

PERANCANGAN FURNITUR BERBAHAN ROTAN DAN FASILITAS PENDUKUNGNYA

Andita Eka Palupi^a , Tri Novianto P. Utomo S.Sn., M.MT.^b , L. Maureen Nuradhi S.T., M.M.^c

^aArsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia 60219

Coresponding email: anditapalupi@gmail.com

Abstract : Pal'S Gallery is a furniture design business that will be open in Surabaya, East Java. The showroom location will be in the 2nd floor of Marvell City Mall, Raya Ngagel 123, Wonokromo, Surabaya City, East Java. Pal'S Gallery specialize in furniture design and furniture product using rattan as the main materials. The purpose of this business are to fulfill the market demand for furnitures, and to enrich the Indonesia design with its unique rattan furniture design. Pal'S Gallery will serve customer with furniture design service and also selling the finished or ready-to-use furniture products. This research covered the design research, concept, and implementation report of the furniture, product, and its display space. Pal'S Gallery's display space are consist of showroom and exhibition booth. The division area showroom and booth are less the same, there are public areas and private areas. Area divider of display space base on the showroom and booth existing. The existing area of showroom itself has 90 m² total area. While, the booth has several alternatives design base on the booth size and type, there are the booth with a size of 3x3m surrounded with three backdrop in three different sides, the booth with a size of 3x3m surrounded with two backdrop in two different sides, the booth with a size of 3x6m surrounded with a backdrop in the 6m sides, and the island booth with a size of 6x6m. The concept for Pal's Gallery display will be use rattan materials designed in a modern space planning and enclosure shape.

Keywords: Rattan, Furniture, Showroom, Booth, Modern Style

Abstrak : Pal'S Gallery merupakan sebuah bisnis desain furnitur yang kelak akan didirikan di kota Surabaya, Jawa Timur. Lokasi yang dipilih sebagai *showroom* atau ruang pamer produk dari bisnis ini tepatnya berada di Lt. 2 Marvell City Mall, Jl. Raya Ngagel no 123, Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Pal'S Gallery memiliki ciri khas dalam desain dan penjualan produk furnitur yakni dengan menggunakan material rotan alami sebagai material utama pembentuk produk. Tujuan didirikannya bisnis ini salah satunya adalah memenuhi permintaan pasar terhadap furnitur, dan untuk memperkaya desain Indonesia dengan desain furnitur rotan yang unik. Pal'S Gallery melayani jasa desain furnitur dan juga penjualan produk jadi furnitur atau siap pakai. Proyek ini meliputi penelitian desain, konsep, dan realisasi produk furnitur dan pelingkup *display*. Pelingkup display yang dimaksud yakni terdiri dari *showroom* dan *booth* dari Pal'S Gallery. Pembagian area pada ruang pamer berupa *showroom* dan *booth* kurang lebih

sama, yakni area publik dan area privat. Besaran pembagian area berdasarkan luasan *showroom* dan *booth*. Area *showroom* memiliki luasan sebesar 90m². Sedangkan, pada perancangan *booth* kali ini dibuat beberapa alternatif desain berdasarkan besaran-besaran *booth*, yakni *booth* dengan ukuran 3x3m dengan *backdrop* 3 sisi, 3x3m dengan *backdrop* 2 sisi, 3x6m dengan *backdrop* 1 sisi, dan 6x6m dengan jenis *island*. Perancangan pelingkup/ruang *display* yang akan digunakan pada bisnis Pal'S Gallery ini menggunakan gaya modern dengan memanfaatkan material rotan guna mengangkat ciri khas dari bisnis Pal'S Gallery.

Kata Kunci: *Rotan, Furnitur, Showroom, Booth, Modern Style*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Bisnis Pal'S Gallery

Meningkatnya populasi masyarakat dunia terutama di Indonesia turut pula meningkatkan jumlah permintaan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan pokok maupun pelengkap, salah satu diantaranya adalah kebutuhan akan hal furnitur yang menyebabkan permintaan akan furnitur juga meningkat. Studi Desain Mebel dibagi atas empat pendekatan, yaitu pendekatan secara fungsi dan kegunaan, pendekatan secara

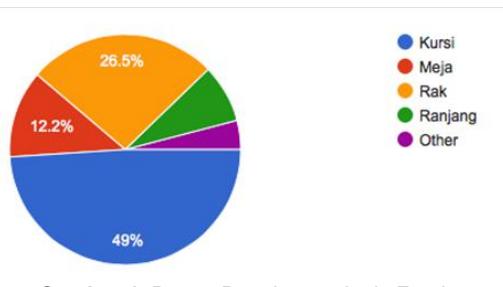
aspek teknologi, pendekatan secara gaya desain, dan pendekatan secara faktor status sosial.

Pendekatan secara fungsi merujuk pada kegunaan dari mebel tersebut, misalnya untuk fasilitas duduk, fasilitas penyimpanan, fasilitas berbaring, dan fasilitas kerja sehingga furnitur dengan pendekatan ini pun menjadi permintaan terbesar pasar untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan furnitur, namun tetap didukung dengan pendekatan-pendekatan lain. (Jurnal UNIKOM vol. 12 no. 2)

	Kelompok Furnitur Atas Dasar Pemanfaatan Fungsi	Jenis dan Nama Satuan Furnitur Berdasar Kelompok Perangkat
1	Dining Room Set	Meja Kursi
2	Living Room Set	Buffet Lemari TV
3	Bedroom Set (include children & baby)	Single/Double/Tripleline - Bed Baby Cradle Lemari Pakaian Meja + Kursi Rias
4	Kitchen set	Lemari Perangkat Alat-Alat Dapur
5	Office and School Furniture Set	Bangku (Meja + Kursi) Meja Komputer + Kursi Lemari/Rak Buku
6	Living and Dinning Room Set	Sofa (Meja + Tempat Duduk) Lemari + Rak Pakaian

Tabel. 1. Pengelompokan Cakupan Industri Furnitur
Sumber: Data Menteri Perindustrian Republik Indonesia (2011)

Berdasarkan Tabel. 1, dapat dilihat bahwa hampir seluruh kelompok furnitur berdasarkan fungsinya membutuhkan fasilitas duduk sebagai pelengkap. Hal tersebut pula yang menyebabkan tingkat permintaan furnitur kategori fasilitas duduk lebih tinggi dibanding dengan permintaan furnitur kategori lain.

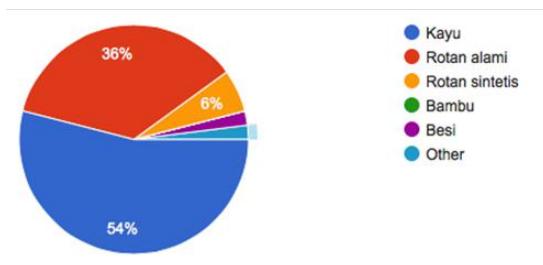


Gambar 1. Bagan Permintaan Jenis Furnitur
Sumber: Data Olahan Pribadi (Februari 2016)

Indonesia menjadi salah satu negara di daerah tropis yang memiliki hutan tropis terbesar ketiga setelah Brazil dan Zaire, yakni seluas 133,84 juta hektar (Dept. Kehutanan, 2009) dengan potensi hasil hutan yang besar. Hasil hutan yang didapat diantaranya berupa hasil hutan kayu dan hasil hutan non kayu, salah satunya adalah rotan alami. Hal tersebut membuat banyaknya permintaan ekspor hasil hutan Indonesia, diantaranya yakni kayu dan rotan. Menurut data Menteri Perindustrian tahun 2011, ekspor furnitur Indonesia dilihat dari segi bahan baku didominasi oleh bahan baku kayu 59.5%, metal 8.1%, rotan 7.8%, plastik 2.3%, bambu 0.5%, dan lain-lain 21.3%. Negara utama tujuan ekspor furnitur Indonesia adalah Amerika Serikat, Perancis, Jepang, Inggris, dan Belanda. Permintaan produk furnitur, khususnya dengan bahan baku kayu dan/atau rotan cukup besar, yakni sekitar 3.14% di dunia Internasional. (Kementerian Perindustrian, 2011)

Sumber bahan baku yang melimpah di Indonesia menjadi ciri khas dan kekuatan tersendiri bagi industri furnitur Indonesia. Namun beberapa bahan baku saat ini mulai mengalami penurunan pasokan sumber daya, terutama pada bahan baku kayu.

Menurut data Menteri Perindustrian tahun 2011, saat ini pasokan bahan baku dari hutan alam semakin berkurang akibat masih maraknya *illegal logging* dan *illegal trade* (Kementerian Perindustrian, 2011). Hal tersebut ditambah dengan banyaknya petani kayu yang bergerak sendiri diluar naungan pemerintah. Adanya boikot terhadap kayu tropis dan tuntutan ekolabel dari lembaga pecinta lingkungan yang mempengaruhi *big buyers* turut serta menyebabkan pembatasan penggunaan material kayu, salah satunya untuk produk furnitur (Kementerian Perindustrian, 2011). Sehingga, walaupun permintaan terbesar adalah pada bahan baku kayu, namun permintaan tersebut tidak dapat dipenuhi, serta dibutuhkan edukasi kepada masyarakat mengenai bahan baku lain pengganti kayu. Sedangkan untuk bahan baku rotan, penurunan sumber daya tersebut sebagian besar masih tertangani oleh pemerintah, yakni melalui kegiatan pembudidayaan tanaman rotan alami, dan lain sebagainya. Hal tersebut dimaksudkan untuk mencegah kelangkaan sumber bahan baku rotan dan juga dalam rangka memenuhi permintaan rotan dunia. Tidak hanya itu, pemanfaatan bahan baku rotan, dimana bahan baku rotan sendiri menduduki posisi nomor dua setelah bahan baku kayu dalam skala minat dan permintaan pasar, ini pun semakin digalakkan guna mengurangi penebangan pohon (kayu) yang berlebihan dan mengikis hutan Indonesia.

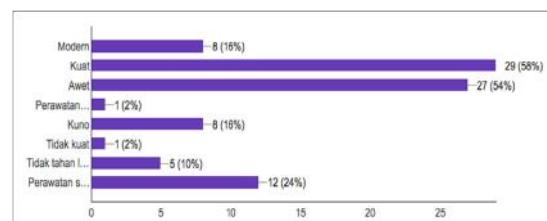


Gambar 2. Bagan Permintaan Material Furnitur
Sumber: Hasil Survey Pribadi (2016)

Hasil survei Kementerian Kehutanan tahun 2010 menyatakan potensi *Annual Allowable Cut* (AAC) rotan nasional sebesar 210.000 ton/tahun, dimana Indonesia merupakan penghasil 85% bahan baku rotan dunia. Sehingga tak heran apabila desainer luar negeri pun lebih banyak yang mengeksplorasi bahan baku rotan alami Indonesia apabila dibandingkan dengan desainer dalam negeri. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat desainer Indonesia dalam

mengolah sumber daya khas Indonesia yang melimpah tersebut.

Keberadaan rotan di dunia furnitur saat ini dibedakan menjadi dua tipe, yakni rotan alami dan rotan sintetis. Rotan sintetis terbuat dari polilinen yang dihasilkan dari proses produksi secara kimia di pabrik. Tujuan dari adanya rotan sintetis salah satunya adalah untuk menggantikan keberadaan rotan asli.



Gambar 3. Bagan Pandangan Masyarakat Indonesia Terhadap Rotan Alami
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

	Rotan Alami	Rotan Sintetis
1	Harga tergantung kualitas (murah – mahal)	Harga lebih mahal dari rotan alami
2	Tidak tahan cuaca (namun saat ini mulai berkembang bahan baku rotan alami yang dicampur dengan resin, sehingga membuat rotan alami tahan akan cuaca)	Lebih tahan cuaca dibandingkan dengan rotan alami
3	Ketahanan dan keawetan yang lebih dari rotan sintesis apabila dalam lingkungan indoor Memiliki tekstur serat	Ketahanan dan keawetan masih dibawah bahan baku rotan alami apabila dalam lingkungan indoor Tidak memiliki tekstur serat rotan
4	Ancaman hama dan penyakit	Tidak memiliki ancaman hama dan penyakit
5	Pewarnaan terbatas (namun saat ini mulai berkembang pewarnaan rotan alami dengan teknik vacuum)	Mudah dalam pewarnaan
6	Lebih susah dibentuk	Lebih mudah dibentuk (didukung dengan teknologi mesin dan cetakan)

Tabel 2. Perbandingan Rotan Alami dan Rotan Sintetis
Sumber: Jurnal ITS

Dari data yang didapat oleh penulis, maka penulis memikirkan akan sebuah peluang industri yang bergerak di bidang furnitur fasilitas duduk dengan bahan baku rotan alami sebagai material utama produk. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa nantinya penulis akan mengembangkan usaha ini lebih dari sekedar furnitur fasilitas duduk, yakni juga mengarah kepada produk interior lain sebagai pelengkap.

Begitu pula dengan material yang digunakan, tidak menutup kemungkinan bahwa usaha ini akan menggunakan material lain sebagai material pelengkap pada produk furnitur yang dikeluarkan oleh bisnis ini. Namun, perkembangan yang nantinya akan terjadi pada bisnis dan produk yang dikeluarkan tetap akan berfokus pada furnitur fasilitas duduk dengan bahan baku rotan alami sebagai material utama produk.

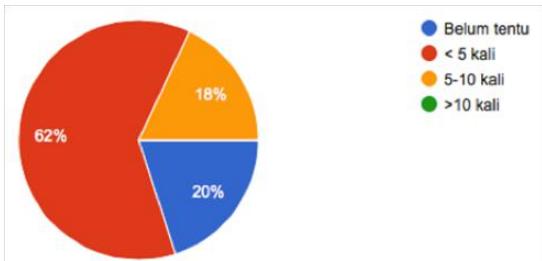
Pemilihan material rotan alami yang menjadi fokus pada produk furnitur ini juga berangkat dari pengalaman yang dimiliki penulis, didukung dengan jejaring yang sudah dimiliki penulis dengan rekan-rekan yang memiliki hubungan dengan rotan alami di Indonesia, baik swasta maupun resmi dari pemerintah. Minimnya desainer yang bergelut dengan bahan baku rotan alami pun menjadi ketertarikan tersendiri bagi diri penulis, yakni memanfaatkan kekayaan alam ciri khas Indonesia yang masih melimpah.

Hal tersebut juga menjadi kesempatan bagi penulis untuk memperkenalkan *brand* dari diri dan bisnis yang dibuat oleh penulis, serta nama

Indonesia, ke dunia internasional, yang selama ini justru negara lainlah yang memperkenalkan salah satu bahan baku ciri khas Indonesia ini ke dunia internasional.

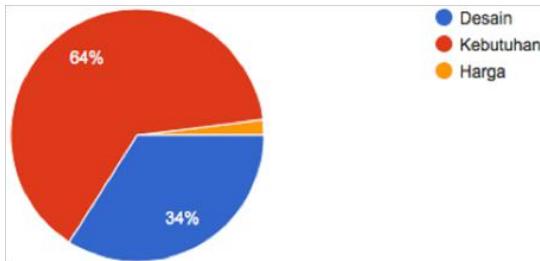
Tujuan pemasaran rotan antar pulau terbesar adalah Surabaya sebesar 192.540,661 ton (98,97%), Jakarta sebesar 1.364,319 ton (0,7%), dan daerah lainnya 814,659 ton (0,33%) (Januminro, 2000). Dari data tersebut dapat dilihat bahwa tujuan pemasaran rotan terbesar adalah Surabaya, yang juga mencakup area sekitar Surabaya. Angka tersebut terhitung dari jumlah kotor permintaan rotan mentah di Surabaya dan sekitarnya, yang diantaranya terdiri dari dari rotan yang sudah diolah maupun belum diolah menjadi suatu produk.

Keberadaan pengrajin atau pengolah bahan baku rotan lebih banyak tersebar di area sekitar kota Surabaya dibanding dengan di dalam kota Surabaya sendiri. Hal tersebut menjadi ancaman bagi para pendatang baru untuk mengembangkan usaha furnitur rotan di Surabaya karena sumber daya yang diperlukan sudah diserap oleh perusahaan yang sudah bergerak terlebih dahulu. Namun, besarnya permintaan dari masyarakat di Surabaya serta keberadaan desainer furnitur atau produk olahan rotan di Surabaya yang masih sangat minim keberadaannya sehingga susah diakses oleh pasar, membuat Pal'S Gallery memiliki kesempatan untuk bergerak dalam bisnis serupa di lokasi yang sama, yakni di Surabaya. Pal'S Gallery merupakan bisnis yang bergerak dibidang jasa desain furnitur serta penjualan produk furnitur dengan bercirikan material rotan sebagai material utama pembentuk produk.



Gambar 3. Bagan Daya Beli Furnitur per Tahun di Surabaya

Sumber: Data Olahan Pribadi (Februari 2016)



Gambar 4. Bagan Permintaan Furnitur di Surabaya

Sumber: Data Olahan Pribadi (Februari 2016)

	MASALAH / PELUANG	SOLUSI / STRATEGI
1	<p>Meningkatnya kebutuhan akan fasilitas duduk (sumber: Data Menteri Perindustrian 2011). Hal tersebut ditambah dengan rentang waktu pergantian furnitur yang digunakan masyarakat umumnya dalam kurun waktu 1-15 tahun sekali, dimana intensitas pembelian furnitur terutama pada produk furnitur kursi yakni kurang dari 5 kali tiap tahunnya. Budget yang umumnya dialokasikan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan furnitur tiap tahunnya yakni dibawah 20 juta rupiah. (sumber: Data Hasil Survey Pribadi).</p>	<p>Menciptakan fasilitas duduk sesuai kebutuhan dan permintaan masyarakat, baik secara desain maupun non-desain, seperti harga, kualitas, dan kuantitas produk. Yakni menciptakan produk dengan desain yang selalu diperbaharui, namun dengan kuantitas yang terbatas pada tiap serinya. Serta menciptakan produk yang berbeda untuk dua kategori target pasar, yakni menengah dan menengah-keatas.</p>
2	<p>Pelarangan penggunaan material kayu membuka peluang bagi material lain untuk lebih dieksplorasi, salah satunya yakni material rotan alami dengan melimpahnya material rotan alami, serta didukung dengan tingginya minat pasar terhadap bahan baku rotan sebagai material furnitur dan juga upaya pembudidayaan tanaman rotan oleh pemerintah (sumber: Data Menteri Perindustrian 2011). Namun melimpahnya material rotan alami tersebut umumnya belum diolah secara maksimal, terutama untuk dijadikan produk furnitur fasilitas duduk, pengolahan material rotan alami lebih mengarah kepada craft. Adapun fasilitas duduk dengan material rotan alami, masih minim dalam hal desain.</p>	<p>Manfaatkan/mengeksplorasi sumber daya rotan alami keluar dari lingkup craft dan masuk kedalam lingkup furnitur sebagai material utama produk furnitur, serta bekerjasama dengan instansi atau petani rotan dalam pembudidayaan tanaman rotan.</p>

MASALAH / PELUANG		SOLUSI / STRATEGI
3	Permintaan bahan baku rotan alami terbesar yakni di Surabaya, namun ketersediaan bahan baku tersebut sudah lebih banyak diserap (diolah) oleh pabrik/pengrajin yang sudah ada terlebih dahulu di wilayah sekitar Surabaya, seperti Sidoarjo, Gresik, Pandaan, dsb.	Menjalin kerjasama dengan pabrik/pengrajin di sekitar Surabaya. Hal tersebut juga dilakukan untuk mengurangi pengeluaran dana pembelian dan perawatan peralatan serta upah tenaga kerja, terutama pada awal berdirinya perusahaan.
4	Banyaknya produk furnitur yang bermunculan, namun dengan desain dan suasana yang monoton dan kuno, sedangkan yang diminta oleh pasar lebih mengarah kepada desain modern (sumber: Data Olahan Pribadi 2016).	Menciptakan produk furnitur dengan desain dan produksi yang dikemas secara eksklusif dengan target market yang sesuai, serta menciptakan suasana atau tampilan lingkungan sekitar (showroom) yang menguatkan desain dari produk tersebut.
5	Minimnya tenaga kerja yang memiliki keahlian dalam mengolah bahan baku rotan alami	Membuat kegiatan pelatihan kepada masyarakat sebagai edukasi mengenai material rotan, serta meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengolah bahan baku rotan.

Tabel 3. Masalah/Peluang dan Solusi/Strategi
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Selain itu, jumlah populasi masyarakat yang lebih besar dari jumlah lapangan kerja menyebabkan meningkatnya jumlah pengangguran yang ada terutama di Indonesia. Hal tersebut dilihat sebagai peluang bagi beberapa pihak untuk memulai suatu usaha, salah satunya adalah Pal's Gallery.

Dengan memperbaiki sistem *marketing* serta desain pelingkup seperti *showroom* dan *booth* saat pameran, maka akan memperkuat desain dari furnitur itu sendiri terutama untuk menarik perhatian pasar. Dengan target pasar yang tepat, maka target pasar tersebut akan bisa menghargai desain yang disajikan dari furnitur tersebut. Tentunya didukung dari kualitas dan

fungsi yang sesuai dan memenuhi permintaan pasar, maka produk tersebut akan memiliki nilai yang lebih tinggi.

Kunci Keberhasilan

Dalam dunia bisnis, terdapat pula persaingan-persaingan yang terjadi didalamnya. Untuk melalui persaingan yang begitu ketat, dibutuhkan strategi yang nantinya akan menjadi kunci suatu perusahaan. Berikut adalah beberapa kunci keberhasilan dari Pal'S Gallery:

1. Mengikuti perkembangan zaman yang *up-to-date* dalam kebutuhan, teknologi dan tren desain yang ada, namun tetap inovatif dan memiliki ciri desain yang membedakan Pal'S

Gallery dengan kompetitor dan *benchmark*.

2. Memiliki tim desainer dan *staff* yang dapat bekerjasama dan memiliki kemampuan untuk menjawab kebutuhan pasar.
3. Memiliki *staff* dan fasilitas yang selalu memberi kenyamanan kepada klien, baik dalam sikap, perilaku, dan komunikasi.
4. Memiliki target pasar yang tepat dan sesuai. Pal'S Gallery memiliki kriteria pengelompokan tersendiri, dimana pengelompokan tersebut dibedakan berdasarkan perbedaan target pasar yang dituju, yakni menengah dan menengah ke atas.
5. Memiliki hubungan kerjasama yang terjaga dengan partner dan klien.
6. Ikut serta dalam kegiatan-kegiatan seperti pameran yang berhubungan dengan desain, produk, jual-beli, bahkan hingga pasar ekspor, baik dalam skala nasional ataupun internasional, untuk publikasi dan memperluas *channel* sehingga dapat memperkuat *branding* perusahaan. Namun untuk forum jual-beli ataupun ekspor, produk yang ditawarkan merupakan produk-produk yang dikhususkan untuk produksi masal, serta dibedakan dengan produk yang didesain dan dijual secara eksklusif. Setiap skala dan jenis *event* yang akan diikuti memiliki kelompok produk yang berbeda-beda untuk ditawarkan.
7. Mudah diakses oleh masyarakat, baik secara *online* maupun *offline*.

INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

Karya tulis ini terbagi menjadi dua bagian, pada

bagian pertama membahas mengenai konsep bisnis dari Pal'S Gallery, dan *reserach* mengenai kebutuhan dan permintaan *customer* dan target market yang diinginkan. Pada bagian kedua akan membahas tentang perancangan desain yang akan diaplikasikan pada Pal'S Gallery, serta *research* mengenai gaya yang akan digunakan dan studi pustaka mengenai literatur. Perancangan ini pun dibagi menjadi perancangan produk furnitur dan perancangan ruang atau pelingkup display seperti *showroom* dan *booth*.

DESAIN

Latar Belakang

Pada proyek ini, produk yang ditawarkan adalah furnitur dengan material rotan, dimana fokus yang dipilih adalah pada fasilitas duduk. Tetapi tidak hanya berupa produk siap pakai, namun juga berupa jasa desainnya.

Desain dari produk furnitur olahan rotan yang dihasilkan oleh Pal'S Gallery mengarah kepada desain yang *modern* dengan konsep *simple-rounded*, dimana *simple* merujuk kepada *modern-clean*, sedangkan *rounded* dipilih untuk mengangkat kelebihan material rotan alami yakni bersifat lentur atau mudah dilengkungkan.

Jenis furnitur yang dibuat yakni furnitur pada area *living room*. *Living room* merupakan suatu ruang dalam hunian yang kental dengan konsep kenyamanan dan sosial. Konsep tersebut menyerupai konsep *public space* pada umumnya,



Gambar 5. Bagan Metodologi Perancangan

Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

dimana kenyamanan sangat dibutuhkan untuk bersosialisasi. Konsep tersebut memiliki cakupan yang cukup luas untuk diaplikasikan sebagai studi kasus pada proyek ini. Selain itu, *living room* juga memiliki berbagai jenis furnitur yang dapat dikembangkan, mulai dari fasilitas duduk, penyimpanan, hingga dekoratif.

Tidak hanya produk, perancangan pelingkup yang nantinya akan digunakan sebagai sarana *display* dari produk furnitur yang dirancang. Pelingkup yang dimaksud meliputi galeri/*showroom* yang akan berlokasi di salah satu mall ternama di Surabaya, *Marvell City Mall*, dengan target pasar yang sesuai gambaran bisnis, yakni masyarakat dengan kelas ekonomi menengah dan menengah ke atas. Luasan pelingkup yang dibutuhkan yakni sekitar 90 m² untuk galerinya, sedangkan untuk *booth* pameran memiliki luasan yang berbeda-beda tergantung jenis *booth* yang akan digunakan.

Rumusan Masalah

Proyek produk furnitur:

- a. Bagaimana mendorong masyarakat untuk menggunakan furnitur dengan material rotan sebagai pengganti material kayu yang mulai langka?
- b. Bagaimana merancang furnitur dengan material

rotan dengan konsep desain modern?

Proyek interior pelingkup :

Bagaimana menciptakan *showroom* dan *booth* untuk produk furnitur berbahan dasar rotan yang dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjung?

Metodologi Perancangan

1. Fase eksplorasi terhadap bisnis ini yakni kepada beberapa bisnis furnitur serupa dan mencari target pasar yang sesuai untuk bisnis furnitur yang akan didirikan.
2. Fase observasi dilakukan pada *site* untuk mendapatkan data proyek dari lokasi yang akan didirikan *showroom*. Observasi proyek sejenis, inspirasi, standar filosofi, material, dan konstruksi yang akan digunakan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kebutuhan ruang dan tingkah laku *customer* maupun *staff*.
3. Fase *deep research* yang dilakukan dengan studi pustaka dan *programming* untuk membantu memetakan literatur, rumusan masalah dan kebutuhan desain furnitur dan ruang atau pelingkup *display*.
4. Fase *ideation*, dimana proses menciptakan sebuah konsep dan ide-ide yang akan diterapkan pada produk furnitur maupun pelingkupnya.
5. Fase *design development*, fase dimana eva-

luasi hasil kerja fase-fase yang sudah dilalui.

6. Fase *final design development*, fase dimana evaluasi terakhir dari fase-fase desain.

KONSEP

Konsep Furnitur

Konsep utama perancangan produk adalah *simple-rounded*. *Simple* merujuk kepada selera pasar yakni gaya *modern*. Sedangkan *rounded* dipilih untuk mengangkat kelebihan material rotan alami yakni bersifat lentur atau mudah dilengkungkan. Konsep tersebut tidak lepas dari karakteristik alami yang disuguhkan melalui finishing natural, sesuai permintaan pasar, pada material rotan alami yang digunakan. Karakteristik tersebut didukung dengan tipologi bentuk organik/natural yang digunakan dalam mengolah desain produk.

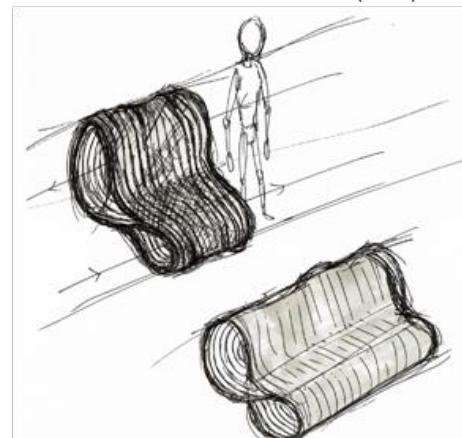
Pada kasus ini, tipologi bentuk dasar dibagi menjadi bentuk organik/natural dan bentuk geometris. Organik diasumsikan sebagai sesuatu yang tidak teratur, kompleks, lembut, repetisi, dan berstruktur menyerupai hal yang kita alami di alam. Sedangkan geometris diasumsikan sebagai sesuatu yang teratur, bentuk yang secara umum memiliki kontur yang tegas, jika pengukuran eksternal sama secara matematis dalam berbagai arah.

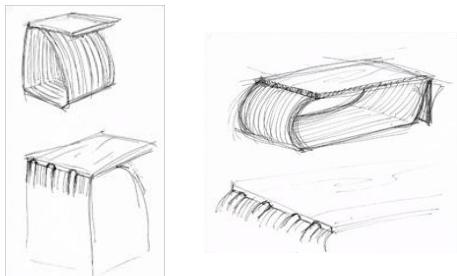
Pada proyek ini, pemilihan bentuk organik digunakan untuk memperkuat kesan natural yang dibawakan oleh produk sehingga kesan alami yang dibawakan oleh produk tidak hanya direalisasikan melalui material yang digunakan namun juga melalui

filosofi bentuk yang diolah. Bentuk yang diambil ini terinspirasi dari bentukan alami batang tanaman rotan yang ada di alam, tepatnya yang berada di hutan rotan. Bentukan-bentukan yang muncul dari konsep tersebut selanjutnya disesuaikan dengan bentuk tubuh manusia sebagai pengguna. Sehingga produk yang dirancang dapat sesuai dengan permintaan pasar, ergonomi, eksperimen material rotan alami, serta membawa kesan natural dari segala aspek, mulai dari material, hingga desain. Konsep tersebut juga disesuaikan dengan antropometri, ergonomi, dan selera pasar yang ada. Figur 6 dan Figur 7 adalah hasil ideasi dari konsep konsep tersebut:



Gambar 6. Konsep
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)





Gambar 7. Sketsa Desain
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Produk furnitur yang dihasilkan pada proyek ini adalah *living room furniture set* yang meliputi, sofa *single seater*, sofa *double seater*, *side table*, *coffee table*, dan varian lampu.



Gambar 8. Perspektif Keseluruhan Desain Living Room Furniture Set
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Konsep Interior

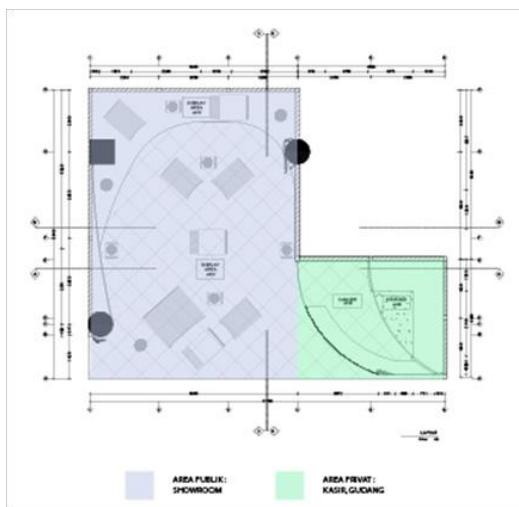
Konsep yang akan diterapkan pada perancangan ini, baik pada *showroom* maupun *booth*, diberatkan kepada pemilihan dan eksperimen material sesuai dengan karakteristik perusahaan, terutama untuk konsep visualnya. Material yang dipilih yakni material rotan, dimana rotan sendiri memiliki karakteristik yang lentur namun tetap kuat. Karakteristik material tersebut akan dimanfaatkan dan dipadukan dengan gaya modern, baik secara bentuk, warna, maupun

pencahayaan, sehingga memberi pandangan dan pengalaman baru kepada masyarakat bahwa material rotan tidak selalu terkesan kuno. Namun walaupun begitu, eksperimen material yang digunakan tidaklah menjadi satu-satunya konsep desain. Konsep perancangan ini juga memperhatikan pembagian area sesuai dengan kebutuhan, aktivitas, dan kenyamanan pengguna berdasarkan pada kebutuhan besaran ruang dan hasil analisa tapak.

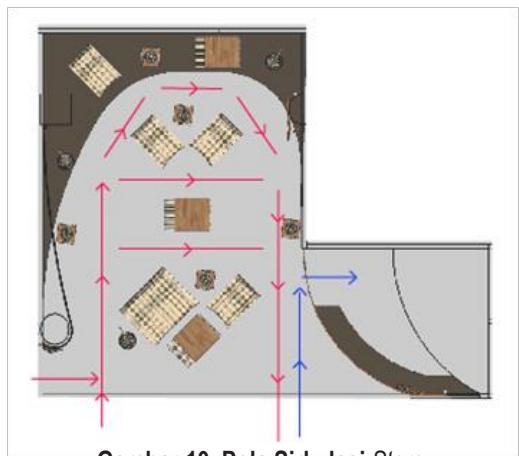
Filosofi dari desain interior modern diantaranya adalah bersih, simpel, dan fokus pada fungsi. Tidak banyak aksesoris tambahan pada desain gaya modern. Namun demikian, kesan tenang dan kesederhanaan sangat tampak. Pengelolaan tata ruang yang apik mengikuti geometri dasar membuat ruangan tampak lebih luas. Penggunaan teknologi sangat dominan. Pemakaian material juga terpilih dari bahan metal, *chrome*, maupun kaca. Dengan interior gaya modern anda akan dimanjakan dengan teknologi. Warna putih, hitam ataupun netral adalah ciri gaya ini (Ahmad, 2015).

Berdasarkan hasil analisis eksisting tapak dan dikomparasikan dengan kebutuhan ruang dan aktivitas pengguna, maka didapatkan suatu *zoning* yang dibedakan menjadi 2, yakni area privat yang terdiri dari kasir dan gudang, serta area publik yang terdiri dari area *display*. Area kasir dan area *display* memiliki lokasi yang berdekatan untuk memudahkan alur pengunjung. Begitu pula pada area kasir dan gudang juga diletakkan berdekatan untuk memudahkan sirkulasi pekerja dan sirkulasi

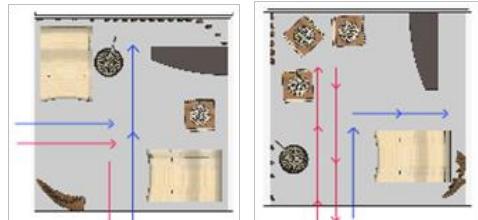
stok barang. Sedangkan area *display* dan gudang tidak diletakkan berdekatan agar aktivitas pekerja yang berhubungan dengan area gudang tidak mengganggu kenyamanan pengunjung. Hal tersebut diterapkan baik pada *showroom* maupun pada *booth*. Hanya saja, pada *booth* tidak terdapat *storage/gudang* stok produk, hanya *storage* untuk stok media promosi seperti brosur dan katalog, sehingga space yang dibutuhkan pun tidak banyak.



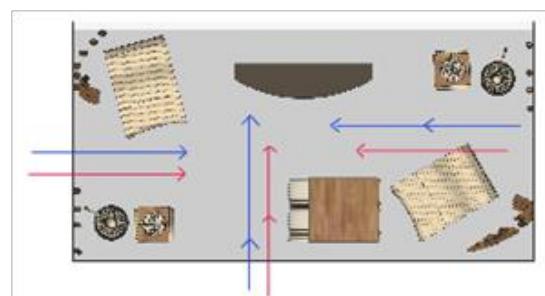
Gambar 9. Konsep Zoning
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



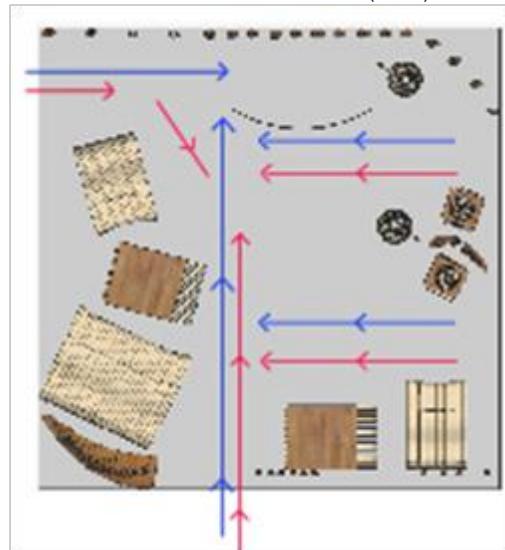
Gambar 10. Pola Sirkulasi Store
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 11. Pola Sirkulasi Booth 3x3
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 12. Pola Sirkulasi Booth 3x6 Satu Sisi
Backdrop
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 13. Pola Sirkulasi Booth 6x6 Island
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Organisasi ruang yang digunakan adalah jenis organisasi *cluster* untuk *booth* dan *showroom*. Pola sirkulasi yang digunakan berupa pola

sirkulasi *network* untuk pengunjung dan *staff*, baik pada *showroom* maupun *booth*.

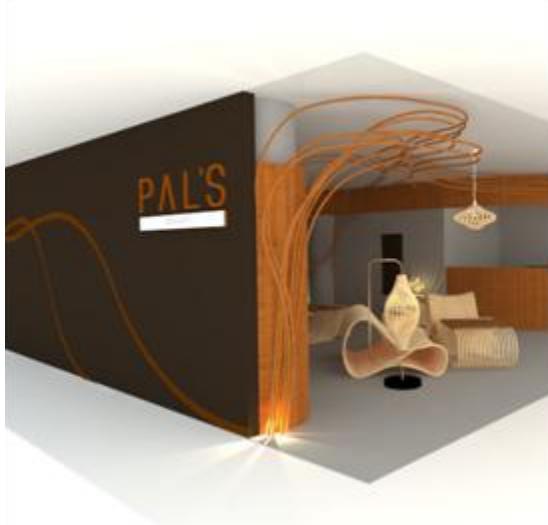
Karakter gaya yang digunakan pada *showroom* dan *booth* Pal'S Gallery adalah gaya yang modern. Gaya modern yang diterapkan lebih mengarah kepada kesan *simple*, namun tetap dengan ekspresi hasil eksperimen material sesuai konsep, yakni desain yang interaktif namun tetap simpel apabila dipandang secara visual. Permainan desain dipadukan dengan pencahayaan dan akustik untuk membangun *ambience* ruang dan memunculkan kesan "galeri" yang *extravagan*.



Gambar 14. Karakter Gaya dan Suasana Ruang
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Sesuai dengan ciri khas perusahaan, yakni menggunakan material rotan alami sebagai material utama produk yang dihasilkan, maka pada perancangan *showroom* dan *booth*-nya pun memanfaatkan material yang sama untuk menonjolkan identitas perusahaan.

Untuk memberikan pengalaman baru bagi pengunjung, maka pelingkup display, yakni *store* dan *booth*, dari produk yang ditawarkan akan didesain dengan desain yang interaktif, yakni desain dengan bentuk yang dinamis, komplek, dan detil sehingga terlihat lebih natural, dengan memanfaatkan kelebihan material rotan yang lentur. Desain yang disajikan dibantu dengan permainan pencahayaan, sehingga menimbulkan interaksi pengunjung dengan suasana *extravagan* yang dibawakan oleh interior ruang tersebut.



Gambar 15. Aplikasi Bentuk dan Bahan
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Showroom dan booth pada dasarnya tidak banyak memiliki furnitur atau aksesoris pendukung lain. Furnitur yang digunakan pada perancangan ini hanya sebatas meja kasir dan storage yang disamarkan sehingga nampak seperti pelingkup. Sedangkan untuk aksesoris pendukung hanya menggunakan *frame-frame* deskripsi produk, deskripsi material, dan deskripsi perusahaan.



Gambar 16. Aplikasi Furnitur
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Finishing yang digunakan pada pelingkup interior showroom dan booth ini lebih mengarah kepada warna-warna alami sehingga terkesan netral dan kontras dengan produk yang dipamerkan. Dinding yang dibalut dengan material rotan berfinishing

natural gelap, sedangkan dinding yang tidak dibalut dengan rotan diberi warna abu-abu. Pada sisi lantai, menggunakan *granitile* berwarna abu-abu *matte* agar terkesan kontinu dari dinding. Terdapat pula panggung *display* yang diwarna gelap untuk menonjolkan keberadaan produk-produk yang dipamerkan diatasnya. Kesan kontinu lantai dan dinding juga diteruskan ke plafon, dimana plafon polos dengan warna abu-abu yang juga dimaksudkan untuk menonjolkan permainan bentuk rotan sebagai pelingkup.



Gambar 17. Perspektif Showroom
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)





Gambar 18. Perspektif Booth 3x3 – Tiga Sisi Backdrop
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 20. Perspektif Booth 3x6 – Satu Sisi Backdrop
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 19. Perspektif Booth 3x3 – Dua Sisi Backdrop
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 21. Perspektif Booth 6x6 – Island
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

KESIMPULAN

Kebutuhan akan furnitur semakin hari kian meningkat, hal tersebut membuka peluang bagi usaha furnitur untuk lebih berkembang. Saat ini industri furnitur lebih banyak memanfaatkan material kayu daripada material alami lainnya. Kini, hal tersebut menyebabkan keberadaan material kayu menjadi langka. Kelangkaan material kayu tersebut membuka peluang bagi material alami lain untuk lebih diolah, salah satunya adalah rotan. Keberadaan rotan sangat melimpah, terutama di Indonesia, namun tidak diimbangi dengan pengolahan yang maksimal. Masih jarangnya desainer dan pengrajin yang mengolah rotan sesuai perkembangan selera pasar. Hal tersebut menyebabkan masyarakat menilai bahwa rotan adalah kuno, sedangkan yang diinginkan saat ini adalah sesuatu yang modern. Keadaan tersebut banyak terjadi di Indonesia, salah satunya di Surabaya. Fakta tersebut membuat bisnis Pal'S Gallery memiliki kesempatan untuk berkembang, dengan membawa kesan modern dari material rotan. Pal'S Gallery merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang jasa desain dan produk furnitur dengan misi, menjadi perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa desain dan produksi furnitur dengan ciri khas material utama rotan yang dikenal masyarakat serta dapat memberi dampak positif bagi masyarakat.

Dari penjelasan di atas, maka didapatkan suatu gambaran mengenai desain yang akan diterapkan ke dalam perancangan produk dan pelingkupnya, yakni *showroom* dan *booth* Pal'S Gallery. Desain

yang disajikan adalah desain modern dan menarik dengan menyajikan identitas dan ciri khas perusahaan, yaitu material rotan alami. Memanfaatkan material rotan guna menonjolkan ciri khas perusahaan, dengan melakukan eksperimen material kedalam perancangan produk maupun pelingkup *display*. Sehingga pengunjung dapat merasakan suasana atau pengalaman baru secara visual, dan mengubah kesan kuno pada rotan menjadi kesan modern.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, Fauzi. (2015). *Ciri dan contoh Desain Modern*.<http://prodezign.web.id/?p=292> diakses pada tanggal 13 September 2016 pada jam 13.09.

Akmal, I. (2007). *Lantai seri rumah ideal*. Jakarta: Gramedia.

Alvin-T Official Website, diakses dari <http://www.alvin-t.com/> pada tanggal 3 Juni 2015 pada jam 15.45 WIB.

Badan Standardisasi Nasional. http://www.bsn.go.id/main/berita/berita_det/6388#.VvtioOJ96Hs diakses pada tanggal 30 Maret 2016 pada jam 12.55 WIB

Ching, D.K , Francis. (1996) *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga

Ching D.K, (2007). *Architecture: Form, space, and order*. Hoboken, N.J: John Wiley & Sons.

Desain Kursi Berbahan Baku Rotan dari Masa ke Masa. Jurnal Online Institut Teknologi Nasional. Vol. 01. No. 01. 2013. diakses pada tanggal 30

Maret 2016 pada jam 12.55 WIB

Eksplorasi Struktur dan Kombinasi Material Produk Furnitur Rotan. Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. diakses pada tanggal 30 Maret 2016 pada jam 12.55 WIB

Harun Yahya diakses pada tanggal 29 Maret

Human Dimension & Interior Space, London : The Architectural Press Ltd.

Jurnal Desain Mebel diakses dari http://dspace.library.uph.edu:8080/bitstream/123456789/1778/10/02420080067_Chapter2.pdf pada tanggal 30 Maret 2016 pada jam 12.55 WIB

Marvell City Official Website, diakses dari <http://www.marvellcity.com/> pada tanggal 30 November 2015 pada jam 20.20 WIB.

Merawat Furnitur Berbahan Rotan, diakses dari <http://www.suara.com/bisnis/2015/11/10/183000/merawat-furnitur-berbahan-rotan> pada tanggal 30 Maret 2016 pada jam 12.55 WIB

Neufert, Ernst. (2002). Data Arsitek : Edisi 33 Jilid 2. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Out For Space, diakses dari <http://www.outforspace.com/#karuun> pada tanggal 14 Maret 2016 pada jam 13.23 WIB

Panero, Julius. (1979). Human Dimension & Interior Space. London : The Architectural Press Ltd.

Postell, James Christopher. (1958). Furniture Design. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.

Studi Hiji Official Website, diakses dari <http://www.studiohiji.com/> pada tanggal 3 Juni 2015 pada jam 15.45 WIB.