada studi kasus sepiring Indonesia yang mengadaptasi sebuah bentuk budaya yang disederhanakan tanpa menghilangkan bentuk utama yang menjadi ciri khasnya.
- Desain *book nook* harus memiliki sebuah cerita narasi guna memberikan harmoni antar elemen visual yang ada.
- Narasi dalam *book nook* harus berhasil digambarkan melalui elemen-elemen visual yang ada, sehingga pengguna akan dapat mengetahui cerita di balik *book nook* tersebut hanya dengan melihat visualnya. Hal ini bisa dibantu oleh penggambaran kegiatan yang ada pada masing-masing elemen.
- Nilai emosional dalam sebuah *book nook* akan dapat tersampaikan jika penggambaran visual *book nook* memiliki nilai sosial.
- Palet warna yang digunakan harus memiliki arti yang sejalan dengan narasi *book nook*.
- Elemen dekoratif juga diperlukan sebagai penyeimbang desain agar dapat memberikan harmoni dan komposisi yang baik dalam desain *book nook*.

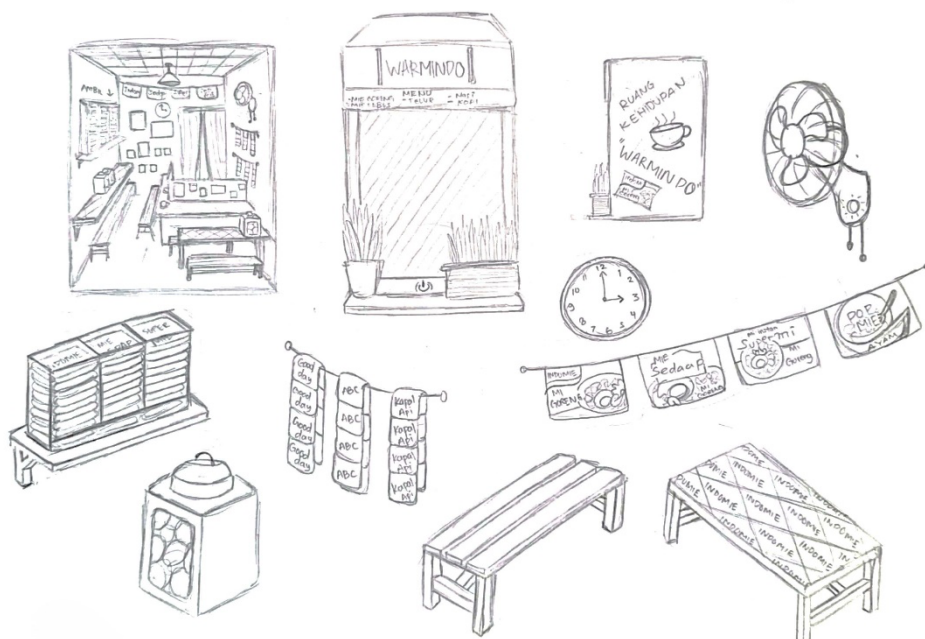
Sintesis Analisis Tema Dengan Unsur Budaya

Dari hasil analisis tema diatas, dapat di tarik beberapa kesimpulan untuk masukan dalam pembuatan *book nook* di dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- Keempat tema pada bagian analisis akan di gunakan sebagai tema *book nook* dalam penelitian ini.
- Keempat tema tersebut dikemas dalam 1 seri berjudul “ruang kehidupan”. Ruang mengacu pada konsep *book nook* itu sendiri, dan kehidupan mengacu untuk cerita kehidupan dibalik masing-masing tema.
- Keempat tema akan memiliki konsep hangat untuk mewakili kata kehidupan.

Sketsa Awal Konsep *Book nook*

Peneliti juga melakukan eksplorasi sketsa awal guna membantu perancangan tata letak *book nook*. Eksplorasi awal ini mengulik elemen-elemen khas indo yang biasanya ada di dalam tema tersebut.



Gambar 8. Eksplorasi Sketsa Awal

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

SIMPULAN

Perancangan *book nook* dalam penelitian ini akan dibuat dalam sebuah seri “Ruang Kehidupan” sebagai simbol budaya kehidupan Masyarakat di Indonesia. Seri ini terdiri dari 4 tema, yaitu:

1. Warmindo, sebagai simbol budaya kehidupan interaksi sosial dari anak muda hingga orang tua yang suka berkumpul dan berbincang.
2. Gang perkampungan, sebagai simbol kehidupan tradisional yang sederhana dan hangat.
3. Jalanan Malioboro, sebagai simbol ekonomi rakyat dan pariwisata Indonesia.
4. Toko kelontong, sebagai simbol kehidupan sehari-hari yang menjadi ekonomi keluarga dan hubungan sosial antar masyarakat.

Secara teknis, produk akan menggunakan sistem flatpack agar dapat dikemas dalam bentuk kit. Sistem sambungan yang akan digunakan adalah interlock dan slot & tab, dikarenakan sistem sambung ini sangat universal dan mudah untuk di gunakan. Penataan elemen akan dipertimbangkan dari segi komposisi tata letak dan kemudahan perakitan.

REFERENSI

- Eric Gonzalez. (2024, Desember 20). *The Amazing Story Behind the Japanese Book Nook*. <https://bookshelfmemories.com/blogs/blog/how-the-japanese-book-nook-came-to-be?srsId=AfmBOos6qoIGluksxEyz73lNP53fMybDZ59ez6dp262xHMmt9EFMXIX>
- Farikha, A. Y. (2020). The Existence of Indonesian Craft in the Middle of DiY Craft Movement by Millennial Community. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)*. 4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019), Solo, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.060>
- Zidna Khoirozzad. (2024, Juni 15). *Mengenal Perbedaan Metode Double Diamond dan Design Thinking dalam Proses Berinovasi*. <https://www.kompasiana.com/zidnakhz7983/666d98c534777c5335080632/mengenal-perbedaan-metode-double-diamond-dan-design-thinking-dalam-proses-berinovasi>