

# PERANCANGAN FURNITURE KAMAR TIDUR UNTUK PRODUKSI MASSAL DAN STAN PAMERAN

**Adeline Devina, Tri Noviyanto P. Utomo, M.Y. Susan**

Interior Architecture / Universitas Ciputra, Surabaya 60211, Indonesia

Corresponding email :adeline.devina@ymail.com

**Abstract :** *With the increasing human populations, the needs for clothing, food and shelter are also increasing. It creates a greater demand for furniture to fulfill their needs of the shelter. In Indonesia, furniture sales have not yet been distributed throughout the region. Areas reached are only in Java and several big cities. This is due to limited shipping access, it is because Indonesia is an archipelago country that relies on sea lane. The other cause of delivery limitation is the size of the product that is often too large for the efficiency at delivery and causes high shipping costs. Human resources in small towns and islands other than Java are also still inadequate to run a corporate system. The purpose of this design is to be able to meet the needs of consumers furnishing needs in terms of business and product design. The business aspect is a way of selling that uses online system and hold exhibitions from one area to another. The design aspect is to create a product that can be re-assemble and easy to install for the user. The assemble and re-assemble system, often called knockdown, makes the product packaging thinner and compact, so it will be more efficient and safer for the shipping. Product design will continue to grow and follow the design trend in the market and will go into the mass production process. The standard design reference used is Dieter Rams. The exhibition booth will be designed to support the set of bedroom products that have been designed.*

**Keywords :** *Exhibition, Furniture, Knockdown, Modern, Online*

**Abstak:** Meningkatnya populasi manusia meningkatkan kebutuhan manusia akan kebutuhan sandang, pangan, dan papan. Hal tersebut membuat semakin besarnya permintaan akan furnitur untuk memenuhi kebutuhan papannya. Di Indonesia, penjualan furniture belum merata keseluruh wilayah. Wilayah yang terjangkau hanya pulau Jawa dan kota – kota besar saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengiriman

karena Indonesia yang merupakan negara kepulauan sehingga perlu menggunakan jalur laut. Penyebab keterbatasan pengiriman lainnya adalah ukuran produk yang terlalu besar sehingga kurang efisien saat pengiriman dan menyebabkan biaya pengiriman yang tinggi. Sumber daya manusia di kota - kota kecil dan pulau – pulau selain Jawa juga masih belum memadai untuk menjalankan sistem perusahaan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk dapat memenuhi kebutuhan konsumen akan furniture baik dari segi bisnis maupun desain produk. Dari segi bisnis adalah cara penjualan yang menggunakan sistem online dan mengadakan pameran - pameran dari satu wilayah ke wilayah lainnya. Dari segi desain adalah menciptakan produk yang dapat di bongkarpasang dan mudah pemasangannya oleh pengguna. Sistem bongkarpasang yang sering disebut dengan *knockdown* membuat *packaging* produk lebih tipis dan ringkas, sehingga akan lebih efisien dan aman saat dalam pengiriman. Desain produk akan terus berkembang dan mengikuti selera desain di pasar yang sedang tren dan akan diproduksi masal. Acuan standar desain yang digunakan adalah Dieter Rams. Stan pameran akan dirancang untuk mendukung set produk kamar tidur yang telah dirancang.

## BISNIS

### Problem dan Solusi

Usaha furnitur di Indonesia dapat dikatakan meningkat. Kita melihat salah satu toko retail furniture kelas dunia yang menyuntikkan dananya di negara kita yaitu IKEA, dengan gaya desain *scandinavian* yang membawa dampak besar pada masyarakat Indonesia. Selain itu munculnya *brand* furnitur baru yang membuat persaingan meningkat seperti Fabelio, Ifurnholic, Livien, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa peluang usaha furnitur di Indonesia tinggi, dengan daya beli konsumen yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga mereka. (sumber: properti.kompas.com, trevel.rakyatku.com, fabelio.com, ifurnholic.com, ikea.com, prodesign.com)

Saat ini cara membeli masyarakat Indonesia sudah mulai terpengaruh arus globalisasi

dan cenderung mengikuti kemajuan zaman. Pengaruh yang datang dari negara – negara maju mempengaruhi Indonesia dengan cukup pesat. Datang dan membayar langsung ke penjual sudah bergeser ke cara membeli melalui online dengan pembayaran elektronik. Pembeli melalui online terbanyak adalah generasi Millennials, yaitu kisaran usia 18-34 tahun. Melihat kondisi seperti ini, maka banyak investor asing menyuntikkan dananya untuk membesarkan perusahaan online store di Indonesia, sehingga semakin gencar pengenalan akan *online store*. Beberapa perusahaan yang mendapat suntikan dana adalah Tokopedia, Bukalapak, Blibli, Elevenia. Ditambah lagi, pendapatan perkapita masyarakat Indonesia yang meningkat sehingga berdampak pada meningkatnya kelas ekonomi menengah. Dengan meningkatnya kelas ekonomi menengah, maka peluang e-commerce

juga lebih tinggi. Hal ini dapat kita simpulkan bahwa pemasaran produk melalui online memiliki peluang yang sangat besar bagi perusahaan untuk meningkatkan penjualannya. Konsumen yang dituju melalui penjualan online adalah generasi Millennials. (sumber: startupbisnis.com, www.wsj.com, buattokoonline.id, wikipedia, www.pewresearch.org, strategimanajemen.net, www.bppk.kemenkeu.go.id)

Generasi millennials lebih memilih hidup di perkotaan, memiliki gaya hidup moderen dan internet merupakan kebutuhan utama mereka. Beberapa karakter berbelanja yang mendominasi generasi millennials adalah sosial media yang merupakan sumber informasi utama dalam berbelanja, memiliki sensitifitas tinggi terhadap harga dan suka membandingkan harga, mengutamakan promo dan diskon, tidak menyukai biaya kirim yang mahal, keamanan dalam berbelanja, memperhatikan *feedback* pembeli lainnya terhadap suatu produk. Oleh karena itu, perusahaan yang menargetkan segmen generasi *millennials* harus melakukan pemasaran yang berhubungan dengan internet dan modernisasi. Cara pemasaran melalui internet harus memperhatikan strategi apa saja yang diperlukan untuk menarik generasi millennials. (sumber: www.wsj.com, www.entrepreneur.com, www.hitsss.com).

Pembangunan infrastruktur di Indonesia mulai digencarkan hingga memadai ke seluruh wilayah dan pelosok, sehingga akan meningkatkan kesejahteraan rakyat. Salah satu infrastruktur

yang akan membawa dampak besar adalah pembangunan tol laut, dimana pengiriman antar pulau di Indonesia akan lebih mudah. Melalui hal ini akan sangat membantu pengiriman ke seluruh wilayah dan pelosok Indonesia. Area yang awalnya sulit dijangkau sehingga biaya kirim sangat mahal, sekarang sudah ada solusinya.(Sumber: print.kompas.com, www.radarplanologi.com)

Victoire Living adalah sebuah perusahaan *massproduct* yang bergerak di Indonesia, yang menyediakan produk rumah tangga yang akan diproduksi secara masal. Dalam usahanya, Victoire Living akan melakukan berbagai tahapan yaitu desain, produksi, dan pemasaran. Proses desain produk yang dilakukan perusahaan, akan melalui tahapan - tahapan untuk mencapai hasil yang maksimal dan dapat laku di pasar. Mulai tahap observasi lapangan, membuat konsep desain, pembuatan prototipe awal, tes pasar awal, *ideation* dan *designdevelopment*, perhitungan RAB awal, hingga gambar - gambar siap produksi dan prototipe jadi yang sudah siap dipasarkan. Kemudian pada proses produksi bagian *qualitycontrol*, Victoire Living akan terus mengontrol secara teliti untuk meminimalkan terjadinya kesalahan dan cacat produk. Data dan laporan akan terus diberikan. Setelah selesai bagian produksi, maka produk - produk tersebut akan dipasarkan secara retail ke *end user* melalui online.

### Keunggulan Bisnis

Produk - produk Victoire Living didesain mengikuti tren dan kebutuhan pasar dengan menggunakan

bahan yang berkualitas baik tetapi harga dapat bersaing dengan *brand* lainnya. Semua produk menggunakan sistem *knockdown* agar mudah didistribusikan. Selain itu, pemasangan produk didesain semudah mungkin bagi para konsumen untuk melakukan *self-service*. Desain yang fungsional, memiliki nilai estetika, gaya *long-lasting*, kualitas bagus, diminati pasar dan memiliki value adalah parameter *gooddesign* Victoire Living.

Pemasaran ritel ke *enduser* akan fokus pada penjualan *online*. Victoire Living akan memasukkan produk - produknya ke seluruh online store yang ada di Indonesia dan memiliki website perusahaan yang inovatif. Website perusahaan ini akan memiliki sistem yang sangat baik dan fasilitas yang akan memudahkan para *enduser*.

## DESAIN FURNITURE

### Latar Belakang Proyek

Meningkatnya populasi manusia meningkatkan kebutuhan manusia akan kebutuhan sandang, pangan, dan papan. Hal tersebut membuat semakin besarnya permintaan akan furnitur untuk memenuhi kebutuhan papannya. Akan tetapi, masih sangat terbatasnya penjual furnitur yang dapat menjangkau seluruh wilayah Indonesia karena keterbatasan pengiriman dan tenaga pemasangan furnitur. Sebagian besar, pengiriman terbatas pada ukuran furnitur yang kurang fleksibel untuk didistribusikan, sehingga berdampak pada biaya pengiriman yang sangat

besar. Selain itu, tenaga pemasangan furnitur juga tidak memungkinkan untuk dikirim ke seluruh wilayah Indonesia, karena akan memakan biaya yang besar. (sumber: indonesia-investments.com 2010, tempo.co 2016, observasi selama *apprentice* di PT. Mandae).

Visi perusahaan Victoire Living yang mengikuti perkembangan arus globalisasi di Indonesia yaitu "menjadi perusahaan furnitur online nomor satu di Indonesia", dimana perusahaan akan menjangkau pasar di seluruh wilayah Indonesia. Oleh karena itu, mengharuskan perusahaan menciptakan produk – produk furnitur yang mudah didistribusikan dan mudah dipasang sendiri oleh konsumen. Kemudahan cara pasang menjadi hal yang sangat penting, karena "*self-assembling*" merupakan hal yang masih baru bagi pasar Indonesia. (sumber: startupbisnis.com, analisa *businessplan* Victoire Living)

Produksi dalam jumlah besar untuk memenuhi permintaan pasar sekaligus untuk mencapai harga yang terjangkau. Maka dari itu, efisiensi waktu produksi dan penggunaan bahan juga menjadi hal yang sangat perlu dipertimbangkan. (sumber: observasi selama *apprentice* di PT. Mandae)

### Rumusan Masalah

Berdasarkan data - data yang didapatkan, beberapa rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang furnitur *knockdown* yang *easy to assamble* ?

2. Bagaimana memberikan desain produk yang disukai oleh pasar ?

### Tujuan Desain

1. Menghasilkan furniture *knockdown* sehingga mudah didistribusikan dan *easy to assemble* sehingga memudahkan konsumen saat memasang furnitur.
2. Menghasilkan produk yang *good design* dan disukai pasar

### Ruang Lingkup Desain

Produk yang ditawarkan pada proyek akhir ini adalah set furnitur ruang tidur. Set furnitur yang menjadi fokus perusahaan adalah produk yang mudah didistribusikan, *di-assembling* dan siap pakai oleh konsumen. Pada proyek akhir ini, set furniture ruang tidur akan dirancang untuk keperluan produksi masal pada tahap selanjutnya, sehingga efisiensi produksi dan penggunaan bahan akan menjadi hal yang sangat perlu untuk diperhitungkan dan dipertimbangkan dari awal. Produk akan menggunakan bahan kayu pinus yang diimport dari Swedia sebagai bahan *mass product*. Kedepan, bahan – bahan yang akan digunakan oleh perusahaan akan lebih bervariasi dan kualitasnya terus ditingkatkan menjadi lebih baik.

### Tinjauan Data Lapangan

Produk	: Mass Bedroom Set
Material Utama	: Pine Wood
Selera Pasar	: Simple, Modern, Minimalis (sumber:hasil survei)

Warna : putih, coklat gelap  
(sumber:hasil survei)

Konsep perancangan : *Knockdown, easy to assemble, simple*

Pengguna : Pria / Wanita generasi Millennials (kisaran usia 18-34 tahun)

### Tinjauan Umum Produk

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 125 *end user* dan 37 penjual furnitur di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa alasan pasar membeli produk furnitur adalah karena sesuai kebutuhan dan desain bagus. "Sesuai kebutuhan" yang dimaksud adalah menyesuaikan keperluan, harga terjangkau, *display* menarik, dan kepercayaan. Sedangkan "desain bagus" akan mengacu pada standar Dieter Rams yaitu fungsi jelas, nyaman digunakan, memiliki nilai estetika, gaya *long-lasting, simple*, kualitas bagus, dan disukai pasar. Desain yang diminati oleh pasar adalah desain yang *simple*, modern, dan minimalis. Hasil survei juga mengatakan bahwa produk yang paling banyak dibutuhkan dan diminati oleh pasar adalah kebutuhan produk ruang tidur. (sumber : *Ten Principle of Good Design*, hasil survei *end user* dan penjual furniture di Indonesia)

### Tinjauan Khusus Produk

Ruang tidur adalah tempat atau ruang yang digunakan untuk tidur, istirahat dengan nyaman, memulihkan badan dari rasa penat, berbenah, serta menyimpan barang. Furnitur yang terdapat dalam ruang tidur adalah mulai dari fasilitas

istirahat, memulihkan badan, aktivitas membaca, berbenah, menyimpan hingga dekoratif. Konsep yang digunakan untuk menjawab permasalahan kebutuhan pasar di Indonesia akan furnitur adalah *knockdown, easy-assembling* serta *simple*.

### Tinjauan Literatur

#### Perbedaan Definisi

1. Ruang Tidur adalah tempat untuk tidur.  
Ruang tidur adalah ruang yang sangat privat dimana penataan ruang tidur akan mempengaruhi efek psikologis orang yang menggunakannya. (sumber: *Desain kamar tidur berdasarkan umur dan hobi*)
2. Bed set merupakan penataan tempat tidur modern saat ini yang mengintegrasikan beberapa elemen penyusunnya secara etetis dan fungsional. (sumber: *Bed set + 37 inspirasi penataan tempat tidur*)

### Sistem Penggunaan Produk

Sistem penggunaan produk ini akan menjelaskan mengenai *typological orders*, yaitu konsep fungsional sesuai dengan tujuan penggunaanya. Dibagi menjadi beberapa jenis konsep yaitu *knock-down* (bongkar pasang), *built-in* (terintegrasi dengan ruang), *freestanding* (berdiri sendiri tanpa bantuan ruang), *inflatable* (dirancang untuk penggunaan temporer dan dapat dijadikan compact), *mechanical* (fungsi ganda), dan *movable*. Pada proyek ini, produk akan didesain dengan mengarah pada konsep *knock-down* (bongkar pasang).

### Standar Elemen Pembentuk Produk

#### Material

Material utama yang digunakan untuk set produk ruang tidur adalah kayu pinus.



**Gambar 1.** Figur Tekstur Pine Wood  
sumber : www.google.com 2017

Berikut adalah teknis umum kayu pinus :

- Apabila memproduksi furniture yang warna atau non natural, harus hati – hati terhadap kantong minyak dan mata kayu pada pinus. Kantong minyak dan mata kayu memiliki permukaan yang lebih keras dari sisi yang lain, sehingga penyerapan finishing berkurang dan mengakibatkan perbedaan warna finishing.
- Gunakan laminasi, mudah diproses dan seratnya halus, sehingga proses finishing cepat
- Tekstur : Halus, Warna kayu : krem
- Cara finishing kayu pinus yaitu proses pengeringan, pengamplasan, dan pembersihan.

Berikut adalah penjelasan macam - macam *finishing*. (sumber : minimainterior)

#### Lapisan Transparan

1. Politur : diaplikasikan dengan menggunakan kain yang di poles secara berkala pada

permukaan kayu. Pengaplikasian politur diulang secara berkala jika warnanya sudah memudar.

2. Nitro Cellulose (NC) : Tahan air, tidak tahan gores, pengaplikasian dengan semprot atau kuas
3. Melamik : Permukaan kayu yang dilapis melamik menjadi sangat halus karena pori-pori kayu tertutup, pilihan *finishing*: *Matt* dan *Glossy*, pengaplikasian dengan cara semprot atau kuas
4. Polyurethane (PU) : Tampilannya menyerupai lapisan plastik sehingga membuat kayu tidak alami, Daya tahan terhadap panas dan air sangat baik, Cocok untuk furnitur eksterior
5. Waterbased lacquer : Tahan air dan goresan

#### Lapisan Non Transparan

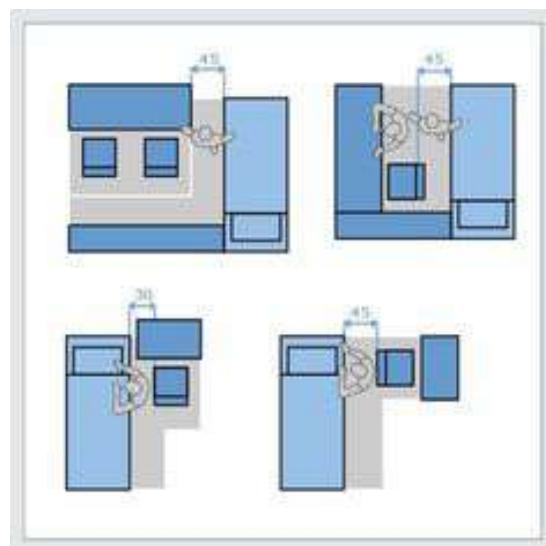
1. Cat Duco : Pengaplikasiannya dengan penyemprotan cat duco pada permukaan furnitur, Warnanya bervariasi, Cocok untuk furnitur bernuansa modern, minimalis, Harga relatif mahal
2. Laminate : methode finishing furnitur dengan merekatkan bahan pelapis di permukaan furnitur dengan lem khusus, Pelapis yang umum digunakan antara lain veneer, PVC, decosit, tacon, HPL.
3. Veneer : Terbuat dari serat tipis kayu asli, Motifnya tergantung jenis kayu ; ada motif jati, sungkai, nyatoh, kamper atau mahoni, Harga relatif mahal
4. PVC (Polyvinyl Carbonate) : Merupakan

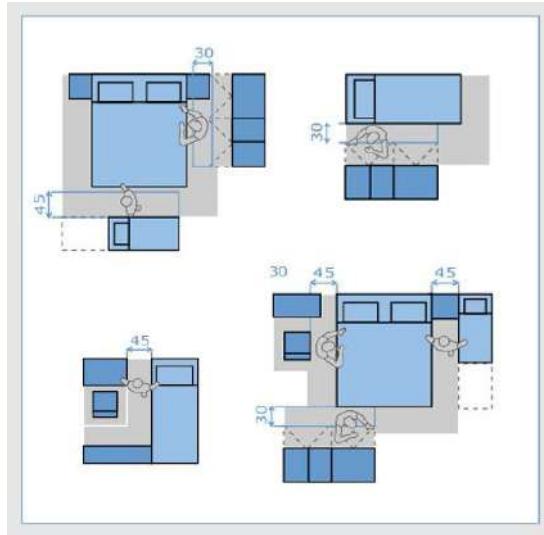
lapisan berbentuk lembaran dan terbuat dari plastik, Pilihan warna terbatas, hanya ada coklat dan warna turunannya, harga relatif murah

5. Decosif : Terbuat dari bahan plastik, lebih tipis dari tacon, Variasi motif banyak., Harga murah
6. Tacon : Sama seperti decosif, Variasi motif cukup banyak dan permukaannya bertekstur.
7. HPL (High Pressure Laminate) : Terbuat dari campuran Akrilik dan kayu, Lapisan luarnya menyerupai kayu dan mengandung serat-serat kayu, tapi bagian belakangnya akrilik, Keunggulan HPL mengandung unsur kayu, cocok bagi yang ingin menampilkan warna-warna alami kayu, bahan ini kuat dan elastis sehingga bisa ditekuk untuk melapisi bagian tepi furniture.

#### Ergonomi

#### Analisis Data





**Gambar 2.** Figur Ergonomi Ruang Tidur  
sumber : stroydodyr.ru, 2015

Analisis data adalah kegiatan mengubah data hasil penelitian menjadi informasi yang dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan. Tahap analisis yang dilakukan Victoire Living menggunakan pendekatan kuantitatif hasil survei yang akan dianalisa lebih lanjut. Kemudian hasil analisa tersebut akan dijabarkan secara deskriptif yang nantinya akan mempengaruhi hasil perancangan.

#### *Pre Design, Research, Programming*

*Pre Design* (Observasi Lapangan akan kebutuhan dan permintaan pasar)

Berikut adalah tabel analisa hasil survei.

#### *Research*

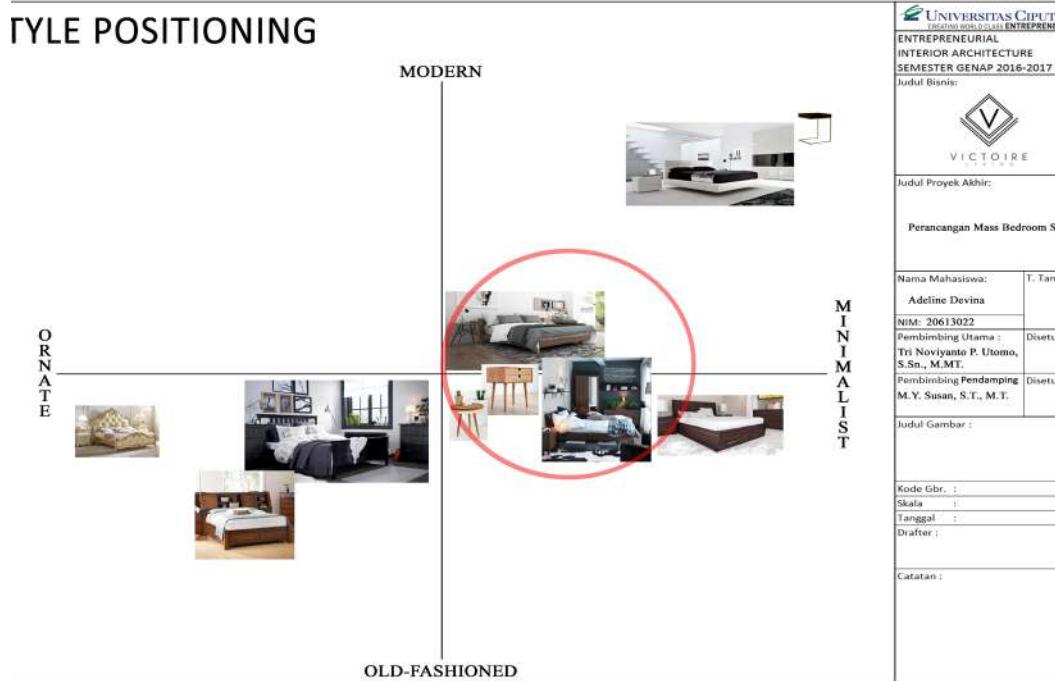
**Tabel 1. Tabel Analisa Hasil Survei**

Sisi	Hasil Survei	Analisa																					
Kebutuhan	<p>Survei Online dan Manual :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ruang Tidur</td> <td>77%</td> <td>77</td> </tr> <tr> <td>Ruang Kursus</td> <td>43.62%</td> <td>43</td> </tr> <tr> <td>Ruang Tamu</td> <td>38.2%</td> <td>38</td> </tr> <tr> <td>Ruang Bilik</td> <td>15.79%</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Ruang Wc</td> <td>13.48%</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Dapur</td> <td>9.74%</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Kebutuhan pasar : ruang tidur</p>	Kategori	Persentase	Jumlah	Ruang Tidur	77%	77	Ruang Kursus	43.62%	43	Ruang Tamu	38.2%	38	Ruang Bilik	15.79%	16	Ruang Wc	13.48%	13	Dapur	9.74%	10	
Kategori	Persentase	Jumlah																					
Ruang Tidur	77%	77																					
Ruang Kursus	43.62%	43																					
Ruang Tamu	38.2%	38																					
Ruang Bilik	15.79%	16																					
Ruang Wc	13.48%	13																					
Dapur	9.74%	10																					
Sisi	Hasil Survei	Analisa																					

**Tabel 1. Tabel Analisa Hasil Survei**

Sisi	Hasil Survei	Analisa																										
Desain	<p>Survei Online :</p> <table border="1"> <caption>11. Gaya desain furniture yang anda sukai ? (Maks 2 pilihan)</caption> <thead> <tr> <th>Gaya</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Scandinavian</td><td>15%</td></tr> <tr><td>Simple</td><td>35%</td></tr> <tr><td>Modern</td><td>15%</td></tr> <tr><td>Home</td><td>35%</td></tr> <tr><td>Classic</td><td>15%</td></tr> <tr><td>Minimalist</td><td>65%</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <caption>13. Interior Rumah yang anda sukai ? (Maks 2 pilihan)</caption> <thead> <tr> <th>Gaya</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Simple</td><td>35%</td></tr> <tr><td>Modern</td><td>15%</td></tr> <tr><td>Home</td><td>45%</td></tr> <tr><td>Classic</td><td>15%</td></tr> <tr><td>Minimalist</td><td>65%</td></tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">- SIMPLE - MODERN - MINIMALIST</p>	Gaya	Persentase	Scandinavian	15%	Simple	35%	Modern	15%	Home	35%	Classic	15%	Minimalist	65%	Gaya	Persentase	Simple	35%	Modern	15%	Home	45%	Classic	15%	Minimalist	65%	<p>Gaya desain yang diminati oleh pasar adalah : Simple, Modern, dan Minimalis, Scandinavian</p>
Gaya	Persentase																											
Scandinavian	15%																											
Simple	35%																											
Modern	15%																											
Home	35%																											
Classic	15%																											
Minimalist	65%																											
Gaya	Persentase																											
Simple	35%																											
Modern	15%																											
Home	45%																											
Classic	15%																											
Minimalist	65%																											

sumber : Olahan Pribadi 2017



**Gambar 4.** Figur Schematic Design  
sumber : Olahan Pribadi 2017

**Tabel 2. Tabel Research and Programming**

5w1h	Pertanyaan :	Deskripsi Jawaban:
Who	- Siapa yang dituju	End user usia 18-34 tahun (generasi millennials)
When	- Berapa lama desain dapat diterima masyarakat ?	Target desain : long-lasting
Where	- Dimana akan diproduksi ? - Dimana akan dipasarkan ?	PT. Mandae Di Indonesia
Why	- Mengapa harga yang ditargetkan terjangkau ?	- Karena generasi Millennials sebagian besar profesinya adalah mahasiswa, profesional muda, dan keluarga muda sehingga ekonomi dalam tahap merintis, sangat sensitif terhadap harga
What	- Furniture apa yang dibutuhkan pasar? - Apa kebutuhan pasar dalam membeli produk furniture Victoire Living?	- Bedroom Set Self assembling yang mudah

What	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna apa yang difavoritkan pasar? apa dampaknya terhadap psikologi?</li> <li>- Apa material yang digunakan?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Putih (simplicity, modern movement)</li> <li>- Coklat (warm, comforting)</li> <li>- Pine Wood</li> </ul>
How	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana kebutuhan pasar terhadap produk furniture</li> <li>- Bagaimana desain furnitur yang disukai pasar?</li> <li>- Bagaimana menciptakan kenyamanan dalam produk furnitur ?</li> <li>- Bagaimana produk dapat mudah didistribusikan ke seluruh wilayah Indonesia?</li> <li>- Bagaimana konstruksi yang digunakan ?</li> <li>- Bagaimana caranya agar harga produk terjangkau oleh pasar?</li> <li>- Bagaimana tahapan desain dan produksi agar hasilnya maksimal?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain bagus</li> <li>- Harga terjangkau</li> <li>- sesuai kebutuhan</li> <li>- simple, moderen, minimalis</li> <li>- nyaman digunakan</li> </ul> <p>Ukuran sesuai standar yang tepat, mengutamakan fungsi suatu produk, tepat dalam pemilihan warna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Flatpack</li> <li>- Screw</li> <li>- Komponen Knock-down</li> <li>- Mempertimbangkan ukuran - ukuran dan penggunaan material, Efisiensi proses produksi</li> <li>- Di tes pasar</li> <li>- Quality control selama produksi</li> </ul>

sumber : Olahan Pribadi 2017

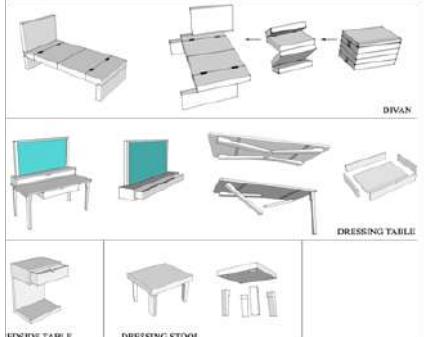
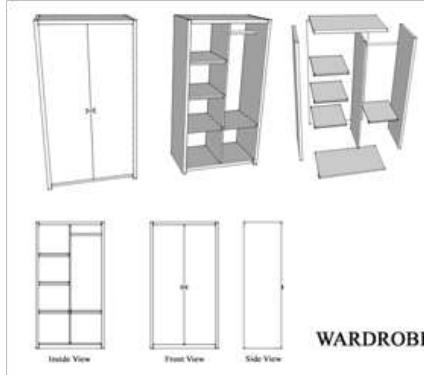
### Schematic Design

Tabel 3.Tabel Schematic Design

No	Gambar Alternatif	Kelebihan	Kekurangan
	<p>Good Design – BEDROOM SET IDEATION 1 WARNA : DARKBROWN (Hilstar kayu)  DIVAN  WARDROBE (Ragam daimon)  dressing table  Bedside Table</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gaya simple dan minimalis</li> <li>- Alternatif digabung dengan bahan besi membuat desain lebih menarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kekuatan sandaran dipan dan meja rias bila menggunakan kayu masih belum bisa dipastikan. alternatifnya menggunakan besi.</li> <li>- Gaya desain masih sederhana dan kaku</li> </ul>

*Schematic Design*

Tabel 3.Tabel Schematic Design

No	Gambar Alternatif	Kelebihan	Kekurangan
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gaya simple dan minimalis</li> <li>- Alternatif digabung dengan bahan besi membuat desain lebih menarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kekuatan sandaran dipan dan meja rias bila menggunakan kayu masih belum bisa dipastikan. alternatifnya menggunakan besi.</li> <li>- Gaya desain masih sederhana dan kaku</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>(+) Semua dapat dipacking secara flatpack</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(-) Kekuatan konstruksi dipan masih lemah, perlu penyangga di bagian bawah. Hal ini akan menyulitkan pemasangan.</li> <li>(-) Kekuatan konstruksi kaki meja juga masih lemah</li> <li>(-) Pemasangan knock-down lemari rumit</li> </ul>

Sumber : Olahan Pribadi 2017

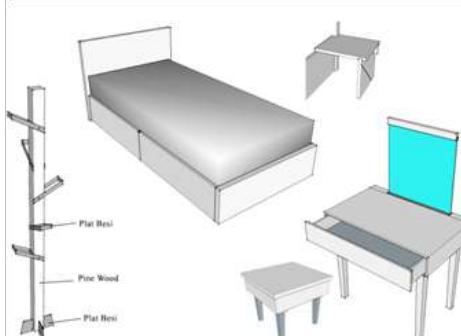
Desain yang akan diberikan adalah desain yang mengarah ke bentuk - bentuk simple. Ornamen - ornamen yang ekspresif akan sangat diminimalkan.

#### *Design Development*

*Problem statement* yang diangkat adalah "Bagaimana menciptakan knockdown and

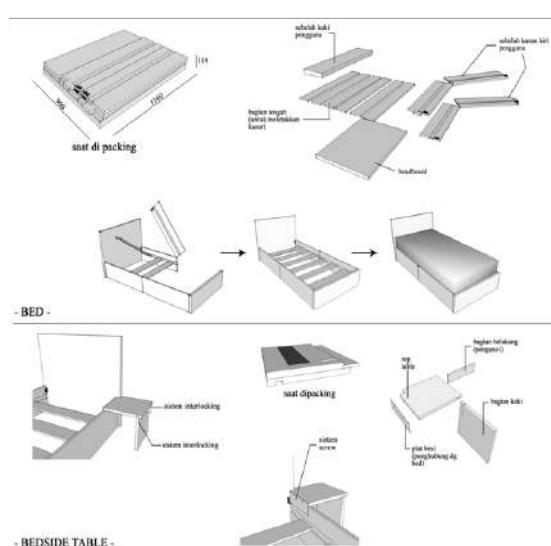
easy to assemble furniture?". Perancangan dilakukan berguna untuk menjawab *problem statement* tersebut. Karakter desain yang diaplikasikan adalah *simple* dan *modernen*. Berikut akan dijelaskan pengembangan desain serta kekurangan dan kelebihannya.

#### *Fabrication Drawing - Alternatif terpilih*

Alternatif terpilih	Kelebihan	Kekurangan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gaya simple dan minimalis</li> <li>- Alternatif digabung dengan bahan besi membuat desain lebih menarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kekuatan sandaran dipan dan meja rias bila menggunakan kayu masih belum bisa dipastikan. alternatifnya menggunakan besi.</li> <li>- Gaya desain masih sederhana dan kaku</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(+) Semua dapat dipacking secara flatpack</li> <li>(+) Tampilan lebih oke</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(-) Kekuatan kaki naka dan meja rias tidak kuat, apalagi dengan sistem lipat</li> </ul>

Sumber : Olahan Pribadi 2017

*Design Development 1*

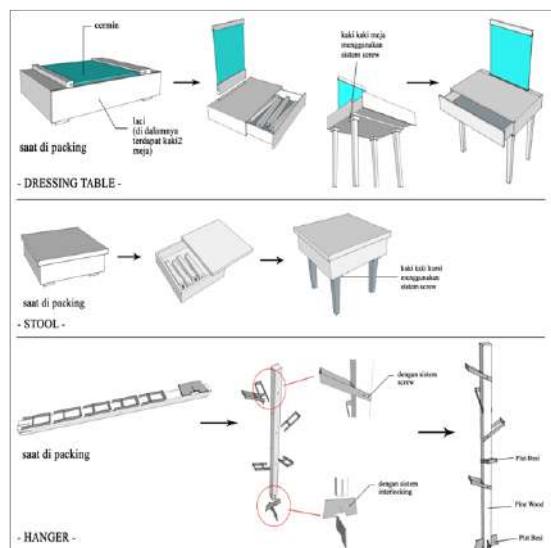


*Delivery*



**Gambar 6.** Figur Fabrication Drawing (Design Development 1)

sumber : Olahan Pribadi 2017



**Gambar 5.** Figur Fabrication Drawing (Pengembangan Alternatif Terpilih)

sumber : Olahan Pribadi 2017

*Prototyping*



**Gambar 7.** Figur Prototyping

sumber : Olahan Pribadi 2017

Pengiriman dilakukan ke seluruh wilayah Indonesia dengan jasa paket pengiriman. Dengan *flat pack*, maka volume produk akan lebih kecil sehingga biaya pengiriman lebih murah.

### Konsep dan Aplikasi

#### Konsep Solusi Perancangan

Solusi perancangan produk *massbedroom* adalah *knockdown*, *easytoassemble*, serta desain yang *simple* dan moderen. Solusi ini akan menjawab permasalahan dari segi bisnis dan desain yang disukai pasar.

#### Perbedaan Definisi

##### Definisi Knockdown / Ready to Assemble

- Konstruksi suatu objek khususnya furnitur, dari bentuk material hingga bentuk jadi (sumber: Oxford Dictionary)
- Sebuah bentuk dari furnitur yang memerlukan konsumen untuk merakit (sumber: wikipedia)

##### Definisi Simple

- Tidak kompleks atau rumit, tanpa modifikasi (sumber: artikata.com)

#### Konsep Produk

Konsep produk yang akan ditawarkan ke pasar adalah produk yang *knockdown* dan *easy to assemble*. Produk – produk akan dapat di *knockdown* dan di *packing* secara *flat*. Dengan *flat pack*, maka penyimpanan stok di gudang akan lebih efisien karena tidak memakan tempat, kubikasi pengiriman

lebih kecil sehingga biaya kirim lebih murah, serta lebih aman saat dalam proses pengiriman. Selain itu dalam proses produksi, *knockdown furniture* akan berjalan lebih cepat dan perpengaruh pada harga jual. Produk dengan sistem *knockdown* juga didesain agar mudah untuk dipasang sendiri oleh konsumen.

#### Konsep Aplikasi Karakter Gaya

Karakter gaya yang diaplikasikan adalah *simple* moderen, dengan mengurangi bentuk – bentuk artistik bahkan menghilangkan ornamen yang tidak memberi fungsi lebih.

Produk didesain untuk memaksimalkan fungsinya. Warna yang diaplikasikan adalah warna yang sebagian besar disukai pasar, yaitu coklat gelap dan putih mengikuti hasil survei pasar

#### Konsep Aplikasi Bentuk

Bentuk yang diaplikasikan adalah bentuk geometris. Bentuk geometris adalah suatu bentuk yang teratur, secara umum memiliki kontur yang tegas, jika pengukuran eksternal sama secara matematis dalam berbagai arah.

Pemilihan bentuk geomatriks ini untuk memperkuat gaya *simple* moderen yang dibawa oleh produk. Bentuk - bentuk yang muncul dari konsep tersebut selanjutnya disesuaikan dengan ergonomi, permintaan dan kebutuhan pasar.



Gambar 8. Figur Satu Set Produk  
sumber : Olahan Pribadi 2017

### Konsep Aplikasi Material

Material utama yang digunakan adalah kayu pinus *import* Swedia, didukung dengan MDF. Kayu pinus akan digunakan pada bagian utama produk, agar memiliki kualitas dan kekuatan yang baik. Bagian - bagian yang berbentuk rounded juga akan menggunakan kayu pinus. Proses pemotongan dan finishing yang mudah dan cepat menghasilkan harga produk yang terjangkau.

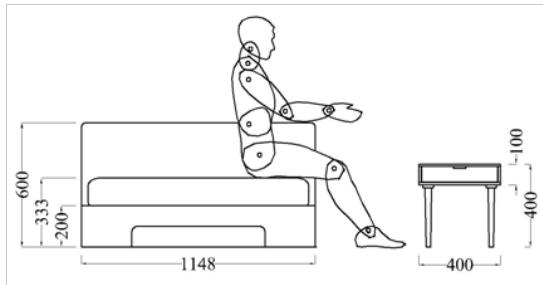


Gambar 9. Figur Aksesoris Kontruksi  
sumber : Olahan Pribadi 2017

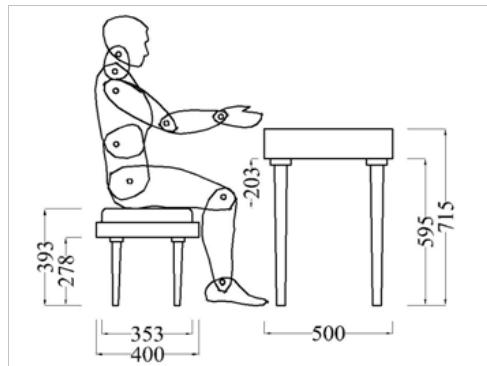
### Konsep Aplikasi Struktur / Konstruksi

#### Konsep Aplikasi Ergonomi

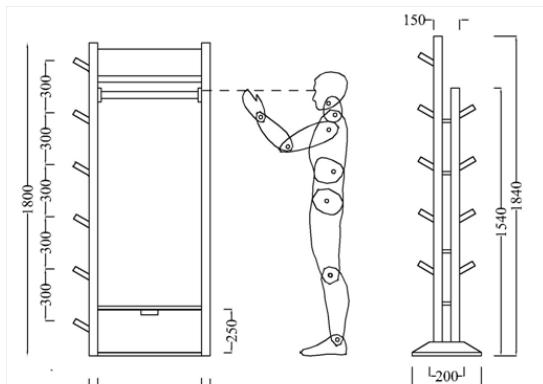
Berikut adalah gambar - gambar aplikasi ergonomi terhadap perancangan *bed set* dengan standar dimensi tubuh pria Indonesia.



Gambar 10. Figur Ergonomi Tempat Tidur dan Nakas  
sumber : Olahan Pribadi 2017



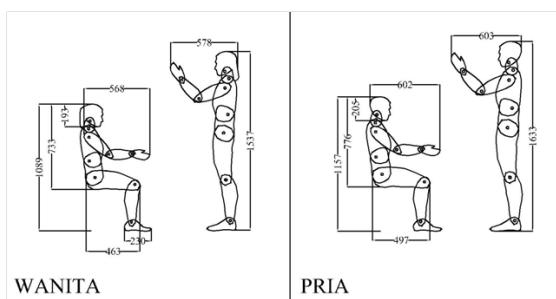
Gambar 11. Figur Ergonomi Meja dan Kursi  
sumber : Olahan Pribadi 2017



Gambar 12. Figur Ergonomi Lemari Terbuka dan Hanger  
sumber : Olahan Pribadi 2017

### Konsep Aplikasi Anthropometri

Konsep anthropometri perancangan akan fokus diaplikasikan pada rata - rata ukuran badan orang indonesia. Berikut adalah gambar yang menjelaskan dimensi anthropometri wanita dan pria Indonesia.



**Gambar 13.** Figur Anthropometri Wanita dan Pria Indonesia  
sumber : Olahan Pribadi 2017

### Konsep Aplikasi Healthy and Safety

Untuk perawatan produk adalah dengan dilap dengan lap kering secara rutin setiap hari. Dapat menggunakan lap setengah basah bila debu sulit dibersihkan, dan kemudian dilap dengan lap kering. Untuk alasan keamanan, lebih baik tidak meletakkan makanan langsung pada bagian atas produk, agar makanan tidak terkontaminasi dengan bahan *finishing* produk. Selain itu, bagian top meja tulis / meja rias lebih baik tidak digunakan untuk duduk atau dinaiki dalam waktu terus menerus untuk menjaga kaki - kaki meja. Cabang - cabang *hanger* juga lebih baik tidak digelantungi anak kecil untuk menghindari terjadinya kecelakaan.

### Konsep Aplikasi Ramah Lingkungan

Bahan kayu pinus yang digunakan adalah import dari Swedia dan sudah memiliki sertifikasi ijin, dimana kayu tersebut dikembangkan untuk keperluan produksi. Sehingga tidak ada penebangan liar atau tindakan - tindakan ilegal terhadap kayu yang berdampak buruk bagi lingkungan.

## DESAINBOOTH PAMERAN

### Latar Belakang Proyek

Perusahaan Victoire Living merupakan sebuah perusahaan furnitur yang baru berjalan sejak tahun 2016, sehingga brand belum dikenal masyarakat. Kepercayaan masyarakat terhadap perusahaan pun juga masih sangat rendah sehingga hal ini menjadi kendala bagi perusahaan dimana fokus penjualannya melalui *online*. Dari hasil survei juga disimpulkan bahwa kepercayaan konsumen dalam membeli furnitur melalui online masih sangat rendah. Salah satu penyebabnya adalah foto produk tidak jelas dan beda dari kenyataannya. Selain itu konsumen lebih memilih untuk dapat merasakan produk secara langsung. Dengan strategi penjualan perusahaan, mengikuti dan mengadakan pameran adalah cara yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Booth pameran harus dirancang agar dapat memperkuat *branding* perusahaan, meningkatkan kepercayaan, serta menarik konsumen untuk membeli produk - produk Victoire Living. (sumber: observasi selama apprentice di PT. Mandae, hasil survei).

Penggunaan teknologi dan sosial media belum benar - benar merata di seluruh Indonesia. Sebagian besar generasi *millennials* yang sudah sadar akan kemajuan teknologi tinggal di kota - kota besar. Mereka lebih memilih hidup di kota besar untuk menempuh pendidikan dan bekerja. Sedangkan daerah - daerah yang masih tertinggal, masih belum memiliki budaya jual beli *online*. Oleh karena itu perlunya pameran adalah untuk menjangkau juga kota - kota kecil. (sumber: tipsindonesia.com, www.entrepreneur.com)

### Rumusan Masalah

Perumusan masalah berikut adalah masalah yang akan diangkat dalam perancangan booth pameran berdasarkan ukurannya.

1. Booth (3x3)m<sup>2</sup> : 1 sisi terbuka, 2 sisi terbuka
  - Bagaimana memaksimalkan area booth dan menciptakan *ambience* yang nyaman di dalamnya?
2. Booth (3x7)m<sup>2</sup> : 3 sisi terbuka
  - Bagaimana memaksimalkan area booth yang memanjang dan menciptakan *ambience* kamar tidur yang nyaman ?
3. Booth (6x8)m<sup>2</sup> : tipe island
  - Bagaimana mendisplay set produk kamar tidur secara menarik dari empat sisi ?

### Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Booth (3x3)m<sup>2</sup> : 1 sisi terbuka, 2 sisi terbuka
  - Dapat memaksimalkan area booth dan menciptakan *ambience* yang nyaman
2. Booth (3x7)m<sup>2</sup> : 3 sisi terbuka

- Dapat memaksimalkan area booth yang memanjang dan menciptakan *ambience* kamar tidur yang nyaman

3. Booth (6x8)m<sup>2</sup> : tipe island
  - Dapat mendisplay set produk kamar tidur secara menarik dari empat sisi

### Tinjauan Data Lapangan

Data Proyek Produk : Booth Pameran

Material Utama : Gypsum, Plywood,  
Besi Hollow

Konsep perancangan : simple, modern, *ambience*  
ruang tidur yang nyaman

### Tinjauan Umum Booth Pameran

Lokasi awal yang dipilih oleh Victoire Living untuk mengadakan pameran baik pameran tunggal atau mengikuti event adalah Jakarta dan Surabaya. Dua lokasi tersebut dipilih karena merupakan kota besar di Indonesia, dimana kota tersebut merupakan pilihan terbesar bagi generasi *millennials* untuk tinggal. Pembangunan apartemen dan perumahan juga meningkat dengan cepat. Akomodasi pengiriman juga lebih mudah karena masih dalam area Pulau Jawa. Untuk mengadakan pameran di Jakarta, diperlukan perancangan booth yang efisien untuk mudah ditransportasikan.

### Tinjauan Khusus Booth Pameran

Tujuan didirikan booth pameran adalah untuk mendisplay produk dimana pengunjung dapat berinteraksi dengan produk tersebut. Pengunjung dapat mencoba produk - produk yang dijual. Selain

itu pengunjung juga dapat berinteraksi secara langsung dengan penjual. Booth yang diperlukan adalah *booth* yang menarik dan dapat meningkatkan keinginan pengunjung untuk membeli produk tersebut. Area *booth* harus nyaman untuk sirkulasi pengunjung dan penjual. Pengelola *booth* adalah bagian marketing dan desainer perusahaan.

### Data Tapak Booth Victoire Living

Berikut akan dijelaskan kondisi di sekitar tapak dan dalam tapak

1. Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 sisi terbuka. Mengikuti event pameran Homedec di Hall 5 dan 6, ICE Tangerang. Penyelenggara pameran menyediakan *floor space*, *wall partition*, *fascia board*, *needle punch carpet*, *fluorescent light*, *table*, *chair*, *waste basket*, *powerpoint*. Booth terletak di area *Bedroom and Living Room*, nomor 182.



**Gambar 14.** Figur Denah Pameran HOMEDEC (Booth 3x3m<sup>2</sup> 1 Sisi Terbuka)  
sumber : email homedec

2. Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 2 sisi terbuka. Mengikuti event pameran Homedec di Hall 5 dan 6, ICE Tangerang. Penyelenggara pameran menyediakan *floor space*, *wall partition*, *fascia board*, *needle*

*punch carpet*, *fluorescent light*, *table*, *chair*, *waste basket*, *powerpoint*. Booth terletak di area *Bedroom and Living Room*, nomor 178



**Gambar 15.** Figur Denah Pameran HOMEDEC (Booth 3x3m<sup>2</sup> 2 Sisi Terbuka)  
sumber : email homedec

3. booth (3x7)m<sup>2</sup>, 3 sisi terbuka

Perusahaan Victoire Living akan mengadakan pameran tunggal di Mall Ciputra World, Surabaya. Periode pameran diadakan selama tujuh hari dengan biaya Rp 40.000.000,00 plus PPN 10%. Site terletak pada ground floor. Posisi booth membelakangi eskalator dan berhadapan dengan starbucks. Kelebihan site booth ini adalah booth akan langsung terlihat saat pengunjung memasuki pintu lobby E.



**Gambar 16.** Figur Lokasi Site Booth di Ciputra World  
sumber : www.ciputraworld.com, email marketing ciputra world

4. booth (6x8)m<sup>2</sup>, tipe island Perusahaan mengadakan pameran tunggal di Grand City Mall, Surabaya di G level. Letak booth ini juga tidak jauh dari eskalator entrance pengunjung.



**Gambar 17.** Figur Lokasi Site Booth di Grand City Mall  
sumber : email marketing grand city mall

#### Data Pengguna Pengguna booth sebagai besar waktu adalah SPG dan pengunjung.

Berikut akan dijelaskan kebutuhan SPG dan pengunjung selama menggunakan booth.

1. Kebutuhan SPG : Fasilitas duduk (sebagian besar waktu, SPG harus berdiri. Fasilitas duduk digunakan pada waktu kosong atau tidak ramai pengunjung), Storage ( untuk menyimpan barang bawaan dan barang berharga perusahaan dan SPG ), Sirkulasi yang nyaman
2. Kebutuhan Pengunjung : Letak *marketing kit* jelas, sirkulasi nyaman, display jelas, menarik, dan memiliki pencahayaan yang cukup, dapat berinteraksi dengan produk - produk Victoire Living yang didisplay dengan

aman dan nyaman, pengunjung yang akan menghampiri booth tidak ditentukan golongan khusus.

#### Aspek Pembentuk Ruang Booth Pameran

Aspek utama yang membentuk ruang booth pameran adalah produk furnitur satu set bedroom Victoire Living. Didukung dengan pelingkup seperti lantai, dinding dan plafon sehingga ruang dapat terbentuk secara maksimal. *Artwork* dan aksesoris ditambahkan agar suasana booth terlihat lebih nyaman dan tidak kaku.

#### TinjauanLiteratur .

##### PerbedaanDefinisi

###### Definisi Pameran

Suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas (sumber: wikipedia)

###### Definisi Booth

Sebuah *mini stage* yang dilengkapi oleh beragam aksesoris yang digunakan sebagai ajang promo produk, jasa, maupun randing perusahaan pada sebuah event pameran / exhibition. (sumber: omegakreasi.com)

###### Definisi The Multiple Path

Sirkulasi pada booth pameran dimana pengunjung memiliki kebebasan untuk memilih alternatif sehingga dapat menjadi solusi mengurangi *traffic* / *over visitor*. (sumber: Exhibition Design - Philip Hughes, 2010)

### **Sistem Pelayanan dalam Booth Pameran**

Pelayanan akan dilakukan oleh SPG yang menjaga booth pameran. Beberapa hal yang dilakukan oleh SPG :membagikan *marketing kit* seperti brosur kepada pengunjung, menemani pengunjung yang melihat - lihat display produk, melayani pengunjung yang berkonsultasi , menjawab semua pertanyaan pengunjung mengenai produk dengan tepat, melayani pembayaran, mendata pengunjung yang masuk ke dalam booth pameran.

### **Standar Elemen Pembentuk Interior**

#### **Tata Letak dan Organisasi Ruang**

Tipe stan akan berpengaruh pada bagaimana kita mendesain bagian dalam stan pameran. Berikut adalah beberapa tipe stan :

1. Stan Baris : Stand ini biasanya di tengah stan - stan lainnya, artinya di kanan kirinya terdapat stan juga. Stand ini bisa diakses melalui satu sisi saja.
2. Stan Pojok : Stan ini berlokasi di bagian akhir dari sebuah baris stan dan bisa diakses dari dua sisi. Jenis stan pojok lebih efektif untuk mengambil perhatian daripada stan baris.
3. Stan Akhir : Stan ini berada di bagian akhir dari sebuah baris stan dan dapat diakses dari tiga sisi. Merupakan stan yang superior dan terlihat mengundang untuk memamerkan.
4. Stan Blok : Disebut juga stan pulau (island). Bentuk paling mahal dari semua stan. Bisa diakses oleh pengunjung dari seluruh sisi dan menarik perhatian karena terpisah dari

stan lainnya. Stan ini juga memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

5. Stan Luar : biasanya dipilih untuk produk yang sangat besar, misal batu alam atau kendaraan. Sesuai untuk produk yang memerlukan dicoba diluar.

### **Lantai**

Bahan utama lantai *booth* yang digunakan adalah *plywood*. *Plywood* merupakan papan pabrikan yang terbuat dari lapisan kayu. Kayu lapis bersifat fleksibel, murah, dapat dibentuk, dapat didaur ulang, dan tidak memiliki teknik pembuatan yang rumit. Dengan *plywood*, akan menciptakan konstruksi yang kuat. Jenis *finishing* yang digunakan parket, *vynil*. Parket merupakan susunan dari potongan - potongan kayu dengan ukuran tertentu. Kelebihannya adalah mampu memberi suhu ruangan yang normal . *Vinyl* merupakan material sintetis dari bahan campuran kimia. Kelebihannya adalah memiliki tekstur alami, harga relatif murah, pilihan corak beragam, pemasangan mudah, tahan air, kuat dan awet.

### **Dinding**

Sebagian besar dinding *booth* akan menggunakan *gypsum board*. *Gypsum board* digunakan untuk melapisi permukaan setelah rangka besi *hollow*. Biasa disebut dengan *drywall*, *wallboard*, atau *plasterboard*. Permukaan *gypsum* dapat dengan mudah *difinishing* dan diberi dekorasi tambahan yang menunjang keindahan interior suatu ruangan.

### **Plafon**

Plafon juga dapat menggunakan *gypsum board*. Dengan menggunakan rangka *hollow* besi dan finishing yang rapi akan dapat menambah keindahan interior ruangan. Pemasangan yang dilakukan sangat mudah dan efisien. Didalam rangka terdapat ruang yang digunakan untuk jalur kabel lampu yang menempel pada plafon.

### **Furnitur**

Furniture yang digunakan adalah produk - produk Victoire Living sendiri. Furniture tambahan akan digunakan di area konsultasi dan payment, yaitu meja dan kursi baik *custom loose* maupun *build in furniture*.

### **Sistem Penghawaan**

Tidak ada tinjauan literatur lebih lanjut mengenai sistem penghawaan *booth*, karena akan mengikuti sistem penghawaan gedung yang digunakan untuk pameran. Perusahaan akan mengikuti dan mengadakan pamerannya dalam gedung yang menggunakan AC, sehingga pengunjung juga lebih nyaman saat mengunjungi *booth*.

### **Sistem Pencahayaan**

Berikut adalah macam - macam sistem pencahayaan (sumber : *Exhibition Design - Philip Hughes, 2010*):

- *The light focused on displays (accent light)*  
Tujuan : untuk menarik fokus pengunjung pada produk yang ditampilkan
- 1. *Spotlight* : memberikan efek sorot pada produk yang ditampilkan

2. *Metal Halide* : memberi efek *wall-wash* untuk menerangi area yang lebih luas dibanding *spotlight*

- *The general background light (ambient light)*  
Tujuan : pencahayaan utama pada keseluruhan area booth
  - 1. *Downlight* : lebih banyak dipilih. Tampilan lebih elegan, cocok diterapkan ke dalam desain
  - 2. *Tubelight* : digunakan pada area storage, backstage, lighting display box. Tidak terlihat secara langsung oleh pengunjung
  - 3. *PendantLight* : Digunakan pada area - area khusus, seperti area meeting, bar counter.
- *FeatureLighting*
  - 1. *LED Strips* : biasanya penerapan pada logo - logo (untuk menghasilkan tampilan cahaya dari belakang logo)

### **Sistem Akustik**

Sistem akustik yang baik diperlukan dalam perancangan booth ini agar suasana ruang tidak bisa dirasakan dengan baik oleh pengunjung. Material yang digunakan untuk menunjang sistem akustik booth adalah sebagai berikut :

- *Gypsumboard*  
*Gypsumboard* adalah bahan yang dapat diaplikasikan pada dinding dan plafon *booth*. Salah satu kelebihannya adalah membantu mengontrol kebisingan yang terjadi. Sebagai

contoh, banyaknya kantor - kantor yang menggunakan *gypsum* untuk membagi antar area kerja karena dapat mengurangi kebisingan. (sumber : [www.gypsum.org](http://www.gypsum.org))

- *Plywood*

*Plywood* memiliki kelebihan menyerap sebagian dari energi suara. Kemampuan penyerapan suaranya adalah koefisien 0.04. Bahan plywood akan menyerap suara lebih baik dibandingkan dengan beton (sumber: [www.performancepanels.com](http://www.performancepanels.com), [id.acoucrete.com](http://id.acoucrete.com))

- *Kain*

Kain dengan pori rongga udara yang renggang lebih transparan suara dibandingkan dengan kain dengan pori rongga udara yang rapat. (sumber: [id.acoucrete.com](http://id.acoucrete.com))

### Sistem Keamanan

Sistem keamanan sebuah booth sangat diperlukan untuk bagian storage untuk menyimpan barang

- barang berharga. Kunci adalah sistem yang sederhana untuk meningkatkan keamanan tetapi mudah pemasangannya. Biaya tidak tinggi tetapi keamanan dapat dijamin.

### Sistem Proteksi Kebakaran

Tidak ada sistem proteksi kebakaran secara khusus, tetapi menggunakan bahan yang baik untuk *fireresistance*, yaitu *gypsumboard*. *Gypsum* dapat digunakan untuk bagian dinding dan plafon dengan menggunakan kerangka *hollowbesi* di dalamnya. (sumber : [www.gypsum.org](http://www.gypsum.org)) Untuk sistem proteksi kebakaran lainnya adalah menggunakan fire system langsung dari

gedung tempat pameran berlangsung.

### Sistem Sirkulasi Vertikal

Perancangan booth tidak lepas dari kenyamanan sirkulasi pengguna. Berikut adalah jenis - jenis sirkulasi pada booth pameran : (sumber : *Exhibition Design - Philip Hughes, 2010*)

- *TheSinglePath*

memungkinkan pengunjung merasakan pengalaman yang sama dengan pengunjung lainnya. Cocok digunakan untuk pameran yang membutuhkan penyampaian informasi yang berurutan / kronologi.

- *TheMultiplePath*

solusi untuk mengurangi *traffic / overvisitors* pada salah satu area dalam booth karena pengunjung memiliki kebebasan untuk memilih alternatif lain bila satu area terlalu penuh. Biasanya tetap dilakukan pengelompokan area.

- *TheFanPattern*

cocok diterapkan pada *business-to-business-tradefairs*. Dengan sirkulasi ini memungkinkan pengunjung untuk bisa melihat secara keseluruhan produk yang didisplay. Cocok untuk pengunjung yang memiliki waktu sedikit tapi ingin melihat keseluruhan dalam booth.

- *MapOrientation*

pengunjung tetap dapat mengikuti rute yang sudah dianjurkan di awal, tetapi bila pengunjung ingin mencari tahu lebih lagi tentang produk yang sudah dilihat, pengunjung bisa kembali lagi dengan menemukan cara lain untuk mengeksplorasi produk yang didisplay dari sudut pandang lain.

- *Areas of Affinity*

penempatan produk - produk display yang sejenis berdekatan. Dengan penempatan produk - produk yang sejenis memungkinkan pengunjung melakukan interaksi visual antar produk dan mampu melakukan perbandingan antar produk.

### Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Sistem elektrikal yang digunakan adalah stop kontak dan saklar. Stop kontak digunakan untuk

sambungan listrik ke laptop / komputer, printer dan mesin pembayaran.

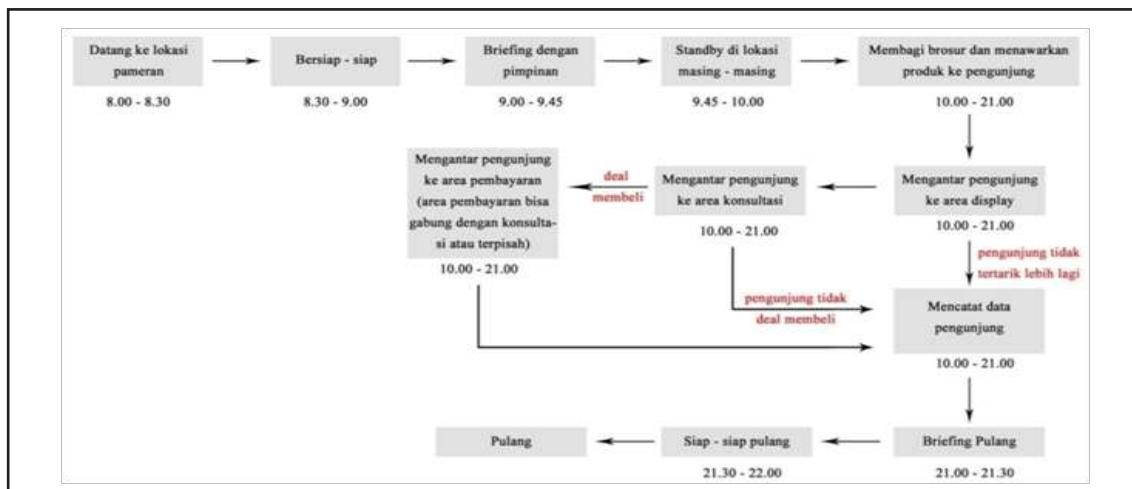
Saklar digunakan untuk menghidupkan dan mematikan lampu yang digunakan dalam booth. Sedangkan teknologi informasi yang digunakan adalah laptop / komputer, tab, handphone, dan lain lain.

### Analisis Data

#### Pola Aktivitas Pemakai

Pemakai booth adalah SPG dan pengunjung. Berikut akan dijelaskan pola aktivitasnya.

- SPG



**Gambar 18.** Figur Pola Aktivitas SPG  
Sumber :Olahan Pribadi (2017)

- Pengunjung



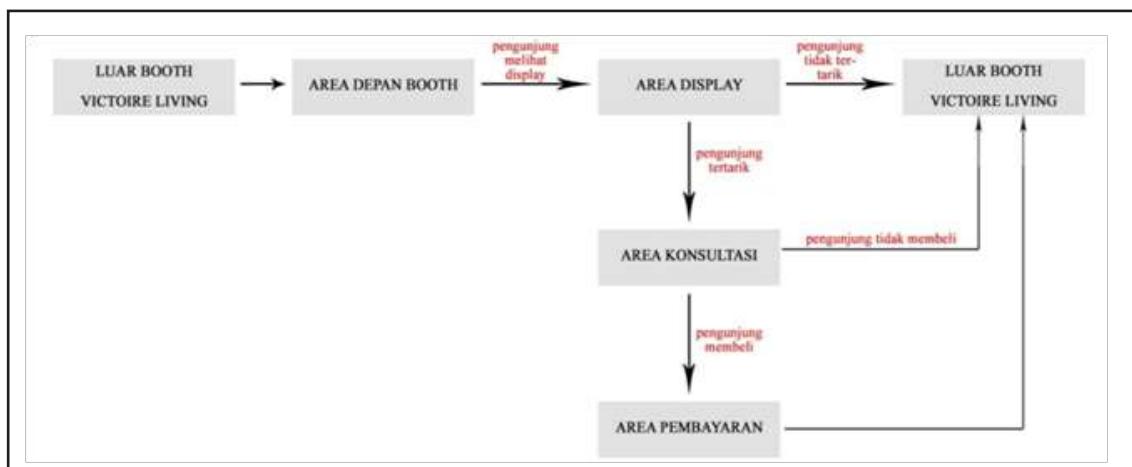
**Gambar 19.** Figur Pola Aktivitas Pengunjung  
Sumber :Olahan Pribadi (2017)

### Pola Sirkulasi Ruang

Berikut akan dijelaskan pola sirkulasi ruang SPG

dan pengunjung dalam booth pameran.

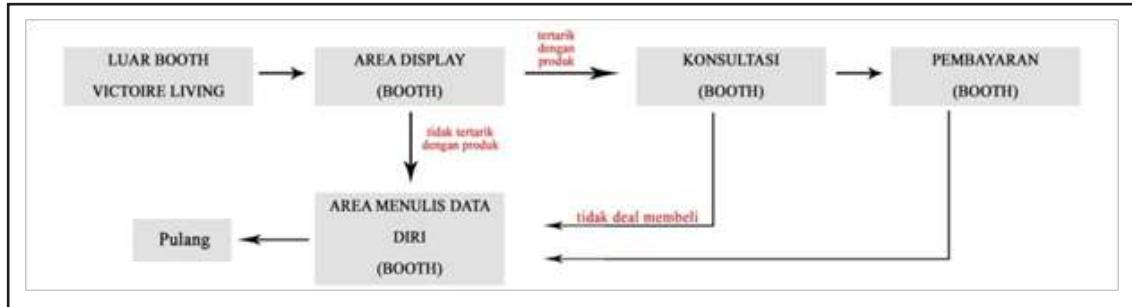
- SPG



**Gambar 20.** Figur Pola Sirkulasi RuangSPG

Sumber :Olahan Pribadi (2017)

### - Pengunjung



**Gambar 21.** Figur Pola Sirkulasi RuangPengunjung

Sumber :Olahan Pribadi (2017)

### Karakteristik Kebutuhan Ruang

**Tabel 5. Tabel Karakteristik**

AREA	LIGHTING	AIR	ACOUSTICAL	FLEXIBILITY
DISPLAY AREA	- Fokus pada produk yang didisplay Sedang	- Tidak pen-gap	Tetap nyaman sebagai display ruang tidur	- Tempat interaksi antar SPG dan visitor

### Karakteristik Kebutuhan Ruang

AREA	LIGHTING	AIR	ACOUSTICAL	FLEXIBILITY
DISPLAY AREA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus pada produk yang didisplay</li> <li>- Mampu membentuk ambience ruang tidur</li> <li>- Tidak terlalu terang / gelap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak pengap</li> <li>- Tidak bau, walaupun pengunjung berinteraksi dengan produk</li> </ul>	Tetap nyaman sebagai display ruang tidur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempat interaksi antar SPG dan visitor</li> <li>- area visitor mengeksplorasi produk</li> </ul>
CONSULTANCY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cukup terang untuk membaca</li> <li>- Nyaman di mata</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nyaman untuk konsultasi</li> <li>- Tidak berisik</li> </ul>	- Tempat diskusi
MARKETING KIT	-	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area terlihat oleh pengunjung</li> </ul>
STORAGE	-	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tampat staff meletakkan barang - barang yang perlu</li> </ul>
PAYMENT AREA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cahaya nyaman di mata</li> </ul>	-	-	-
AREA	PRIVACY	SECURITY	FURNITURE	ELECTRONIC
DISPLAY AREA	Rendah	Rendah	-	-
CONSULTANCY	Sedang	Rendah	- meja	- Ponsel / Tab

### Karakteristik Kebutuhan Ruang

AREA	LIGHTING	AIR	ACOUSTICAL	FLEXIBILITY
MARKETING KIT	Rendah	Rendah	- fasilitas duduk	-
STORAGE	Tinggi	Tinggi	-	-
PAYMENT AREA	Sedang	Tinggi	locker meja	- laptop - printer kecil

Sumber : Olahan Pribadi (2017)

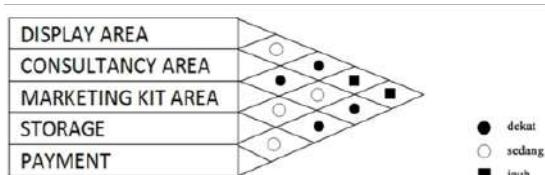
### Hubungan Antar Ruang

**Tabel 6. Tabel Besaran Ruang**

Ruang :	Kebutuhan:	Dimensi:
Ruang Display (Kamar tidur)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dipan</li> <li>- Lemari</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2000x1000x300</li> <li>1000x600x1800</li> <li>1000x600x700</li> <li>350x350x400</li> </ul>
Ruang Konsultasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1000x600x700</li> <li>350x350x400</li> </ul>

Sumber : Olahan Pribadi (2017)

### Hubungan Antar Ruang

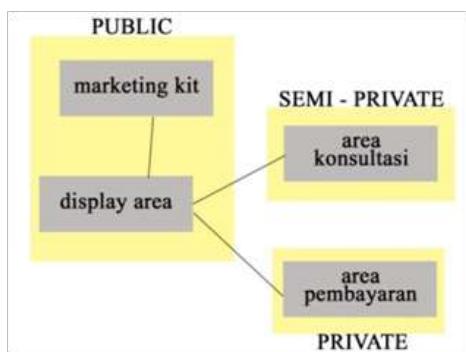


**Gambar 22.** Figur Hubungan Antar Ruang  
Sumber :Olahan Pribadi (2017)

### Besaran Ruang

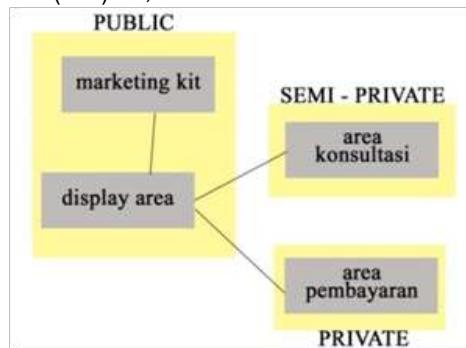
#### Grouping Ruangan

- Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 sisi terbuka



**Gambar 23.** Figur Grouping Ruangan (3x3)m<sup>2</sup>, 1 Sisi Terbuka  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 2 sisi terbuka



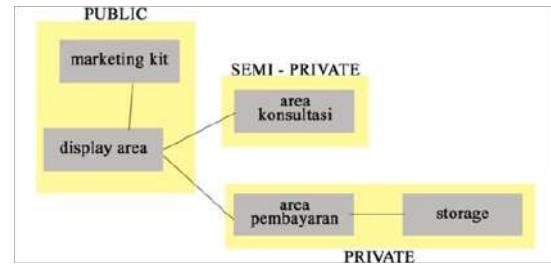
**Gambar 24.** Figur Grouping Ruangan (3x3)m<sup>2</sup>, 2 Sisi Terbuka  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (3x7)m<sup>2</sup>, 3 sisi terbuka



**Gambar 25.** Figur Grouping Ruangan (3x7)m<sup>2</sup>, 3 Sisi Terbuka  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (6x8)m<sup>2</sup>, tipe island



**Figur 26.** Figur Grouping Ruangan (6x8)m<sup>2</sup>, Tipe Island  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

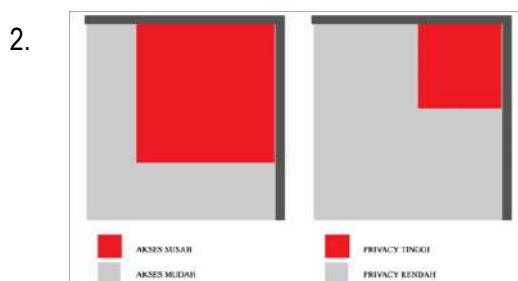
### Analisa Tapak

Analisa tapak adalah analisis yang digunakan dalam suatu perancangan kota non fisik dan digunakan untuk merumuskan program ruang berdasarkan karakteristik aktivitas pengguna dan aktivitas ruang. Tujuan dari analisa tapak adalah menilai dan mengevaluasi kondisi tapak baik positif maupun negatif, serta merencanakan tatanan fisik fasilitas / fungsi dalam tapak. Analisa tapak yang dilakukan untuk perancangan booth ini menyesuaikan dengan keadaan site. Analisa

tapak dibedakan menjadi 4 jenis booth yaitu booth : (3x3)m<sup>2</sup>, 1 sisi terbuka; (3x3)m<sup>2</sup>, 2 sisi terbuka; (3x7)m<sup>2</sup>, 3 sisi terbuka; (6x8)m<sup>2</sup>, tipe island.



**Gambar 27. Figur Analisa Tapak Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 Sisi Terbuka**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

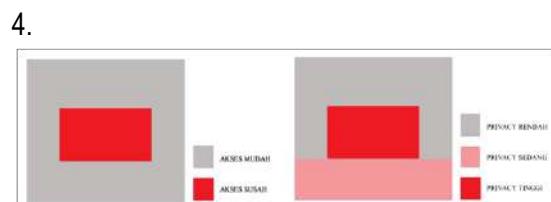


**Figur 28. Figur Analisa Tapak (3x3)m<sup>2</sup>, 2 Sisi Terbuka**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

Berikut adalah gambar yang menjelaskan hasil analisa tapak. Area booth dianalisa berdasarkan tingkat akses dan privacynya



**Figur 29. Figur Analisa Tapak (3x7)m<sup>2</sup>, 3 Sisi Terbuka**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

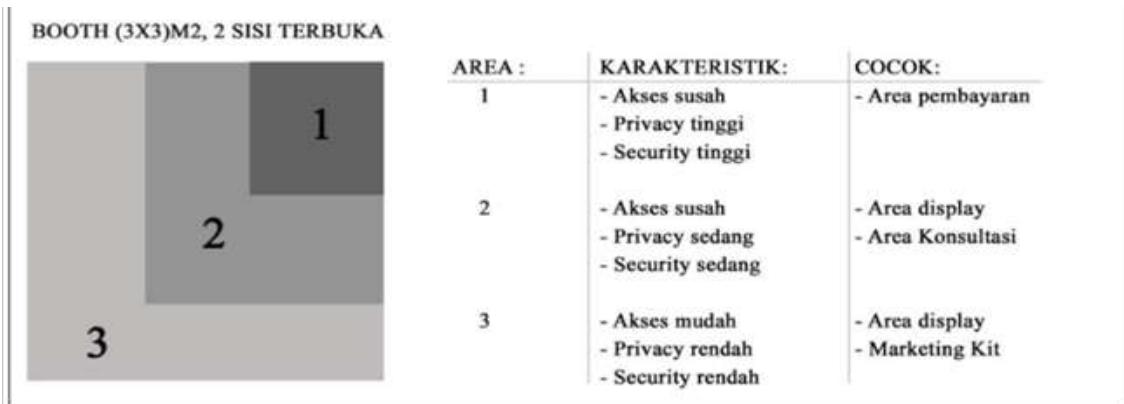


**Figur 30. Figur Analisa Tapak(6x8)m<sup>2</sup>, Tipe Island**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

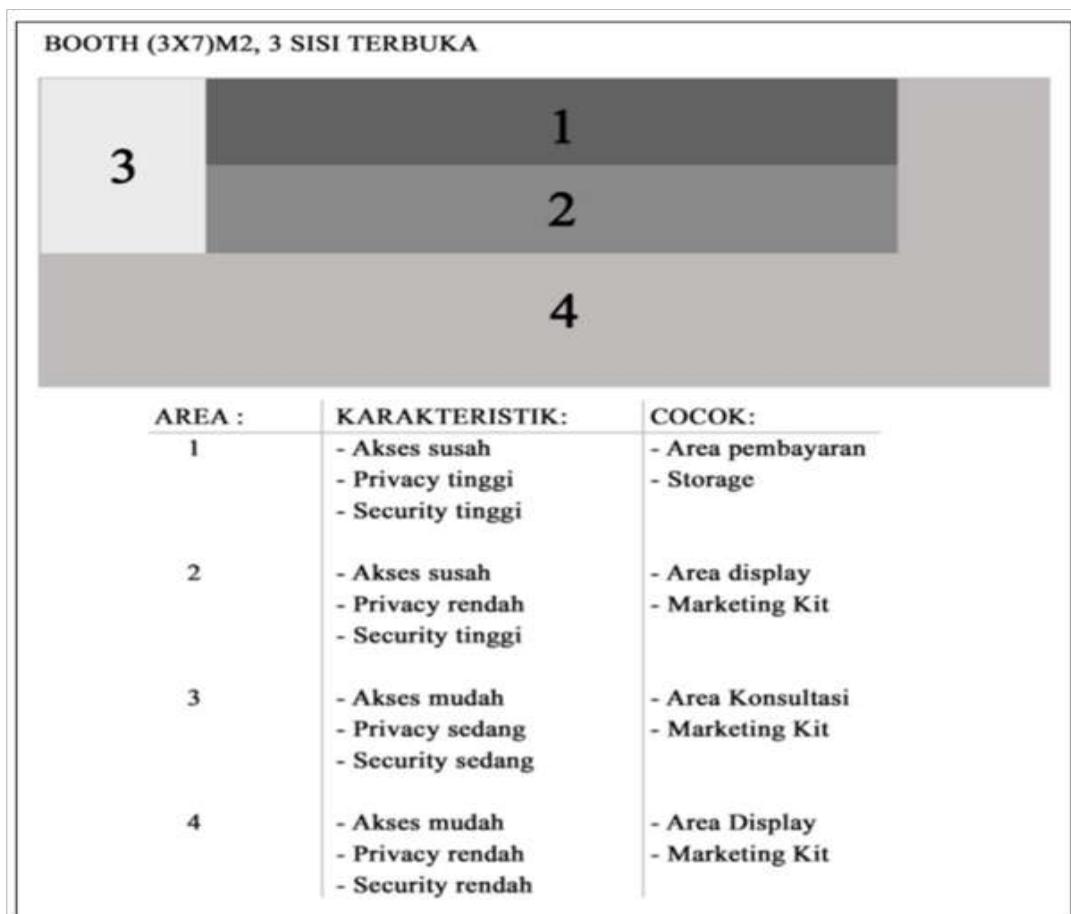
## Zoning

BOOTH (3X3)M <sup>2</sup> , 1 SISI TERBUKA		
AREA :	KARAKTERISTIK:	COCOK:
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akses susah</li> <li>- Privacy tinggi</li> <li>- Security tinggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area pembayaran</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akses mudah</li> <li>- Privacy rendah</li> <li>- Security rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area display</li> <li>- Marketing kit</li> </ul>

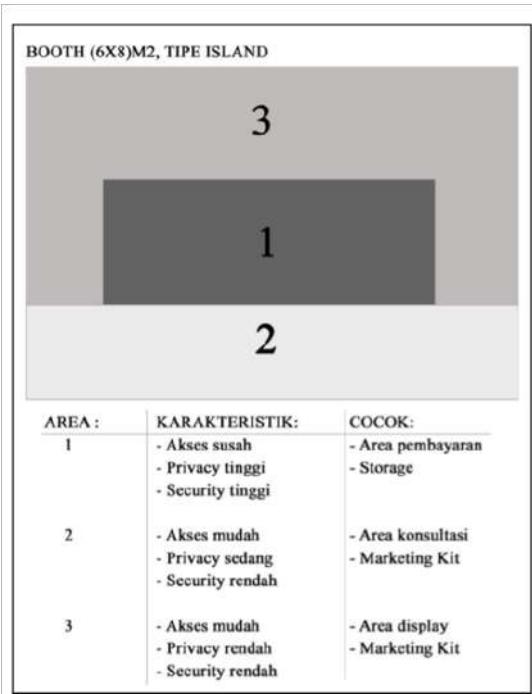
### Zoning



Gambar 31. Figur ZoningBooth (3x3)m2, 1 SisiTerbukaDan 2 SisiTerbuka  
sumber : Olahan Pribadi (2017)



Gambar 31. Figur ZoningBooth (3x7)m2, 3SisiTerbuka  
sumber : Olahan Pribadi (2017)



**Gambar 31. Figur ZoningBooth (6x8)m2, Tipe Island**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

### Konsep dan Aplikasi

Konsep solusi perancangan *booth* adalah "membawa suasana ruang tidur yang nyaman ke dalam *booth*". Pelingkup *booth* seperti lantai, dinding, dan plafon akan mendukung terbentuknya suasana ruang tidur yang nyaman.

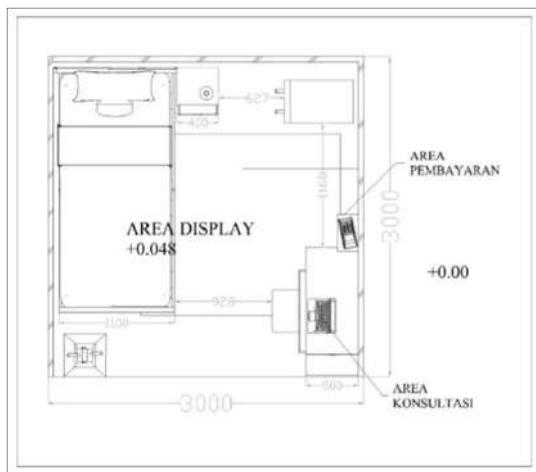
Ditambah dengan *artwork* dan *accessories* yang menyempurnakan suasana ruang tidur tersebut. Gaya desain *booth* mengikuti bentuk *furniture* yang akan didisplay yaitu *simple* dan *moderen*.

### Perbedaan Definisi

- Definisi Ruang Tidur  
Ruang Tidur adalah tempat untuk tidur, dan tidak mengakomodasi kegiatan lain. Ruang tidur adalah ruang yang sangat privat dimana penataan ruang tidur akan memengaruhi efek psikologis orang yang menggunakaninya. (sumber: Desain kamar tidur berdasarkan umur dan hobi)
- Definisi simple  
Tidak kompleks atau rumit, tanpa modifikasi (sumber: artikata.com)
- Definisi moderen
- Terbaru, muthakir, sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman (sumber : KBBI)

### Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

- (3x3)m2, 1 sisi terbuka



**Gambar 32. Figur LayoutBooth (3x3)m2, 1 Sisi Terbuka**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

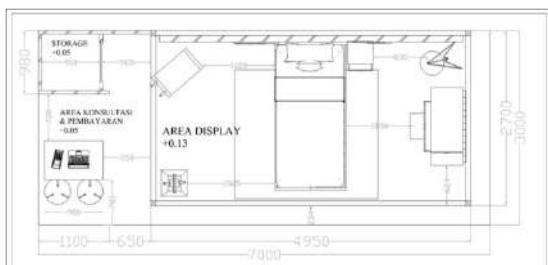
- (3x3)m<sup>2</sup>, 2 sisi terbuka



**Gambar 33. Figur LayoutBooth (3x3)m<sup>2</sup>, 2 Sisi Terbuka**

sumber : Olahan Pribadi (2017)

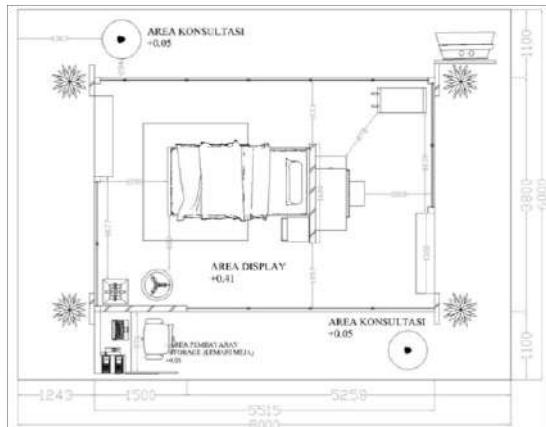
- (3x7)m<sup>2</sup>, 3 sisi terbuka



**Gambar 34. Figur LayoutBooth (3x7)m<sup>2</sup>, 3 Sisi Terbuka**

sumber : Olahan Pribadi (2017)

- (6x8)m<sup>2</sup>, tipe island



**Figur 35. Figur LayoutBooth (6x8)m<sup>2</sup>, Tipe Island**

sumber : Olahan Pribadi (2017)

#### Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Karakter gaya yang diangkat pada konsep perancangan booth (3x3)m<sup>2</sup>, (3x7)m<sup>2</sup>, (6x8)m<sup>2</sup> adalah simple dan moderen. Karakter gaya ini dipilih dengan mengikuti dan mendukung produk-produk ruang tidur yang akan didisplay. Suasana booth akan dirancang senyaman mungkin sebagai ruang tidur.

#### Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

- Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 sisi terbuka

Bentuk pelingkup booth adalah simple dan moderen. Bentuk persegi akan diaplikasikan pada booth dengan menggunakan warna-warna monochrome. Selain itu bahan yang digunakan akan mendukung konsep rancangan booth yang simple dan moderen. Bahan utama yang digunakan pada dinding dan plafon adalah gypsum dengan kerangka hollow besi. Sedangkan pada lantai akan digunakan plywood dengan finishing vinyl putih.



**Gambar 36. Figur Pelingkup Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 Sisi Terbuka**

sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 2 sisi terbuka

Bentuk dan bahan pelingkup yang digunakan sama dengan booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 sisi terbuka yaitu bentukan persegi yang menggunakan gypsum board untuk bagian dinding dan plafon booth. Bagian lantai menggunakan plywood dengan finishing vynil putih

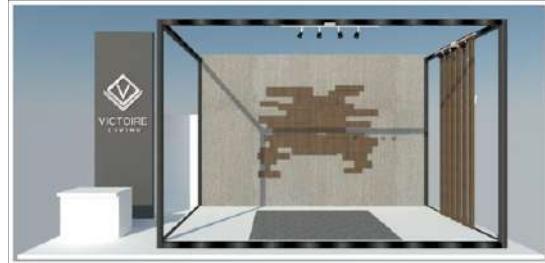


**Gambar 37. Figur Pelingkup Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 2 Sisi Terbuka**

sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (3x7)m<sup>2</sup>, 3 sisi terbuka

Booth ini hanya memiliki 1 sisi dinding dan di desain tanpa plafon. Plafon kecil digunakan hanya pada bagian storage untuk meningkatkan privacynya. Bentukan dinding yang digunakan persegi dan menggunakan bahan gypsum board kerangka hollow besi, kemudian difinishing dengan wallpaper. Lantai booth menggunakan plywood yang difinishing vynil putih.



**Gambar 38. Figur Pelingkup Booth (3x7)m<sup>2</sup>, 3 Sisi Terbuka**

sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (6x8)m<sup>2</sup>, tipe island

Booth ini tidak memiliki dinding dan didesain tanpa plafon yang menutupi booth secara full. Plafon yang dimainkan hanya untuk menunjang desain booth. Karena tujuan perancangan booth ini adalah untuk dapat dilihat dari keempat sisi, maka diberikan dinsing - dinding pendek untuk memaksimalkan tampak booth, sehingga lebih menarik dengan adanya aksesoris yang menggantung pada bagian dinding booth.

Dinding menggunakan bahan gypsum board kerangka hollow besi, finishing cat warna warna dark grey.

Lantai booth pada area display menggunakan bahan plywood yang difinishing vynil putih. Sedangkan pada area konsultasi dan pembayaran menggunakan plywood yang difinishing parquette kayu.



**Gambar 39. Figur Pelingkup Booth (6x8)m<sup>2</sup>, Tipe Island**

sumber : Olahan Pribadi (2017)



**Gambar 40. Figur Perspektif Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 Sisi Terbuka**

sumber : Olahan Pribadi (2017)

### **Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior**

- Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 1 sisi terbuka

Furniture yang diaplikasikan adalah satu set produk ruang tidur Victoire Living yaitu dipan, nakas, meja, kursi, lemari terbuka, dan hanger. Aksesoris tambahan yang digunakan adalah karpet, kasur, selimut, bantal, pigura, vas bunga, lampu gantung, topi, buku, dan gantungan pakaian.

Aksesoris ini digunakan untuk tujuan mendukung suasana ruang tidur dan menggambarkan fungsi setiap produk kepada pengunjung. Furniture dan Aksesoris ditata untuk menggambarkan ruang yang memiliki space sempit.

- Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 2 sisi terbuka

Furniture yang diaplikasikan pada booth ini adalah nakas, meja, kursi, lemari terbuka, dan hanger. Dipan tidak diaplikasikan karena space yang kurang luas, sehingga akan mengganggu pandangan pengunjung.

Aksesoris yang digunakan adalah pigura, vas bunga, topi, buku, gantungan pakaian, dan kain keset. Display tetap menggambarkan suasana yang nyaman, walaupun tidak menjadi ruang tidur yang utuh.



**Gambar 41. Figur Perspektif Booth (3x3)m<sup>2</sup>, 2 Sisi Terbuka**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (3x7)m<sup>2</sup>, 3 sisi terbuka

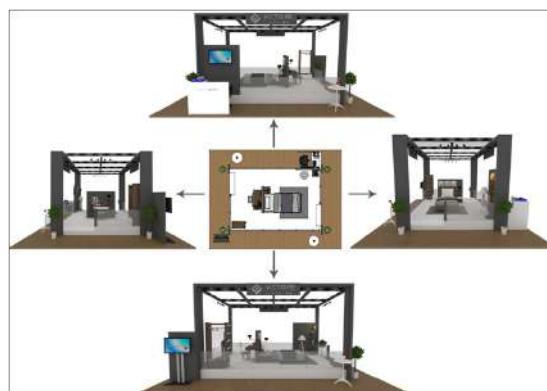
Furniture yang diaplikasikan pada booth ini adalah satu set produk ruang tidur Victoire Living yaitu dipan, nakas, meja, kursi, lemari terbuka, dan hanger. Aksesoris tambahan yang digunakan adalah karpet, kasur, selimut, bantal, pigura, vas bunga, lampu berdiri, topi, buku, jam dinding dan gantungan pakaian. Furnitur dan aksesoris ditata untuk menggambarkan ruang tidur dengan space yang cukup luas.



**Gambar 42. Figur Perspektif Booth (3x7)m<sup>2</sup>, 3 Sisi Terbuka**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

- Booth (6x8)m<sup>2</sup>, tipe *island*

Furniture yang diaplikasikan pada booth ini adalah satu set produk ruang tidur Victoire Living yaitu dipan, nakas, meja, kursi, lemari terbuka, dan hanger. Aksesoris tambahan yang digunakan adalah karpet, kasur, selimut, bantal, pigura, vas bunga, lampu berdiri, topi, buku, jam dinding dan gantungan pakaian. Furnitur dan aksesoris ditata untuk menggambarkan ruang tidur dengan space yang luas dimana terbagi menjadi dua area yaitu ruang tidur dan WIC.



**Gambar 43. Figur Perspektif Booth (6x8)m<sup>2</sup>, Tipe Island**  
sumber : Olahan Pribadi (2017)

## DAFTAR RUJUKAN

Anung Wendyartaka. (2016, June 1). Pembangunan Infrastruktur dan Kesejahteraan. Retrieved from <http://print.kompas.com/baca/2016/06/01/Pembangunan-Infrastruktur-dan-Kesejahteraan>

- BBC. (2016, August 5). Ekonomi indonesia di kuartal kedua 2016 terus membaik. Retrieved from Sumber: [www.bbc.com/indonesia](http://www.bbc.com/indonesia)
- Bogle, E. (2013). Museum Exhibition Planning and Design. United Kingdom: AltaMira Press.
- Holden, G. (2007). *Starting an online business for dummies* (5th ed.). Canada, IN: Wiley Publishing.
- Hughes, P. (2010). Exhibition Design. London: Laurence King Publishing Ltd.
- John K. Waters. (2010). *The Everything Guide To Social Media*. USA: Adams Media, a division of F+W Media, Inc.
- Julius Panero,& Martin Zelink. (1979). *Human dimension & interior space* (1st ed.). United States, NY: Whitney Library of Design.
- Kotler.P dan Kevin. L keller. (2009). *MarketingManagement* (International Edition). New Jersey
- Lorenc, J., Skolnick, L., & Berger, C. (2007). What is Exhibition Design?. Singapore: RotoVision SA.
- Neufert, E., Neufert, P., & Kister, J. (2012). *Neufert*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Panero, J. (1979). *Human dimension and interior space: A source of design reference standards*. New York: Whitney Library of Design.
- Sam Kubba. (2003). *Space planning for commercial and residential interiors*. USA, NY: IBT Global.
- Tech in Asia - Connecting Asia's startup ecosystem. (n.d.). Retrieved from <https://www.techinasia.com/popular-online-shopping-platforms-in-indonesia>
- Tim Dmaximus. (2009). *Desain kamar tidur berdasarkan umur dan hobi* (1st ed.). Jakarta, I: Penebar Swadaya.
- Wahyudi, K.S. (2015). Desain Showroom dan Booth Centimeter Home and Furniture Furnishing dengan Konsep House In a House, Aksen, volum 1, Universitas Ciputra Surabaya
- Yodhia Antariksa. (2016, June 27). Fakta Mengejutkan tentang Penghasilan Orang Indonesia Sekarang | Blog Strategi + Manajemen. Retrieved from <http://strategimanajemen.net/2016/06/27/fakta-mengejutkan-tentang-penghasilan-rata-rata-orang-indonesia-sekarang/>
- Yunus Aryanto. (2009). *Bedset + 37 inspirasi penataan tempat tidur* (1st ed.). Jakarta, I: Penebar Swadaya.