

PERANCANGAN RUANG PAMER DAN PRODUK FURNITUR DENGAN PENDEKATAN DESAIN MULTIFUNGSI OLEH HANANI STUDIO

Franzeska Stephani Witjahjo^a, Maureen Nuradhi^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland,
Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : maureen.nuradhi@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

The population of Indonesia from year to year is predicted to continue to increase, and the social conditions that are influencing and currently taking place are that most people will look for comfort and beauty when choosing the furniture they will use. The lifestyle of most people in the city is also changing due to increasingly significant cultural and social shifts. For example, many people are switching to apartments or houses with limited land due to expensive land prices. Hanani Studio is a business that manufactures furniture and provides related services. As a furniture business that applies the principles of compact space furniture with a multifunctional design, it is hoped that it can be a solution for people with limited residential land so that it can answer their needs. A vital component of this design is the use of geometric shapes and the emphasis on the material. Shapes are taken from basic geometric shapes by reducing or separating the basic shapes and using good-quality materials at affordable prices. Utilizing woven rattan, a feature of the Indonesian native way of life, as the primary focal point in shops for home decor and furniture. The furniture currently in the Hanani Studio showroom is a product of ready-to-use and custom furniture. This design emphasizes that a multifunctional design approach in designing showrooms and furniture products not only provides practical solutions to space limitations but also offers added value in terms of aesthetics and innovation, improving users' overall quality of life.

Keywords: *Compact, Furniture, Material, Multifunctional Design*

ABSTRAK

Jumlah penduduk Indonesia dari tahun ke tahun diperkirakan akan selalu mengalami peningkatan dan kondisi sosial yang berpengaruh dan sedang berlangsung saat ini adalah kebanyakan orang akan mencari kenyamanan dan keindahan dalam memilih furnitur yang akan mereka gunakan. Gaya hidup orang kota sebagian besar orang juga berubah dikarenakan pergeseran budaya dan sosial yang makin signifikan, seperti misalnya banyak orang yang beralih ke apartemen atau rumah dengan lahan yang sempit karena harga tanah yang mahal. Hanani Studio adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang barang dan jasa pembuatan furnitur. Bisnis furnitur yang menerapkan prinsip *compact space furniture* dengan multifungsi desain diharap dapat menjadi solusi bagi masyarakat dengan lahan hunian sempit sehingga dapat menjawab kebutuhan mereka. Penerapan geometrik design dan *focus on material* menjadi poin penting dalam perancangan ini. Bentuk yang diambil dari bentuk dasar geometrik dengan cara mengurangi atau memisah bentuk dasar dan menggunakan material dengan kualitas bagus dengan harga terjangkau. Menggunakan anyaman rotan yang merupakan unsur budaya lokal Indonesia sebagai aksen utama pada produk furnitur dan interior *showroom*. Furnitur yang ada pada *showroom* Hanani studio merupakan produk *ready to use furniture* dan *custom furniture*. Perancangan ini menegaskan bahwa pendekatan desain multifungsi dalam perancangan ruang pameran dan produk furnitur tidak hanya memberikan solusi praktis untuk keterbatasan ruang, tetapi juga menawarkan nilai tambah dari segi estetika dan inovasi, meningkatkan kualitas hidup pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Compact, Desain Multifungsi, Furnitur, Material*

PENDAHULUAN

Berdasarkan data dan hasil proyeksi penduduk, jumlah penduduk Indonesia dari tahun ke tahun diperkirakan akan selalu mengalami peningkatan (Alisjahbana, Suryamin, & Ferraris, 2013). Berdasarkan hasil pengamatan, kondisi sosial yang berpengaruh dan sedang berlangsung saat ini adalah kebanyakan orang akan mencari kenyamanan dan keindahan dalam memilih furnitur yang akan mereka gunakan serta gaya hidup orang kota sebagian besar juga berubah dikarenakan pergeseran budaya dan sosial yang makin signifikan, seperti misalnya karena banyak orang yang beralih ke apartemen atau rumah dengan lahan yang sempit karena harga tanah yang mahal.

Terdapat beberapa kategori hunian vertikal mulai dari apartemen, rumah susun, indekos dan lain-lain. Pada umumnya, hunian tersebut menyediakan lebih dari puluhan ataupun hingga ratusan ruang untuk siap dihuni, sehingga dapat menampung sekian banyak penghuni dalam lahan yang terbatas. Akan tetapi, permasalahan yang sebenarnya terjadi adalah meskipun dengan disediakannya puluhan hingga ratusan ruang huni dalam lahan yang terbatas, luas ruang yang disediakan pastinya juga akan terbatas. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, penghuni juga harus dituntut untuk lebih cermat dalam memilih perabot yang nantinya akan mengisi ruang huni mereka terkait dengan aktivitas apa saja yang nantinya akan mereka lakukan di huniannya.

Melalui permasalahan tersebut, perancangan ini diorientasikan pada fungsi perabot yang mencakup kebutuhan utama penggunaannya seperti fasilitas untuk berbaring, fasilitas bekerja/ belajar ataupun fasilitas untuk ruang penyimpanan.

Dengan pertimbangan keterbatasan ruang gerak pengguna, perabot juga harus mampu untuk memenuhi aktivitas pengguna mulai dari segi efektivitas fungsi dan efisiensi ruang. Pada akhirnya, solusi yang sebenarnya ingin dicapai adalah sebuah unit perabot yang mampu memenuhi kebutuhan mereka terkait aktivitas yang mereka lakukan.

Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan. Ketika menyusun sebuah rumusan masalah harus memperhatikan teknik perumusan masalah. Sehingga dalam melaksanakan penelitiannya tidak mengalami kesalahan atau kegagalan (Sugiyono 2015:228). Adanya perumusan masalah pada perancangan proyek ini diantaranya:

- Pada produk furnitur: Bagaimana mendesain produk *compact furniture* yang memiliki desain multifungsi dengan desain yang menarik dan tahan lama pada lahan hunian sempit. Berikut adalah kajian dari masalah – masalah tersebut :
1. Bagaimana mendesain set furnitur multifungsi yang berisi 5 item dengan

desain yang sederhana namun menjawab kebutuhan pengguna?

2. Bagaimana implementasi desain furnitur multifungsi dalam bentuk karya jadi dengan skala 1 : 1?
- Pada proyek *showroom* : Bagaimana mendesain sebuah *showroom* yang memiliki 3 fasilitas kerja yaitu sebagai *showroom workshop* dan kantor dengan konsep interior yang menarik agar memberikan kenyamanan bagi pengguna dan *customer*.

Melalui tahap analisis hingga temuan rumusan masalah, maka dapat dilakukan pembagian tujuan dari proyek perancangan produk furnitur dan *booth* antara lain:

- Pada Produk Furnitur:
Mendesain produk *compact furniture* yang memiliki desain multifungsi sebagai solusi mengatasi kurang tersedianya fasilitas ruangan pada lahan hunian sempit; mendesain set furnitur multifungsi yang berisi 5 *item* dengan desain yang sederhana namun menjawab kebutuhan pengguna; mengimplementasikan hasil perancangan furnitur multifungsi dan perwujudan karya dalam bentuk dan ukuran yang sebenarnya dengan skala 1 : 1.
- Pada Proyek *Showroom*:
Mendesain sebuah *showroom* yang memiliki 3 fasilitas kerja yaitu sebagai *showroom*, *workshop* dan kantor dengan konsep interior yang menarik agar memberikan kenyamanan bagi pengguna dan *customer*; mendesain organisasi ruang yang baik pada *showroom*

Hanani Studio; memberikan peranan desain interior dalam membuat simulasi ruang yang dapat membuat pengunjung mendapatkan referensi kegunaan produk dalam *showroom*; mendesain suasana ruang yang dapat menampilkan identitas *brand* Hanani Studio dari segi pemilihan material elemen interior yang sesuai.

LITERATUR / STUDI PUSTAKA

Definisi Furnitur

Furnitur adalah hal yang tidak bisa kita pisahkan dari interior sebuah bangunan. Selain memiliki fungsi yang sangat penting dalam hal penyimpanan, furnitur juga mempengaruhi tampilan interior sebab mampu menguatkan desain yang digunakan di dalamnya (Erick, Y., 2021).

Menurut Irawan, Y., Rahmalisa, U., Wahyuni, R., & Devis, Y. (2019) furnitur adalah istilah yang digunakan untuk perabot rumah tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaannya. Misalnya furnitur sebagai tempat penyimpan biasanya dilengkapi dengan pintu, laci dan rak, contoh lemari pakaian, lemari buku, dan lain-lain.

Menurut Erick, Y. (2021) selain fungsi utamanya sebagai media penyimpanan dan tempat untuk melakukan aktivitas, berikut ini adalah fungsi lain dari furnitur:

1. Pengisi hunian atau tempat tinggal.

Mendukung aktivitas dalam sebuah bangunan atau apartemen, misalnya di dalam bangunan perkantoran.

2. Meningkatkan nilai sebuah perusahaan seperti mebel ruang kerja yang mampu membangkitkan motivasi karyawan karena menghadirkan suasana dan fasilitas yang mendukung.
3. Menghadirkan estetika dan nilai seni tersendiri pada sebuah ruangan sehingga memerlukan pertimbangan dalam pembeliannya.

Azkiya, S., & Sudarwanto, B. (2020) menyebutkan juga bahwa Furnitur digunakan sebagai alat untuk mendukung tubuh manusia, menyimpan atau menampilkan (*display*) barang, dan membagi ruangan (*partisi*). Furnitur dikategorikan sesuai dengan kegunaan sosial, yaitu *healthcare*, *hospitality*, kantor, rekreasi, agama, hunian, toko, dan penyimpanan.

Secara keseluruhan, mebel berbentuk *freestanding* atau bersifat 'yang dapat dipindahkan', namun ada pula jenis furnitur yang *built-in* (tidak dapat dipindahkan), biasanya dipasang pada dinding, lantai, atau *ceiling*. Furnitur berfungsi untuk mendukung aktivitas hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya. Selain itu, Furnitur berfungsi pula memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya.

Definisi Compact Furniture

Menurut Alvionita, B., Santosa, A., & Rakhmawati,

A. (2016) *Compact* adalah sebuah kata sifat yang diterapkan pada sebuah perabot, yang mana mempunyai arti segala sesuatu yang terkesan rapi, padat, dan rapat. Pada perabot dengan sistem compact terdapat beberapa keuntungan seperti ringkas dan praktis.

Compact furniture adalah furnitur yang terdapat beberapa perabot di dalam 1 perabot. *Compact* pada desain ini adalah dalam segi penyimpanan dan juga bentuk perabot. Jadi pengguna dapat menggunakan 1 perabot seperti meja, maka meja tersebut setelah digunakan dapat disimpan kembali ke perabot.

Definisi Desain Multifungsi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Multifungsi adalah sesuatu yang memiliki berbagai tugas atau fungsi. Bisa diartikan sebagai furnitur multifungsi adalah furnitur yang memiliki lebih dari 1 fungsi dalam satu hal. Furnitur multifungsi pada dasarnya memiliki fungsi sama dengan furnitur lain, tetapi furnitur multifungsi memiliki nilai lebih.

Furnitur dengan konsep *space saving* adalah furnitur yang memiliki banyak fungsi tetapi dapat dipadatkan ke dalam sebuah furnitur atau yang biasa disebut dengan furnitur multifungsi. Konsep tersebut bertujuan membuat suatu ruangan dengan luas terbatas mampu menampung segala kegiatan dan kegiatan penghuninya tanpa harus menggunakan furnitur berlebih (Vidyaprabha, K., Susanto, E. T., Jayadi, N., & Prasetya, R. D., 2022).

Mebel multifungsi di masa ini merupakan salah satu mebel yang paling sering digunakan, terlebih pada tempat-tempat yang memiliki ukuran kecil. Mebel multifungsi merupakan mebel yang memiliki lebih dari satu fungsi sehingga mebel ini dapat digunakan untuk beberapa aktivitas penggunaannya. Mebel ini dibuat dengan memikirkan efisiensi ruangan, khususnya pada ruangan- ruangan yang memiliki ukuran kecil sehingga sirkulasi ruangan tidak terganggu karena hanya menggunakan satu mebel saja yang memiliki beberapa fungsi (Risdianto, R., & Setiawan, A. P., 2018).

Berikut ini beberapa manfaat furnitur multifungsi, (Pexio, 2022) diantaranya:

1. Ruangan Lebih Rapi
Furnitur rata-rata multifungsi memiliki desain yang ramping dan praktis.
2. Perabotan Mudah Dipindahkan
Perabotan ini memiliki bobot yang lebih ringan sehingga mudah dipindahkan dari satu ruang ke ruangan lainnya. Meski tidak terlalu berat, furnitur multifungsi tetap kokoh apabila terbuat dari material terbaik dan berkualitas.
3. Desainnya Paling Modis
Desain furnitur ini terlihat modern dan futuristik yang cocok diterapkan dalam berbagai gaya ruangan. Warnanya juga terlihat kalem dan tidak terlalu mencolok sehingga menciptakan kesan *stylish*.
4. Lebih Fleksibel
Ruangan pun tidak terlihat membosankan karena furnitur ini.

5. Penghematan Jangka Panjang

Harga furnitur multifungsi memang sedikit mahal karena kecanggihannya. Namun, dapat menghemat biaya pembelian furnitur hingga mencapai jutaan rupiah karena fungsinya sudah terwakili dalam furnitur serbaguna ini.

Definisi *Showroom* / Ruang Pamer

Menurut Kamus Bahasa Inggris Terjemahan Indonesia, arti kata *showroom* adalah kamar pajangan. Arti lainnya dari *showroom* adalah ruang pamer. *Showroom* juga dapat didefinisikan sebagai tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, furnitur, dan lain-lain yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran.

Dengan memiliki *showroom* mereka dapat menampilkan semua produk unggulan mereka dengan tampilan yang menarik dan dapat menarik perhatian konsumen. Selain itu, konsumen juga akan merasa lebih nyaman dan percaya diri untuk membeli produk yang diinginkan karena dapat melihat secara langsung dan membandingkan dengan produk serupa yang tersedia di *showroom* (Pakguru.co.id, 2022).

Beberapa teori dan referensi pustaka yang menjadi dasar penyelesaian permasalahan yang terjadi pada ruang pamer adalah teori tata ruang pamer yang sesuai dengan kriteria (Ching, 2007; De Chiara, 1980; Dean, 1996; Neufert, 2012 dalam Suryasari, N., Mustikawati, T., Titisari E.,Y., 2015), diantaranya:

- Fleksibilitas ruang

Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan.

- Sirkulasi

Sirkulasi merupakan aspek terpenting dalam perancangan ruang pameran karena terkait dengan kenyamanan pengunjung.

- Penghawaan

Perlu adanya ventilasi udara yang cukup untuk ruangan yang tidak menggunakan penghawaan buatan. Penggunaan ventilasi silang sangat penting agar sirkulasi udara dapat mengalir dengan baik.

- Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan tata display objek pameran. Pencahayaan diatur agar tidak mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung.

- Penataan objek pameran dan penyajian dalam ruang

Terkait dengan penataan objek pameran, ada tiga penataan objek, yaitu:

- i. *In showcase*: benda yang dipamerkan termasuk kecil, karenanya diperlukan wadah atau kotak tembus pandang yang kadang juga memperkuat kesan/tema dari benda yang dipamerkan.
- ii. *Free standing on the floor, on plinth or support*: benda yang dipamerkan memiliki dimensi yang cukup besar sehingga memerlukan panggung/ketinggian tertentu untuk batas dari objek pameran.

- iii. *On walls or panel*: benda yang dipamerkan di dinding ruang atau partisi pembatas ruangan.

Penataan objek pameran pada ruang pameran mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati objek yang dipamerkan. Penataan ruang pameran disesuaikan dengan objek yang dipamerkan antara lain besar kecilnya dimensi objek.

Antropometri dan Ergonomi

Istilah antropometri berasal dari kata “antro” = manusia dan “metri” = ukuran. Secara definitif antropometri dapat dinyatakan sebagai suatu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri secara luas digunakan untuk pertimbangan ergonomi dalam suatu proses rancang bangun fasilitas merupakan faktor yang penting dalam menunjang peningkatan pelayanan jasa produksi. Menurut Wignjosoebroto, S. (2008) antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkaran tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya.

Menurut Purnomo, H. (2013) Antropometri didefinisikan sebagai pengukuran tubuh manusia, sehingga diharapkan perancangan yang dibuat harus berbasis pada ukuran tubuh manusia untuk dapat meningkatkan produktivitas. Pada dasarnya perancangan fasilitas kerja secara

ergonomi ditujukan untuk mendapatkan kepuasan bagi pengguna fasilitas kerja. Kepuasan tersebut dapat berupa keamanan, kenyamanan maupun kesehatan yang ditinjau dari sudut pandang ilmu anatomi, fisiologi, psikologi, kesehatan, dan keselamatan kerja.

METODE

Observasi

Kegiatan observasi telah dilakukan sejak Desember 2021, dengan mengumpulkan data serta artikel dan studi mengenai kebutuhan dan permintaan pasar di Indonesia terkini.

Survei

Survei yang dilakukan dengan cara menyebar kuesioner kepada pihak-pihak yang dapat menjadi calon pengguna produk. Informasi yang dikumpulkan berupa data calon pembeli/pengguna, minat pembeli, keinginan dan kebutuhan pembeli terhadap produk yang ada di pasaran dan juga produk yang akan diproduksi oleh Hanani Studio.

Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan berdasarkan studi literatur serta standar perancangan produk furnitur dan ruang pameran / *showroom*. Hal ini dilakukan atas referensi dari buku, artikel, dan jurnal sebagai acuan dalam perancangan.

Semua hasil olahan data, kuesioner, dan studi literatur digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam proses perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Proyek

Pada produk furnitur

1. Produk : Unit furnitur multifungsi, furnitur tersebut memiliki dan mewadahi fungsi-fungsi seperti tempat tidur, meja rias, meja kopi, meja makan, kursi, unit penyimpanan, sofa
2. Material : plywood, HPL, besi hollow, kain linen.
3. Konsep Utama : *compact*, multifungsi, tahan lama, sederhana.
4. Warna : warna coklat natural, dengan warna putih digunakan sebagai aksen
5. Pengguna : pengguna lahan hunian sempit seperti apartemen atau rumah dengan ukuran kecil.

Pada proyek ruang pameran / *showroom*

1. Fungsi : *Showroom, clean workshop, kantor*
2. Konsep : *Space of inspiration*
3. Pengguna : Pengunjung, staf/ karyawan

Berdasarkan hasil pengamatan, kondisi sosial yang berpengaruh dan sedang berlangsung saat ini adalah kebanyakan orang akan mencari kenyamanan dan keindahan dalam memilih furnitur yang akan mereka gunakan serta gaya hidup orang kota sebagian besar orang juga berubah dikarenakan pergeseran budaya dan sosial yang makin signifikan, seperti misalnya

karena banyak orang yang beralih ke apartemen atau rumah dengan lahan yang sempit karena harga tanah yang mahal. Dalam perancangan produk, Hanani Studio melakukan survei pada Januari 2022 mengenai minat calon pembeli terhadap produk multifungsi furnitur untuk lahan hunian sempit serta keinginan dan kebutuhan market segmen yang telah ditentukan.

Data Pengguna Showroom

Pengguna yang akan berada di *showroom* adalah staf *showroom*, pekerja *workshop*, karyawan kantor dan pengunjung *showroom*.

Data Aktivitas Pengguna Showroom Founder :

1. Membuat kebijakan yang harus ditaati pegawai
2. Observasi kebutuhan dan kegiatan pelanggan
3. Mengamati *job desc* setiap karyawan

Sekretaris :

1. Membantu mengatur para manajer tim serta perusahaan secara keseluruhan

Team Desainer :

1. Menerima tugas dan proyek
2. Observasi dan menganalisis *site* proyek
3. Membuat konsep, presentasi, alternatif, dan 3D

Team Finance :

1. Mengelola dan mengurus keuangan perusahaan
2. Melakukan perencanaan dan *screening* keuangan
3. Bertanggung jawab atas keuangan perusahaan

Team Public Relation :

1. Menerima arahan dari Direktur Utama
2. Menyampaikan *value* produk kepada pelanggan
3. Meyakinkan pelanggan untuk membeli produk

Staff Showroom :

1. Menawarkan dan menjelaskan kepada calon pembeli terhadap furnitur yang berada di ruang pameran
2. Membantu *customer* dalam proses pembelian

Pekerja Workshop :

1. Merakit furnitur sebelum dikirim
2. *Packing* furnitur sebelum dikirim

Konsep Perancangan Produk Furnitur

Solusi Perancangan produk furnitur Hanani Studio adalah perabot rumah tangga yang memiliki konsep multifungsi dengan prinsip *compact*. Solusi ini menjawab permasalahan dari segi kegunaan serta bentuk yang dibutuhkan oleh pasar pada lahan hunian sempit. Produk furnitur tersebut diantaranya:

1. Coffee Table & Cube Puff

Meja kopi ini dapat dijadikan sebagai meja kerja ketika bagian atas meja kopi diangkat, serta adanya *cube puff* berupa kursi yang terletak didalam meja kopi. Busa yang ada pada *cube puff* dapat dilepas pasang sehingga dapat dijadikan sebagai alas duduk ketika pengguna duduk dilantai. *Cube puff* tanpa *foam* dapat dijadikan sebagai nakas.



Gambar 1. Hasil produk Prototipe 1:1
Coffee Table & Cube Puff
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

2. *Sidebed Table & Nightstand Seat*

Merupakan meja kerja yang dapat digunakan ketika pengguna berada dikasur. *Nightstand seat* merupakan nakas namun jika bagian atas diputar, nakas tersebut dapat dijadikan sebagai kursi untuk meja kerja *sidebed table*. Dilengkapi dengan laci, meja, dan kursi dapat menyimpan barang yang cukup.



Gambar 2. Hasil produk Prototipe 1:1
Sidebed Table & Nightstand Seat
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

3. *Sofabed*

Bentuk awalan hanya terlihat seperti sofa biasa yang memiliki laci, namun jika sofa dibuka dapat dijadikan sebagai tempat tidur dengan hanya menambahkan kasur.



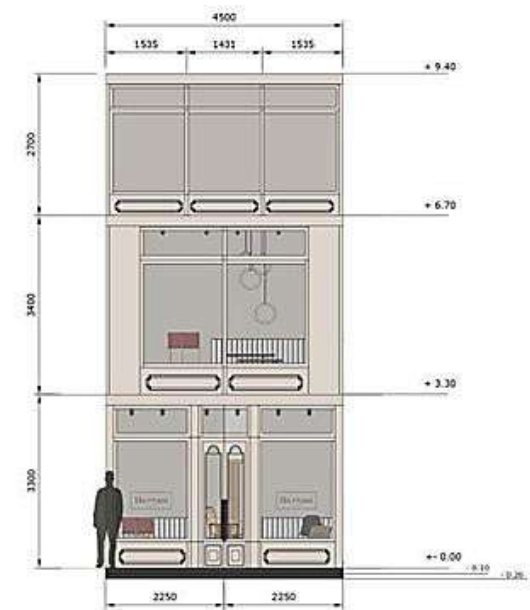
Gambar 3. Hasil produk Prototipe 1:1 *Sofabed*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Ruang Pamer / *Showroom*

Dalam proses perancangan *showroom* sebagai *channels* perusahaan agar konsumen dapat melihat dan merasakan *value* produk yang dihasilkan Hanani Studio secara langsung sehingga dapat menarik minat konsumen untuk membeli produk di *showroom* serta adanya *workshop* yang dapat dilihat oleh pengunjung atau *customer*.

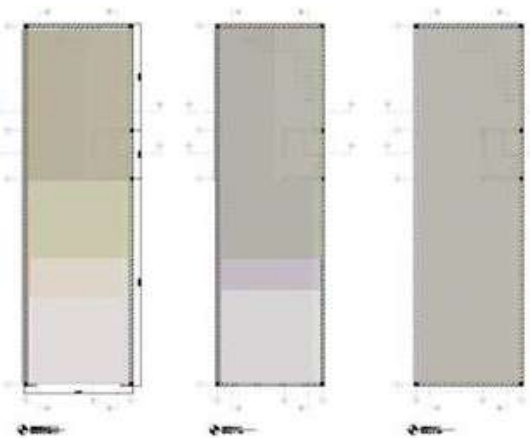
Adanya kantor digunakan sebagai tempat karyawan bekerja dan sebagai *display area* ruang

kantor. *Showroom* Hanani Studio merupakan sebuah bangunan ruko 3 lantai dengan ukuran 4,5 x 15 dengan besaran luas 202,5 m2. Terletak di Ruko Citi 9, Driyorejo, Gresik, Jawa Timur.



Gambar 4. Tampak Depan *Showroom*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep *Zoning*, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi



Gambar 5. *Overlay Analisis Site*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

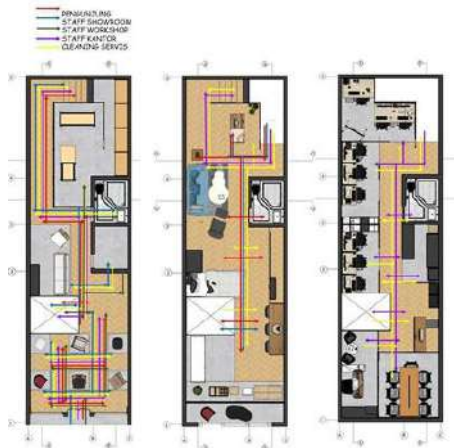
Tabel 1. Hasil *Overlay Analisis Site*

Zone Karakter	Cocok Untuk Area	Tidak Cocok Untuk Area
Tidak terlalu banyak mendapat sinar, pengap, bising, tidak privat	<i>Workshop, showroom, ruang loker, ruang tunggu</i>	Kantor, ruang president d, <i>pantry</i> , toilet
Tidak terlalu banyak mendapat sinar, pengap, tidak bising, tidak privat	<i>Workshop, showroom, ruang loker, ruang tunggu</i>	Kantor, ruang president d, <i>pantry</i> , toilet
Banyak mendapat sinar, pengap, bising, tidak privat	<i>Workshop, showroom, ruang loker, ruang tunggu</i>	Kantor, ruang president d, <i>pantry</i> , toilet
Banyak mendapat sinar, pengap, tidak bising, tidak privat	<i>Workshop, showroom, ruang loker, ruang tunggu</i>	Kantor, ruang president d, <i>pantry</i> , toilet
Tidak terlalu mendapat sinar, pengap, bising, privat	Kantor, ruang president d, <i>pantry</i> , toilet	<i>Workshop, showroom, ruang loker, ruang tunggu</i>

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Dari hasil analisis tapak dalam *site* yang di *overlay* dapat menghasilkan beberapa karakter *zoning* dengan catatan yaitu pada area yang bising dapat diubah menjadi tidak bising dengan menambahkan beberapa elemen seperti partisi yang memiliki akustik. Area tidak privat dapat menjadi privat jika diberi penutup ruangan. Area yang tidak mendapat banyak sinar dapat diberi pencahayaan tambahan agar ruangan mendapat banyak sinar. Area yang

pengap dapat diberi bukaan seperti jendela agar ruangan menjadi tidak pengap.



Gambar 6. Organisasi Ruang Dan Pola Sirkulasi
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Showroom menggunakan pola organisasi ruang campuran yaitu linear pada bagian ruang kantor dan beberapa ruangan / area yang memiliki jalan lurus sehingga menjadi unsur membentuk utama dalam deretan ruang, pola sirkulasi grid yang terdiri dari beberapa jalan sehingga menghubungkan titik terpadu pada area *display* dimana produk yang dipajang membentuk pola yang rapi terdiri dari beberapa produk yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid. Pada area kantor terdapat beberapa ruangan seperti ruang *owner*, ruang kantor untuk tim desainer, tim *finance & admin*, tim PR dan *meeting room*. Pada area kantor lantai 3 menggunakan pola linear dimana nantinya meja akan disusun memanjang sehingga pola sirkulasinya *entrance*. Menggunakan pola sirkulasi campuran yaitu *cluster* pada tiap ruangan terutama pada area *showroom* dan sirkulasi *entrance* pada jalan menuju ruangan (penggunaan sirkulasi ini berdasarkan akses/jalan pengunjung didalam ruangan tersebut).

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Setelah melakukan beberapa riset, aplikasi gaya desain *Refind Craft* dengan menggunakan unsur anyaman rotan merupakan *trend sense* tahun 2022/2023. Selain itu unsur kerajinan seperti anyaman rotan juga termasuk dalam Interior Trends 2022/2023.



Gambar 7. Refind Craft / SS2022
Sumber: trendsense.com, 2022



Gambar 8. Interior trends 2022/2023 by Milou Ket
Sumber: Hometextile.com., 2021

Maka dari itu untuk konsep aplikasi gaya dan suasana ruang akan menggunakan anyaman rotan sebagai aksan untuk mendukung penerapan konsep *showroom*. Dengan mengaplikasikan anyaman rotan pada dinding atau pemisah ruangan, hal tersebut dapat menjadikan koleksi pertama dari Hanani Studio yaitu *Callamus*, menjadi satu kesatuan.

Konsep gaya dan suasana ruang mengarah pada penggunaan bentuk geometrik seperti bentuk pesergi pada hiasan dinding dan garis-garis pada kisi-kisi kayu yang dikombinasikan dengan material anyaman rotan tersebut dapat menjadikan sebuah pemisah ruang yang estetik. Penempatan vegetasi pada beberapa titik diterapkan untuk membuat suasana ruang lebih hidup dan tidak kering serta perpaduan warna hijau tanaman sangat cocok dengan warna coklat yang ada pada dinding atau anyaman rotan itu sendiri.



Gambar 9. Area *Display Showroom* Hanani Studio
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Konsep aplikasi bentuk yang diterapkan adalah bentuk dasar geometrik yang digunakan kedalam desain, contoh seperti pola lantai dan bentuk ruangan yang ada pada *showroom*. Bahan pelingkup pada keseluruhan ruangan menggunakan *finishing* dengan pemilihan warna dasar alam seperti coklat dan warna putih sebagai aksan. Bahan yang digunakan juga berupa kayu pada kisi-kisi yang ada pada pemisah ruangan yang dipadukan dengan kaca. Sebagaian besar dinding dicat dengan warna coklat dengan penambahan *wall panel* warna putih pada bagian bawah dan penambahan *frame* anyaman sebagai aksan pada dinding.



Gambar 10. Area Kerja *Showroom* Hanani Studio
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Pola lantai mengikuti bentuk ruangan, sehingga hal tersebut juga dapat menjadi tanda sirkulasi untuk pengguna area tersebut. Menggunakan lantai *parquet* kayu pada area sirkulasi dan lantai acian semen pada tiap ruangan seperti ruang *workshop* dan pada area kantor.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Konsep aplikasi furnitur yang ada pada *showroom* Hanani Studio adalah sebagai *display* dengan tujuan agar pengunjung dapat melihat dan mencoba langsung produk furnitur Hanani Studio. Furnitur yang ada pada area kantor seperti meja kursi juga termasuk dalam *display*, dalam artian ketika pengunjung atau calon *customer* ingin berkonsultasi dengan desainer, maka pengunjung dapat menuju ke area kantor lantai 3, pengunjung juga dapat melihat contoh produk furnitur untuk kantor. Furnitur yang ada pada *showroom* Hanani studio merupakan *ready to use furniture* dan *custom furniture*.



Gambar 11. Area *Display Showroom* Hanani Studio
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Furnitur dan Interior

Konsep aplikasi *finishing* pada produk furnitur adalah menggunakan HPL warna coklat dan putih serta penambahan aksesoris dengan memasukkan unsur budaya lokal Indonesia yaitu anyaman rotan kedalam produk furnitur. Pada bagian kursi menggunakan *finishing* kain linen putih yang diberi *ritsleting* agar *cover* dudukan

dapat diganti dan tidak merusak busa dudukan. Menggunakan bahan seperti karet pada bagian kaki furnitur untuk melindungi agar tidak langsung bersentuhan dengan lantai.

Konsep aplikasi *finishing* pada interior *showroom* adalah menggunakan cat dinding *nippot paint special effect* dan adanya wall panel dengan *finishing* cat putih. Menggunakan *parquet* dan acian semen untuk *finishing* lantai. Pada bagian plafon menggunakan *finishing gypsum drop ceiling*, cat, dan kayu. Pada bagian kamar mandi, lantai dan dinding menggunakan kombinasi keramik.



Gambar 12. Material Board
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Pendirian suatu bisnis tentunya memiliki tujuan untuk dapat menjadi solusi dari permasalahan yang sedang terjadi di kehidupan masyarakat. Beberapa isu yang sedang terjadi di kehidupan masyarakat sekarang ini adalah semakin mahal nya harga hunian yang ada sehingga banyak masyarakat yang beralih ke lahan hunian sempit seperti apartemen dikarenakan harga yang terjangkau.

Dengan keterbatasan lahan yang ada, masyarakat resah akibat kebutuhan aktivitas dan perabotan yang banyak tetapi kebutuhan mereka tidak terpenuhi. Atas dasar permasalahan tersebut yang menjadi latar belakang didirikannya sebuah perusahaan barang dan jasa pembuatan furnitur Hanani Studio yang mengusung *value* bisnis utamanya menciptakan sebuah perabot *compact* multifungsi yang dapat menjawab kebutuhan *customer* pada setiap proyeknya.

Proyek perancangan yang menjadi tugas akhir penulis adalah perancangan ruang pameran / *showroom* di Driyorejo, Gresik dan produk furnitur dengan pendekatan desain multifungsi. Penerapan *geometric design* dan *focus on material* menjadi poin penting dalam perancangan ini. Bentuk yang diambil dari bentuk dasar geometrik dengan cara mengurangi/ memisah bentuk dasar dan menggunakan material dengan kualitas bagus dengan harga terjangkau. Menggunakan anyaman rotan sebagai aksen utama pada produk furnitur dan interior *showroom*.

REFERENSI

- Alisjahbana, A. S., Suryamin, & Ferraris, J. (2013). *Proyeksi Penduduk Indonesia*. Badan Pusat Statistik Indonesia. Jakarta.
- Alvionita, B., Santosa, A., & Rakhmawati, A. (2016). Perancangan Compact Furnitur untuk Penghuni Rumah Susun di Surabaya. *Intra*, 4(2), 195-202.
- Azkiya, S., & Sudarwanto, B. (2020). Kajian Konsep Space Saving Terhadap Keleluasan Ruang pada Apartemen Tipe Studio. *J. Imaji*, 9(2), 221-230.
- Erick, Y. (2021, 12 Oktober). *Apa Itu Furniture? Pengertian, Fungsi, Sejarah, Jenis, Contoh*. <https://stellamariscollege.org/furniture/>.
- Hometextile.com. (2021). *Interior trends 2022/2023 by Milou Ket*. <https://hometextile.com.tr/interior-trends-2022-2023-by-milou-ket/>.
- Irawan, Y., Rahmalisa, U., Wahyuni, R., & Devis, Y. (2019). Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(2), 150-159.
- Pakguru.co.id. (2022). *Apa Itu Showroom dan Fungsinya dalam Bisnis*. <https://pakguru.co.id/apa-itu-showroom/>.
- Pexio. (2022). *13 Furniture Multifungsi Wajib untuk Rumah Minimalis*. <https://pexio.co.id/id/blogs/desain-interior/furniture->

- multifungsi.
- Purnomo, H. (2013). Antropometri dan Aplikasinya. Yogyakarta: Graha Ilmu, 1-26.
- Risdianto, R., & Setiawan, A. P. (2018). Perancangan Mebel Multifungsi untuk Apartemen Tipe Studio. *Intra*, 6(2), 835-839.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). Bandung: Alfabeta, 28(1), 12.
- Suryasari, N., Mustikawati, T., Titisari E.,Y. (2015). Penataan Ruang Pamer Kerajinan Keramik Dinoyo Malang. RUAS (Review of Urbanism and Architectural Studies), 13(2), 67-76.
- Trendsenses. (2022). *REFINED CRAFT // 2023*. <https://www.trendsenses.com/refined-craft-ss2022/>.
- Vidyaprabha, K., Susanto, E. T., Jayadi, N., & Prasetya, R. D. (2022). Desain Kabinet Multifungsi untuk Ruang Sempit Apartemen. *Jurnal Desain Indonesia.*, 4(1), 25-33.
- Wignjosoebroto, S. (2008). Ergonomi Studi Gerak dan Waktu Edisi Pertama. Penerbit Guna Widya, Surabaya.