

# Perancangan *Modular Indoor Booth* untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan

Lisa Agustin, Yusita Kusumarini, Filipus Priyo Suprobo  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: lisaagustin.o@gmail.com ; joekusuma77@gmail.com

**Abstrak**— Perancangan *modular indoor booth* merupakan salah satu inovasi sistem *display* dalam interior ruang pameran. Perancangan *booth* ini bertujuan untuk memudahkan penyelenggara pameran ketika mendirikan maupun membongkar *booth* yang mereka gunakan. Penggabungan sistem modular dan sistem bongkar-pasang yang diaplikasikan dalam perancangan ini dapat memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, seperti pemasangan, pengangkutan dan penyimpanan. Keunggulan desain ini adalah sistem *display* dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi dalam ruang pameran. Juga mampu menciptakan keragaman bentuk *display* dari satu set *booth* pameran. Penggunaan material yang seefisien mungkin dapat mendukung usaha dunia dalam mengatasi pemanasan global.

**KataKunci**—*Modular, Indoor, Booth, Interior, Pameran*

**Abstrac**—*Modular indoor booth design is an innovation on product display system for the interior of exhibition space. The aim of this booth design is to facilitate the exhibition's organizer in setting up and disassembling the booth. Combining modular system and breakdown system in the design may provide an ease in many aspects, such as in transportation, assembly dan storage. The advantages of this display system are its capability in adapting on different situation may appear in exhibition space and creating several different forms from one set booth design. It also supports the world in overcome global warming by using material efficiently.*

**Keyword**—*Modular, Indoor, Booth, Interior, Exhibition*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK berbanding lurus dengan kebutuhan manusia. Munculnya berbagai produk baru saling berlomba dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat. Hal ini mengakibatkan meningkatnya persaingan dalam pasar. Salah satu media yang dinilai efektif untuk mempromosikan produk adalah pameran.

Dalam penyelenggaraan pameran, produsen memerlukan *stand* atau *booth* untuk menampilkan produk mereka. Umumnya, suatu perusahaan dapat melakukan pameran 2-3 kali setahun. *Booth* yang digunakan adalah *custom booth* dan sering berganti. Adanya *booth* sekali pakai ini tentunya tidak baik apabila berlangsung terus-menerus. Pembuangan material yang tidak bisa diolah lagi akan menimbulkan limbah yang tidak baik bagi lingkungan.

Saat ini, terdapat banyak Usaha Kecil Menengah (UKM) yang sedang berkembang di kota Surabaya. Berbagai produk

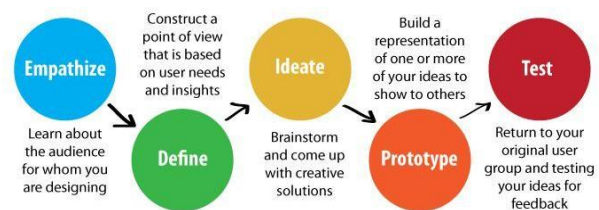
inovatif karya anak bangsa mulai dikenalkan kepada masyarakat. Sebagai usaha untuk menarik perhatian masyarakat, para wirausahawan muda ini sering mengikuti *event-event* seperti pameran atau *bazar* dan sejenisnya. Melalui *event* tersebut, mereka dapat memperkenalkan produk mereka sekaligus sebagai riset pasar.

Untuk mengikuti *event* tersebut, UKM memerlukan *booth* yang dapat men-*display* produk mereka secara menarik namun tetap praktis. Dengan pertimbangan sebagai usaha berkembang yang masih sering mengikuti *event* sejenis, diperlukan *booth* yang dapat digunakan berulang kali dan praktis.

Dengan adanya perancangan *modular indoor booth* ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi para wirausahawan muda yang memerlukan *booth* praktis dan fungsional. Selain itu, dengan aplikasi sistem konstruksi bongkar pasang diharapkan memudahkan penyelenggara pameran dalam pemasangan dan pembongkaran.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Tahapan Metode Perancangan



Gambar 1. *DesignMethodology*  
Sumber: Kembel (2009)

#### 1) *Understand*

Langkah penemuan latar belakang masalah dengan mengobservasi keadaan di masyarakat. Menemukan fakta-fakta baik yang positif maupun negatif sebagai dasar dari perumusan masalah.

#### 2) *Define*

Menentukan apa yang akan dibuat berdasarkan hasil temuan observasi sebelumnya. Setelah menentukan produk akhir perancangan, mencari data-data yang mendukung perancangan tersebut, baik dari literatur maupun survey lapangan. Melakukan wawancara dengan pengguna *booth* atau *sales promotion*, pemilik *retail company* yang melakukan pameran,

distributor atau kontraktor pembuat *booth*, dan pengunjung pameran. Selain itu juga menyebarkan angket untuk mengetahui pandangan atau pendapat mereka tentang *booth-booth* yang ada saat ini. Data yang diperoleh tersebut diolah dengan metode kualitatif. Hasil sintesa kemudian menjadi dasar dari konsep awal objek perancangan.

### 3) *Ideate*

Menemukan konsep awal mengenai objek yang di rancang berdasarkan kebutuhan dan batasan yang ada. Mencari ide dengan membuat sketsa-sketsa awal. Kemudian membuat beberapa alternatif desain yang mungkin diwujudkan. Diskusi dengan dosen pembimbing dan klien hingga memperoleh desain final.

### 4) *Prototype*

Mewujudkan salah satu hasil desain yang dirasa paling tepat dalam skala 1:1. Dari *prototype* tersebut akan dapat dirasakan ruang yang terbentuk dan kemudian menjadi evaluasi.

### 5) *Test*

Produk *prototype* di uji coba dengan digunakan untuk pameran, untuk mengetahui apakah produk tersebut menjawab permasalahan yang ada.

## B. Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan dikelompokkan menjadi beberapa bagian menurut sumber data dan proses pengumpulan data, di antaranya:

### 1) *Data lapangan*

Merupakan data hasil survey baik dari wawancara maupun pengamatan langsung, diantaranya berupa kebutuhan aktivitas, kebutuhan ruang dan perabot, karakter dan sistem *booth*.

### 2) *Data pembandingan*

Diperoleh dari hasil survey tentang objek sejenis yang memiliki fungsi dan karakter serupa, yang diperoleh dari pengamatan langsung, literatur, dan internet.

### 3) *Data literature*

Merupakan data yang mendukung proses perancangan objek dan kebutuhannya, teori, jurnal, pendapat para ahli di bidangnya, serta contoh-contoh objek yang dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi objek perancangan.

## C. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mendukung perancangan objek diantaranya:

### 1) *Studi pustaka*

Untuk memperoleh data yang berhubungan dengan objek perancangan dan landasan teori yang berasal dari buku, artikel ilmiah dan jurnal ilmiah. Serta beberapa media yang berkaitan dengan objek perancangan.

### 2) *Studi lapangan*

Merupakan metode untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan objek perancangan, melalui distributor atau kontraktor *booth*, *retail company*, serta *sales promotion* dengan mengadakan wawancara dan pengamatan langsung di lapangan.

## D. Metode Pengolahan Data

Data lapangan yang diperoleh dari hasil wawancara dan pengamatan lapangan diolah dengan membandingkan standar

yang ada, untuk memperoleh kebutuhan-kebutuhan ruang dan perabot yang diperlukan dalam pembuatan konsep, sketsa ide hingga tercapainya desain yang sesuai kebutuhan pengguna objek perancangan.

## E. Metode Analisa Data

Semua data hasil survey, wawancara, dan pengamatan langsung dianalisa untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai kebutuhan pengguna. Dari data survey dan wawancara akan diperoleh beberapa analisa seperti analisa aktivitas pengguna, analisa kebutuhan ruang, analisa kebutuhan perabot, analisa sirkulasi gerak, dan analisa cara menampilkan barang. Semua data yang disusun berdasarkan analisa tersebut akan menjadi konsep awal perancangan.

Dengan membandingkan hasil analisa survey dan data objek sejenis pembanding yang sudah ada akan mendapatkan standar perancangan. Dari seluruh data yang sudah ada kemudian digunakan untuk membuat konsep dan sketsa ide. Kemudian perancangan dikembangkan untuk menjawab tujuan dan rumusan masalah di awal.

## III. KONSEP

*Modularbooth* adalah *booth* yang menggunakan komponen terpisah yang dapat dipasang langsung di lokasi secara cepat, menghemat waktu dan biaya. Ukuran standar dari tipe ini adalah 3 m x 3 m, namun dapat diperluas sesuai kebutuhan. Konstruksinya menggunakan *frame*, *fitting* dan panel-panel untuk kemudahan pemasangan.<sup>[1]</sup>

Konsep perancangan *modularindoor booth* yang dipilih untuk mencapai tujuan di atas adalah *easy and efficient*, dimana merujuk pada kemudahan, kepraktisan dan kefleksibelan sistem yang ditawarkan.

Pengertian *easy* menurut Kamus *Oxford Dictionary* adalah *achieved without great effort; presenting few difficulties*. Pengertian ini mengarah pada kemudahan sistem untuk dibongkar pasang (*user-friendly*) dan mudah dalam pengangkutan (*portable*).<sup>[2]</sup>

Pengertian *efficient* menurut Kamus *Oxford Dictionary* adalah *achieving maximum productivity with minimum wasted effort or expense (of a system)*. Hal ini merujuk pada penggunaan bahan seminimal mungkin untuk mencapai hasil yang maksimal. Pengertian efisien juga dimaksudkan pada kemampuan untuk diterapkan dalam berbagai konsep *retail* dan fungsional untuk berbagai jenis *display*.<sup>[2]</sup>

Jadi dapat disimpulkan, *easy and efficient* adalah sebuah konsep yang mewakili sebuah sistem yang mudah digunakan oleh semua orang.

## A. Tema Perancangan

Berdasarkan tujuan dan konsep perancangan, tema modular menjadi jembatan untuk keduanya dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) *Modular artinya bersifat standar, sarannya menciptakan suatu rancangan, sehingga model dapat menggunakan 1 komponen yang sama (KBBI).*
- 2) *Adanya sistem modular yang bersifat fungsional (untuk memfasilitasi beberapa produk berbeda) dinilai lebih efektif dan efisien bagi pelaku pameran.*
- 3) *Untuk kemudahan dalam pemasangan dan pembongkaran digunakan sistem knockdown.*
- 4) *Sistem modular yang terdiri dari komponen-komponen terpisah memudahkan dalam packaging.*

#### B. Aplikasi Perancangan

Berdasarkan latar belakang konsep, konsep yang dipilih dan tema perancangan, maka pengaplikasiannya ke dalam perancangan *modular indoor booth* adalah sebagai berikut:

##### 1) Bentuk

Bentuk *hexagon* merupakan implementasi dari konsep *efficient*, dimana dengan bentuk *hexagon* seluruh sisi tiang dapat berfungsi. Selain itu, bentuk *hexagon* juga diterapkan pada kaki penyangga tiang untuk menjaga kestabilan dan mendukung penataan *layoutbooth* agar lebih fleksibel.

##### 2) Material

Berdasarkan tabel di atas, multiplek digunakan sebagai material utama dalam pembuatan *prototype* karena faktor keringannya dibanding material lain. Untuk konstruksi penguat atau sambungan digunakan kayu atau plat besi. Penggunaan material yang efisien mengacu pada bentuk tiang *hexagon* yang fungsional di segala sisinya.

##### 3) Hardware

Penggunaan *hardware* yang telah ada merupakan hasil pertimbangan atas kekuatan dan kestabilan yang telah teruji. Beberapa diantaranya yaitu tiang *bracket* besi (*single*), *slatwall*, *bracket* slenting, *singlehook*, *bracket* kotak, dan lain-lain. Pada pemasangan *bracket* untuk aplikasi sistem *knockdown* dilakukan pengaturan tertentu, agar hanya dengan meletakkan atau menyambungkan *display* dapat terpasang dengan stabil (tidak perlu sekrup).

##### 4) Sistem modular

Modular artinya bersifat standar, sarannya menciptakan suatu rancangan, sehingga model dapat menggunakan 1 komponen yang sama (KBBI). Adanya sistem yang sama untuk beberapa produk menjadi implementasi konsep efisien.

##### 5) Packaging

*Packaging* lebih mudah karena sifat sistem modular ini terdiri atas komponen-komponen yang terpisah.

##### 6) UserFriendly

Dapat dibongkar pasang oleh 1 - 2 orang, baik pria maupun wanita.

##### 7) Warna

Sistem ini di-*finishing* dengan warna natural corak kayu sehingga dapat diterapkan untuk semua jenis *retail*. Namun juga dapat di-*finishing* sesuai permintaan, dengan mengikuti warna *brand* tertentu.

##### 8) Eco

Aplikasi konsep *eco* pada desain sistem modular ini antara lain modul dapat digunakan untuk beberapa kali pameran (*reuse*), sehingga dapat mengurangi pembuangan material atau limbah (*reduce*). Penggunaan material yang dapat didaur

ulang (*recycle*) atau material hasil daur ulang, dengan *finishing* ulang atau kombinasi material *recycled* yang ada.<sup>[3]</sup>

## IV. DESAIN AKHIR

Dari hasil uji coba *prototype* yang telah dilakukan, ditentukan beberapa bentuk modul dengan ukuran standar 50 cm, 75 cm dan 100 cm untuk masing-masing produk. Ukuran standar ini ditentukan berdasarkan data ukuran produk yang akan di-*display*, jangkauan manusia, dan kemampuan modul tiang utama menahan beban.

#### A. Modul Utama

Terdiri atas 4 tiang *hexagon* dan 2 kaki penyangga berbentuk *hexagon*.



Gambar 2. Modul Utama

#### B. Modul Clothing Display

Modul untuk *display* pakaian terdiri atas 3 jenis berdasarkan fungsinya, yaitu:

##### 1) Railing display

Terdiri atas: 1 modul utama (ukuran 100 cm), 2 *railing* (panjang 100 cm), 4 *hangerbracket* kotak (5 cm).



Gambar 3. Modul Railing Display

##### 2) Wall display

Terdiri atas: 1 modul utama (ukuran 50 cm), 2 *display* dinding (ukuran 40 x 60 cm), 8 MD-10 kotak.



Gambar 4. Modul WallDisplay

3) *Shelving Display*

Terdiri atas:1 modul utama (ukuran 50 cm), 3 rak (ukuran 40 x 40 cm), 12 *hangerbracket* kotak (5 cm) dan 6 kayu penyangga (ukuran 1.5 x 2.7 x 50 cm).



Gambar 5. Modul ShelvingDisplay 1

C. *Modul Footwear Display*

1) *Shelving display 1*

Terdiri atas:1 modul utama (ukuran 75 cm), 6 rak (ukuran 25 x 35 cm), 12 *hangerbracket* kotak (5 cm) dan 6 kayu penyangga (ukuran 1.5 x 2.7 x 75 cm).



Gambar 6. Modul ShelvingDisplay 1

2) *Shelving display 2*

Terdiri atas:1 modul utama (ukuran 100 cm), 3 rak (ukuran 90 x 35 cm), 12 *hangerbracket* kotak (5 cm) dan 6 kayu penyangga (ukuran 1.5 x 2.7 x 100 cm).



Gambar 7. Modul ShelvingDisplay 2

3) *Shelving display 3*

Terdiri atas:1 modul utama (ukuran 100 cm), 3 rak (ukuran 90 x 30 cm), 6 *bracket* slenting (30 cm).



Gambar 8. Modul ShelvingDisplay 3

4) *Wall display*

Terdiri atas:1 modul utama (ukuran 50 cm atau 75 cm), 2 display dinding (ukuran 70 x 60 cm) dan rak (ukuran 15x 30 cm), 8 MD-10 kotak.



Gambar 9. Modul Wall Display

D. *Modul FoodDisplay*

1) *ShelvingDisplay1*

Terdiri atas:1 modul utama (ukuran 100 cm), 6 *tray* (ukuran 40 x 40 cm), 12 *hangerbracket* kotak (5 cm) dan 6 kayu penyangga (ukuran 1.5 x 2.7 x 100 cm).



Gambar 10. Modul *Shelving Display 1*

2) *Shelving Display 2*

Terdiri atas: 1 modul utama (ukuran 100 cm), 3 rak (ukuran 90 x 30 cm), 6 *bracket* slenting (30 cm).



Gambar 11. Modul *Shelving Display 2*

E. *Modul Signage*

Sebagai sarana untuk menampilkan identitas perusahaan. *Signage* berfungsi lebih kepada mengkomunikasikan daripada menginformasikan kepada masyarakat.<sup>[4]</sup>

1) *Signage 1*



Gambar 12. Modul *Signage 1*

2) *Signage 2*



Gambar 13. Modul *Signage 2*

F. *Sistem packaging*

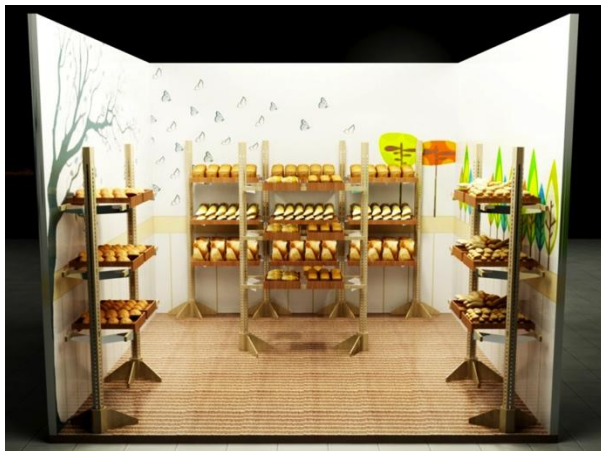
*Packaging* masing-masing modul menggunakan kotak yang terbuat dari kayu jati belanda (kayu peti kemas). Kotak *packaging* ini setelah dikosongkan dapat berfungsi sebagai *storage* atau sebagai elemen dekorasi dalam *booth*.

Bagian dalam dilapis dengan karpet untuk meredam suara benturan komponen dan kotak. Sistem keamanan menggunakan gembok yang dikaitkan pada *overval* daun pintu. Untuk memindahkan kotak (mengangkat) tersedia pegangan di bagian samping dan roda di sisi bawah. Berikut adalah contoh kotak *packaging* dan penataan isinya.



Gambar 14. Kotak *Packaging* dan Isi

Sistem modular dari masing-masing *display* produk bertujuan agar dapat dimanfaatkan dalam berbagai *setting* pameran. Berikut adalah beberapa contoh aplikasi modul *display* ketika digunakan untuk *brand* tertentu.

Gambar 15. *Booth Gae Koen Tok*Gambar 16. *Booth Klastik Footwear*Gambar 17. *Booth Wajan*

*booth* yang praktis dan fungsional, sistem bongkar-pasang yang digunakan seminimal mungkin menggunakan alat bantu (obeng). Konstruksi kayu dengan bentuk dan ukuran sambungan yang tepat dapat menciptakan produk yang stabil dan mudah digunakan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Petra Surabaya, Jurusan Desain Interior, Yusita Kusumarini, S.Sn., M.Ds., dan Filipus Priyo Suprobo, S.T., M.T. yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lawson, Fred. 1981. Conference, Conception and Exhibition Facilities : A Handbook of Planning, Design and Management. London: The Architectural Press.
- [2] [www.oxforddictionaries.com](http://www.oxforddictionaries.com)
- [3] Halliday, Sandy. 2008. Sustainable Construction. Burlington: Gaia Research.
- [4] Trulove, James Grayson, Connie Sprague and Steel Colony. 2000. This Way : Signage Design for Public Places. USA: Rockport

#### V. KESIMPULAN

Setelah melalui proses desain dan uji coba dapat disimpulkan bahwa untuk merancang *indoor booth* dengan dimensi yang tepat dan menerapkan konsep modular yang praktis dan fungsional perlu memperhatikan kriteria produk yang akan dipamerkan, jangkauan manusia, aturan dalam *booth*, penggunaan *hardware* yang kuat dan mudah dibongkar-pasang. Selain itu untuk menciptakan *indoor*