

PERANCANGAN PRODUK FURNITUR HEMAT RUANG DAN BOOTH DENGAN PENDEKATAN MODULAR DESAIN OLEH VIDI VICI COLLECTION

Vincent Tan Prijono^a, Gervasius Herry Purwoko^b

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

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

ABSTRACT

The increasing population of Indonesian people has also increased the demand for household products, especially furniture, to meet their needs. However, the condition of a small residence makes the space appear cramped and full. VIDI VICI is an online-based furniture manufacturing company with a mass market share, which refers to providing various large-scale furniture and interior accessory needs. The company carries modular concept furniture products with a minimalist style that divides the system into smaller parts called modules, which can be modified, replaced, and created independently with other modules. The modular approach allows for flexibility and adaptability in furniture products, which can be adapted to various needs and space conditions. The design concept for this interior product is in the form of space-saving furniture or interior products such as space-saving furniture and booths. The module is designed to be compatible with other modules, using the system stack lock provides freedom in adjusting the position of the product according to needs and desires without fear of it shifting or falling. At the same time, the booth carries a minimalist style modular concept with a simple, plain, and open layout. The method used in this design has 5 stages, including observation, survey, and literature study, the initial sketch process and 3D stage, the development of the initial sketch into a design, and the design testing stage. Implementing modular designs in furniture and booth products is expected to provide added value for users, especially regarding flexibility and space efficiency.

Keywords: Booth, Furniture, Minimalist, Modular, Space-saving

ABSTRAK

Meningkatnya populasi masyarakat Indonesia turut serta meningkatkan jumlah permintaan produk rumah tangga khususnya furnitur dalam memenuhi kebutuhannya. Namun keadaan hunian yang kecil menjadikan ruang nampak sempit dan penuh. VIDI VICI adalah perusahaan furnitur manufaktur berbasis online memiliki pangsa pasar massal yang mengacu pada penyediaan berbagai kebutuhan furnitur dan aksesoris interior skala besar. Perusahaan mengusung produk furnitur berkonsep modular dengan gaya minimalis yang membagi sistem menjadi bagian-bagian yang lebih kecil yang disebut modul, yang dapat dimodifikasi, diganti, dan dibuat secara independen dengan modul lain. Pendekatan modular memungkinkan fleksibilitas dan adaptabilitas produk furnitur, yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan dan kondisi ruang yang berbeda. Konsep perancangan pada produk interior ini berupa produk interior furnitur hemat ruang atau *space saving furniture* dan *booth*. Modul dirancang untuk kompatibel dengan modul lainnya, menggunakan sistem *stack lock* memberikan kebebasan dalam mengatur posisi produk sesuai kebutuhan dan keinginan tanpa takut mengalami pergeseran atau jatuh. Sedangkan *booth* mengusung konsep modular bergaya minimalis memiliki tata ruang yang sederhana, polos, dan terbuka. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan 5 tahapan diantaranya observasi, survei dan studi pustaka, proses sketsa awal dan tahap 3D, pengembangan sketsa awal menjadi sebuah desain, dan tahap pengujian desain. Implementasi desain modular dalam produk furnitur dan *booth* diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi pengguna, terutama dalam hal fleksibilitas dan efisiensi ruang.

Kata Kunci: Booth, Furnitur, Hemat Ruang, Minimalis, Modular

PENDAHULUAN

Meningkatnya populasi manusia di dunia khususnya masyarakat Indonesia sekaligus dengan terpusatnya masyarakat Indonesia pada suatu wilayah tertentu memicu terjadinya permasalahan mengenai kelangkaan tanah hunian strategis dan semakin melonjaknya harga tanah sebagai hunian. Hal ini mengakibatkan perubahan tren, sosial, dan tingkah laku masyarakat khususnya milenial dimana mendambakan segala sesuatunya serba praktis dan simpel, sehingga hunian berkonsep minimalis dan furnitur hemat ruang menjadi sebuah tren milenial terkini.

Meningkatnya populasi masyarakat Indonesia turut serta meningkatkan jumlah permintaan produk rumah tangga khususnya furnitur dalam memenuhi kebutuhannya. Namun keadaan hunian yang kecil menjadikan ruang nampak sempit dan penuh. Sehingga menjadikan sebuah furnitur hemat ruang menjadi furnitur yang paling diminati dan dibutuhkan bagi hunian dengan keterbatasan ruang karena praktis dan simpel.

Kondisi pasar furnitur dalam market Indonesia terlalu didominasi oleh produk furnitur yang seragam atau monoton, produk furnitur bersistem *free standing* dimana sistem produk ini memiliki bentuk yang relatif besar, tidak fleksibel, atau berdiri secara independen sehingga sangat tidak relevan terhadap tren hunian masyarakat saat ini. Furnitur dengan sistem hemat ruang hanya banyak ditemukan di *platform online*

yang juga memiliki isu pada pasarnya mengenai ekspektasi dan realita dari kualitas dan tampak dari produk. Furnitur hemat ruang atau *space saving furniture* menggunakan lebih sedikit ruang dan biasanya bersifat *transformable*, *convertible*, dan *expandable* yang desainnya menyediakan lebih dari satu fungsi.

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 (Vidyaprabha, K., Susanto, E. T., Jayadi, N., & Prasetya, R. D., 2022). Furnitur dengan konsep *space saving* pada umumnya memiliki desain yang lebih inovatif, bergaya modern, dan dirancang untuk mengakomodasi ruang tamu yang lebih kecil tanpa memakan terlalu banyak area lantai. Memanfaatkan furnitur hemat ruang yang dapat memberikan lebih banyak area kosong dapat membantu meningkatkan kenyamanan dan kerapian bahkan di hunian sempit (Athena Melati Putri, A., 2022). Cahyaningtyas, A. D., & Rahardjo, S. (2016) juga mengungkapkan bahwa tujuan dari *space saving* adalah membuat ruangan dengan luas yang terbatas dapat menampung semua kebutuhan serta kegiatan penghuni tanpa membutuhkan banyak komponen furnitur didalamnya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas dibuatlah perumusan masalah pada perancangan proyek ini yang terbagi menjadi dua aspek, yaitu terkait produk dan *booth*, diantaranya adalah

(a) Produk, yaitu bagaimana merancang furnitur dengan pendekatan modular desain dengan mengutamakan unsur fungsional, fleksibilitas, dan estetika sebagai solusi masyarakat dengan hunian minim ruang; (b) *Booth*, yaitu bagaimana merancang *booth* dengan pendekatan prinsip modular desain yang mengutamakan efektifitas, fleksibilitas, dan estetika secara bersamaan untuk menarik dan memudahkan aktivitas pengunjung dan staf.

Sedangkan tujuan perancangan dalam proyek ini terbagi menjadi beberapa konteks, antara lain:

a) Fungsi :

- Merancang 1 set furnitur dengan mengutamakan unsur fungsional, estetik, dan fleksibilitas yang dapat memberikan solusi terhadap pengguna hunian kecil.
- Perancangan *booth* produk furnitur berdesain modular yang dapat mengakomodasi setiap kegiatan pembeli hingga staf.

b) Bentuk :

- Merancang dan merealisasikan produk furnitur modular dengan sistem *stackable* dan *style minimalis*.
- Perancangan *booth* modular yang mampu dikonfigurasi ulang untuk mampu beradaptasi dengan segala keadaan ruang dan dapat menyampaikan produk dan gambaran *brand* untuk dapat dengan mudah dikenal dan diingat oleh pengunjung.

c) Ekonomi :

- Merancang produk furnitur fungsional,

fleksibel, dan menarik yang memiliki nilai jual didalamnya.

- Perancangan *booth* modular yang mampu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan ruang sehingga dapat digunakan berulang dengan penataan yang berbeda sehingga mengurangi *budget* berlebih saat melakukan pameran.

d) Waktu :

- Merancang produk furnitur yang memiliki nilai kekuatan atau ketahanan sesuai dengan standar literatur furnitur untuk mampu digunakan pada jangka waktu panjang.
- Perancangan stan pameran produk furnitur berdesain modular yang mampu digunakan berulang - ulang dengan nilai kekuatan dan ketahanan.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Definisi Produk Furnitur

Produk merupakan segala sesuatu baik fisik maupun non fisik yang dapat ditawarkan dalam pasar untuk menjadi perhatian, menjadi milik, dipakai atau dikonsumsi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Produk dalam pembahasan di sini adalah lebih mengarah ke produk furnitur atau mebel. Menurut Risdianto, R., & Setiawan, A. P. (2018) mebel atau furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap.

Menurut Erick, Y. (2021) jenis furnitur berdasarkan modelnya, dibagi ke dalam 4 jenis seperti berikut ini.

1. *Furniture Knockdown*

Furniture knockdown merupakan jenis furnitur yang bisa dibongkar pasang dengan mudah sehingga cocok bagi mereka yang sering berpindah hunian. Jenis furnitur ini memiliki tampilan minimalis, elegan, dan eksotis dengan karena bisa dibongkar pasang sesuai kebutuhan penggunanya.

2. *Furniture Mobile*

Furniture mobile adalah jenis furnitur yang bisa digerakkan dan dipindahkan dengan mudah. Contoh jenis furnitur ini antara lain meja dan kursi kantor yang beroda.

3. *Furniture Built-In*

Furniture built-in merupakan jenis furnitur yang didesain secara permanen sehingga tidak bisa dengan mudah dirubah maupun dipindahkan ke tempat yang lain.

4. *Furniture Free Standing*

Furniture free standing merupakan jenis furnitur yang tidak permanen sehingga mudah dipindah maupun di geser dan paling banyak ditemukan di pasaran. Beberapa contoh furniture *free standing* adalah sofa, kursi, dan *coffee table*.

Definisi Booth

Booth adalah tempat memamerkan (menjual dan sebagainya) produk di pasar malam dan sebagainya, ruang pamer, mimbar, panggung. *Booth* merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah event. *Booth* digunakan sebagai

tempat untuk menampilkan produk atau jasa yang akan dijual, serta sebagai tempat untuk bertemu dengan calon pelanggan (KamiCreativeHouse, 2023). Adapun beberapa jenis *booth* menurut KamiCreativeHouse (2023) diantaranya:

1. *Booth standar*

Booth standar adalah jenis *booth* yang paling umum digunakan. *Booth* ini terdiri dari sebuah struktur baja yang dilengkapi dengan panel plastik atau kain yang dapat diwarnai atau dihias sesuai dengan keinginan. *Booth standar* biasanya digunakan untuk event-event yang tidak terlalu besar, seperti pameran kecil atau bazar.

- Kelebihan: harga yang terjangkau, mudah dibuat
- Kekurangan: tidak dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan

2. *Booth modul*

Booth modul merupakan jenis *booth* yang terdiri dari beberapa bagian yang dapat dipasang dan disatukan sesuai dengan kebutuhan. *Booth modul* ini biasanya terbuat dari panel aluminium atau bahan lain yang tahan lama dan mudah dipindahkan. *Booth modul* cocok untuk event-event yang membutuhkan *booth* yang dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan.

- Kelebihan: dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan, mudah dipindah-pindah
- Kekurangan: harga yang lebih mahal dibandingkan *booth standar*

3. *Booth custom*

Booth custom adalah jenis *booth* yang dibuat sesuai dengan spesifikasi yang diberikan oleh pemesan. *Booth custom* ini biasanya terbuat dari bahan-bahan yang lebih berkualitas dan dapat dihias sesuai dengan tema event yang diadakan. *Booth custom* cocok untuk event-event yang membutuhkan *booth* yang unik dan menarik perhatian.

- Kelebihan: dapat dibuat sesuai spesifikasi, terlihat unik dan menarik
- Kekurangan: harga yang lebih mahal dibandingkan *booth* standar dan *booth* modul

4. *Booth pop-up*

Booth pop-up adalah jenis *booth* yang mudah dipasang dan dibongkar. *Booth pop-up* terdiri dari sebuah struktur yang dilengkapi dengan panel yang dapat dilipat ke dalam struktur tersebut. *Booth pop-up* cocok untuk event-event yang membutuhkan *booth* yang mudah dipasang dan dibongkar, seperti event-event yang dilakukan di luar ruangan.

- Kelebihan: mudah dipasang dan dibongkar, cocok untuk event di luar ruangan
- Kekurangan: tidak sekuat *booth* yang terbuat dari bahan yang lebih kuat seperti aluminium

5. *Booth sewaan*

Booth sewaan adalah jenis *booth* yang disewakan kepada pihak yang membutuhkan untuk digunakan pada event-event tertentu.

Booth sewaan ini biasanya sudah jadi dan siap untuk digunakan, sehingga tidak perlu repot menyiapkan *booth* sendiri.

- Kelebihan: harga yang lebih murah dibandingkan membeli *booth* secara langsung
- Kekurangan: kondisi *booth* yang disewa mungkin tidak sebaik *booth* yang dibeli secara langsung

6. *Booth rental*

Selain menyewa *booth* yang sudah jadi, *booth* rental ini biasanya disewakan dengan harga yang lebih murah dibandingkan dengan membeli *booth* secara langsung. Namun, harus memperhatikan kondisi *booth* yang akan disewa agar tidak mengalami kerusakan selama event.

- Kelebihan: sudah dilengkapi dengan peralatan seperti meja, kursi, dan lampu
- Kekurangan: harga yang lebih mahal dibandingkan *booth* sewaan

7. *Booth portable*

Booth portable adalah jenis *booth* yang mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan di berbagai event. *Booth portable* ini biasanya terbuat dari bahan yang ringan seperti canvas atau PVC, sehingga mudah dibawa kemana-mana. *Booth portable* cocok untuk event-event yang membutuhkan *booth* yang mudah dipindah-pindah, seperti event-event yang dilakukan di luar ruangan.

- Kelebihan: mudah dibawa kemana-mana,

- cocok untuk event di luar ruangan
- Kekurangan: tidak sekuat *booth* yang terbuat dari bahan yang lebih kuat seperti aluminium

Furnitur Hemat Ruang

Menurut Athena Melati Putri, A. (2022) Furniture hemat ruang atau *space saving furniture* menggunakan lebih sedikit ruang dan biasanya bersifat *transformable*, *convertible*, dan *expandable* yang desainnya menyediakan lebih dari satu fungsi. Pada umumnya, memiliki desain yang lebih inovatif, bergaya modern, dan dirancang untuk mengakomodasi ruang tamu yang lebih kecil tanpa memakan terlalu banyak area lantai. Memanfaatkan furniture hemat ruang yang dapat memberikan lebih banyak area kosong dapat membantu meningkatkan kenyamanan dan kerapian bahkan di hunian sempit (Athena Melati Putri, A., 2022).

Furniture hemat ruang ini bertujuan menghemat ruangan sehingga memberikan lebih banyak area kosong dan keleluasaan dalam beraktivitas di dalamnya. Hal ini berkaitan dengan konsep *space saving*. Menurut Azkiya, S., & Sudarwanto, B. (2020) konsep “*space saving*” ini berhubungan dengan dimensi furniture dan penggabungan beberapa kebutuhan fungsi penghuni pada satu furniture atau yang sering disebut dengan furniture *convertible*. Konsep *space saving* sendiri sudah ada sejak 1915, namun penggunaannya terhadap ruang interior belum begitu populer, khususnya di Indonesia.

Antropometri dan Ergonomi

Istilah “ergonomi” berasal dari dua kata Yunani: ergon, yang berarti kerja dan nomoi, bidang keilmuan ini muncul dan berkembang pada era revolusi Industri dan Perang Dunia II. Disiplin ilmu ergonomi sangat memperhatikan pertimbangan fisik tubuh manusia melalui analisa yang dilakukan oleh desainer dan engineers dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia pada saat berinteraksi di dalam suatu lingkungan dan sistem (Board of International Research in Design, 2008).

Dalam ilmu ergonomi sangat berkaitan erat dengan studi ukuran tubuh manusia atau lebih dikenal dengan antropometri dengan tujuan untuk merancang produk ataupun fasilitas kerja akan mampu menyesuaikan bentuk dan geometris ukuran dari produk rancangannya agar menyesuaikan bentuk dan geometris ukuran dari produk rancangannya dengan bentuk maupun ukuran segmen-segmen bagian tubuh yang nantinya akan mengoperasikan produk tersebut (Cardiah, T., Firmansyah, R., & Sudarisman, I., 2019).

Salah satu aspek penting dalam kajian ergonomi adalah antropometri tubuh manusia (Alfata, M.N.F., Hermawan, Y., Widyahantari, R., 2012). Antropometri merupakan bidang ilmu yang berhubungan dengan dimensi tubuh manusia. Data dimensi manusia ini sangat berguna dalam perancangan produk dengan tujuan mencari keserasian produk dengan manusia yang

memakainya. Pemakaian data antropometri mengusahakan semua alat disesuaikan dengan kemampuan manusia, bukan manusia disesuaikan dengan alat (YP, L., Widagdo, S., & Abtokhi, A., 2007).

METODE

Menggunakan metode perancangan 5 stages design thinking by the Hasso Plattner Institute of Design as Stanford antara lain :

- a) *Empathize (Research Your Users' Needs)*
Kegiatan observasi yang dilakukan pada Desember 2021, diawali dengan pengumpulan data dan artikel baik melalui internet, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan *problem, needs and demands* dari market Indonesia untuk mampu menjadi dasar atau landasan dalam memberikan produk dengan solusi yang relevan.
- b) *Define (State Your Users' Needs and Problems)*
Kegiatan survei yang dilakukan pada Desember 2021 melalui *google form* terhadap calon pengguna produk. Adanya informasi yang dikumpulkan untuk menjadi materi analisis antara lain *needs and demands* dari calon pengguna. Studi pustaka dilakukan berkaitan dengan studi berdasarkan standar dan literatur perancangan proyek produk dan *booth*. Proses ini dilakukan dengan referensi baik secara *online* yaitu website, dan jurnal, buku *online* maupun *offline* sebagai acuan atau dasar dalam mendesain proyek.

- c) *Ideate (Challenge Assumptions and Create Ideas)*

Fase ketiga berupa proses menciptakan sebuah konsep dan ide melalui sketsa awal dan tahap 3D dari seluruh data dan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

- d) *Prototype (Start to Create Solutions)*

Fase keempat berupa proses pengembangan sketsa awal menjadi sebuah desain atau produk yang memiliki desain dan ketahanan yang layak dan bernilai hingga memasuki tahap pembuatan prototype 1 : 100.

- e) *Test (Try Your Solutions Out)*

Fase akhir berupa tahap pengujian desain hingga ketahanan furnitur melalui perealisasian produk set berupa prototype 1 : 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Proyek

- 1) Produk
Penyimpanan modular + Puff
- 2) Material Produk
Plywood *finsihing* cat duco
- 3) Booth
 - Corner Booth 7x4 luas 28 m²
 - Island Booth 12x10 luas 120 m²
 - In Line Booth 10x6 luas 60 m²
- 4) Material Booth :
MDF *finsihing* duco dan komponen lainnya
- 5) Konsep Produk
Simple
- 6) Konsep Booth
Homey, Terbuka, dan Sederhana
- 7) Pengguna Produk

- Kamar tidur, kamar keluarga/tamu
- 8) Pengguna Booth
Shop assistant dan pengunjung

Berdasarkan proses riset yang telah dilakukan pada Januari 2022, terkumpul 82 responden dimana 58% dari total keseluruhan responden lebih memilih terhadap pemenuhan kebutuhan produk furnitur untuk ruang tamu atau keluarga, 79% memilih furnitur penyimpanan, dan 64% memilih produk hemat ruang. Dari hasil survei target market adalah generasi milenial. Target pasar Vidi Vici berdomisili utama di perkotaan padat penduduk seperti Surabaya dan Jakarta. Menurut hasil survei, hal terpenting ketika membeli furnitur adalah aspek harga, kualitas, dan desain.

Data Pengguna Booth

Pengguna yang akan menempati booth ini adalah SPG, karyawan yang bekerja, desainer, dan pengunjung *exhibition*.

Data Aktivitas Booth

- *Shop Assistant :*
 - Melayani pengunjung dan memberikan evaluasi terhadap produk yang dipamerkan
 - Merekap penjualan dan database pengunjung
 - Melakukan interaksi bertujuan menarik perhatian pengunjung untuk datang ke dalam booth
- *Pengunjung :*
 - Melakukan eksplorasi didalam booth

untuk melihat dan merasakan produk yang dipamerkan sesuai dengan kebutuhan

Konsep Perancangan Produk Interior

1. Konsep Produk Interior

“Modul” merupakan furnitur penyimpanan yang mengusung konsep modular dengan sistem *stack* bergaya minimalis. Memberikan kebebasan penuh pengguna dalam mengkonfigurasi tiap modul sesuai keinginan dan kebutuhan baik ruang hingga pengguna (*Space Saving*). Oleh karena itu, pelanggan dapat merakit modul menjadi banyak kombinasi yang berbeda atau hanya menggunakan salah satu kabinet dalam berbagai skenario. Tiap modul mampu dikonfigurasi dengan mudah untuk membentuk sebuah bentukan baru yang menjadikan ruang tampak baru sesuai kekreativitasan pengguna seperti bermain lego.

Produk penyimpanan merupakan sebuah kerharusan dalam hunian namun bentuk yang dominan besar / berdiri secara independen dimana pengguna tidak mampu melakukan perubahan bentuk atau mengkonfigurasi secara bebas sesuai keinginan dan kebutuhan.

Dengan modul maka secara bebas pengguna untuk mengatur, menambah, mengganti, mencampur, dan memadukan produk. Tidak hanya menghemat ruang,

namun dapat menghemat biaya karena pengguna hanya membeli modul yang dibutuhkan jika terjadi kerusakan / menginginkan *upgrade* sehingga tidak membeli seluruh furnitur.

Modul dirancang untuk kompatibel dengan modul lainnya, menggunakan sistem *stack lock* memberikan kebebasan dalam mengatur posisi produk sesuai kebutuhan dan keinginan tanpa takut mengalami pergeseran atau jatuh.

A. Modul Berpintu

Merupakan penyimpanan modular bergaya minimalis yang menggunakan sistem pintu dalam membuka, memiliki ukuran P:400, L:450, T:450. Memiliki variasi fungsi sesuai dengan perletakan dalam mengkonfigurasi bersama dengan modul-modul lainnya. Modul ini mampu menjadi media penyimpanan buku, sepatu, dan alas.



Gambar 1. Modul Berpintu
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

B. Modul Terbuka :

Merupakan penyimpanan modular bergaya minimalis yang menggunakan sistem terbuka, memiliki ukuran P:400, L:450, T:450. Memiliki variasi fungsi sesuai dengan perletakan dalam mengkonfigurasi bersama dengan modul-

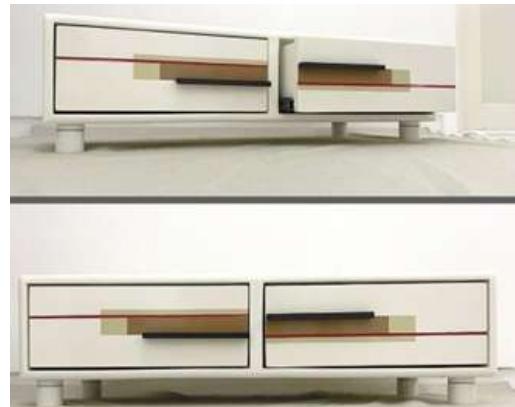
modul lainnya. Modul ini mampu menjadi media penyimpanan buku, majalah, dan alas.



Gambar 2. Modul Terbuka
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

C. Modul Berlaci

Merupakan penyimpanan modular bergaya minimalis yang menggunakan sistem laci, memiliki ukuran P:400, L:900, T:250. Memiliki variasi fungsi sesuai dengan perletakan dalam mengkonfigurasi bersama dengan modul-modul lainnya. Modul ini mampu menjadi media penyimpanan buku, majalah, tv stand, dan alas.



Gambar 3. Modul Berlaci
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

D. Modul Berlaci Kecil

Merupakan penyimpanan berlaci modular bergaya minimalis, berdimensi P:400, L:450, T:250. Modul ini sangat cocok untuk modul pada area atas karena dimensi yang kecil, mampu menjadi media penyimpanan buku, majalah, dan alas.



Gambar 4. Modul Berlaci Kecil
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

E. Modul Terbuka Kecil

Merupakan penyimpanan terbuka modular bergaya minimalis, berdimensi P:400, L:450, T:250. Modul ini sangat cocok untuk modul pada area atas karena dimensi yang kecil, mampu menjadi media penyimpanan buku, majalah, dan alas.



Gambar 5. Modul Terbuka Kecil
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

F. Modul Storage + Puff

Merupakan modul penyimpanan multifungsi minimalis yang mampu menjadi dudukan sekaligus penyimpanan, berdimensi P:400, L:400, T:430. Memiliki kegunaan sebagai media penyimpanan barang pribadi dan dudukan.



Gambar 6. Modul Storage + Puff
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

G. Kombinasi Modul

Melalui modul - modul pengguna mampu secara bebas untuk mengatur, menambah, mengganti,

mencampur, dan memadukan modul. Dimana pengguna mampu menyesuaikan jumlah modul yang ingin digunakan sesuai dengan kebutuhan ukuran ruang atau kebutuhan dari keinginan pengguna. Pengguna juga mendapatkan tampilan atau suasana baru dengan melakukan konfigurasi terhadap modul seperti bermain lego.



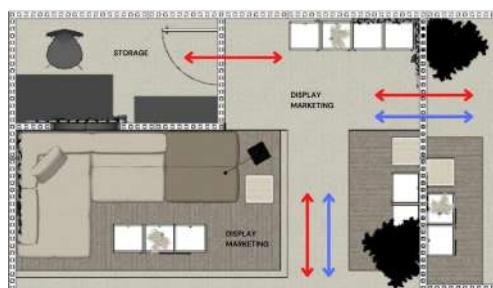
Gambar 7. Kombinasi Modul
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

2. Booth

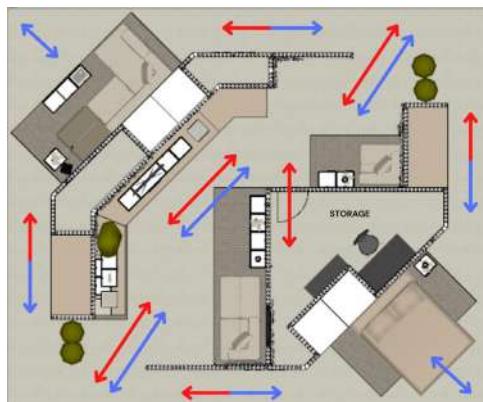
Booth mengusung konsep modular bergaya minimalis memiliki tata ruang yang sederhana, polos, dan terbuka. *Booth* didominasi dengan warna krem dan menjadikan nuansa *booth* seperti keadaan hunian asli, memberikan kenyamanan pengunjung untuk melihat dan mengeskplor *booth*. Konsep modular sendiri diimplementasikan pada sistem perakitan *booth* dimana dinding terdiri modul-modul berbentuk dinding panel yang mampu dirakit secara mudah dan cepat untuk berbagai keperluan ukuran ruang dan skenario. Penguatan konsep modular juga didapatkan melalui penggunaan komponen pendukung berupa rak *display* modular dan penggunaan furnitur pendukung seperti sofa modular dengan gaya minimalis.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

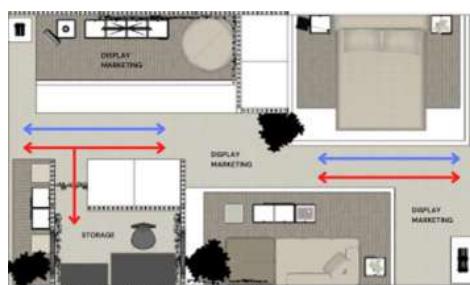
Konsep *zoning* dan organisasi ruang terbagi menjadi dua yaitu area staf bersama *storage* sebagai area istirahat *shop assistant* dan area *display* bersama marketing yang diperuntukan untuk memamerkan produk Vidi Vici.



Gambar 8. Pola sirkulasi Booth 4x7
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 9. Pola sirkulasi Booth 12x12
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 10. Pola sirkulasi Booth 10x6
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Organisasi ruang yang digunakan pada ketiga booth merupakan organiasi *cluster* dimana dibagi menjadi beberapa set dalam memamerkan produk. Perancangan *booth* pada tipe *corner* dan *inline* menggunakan sirkulasi linear karena merupakan sirkulasi yang paling tepat pada tipe *booth* ini karena tipe *booth* yang hanya memiliki dua sisi bukaan sehingga bertujuan untuk menghemat area dan memaksimalkan area lain untuk media *display*. Untuk *booth* tipe *island* menggunakan sirkulasi campuran karena memiliki empat sisi bukaan sehingga membuat pengunjung dapat mengeksplor *booth* secara keseluruhan

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

a) Ambience

- *Booth* didesain dengan nuansa sederhana, terbuka, dan *homey* namun tetap *eye catching* dan memiliki sebuah ciri dan karakteristik tersendiri.
- *Booth* menggunakan pencahayaan dan *finishing* dengan *tone* warna netral dan hangat memberikan *ambience* atau nuansa yang intim seperti berada didalam sebuah ruang hunian dimana bertujuan untuk memberikan kenyamanan penuh pengunjung untuk dapat melihat, mencoba, dan merasakan produk-produk seperti berada didalam huniannya sendiri.

b) Warna dan Detail

- Menggunakan wama krem sebagai wama dominan untuk menciptakan sebuah nuansa

yang *homey*. Memberikan karakter netral dan hangat terhadap ruang. Bertujuan membawa alam bawah sadar pengunjung bahwa produk yang dipamerkan mampu masuk menyatu dengan hunian.

- Penggunaan *overlapping stripes* (krem, coklat, dan merah) pada detail dinding sebagai penekanan ciri khas *brand* sehingga bertujuan untuk menciptakan memori terhadap pengunjung untuk mampu mengenali *brand* melalui siluet garis berwarna dari *brand*.
- Menggunakan aksen warna hitam pada kusen dan pintu dalam *booth* untuk memberikan karakter solid dan kokoh pada ruang

c) *Lighting*

- Menggunakan pencahayaan buatan berupa LED Tracklight Spot : 4000K. Memberikan nuansa rapi dan bersih sehingga cocok untuk digunakan pada area publik seperti *booth* sehingga memberi kesan rapi dan bersih.
- Menggunakan pencahayaan buatan *pendant lamp* : 3000K. Memberikan nuansa tenang dan nyaman cocok untuk ruang hunian sehingga cocok membantu dalam pembentukan *ambience homey* pada area *booth*.

d) Bentuk

Booth menggunakan bentukan geometris yang tegas dan sederhana yaitu persegi yang bertujuan untuk dapat memaksimalkan tiap area pada *booth*.



Gambar 11. Interior Decorintex Booth
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 12. Interior IFEX Booth 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 14. Interior Pop Up Booth
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022



Gambar 13. Interior IFEX Booth 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pada Pelingkup

a) Lantai

Menggunakan material triplek sebagai lantai. Pada area *display* terdapat area panggung yang bertujuan memberikan *focal point* dan fokus pada set. Menggunakan material pe링kup berupa karpet. Penggunaan karpet sebagai material pe링kup bertujuan memberikan kesan elegan, bersih, dan *homey* pada ruang set.

b) Dinding

Menggunakan material MDF *board*. Dinding menggunakan sistem modular yang terbagi menjadi modul-modul panel sehingga mudah untuk proses bongkar pasang dan instalasi karena bobotnya yang ringan dan harganya yang relatif ekonomis sehingga memudahkan dalam proses produksi dengan berbagai variasi ukuran sebagai kebutuhan pameran.

c) Plafon

Menggunakan material triplek dengan rangka besi bertujuan mampu menopang beban *lighting booth* dan *finsihing* cat bertujuan memberikan tampilan bersih dan elegan pada *booth*.

kegunaan kepada pengunjung.

Konsep Aplikasi *Finsihing*

a) Produk Furnitur

Finishing warna yang digunakan menyesuaikan dengan target pasar yang luas, menggunakan warna netral untuk memudahkan furnitur untuk dapat masuk kedalam setiap gaya interior, kalangan, dan jenis kelamin.

b) *Booth*

Menggunakan warna netral yaitu krem pada dinding *booth* bertujuan untuk memberikan nuansa yang bersih, luas, dan *homey* pada ruangan sehingga mampu menyampaikan fungsi dan kegunaan furnitur secara akurat saat berada di dalam sebuah set.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

a) Produk Furnitur

Penggunaan gagang minimalis pada media membuka dan menutup kabinet, penggunaan engsel sendok pada penyimpanan berpintu, *railing* pada penyimpanan berlaci, dan penggunaan baut dan mur pada kaki tiap modul set.

b) *Booth*

Penggunaan furnitur berasal dari produk Vidi Vici yang dibantu oleh aksesoris pendukung berupa *bed*, sofa, karpet, gorden, lampu, dan lainnya untuk dirancang menjadi sebuah satu kesatuan set sehingga memberikan potensi penuh produk yang dipamerkan untuk mampu memberikan informasi fungsi dan

Menggunakan detail garis dengan tiga warna yaitu krem, coklat, dan merah sesuai dengan detail yang berada pada produk yang dipamerkan bertujuan untuk memperkuat dan memberi dukungan terhadap detail desain pada furnitur.

KESIMPULAN

Produk furnitur modular merupakan produk hemat ruang yang diperuntukan untuk interior yang menyesuaikan dengan kebutuhan market setelah melalui proses analisis dan observasi yang telah dilakukan. Produk dirancang untuk mampu menjadi solusi relevan atas permasalahan kebutuhan furnitur pada hunian dengan keterbatasan ruang. Produk yang bernama

MODUL terbagi menjadi beberapa modul dengan varian fungsi serta ukuran sehingga pengguna mampu untuk mengkonfigurasi tiap posisi modul atau menggunakan satu modul untuk berbagai skenario sesuai besaran ruang yang dimiliki dan kebutuhan dari penggunanya.

REFERENSI

- Alfata, M.N.F., Hermawan, Y., Widayahantari, R.(2012). Studi Ergonomi Terhadap Rancangan Ruang Kerja Kantor Pemerintah Berdasarkan Antropometri Indonesia. *Jurnal Permukiman Vol, 7(3)*, 126-13.
- Athena Melati Putri, A. (2022). *Perancangan Living Room Set Furniture Hemat Ruang Bergaya De Stijl Pada Apartemen* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Azkiya, S., & Sudarwanto, B. (2020). Kajian Konsep Space Saving Terhadap Keleluasan Ruang pada Apartemen Tipe Studio. *J. Imaji*, 9(2), 221-230.
- Board of International Research in Design (BIRD),(2008), Design Dictionary, Perspectives on Design Terminology, Birkhäuser Verlag AG, Germany, p148.
- Cahyaningtyas, A. D., & Rahardjo, S. (2016). Penggunaan konsep space saving untuk apartemen tipe studio di Kota Bandung. *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 1(2), 178-192.
- Cardiah, T., Firmansyah, R., & Sudarisman, I. (2019). The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Design in Dayeuhkolot-Bandung District [The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Desig. Proceeding of Community Development, 2, 467-476.
- Erick, Y. (2021, 12 Oktober). *Apa Itu Furniture? Pengertian, Fungsi, Sejarah, Jenis, Contoh.* <https://stellamariscollege.org/furniture/>.
- KamiCreativeHouse. (2023). *Jenis-jenis Booth untuk Event: Pilih yang tepat sesuai Kebutuhan.* <https://www.kamicreative.id/blog/jenis-jenis-booth-untuk-event-pilih-yang-tepat-sesuai-kebutuhan>.
- Risdianto, R., & Setiawan, A.P. (2018). Perancangan Mebel Multifungsi untuk Apartemen Tipe Studio. *Intra*, 6(2), 835-839.
- 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.
- YP, L., Widagdo, S., & Abtokhi, A. (2007, November). Pertimbangan antropometri pada pendesainan. In *Seminar Nasional III. SDM Teknologi Nuklir. e-Jurnal Yogyakarta* (pp. 21-22).