

# Implementasi Konsep *Exposing the Locality* pada Redesain Interior *Showroom Furniture* “Istana Rotan” di Semarang

Geena Giovanna Sunoto

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* geena\_giovanna@yahoo.com

**Abstrak**— Rotan merupakan salah satu kekayaan Indonesia dan memiliki potensi besar dalam industri *furniture*. *Furniture* rotan banyak diolah di desa-desa kecil, seperti di Jawa Tengah terdapat beberapa desa yang mengolah rotan yang kemudian didistributorkan ke kota besar seperti Semarang. Tetapi dalam memasarkan produk rotan masih dengan cara yang konvensional yaitu berjualan di pinggir jalan, sehingga membuat citra rotan menurun. Untuk itu diperlukan fasilitas yang mewadahi produk rotan tersebut. Salah satunya adalah fasilitas *showroom*. Di Semarang terdapat *showroom* yang menjual produk rotan, yaitu “Istana Rotan”. Tetapi *showroom* ini memiliki banyak kekurangan. Untuk itu dalam perancangan interior ini, perancang ingin mendesain ulang *showroom furniture* “Istana Rotan” yang merupakan fasilitas yang dapat mewadahi produk rotan dan menaikkan citra rotan di Semarang. Proses redesain ini dilakukan mulai dari melakukan *survey*, eksplorasi data, membuat konsep, skematik, pengembangan, gambar penyajian dan gambar kerja, serta hasil akhir presentasi berupa maket dan skema bahan. Konsep yang diangkat adalah “*exposing the locality furniture*”, dimana aplikasinya lebih kepada penonjolan produk yang ditampilkan. Selain itu, penggunaan material lokal seperti rotan, kayu, batu bata yang dikombinasikan dengan besi. Implementasi konsep terhadap desain dilakukan pada pengolahan elemen interior *showroom furniture* “Istana Rotan”. Dalam perancangan ini juga menerapkan sistem teknologi *conveyor* dalam menampilkan produk rotan yang dijual.

**Kata Kunci**— Rotan, *Showroom Furniture*, Istana Rotan, *Exposing the Locality*.

**Abstract**— Rattan is one of Indonesia's wealth and has great potential in the furniture industry. Rattan furniture processed in many small villages, such as in Central Java, there are some villages which cultivate cane then distributed to big cities like Semarang. But in selling the products, rattans are still in a conventional manner that is selling goods on the street, making rattan image decreases. It is necessary for facilities to accommodate the rattan products. One of them is a showroom facility. In Semarang, there is a showroom that sells rattan products, namely “Istana Rotan”. But this showroom has many shortcomings. So that in this interior design, the designer want to redesign the “Istana Rotan” furniture showroom which is a facility that can accommodate rattan products and raise the image of rattan in Semarang. The redesign process is carried out from doing the survey, data exploration, making the concept, schematic, development, presentation drawings and working drawings, as well as the final results presentation as the model and material schemes. The concept raised is “*exposing the locality furniture*”, where the application is more to the protrusion of the products shown. In addition, the use of local materials such as

rattan, wood, brick combined with iron. Implementation of the concept of the design is done on a processing element of the interior showroom furniture “Istana Rotan”. In this scheme also introduced conveyor technology system in displaying rattan products.

**Keyword**— Rattan, Showroom Furniture, Istana Rotan, *Exposing the Locality*.

## I. LATAR BELAKANG

ROTAN merupakan salah satu kekayaan alam yang dimiliki Indonesia. Keberadaannya memiliki potensi besar dalam perindustrian, dimana 80% bahan baku rotan di dunia dihasilkan oleh Indonesia. Daerah penghasil rotan di Indonesia seperti Kalimantan, Sumatra, Sulawesi, dan Papua memiliki potensi sekitar 622.000 ton/tahun. (Kemenperin, 2007)[1].

Indonesia memang menjadi pengeksport bahan baku rotan terbesar di dunia, tetapi dalam hal pengolahan rotan nasional masih belum berkembang. Kondisi ini dianggap pemerintah merugikan pihak Indonesia. Oleh karena itu, berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk mengembangkan potensi rotan di Indonesia. Mulai dari kebijakan ekspor bahan mentah rotan, hingga kegiatan pengolahan rotan menjadi karya seni yang menarik dan memiliki nilai jual yang tinggi. Salah satunya adalah *furniture* yang berbahan dasar rotan.

Pengolahan rotan menjadi *furniture* banyak dijumpai di pelosok-pelosok desa, karena mayoritas pengrajin yang mengolah rotan merupakan orang pribumi yang masih tinggal di desa. Untuk *furniture* rotan di daerah Jawa Tengah, dapat dijumpai beberapa pengrajin di desa seperti desa trangsari, welahan, dan pakintelan, dimana rotan telah menjadi mata pencaharian untuk kebutuhan hidup mereka. Pengrajin rotan mengolah rotan menjadi *furniture* yang kemudian di distributorkan ke kota besar di Jawa Tengah seperti Semarang.

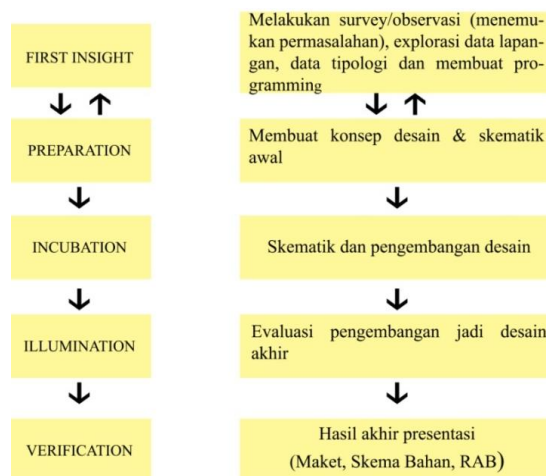
Salah satu *showroom* rotan yang menarik minat saya adalah *showroom furniture* Istana Rotan yang berlokasi di jalan Majapahit kota Semarang. Di Semarang, Istana Rotan adalah *showroom* yang menampilkan *furniture* berbahan dasar rotan. Istana rotan berdiri sejak 1994 dengan target market untuk semua kalangan. *Showroom* ini menyediakan macam-macam *furniture* seperti kursi, meja, tempat tidur, sofa, dan lain-lain. Saya tertarik dengan *showroom* Istana Rotan ini karena saya menyayangkan letaknya yang strategis, tetapi bangunan dan interiornya kurang maksimal.

Kekurangan dari *showroom furniture* Istana Rotan ini adalah penataannya yang kurang bagus, sehingga membuat pengunjung kurang nyaman dan tidak bisa menikmati keindahan rotan. Kekurangan lain, adalah tidak adanya interior di dalamnya, hanya kotak saja.

Oleh karena itu, dalam perancangan ini saya ingin mendesain ulang *showroom furniture* Istana Rotan yang bertujuan untuk mengangkat citra rotan dan menjadikan rotan memiliki nilai jual yang tinggi. Selain itu mengubah desain *showroom* ini agar konsumen dapat melihat *furniture* dengan lebih nyaman.

## II. METODE

Berikut adalah beberapa tahap penerapan metode perancangan Bryan Lawson dalam bukunya yang berjudul “*How Designer Think*” pada perancangan yang akan dilakukan, yaitu[2]:



Gambar. 1. *Creatic process*

### A. First Insight

- **Survey / Observasi**  
Mengamati lokasi perancangan yang dipilih, yaitu *showroom furniture* “Istana Rotan” yang berlokasi di Semarang. Melakukan observasi tidak langsung dengan mengamati dan menganalisis objek terkait perancangan, sehingga diperoleh kesimpulan-kesimpulan, serta kelebihan dan kekurangan objek tersebut, yang mana dijadikan sebagai pedoman dalam merancang *showroom furniture* “Istana Rotan”. Hal-hal yang diamati antara lain jenis ruang yang ada, sirkulasi ruang, besaran ruang, sistem pelayanan, jenis barang yang dijual, lokasi/site bangunan, sistem pencahayaan dan penghawaan, dan lain sebagainya.
- **Eksplorasi Data**  
Mengumpulkan data literatur, data lapangan, dan data tipologi yang terkait dengan redesain *showroom* “Istana Rotan”, kemudian melakukan perbandingan antara proyek redesain Istana Rotan dengan proyek lain yang mempunyai fungsi.

### • Programming

Data yang ada diolah dan diorganisasikan secara berurutan dalam format yang efektif untuk perencanaan. Pengolahan data ini akan menghasilkan besaran ruang, sirkulasi ruang, *zoning grouping*, analisa lokasi/site, kebutuhan ruang, aktivitas pengguna, hubungan antar ruang, karakteristik ruang, serta gambaran kasar mengenai perancangan desain yang akan dilakukan. Proses akhir dari *programming* adalah diperolehnya kesimpulan mengenai kelebihan, kelemahan, serta kebutuhan ruang yang akan dirancang..

### B. Preparation

#### • Konsep Perancangan

Menghasilkan konsep perancangan yang berdasar dari kelemahan, kelebihan, serta kebutuhan dari ruang yang dirancang yang dikaitkan dengan masalah yang ada. Pada tahap inilah konsep *Exposing the Locality* diangkat sebagai konsep perancangan.

#### • Skematik Desain

Konsep *Exposing the Locality* ini akan diimplementasikan pada karakter dan suasana ruang, penataan dan sirkulasi ruang, bentuk, material, warna, elemen dekoratif, dan sistem interior. Membuat skematik desain alternatif yang merupakan pengaplikasian dari konsep yang sudah dirancang.

### C. Incubation

#### • Pengembangan Desain

Tahap ini desain berkembang dan mengalami perubahan sebelum pembuatan desain akhir. Tahap pengembangan ini bertujuan agar penerapan konsep *Exposing the Locality* desain lebih matang untuk mendapat hasil yang lebih maksimal melalui transformasi desain.

### D. Illumination

#### • Evaluasi Desain Akhir

Melakukan perbaikan dari transformasi desain menjadi desain akhir.

### E. Verification

#### • Hasil Akhir

Membuat gambar penyajian disertai dengan maket, skema baha, dan RAB

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Showroom/Ruang Pamer

*Showroom* merupakan ruang pameran yang berfungsi untuk memajang barang-barang, sekaligus menampilkan ekspresi dari profil perusahaan. Ruang pameran didesain agar mendukung penjualan produk yang ditawarkan dan memberikan pengalaman visual yang berkesan bagi pengunjung serta mampu menampilkan keunggulan produk yang dipamerkan. (Pile 346)[3].

## Fungsi Ruang Pamer

Ada tiga fungsi (Chiara, Callender 377)[4], yaitu :

- Fungsi komunikatif, yaitu sebagai media penyampaian produk atau objek pameran kepada pengunjung secara tidak langsung.
- Fungsi apresiatif, yaitu galeri sebagai sarana apresiasi para seniman untuk bereksperimen dalam karya-karyanya.

Fungsi estetis, yaitu sebagai tempat mengemas produk yang dipamerkan dan dijual agar tampak lebih menarik.

## Persyaratan Ruang Pamer

Beberapa persyaratan yang harus dipenuhi untuk membuat ruang pameran karya seni adalah sebagai berikut (Neufert 135-137)[5] :

- Terlindung dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.
- Penampilan display dengan cara yang menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan.
- Pencahayaan yang cukup.
- Penghawaan yang baik.

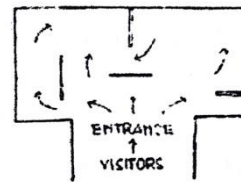
Dalam mendesain ruang pameran, perlu diperhatikan hal-hal seperti:

- Penataan display untuk benda yang berharga sebaiknya memanfaatkan lemari kaca dan penempatannya masuk ke dalam dinding yang dilengkapi dengan perlengkapan pengunci, pengaman, serta pencahayaan dari dalam ruangan yang dibuat agak gelap.
- Menghindari kesan monoton dengan cara variasi dimensi, warna, dan material pada elemen interior dan pencahayaan..
- Variasi posisi pintu atau akses masuk dapat membantu mengarahkan pengunjung dan sebaiknya diletakkan pada jalur-jalur yang sering didatangi pengunjung
- Pengaturan view penting, apalagi untuk area-area yang berisi keterangan.
- Pintu bisa diletakkan pada sudut-sudut yang paling jauh, dengan demikian ruang akan terasa lebih efektif.
- Tempatkan objek yang menarik perhatian untuk memberi nilai lebih pada ruang itu sendiri dan menarik perhatian pengunjung.

Adanya fasilitas tambahan, seperti bangku pada area-area transisi penting untuk memberikan pengunjung waktu untuk berhenti sejenak dan menikmati objek tanpa perlu berdiri terlalu lama.

## Sirkulasi Ruang Pamer

Sirkulasi yang bisa digunakan dalam sebuah ruang pameran (Chiara, Callender 369-371)[4], yaitu *random circulation*, yaitu sirkulasi dimana pengguna bisa memilih jalan sendiri dari bentuk ruang tanpa adanya batasan dinding pemisah.



Gambar 2. *Random circulation*  
Sumber : Chiara, Callender (1973, p. 369-371)

## Sistem Pelayanan

### • *Self Service*

Jenis layanan ini cocok digunakan untuk area yang menjual barang yang berukuran kecil, seperti kuas, cat, dan lain sebagainya. Jenis pelayanan ini seperti pada pelayanan di supermarket yang mana benda-benda yang dijual didisplay pada rak terbuka dan terdapat kasir ada bagian pintu keluar.

### • *Assisted Service*

Jenis pelayanan ini cocok diterapkan pada area yang menjual keperluan rumah tangga yang berukuran besar, seperti *furniture* dan *floor covering*. Contoh produk didisplay dengan sistem terbuka dan pengunjung dapat melihat-lihat dari produk yang terpajang tersebut. Jika pengunjung tertarik, mereka dapat memanggil karyawan untuk membawanya ke kasir dan selanjutnya.

(Mun 35)[6]

### B. *Furniture Store*

*Furniture store* umumnya didesain sedemikian rupa untuk terlihat bahwa toko ini adalah toko perabot. Pada layout penataannya harus mudah dilihat secara umum. Kebanyakan pada toko perabot, cara mendisplay dengan menggunakan penataan semirip mungkin dengan ruangan. Contoh ruang kamar, ruang tidur, ruang makan, dan lain-lain. Perabot yang dijual juga dibedakan berdasarkan kualitasnya. Contohnya barang yang antik mempunyai tempat tersendiri. Intinya diklasifikasikan bisa dari harga jualnya atau dari variasi bentuk tertentu. *Furniture store* biasanya mempunyai area untuk furniture, area karpet, display kaca, lampu, area aksesoris. Sebagai tambahan, biasanya *furniture store* menawarkan jasa desain dengan tambahan biaya tertentu.

Pada bagian eksterior sebaiknya menggunakan *display window* yang di desain semirip mungkin dengan ruangan (*furnished rooms*) supaya berpotensi bagi pembeli selain bisa melihat perabotnya, juga bisa melihat aksesoris yang dipakai, lantai, karpet, jadi pembeli bisa melihat *preview* ruangan dengan perabot yang ingin dibeli.

Bangunan dari *furniture store* ini harus mempunyai *main entrance* yang “welcome” bagi pengunjung untuk melihat-lihat bagian dalam toko. Dengan menggunakan pintu kaca atau pintu kayu dengan tambahan kaca. Hal ini penting karena akan menimbulkan perasaan disambut oleh toko ini. Penyambutan atau awal pengunjung masuk biasanya disambut oleh resepsionis atau pegawai toko. Hal ini untuk mengarahkan pengunjung yang datang untuk di berikan pendampingan saat melihat-lihat barang, walaupun tentunya pengunjung lebih suka melihat-lihat barang sendiri. Jalan yang dilalui untuk melihat-lihat barang harus fleksibel, karena kemungkinan

perpindahan lokasi dan barang terjual besar, sehingga perabot akan berganti-ganti.

Penataan *furniture* harus dikategorikan. Pengkategorian ini harus disesuaikan oleh desainer interior dengan retailer tentang bagaimana pengkategorian furnitur ini. Dengan begitu desainer dapat menata layout dengan baik. *Background* dalam penataan *furniture* harus simple, agar barang yang dipamerkan lebih mencolok. *Furniture store* harus dilengkapi dengan kamar mandi dan ruangan untuk meeting para staff. Adapun ruangan yang bukan untuk berjualan adalah, gudang penyimpanan, tempat istirahat staff, kamar mandi staff, pembungkusan dan penerimaan area, *refinishing* area, dan kantor administratif. (Pitrowski 216-222)[7]

### C. Furniture

*Furniture* merupakan benda yang dapat dipindahkan dan bergerak yang mana digunakan untuk membuat sebuah ruang dapat digunakan untuk hidup dan beraktivitas seperti, meja, kursi, dan meja kerja. Pengertian lain, aksesoris kecil yang mana digunakan untuk melakukan tugas dan fungsi. Dalam mendesain sebuah *furniture* dapat dipengaruhi oleh:

- Nilai estetika (arti dari bentuk tersebut).
- Sejarah dari *furniture* (misal *furniture* masa lalu).
- Prinsip dalam mendesain (contoh kesatuan, harmoni, hirarki, dan kebutuhan spasial).
- Fungsi dan kebutuhan pengguna (ergonomi, nyaman).
- Proses desain (sketsa, studi model, digital modeling, prototypes, sambungan/konstruksi).
- Material (karakteristik, klasifikasi, biaya, ketersediaan).
- Proses fabrikasi (tangan, kekuatan).
- Masalah desain lingkungan (material yang diperbaharui, sustainability, off-gassing).
- Konteks sekelilingnya (area sekitar furniture).
- *Professional practice* (ekonomi, legal, dan keputusan bisnis).

Tujuan dari merancang sebuah *furniture* adalah mempertimbangkan segala aspek desain secara komprehensif dan terpadu, namun tetap fokus dan kritis terhadap hubungan antara konsep utama dengan ide desain yang diangkat. (Heathcoat 2-3)[8]

### D. Rotan

Rotan adalah tumbuhan palm yang merambat, memanjat, dan berduri. Rotan dikenal sebagai tumbuhan hutan tropika dan subtropika yang sangat subur pertumbuhannya. Tumbuhan ini merupakan sumber rotan batangan untuk industri *furniture* rotan. Manfaat rotan sebagai bahan baku pembuatan perangkat interior sangat berkaitan dengan kreativitas dan keterampilan tangan para pembuatnya. Saat ini ada kecenderungan konsumen eropa, amerika, dan asia yang terpesona dengan produk rotan yang dibuat dengan sentuhan tradisi dan ramah lingkungan.

### Karakteristik Rotan

Berikut adalah beberapa karakteristik rotan, yaitu:

- Panjang bisa mencapai 100 meter.
- Batang rotan ulet dan kenyal.
- Warna menentukan variasi harga. Rotan yang dianggap baik warnanya adalah batang rotan yang berwarna hijau daun pada saat masih hidup karena mengisyaratkan bahwa rotan tersebut cukup tua dan siap dipanen.
- Rotan mempunyai ruas-ruas buku.

### Proses Pembuatan Mebel Rotan

Pembuatan mebel rotan merupakan kelanjutan dari proses pengolahan bahan mentah rotan menjadi rotan asalan. Adapun urutan-urutan pembuatan mebel rotan secara garis besarnya adalah sebagai berikut.

1. Proses Perancangan.  
Proses perancangan merupakan proses imajinasi bentuk produk yang ingin dibuat.
2. Pembentukan dan Pembuatan Tipe Mebel
  - a) Pengukuran  
Rotan yang digunakan sebagai komponen pembuatan mebel disiapkan kemudian diukur sesuai dengan gambar perancangan yang dihasilkan.
  - b) Pemotongan  
Pemotongan rotan yang akan dijadikan mebel dilaksanakan setelah ukurannya benar dan tidak terjadi kemungkinan kesalahan. Pemotongan rotan perlu memperhatikan tanda atau coretan sebagai batas hasil pengukuran.
  - c) Pembengkokan  
Setelah pemotongan selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pembengkokkan bagian batang rotan yang perlu dibengkokkan.
  - d) Perakitan  
Perakitan adalah penggabungan bahan-bahan komponen mebel yang sudah dipotong lalu dibengkokkan.
  - e) Pengikatan  
Pengikatan dilakukan untuk menambah kekuatan dan keindahan bentuk mebel. Bagian yang perlu diikat adalah sambungan-sambungan yang bentuk ikatannya disesuaikan dengan bentuk sambungan dan mengikuti sambungan yang ada.
  - f) Finishing  
Finishing adalah penyempurnaan hasil akhir suatu produk barang jadi mebel rotan. Proses finishing yang dilakukan akan menghasilkan bentuk akhir yang indah dan menarik. Kegiatan finishing dapat berupa pewarnaan, pemberian tambahan anyaman, atau jok.

(Januminro 123-147)[9]

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep Exposing the Locality

Ruang lingkup pada redesain ini dikelompokkan menjadi 3 area yaitu: area publik, *private*, dan servis. Area publik terdiri dari area resepsionis dan kasir, serta area *showroom* dimana area ini dapat digunakan untuk semua pengunjung dan pengelola *showroom*. Area *private* adalah ruang staff, gudang,

dan *back office* yang digunakan untuk aktivitas yang sifatnya tidak terbuka untuk umum. Sedangkan area servis adalah area toilet.

Konsep *Exposing the Locality* pada Redesain Interior *showroom furniture* “Istana Rotan” di Semarang ini muncul dari berbagai macam aspek, mulai dari fungsi bangunan, tujuan perancangan, dan objek rotan itu sendiri. Dari fungsi dan tujuan bangunan, *showroom* ini digunakan untuk memamerkan produk *furniture* rotan, sehingga diperlukan interior pendukung yang dapat mengekspos produk yang dijual. Selain itu penggunaan material lokal berupa rotan, kayu dan batu bata sebagai kekayaan alam Indonesia diterapkan pada elemen-elemen interior, sehingga identitas bangunan mudah dilihat yaitu sebagai *showroom* yang menjual *furniture* rotan. “Istana Rotan” memiliki target pengunjung universal antara lain masyarakat lokal, wisatawan asing, anak-anak, orang tua, dan orang berkebutuhan khusus.

Permasalahan yang terjadi adalah rendahnya citra dan nilai jual rotan di mata masyarakat. Hal ini dikarenakan cara penjualan yang konvensional, serta fasilitas untuk mengangkat nilai jual rotan tidak memadai. Oleh karena itu konsep *Exposing the Locality* diaplikasikan agar menaikkan citra dan nilai jual produk rotan dengan memberikan fasilitas unsur pengetahuan yang lebih tentang rotan. Rotan itu sendiri, rotan merupakan salah satu kekayaan alam yang dimiliki Indonesia. Rotan memiliki rotan memiliki sifat yang fleksibel dan bervariasi.

Redesain ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah *showroom* yang menampilkan lokalitas Indonesia berupa rotan dan memiliki fasilitas penunjang seperti rekreasi, edukasi, dan entertain sehingga dapat menaikkan citra dan nilai jual produk rotan

Dari aspek-aspek tersebut, “Istana Rotan” memiliki konsep yang bernama “*Exposing the Locality*”, merupakan suatu konsep yang dapat menonjolkan produk rotan yang dijual, menarik perhatian melalui fasilitas-fasilitasnya, yang memberikan kesan *welcome*, nyaman, dan menarik pengunjung untuk mengenal rotan lebih dalam.

**B. Implementasi pada Redesain Interior Showroom Furniture “Istana Rotan”**

Konsep *Exposing the Locality* ini diaplikasikan ke semua aspek dalam interior bangunan. Pengaplikasian konsep diterapkan ke interior dan *furniture* nya. Aspek interior meliputi bentuk, warna, material, elemen interior, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, sistem proteksi, manajemen sampah, signage, dan universal design. Berikut adalah implementasi konsep pada redesain Istana Rotan:

**a. Organisasi Ruang**

Pembagian area *zoning grouping* dikelompokkan sesuai dengan ruang lingkup yang dirancang, khususnya pada area *showroom* yang terdiri dari *furnished rooms*, *furniture set*, *furniture* satuan, *area asesoris*, dan *display* kolom. Sedangkan

sirkulasinya dibuat radial, sehingga pengunjung dapat melihat-lihat produk dengan bebas.

Layout yang digunakan pada desain akhir ini merupakan hasil dari transformasi desain. Tidak ada perubahan dalam penataan layout, sehingga penataan *furniture* sesuai dengan layout sebelumnya.



Gambar 3. Layout

**b. Elemen Pembentuk Ruang**

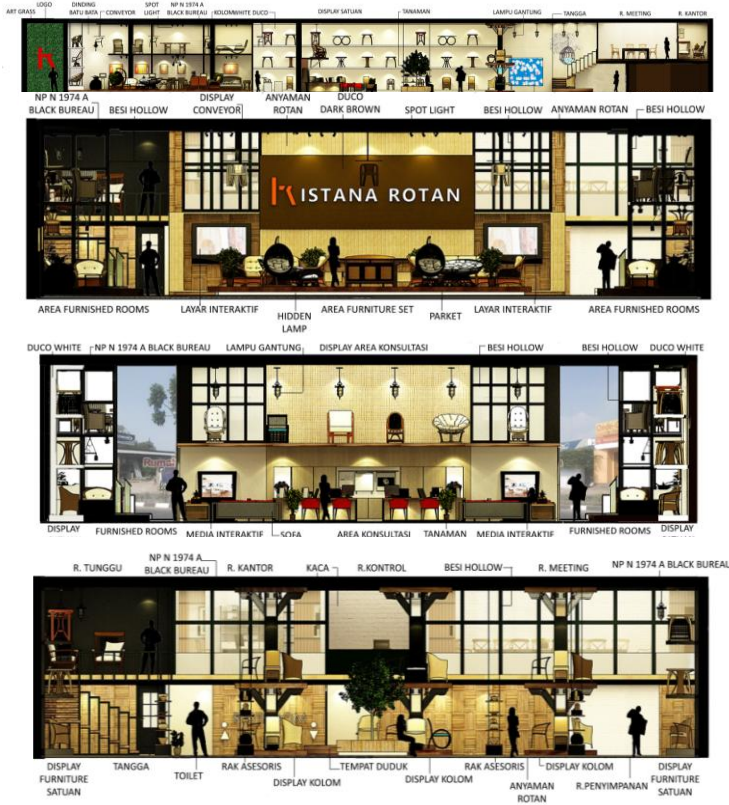
**Lantai**

Pola lantai pada desain akhir menggunakan bahan-bahan yang aman dan mudah dibersihkan. Lantai banyak menggunakan parket, keramik, *concrete*. Penggunaan parket ada di area *furnished rooms*, display set, display di pilar, dan *back office*. Keramik digunakan di kamar mandi, area istirahat, dan gudang penyimpanan. Sedangkan sisanya menggunakan lantai dengan *concrete texture*.



Gambar 4. Rencana lantai

**Dinding**



Gambar 5. Potongan



Gambar 6. Area furnished rooms

Dinding menggunakan material batu bata berwarna putih sehingga selain materialnya yang alami, dapat menonjolkan produk yang ditampilkan karena bentuknya yang simple dan warna yang tidak mencolok. Kesan bersih juga dapat dirasakan melalui penggunaan warna putih di dinding. Selain itu menggunakan material rotan pada area resepsionis, konsultasi, dan restroom untuk menunjukkan identitas bangunan sebagai showroom rotan.

**Plafon**

Plafon menggunakan bahan gypsum board. Plafon menggunakan cat hitam agar dimensi ruangan lebih terlihat,

dan lebih rapi, serta dapat lebih menonjolkan produk yang dijual.



Gambar 7. Rencana plafon

**Kolom**

Pengolahan pada kolom dilakukan dengan memberikan wadah untuk menempatkan produk rotan. Kolom dimanfaatkan menjadi tempat display produk. Material yang digunakan pada kolom ini terdiri dari duco, hpl, dan veneer kayu. Veneer kayu merupakan material alami yang digunakan untuk menunjukkan lokalitas material. Kemudian pada penyangganya didesain terekspos sesuai dengan konsep yang digunakan, yaitu *exposing*



Gambar 8. Display kolom

**Tangga**

Material yang digunakan pada tangga menggunakan veneer kayu, besi, dan cat hitam. Tangga ini menghubungkan area showroom dengan area back office. Terdapat rangka baja yang menopang tangga ini.



Gambar 9. Tangga



Gambar 10. Perspektif area tangga

**c. Elemen Pengisi Ruang**

*Furniture* pada setiap ruangannya di desain sesuai dengan konsep yang diambil. *Furniture* didesain sesuai dengan ergonomi pengguna. Faktor ergonomi penting untuk diperhatikan untuk kenyamanan dan keamanan pengguna. Berikut adalah beberapa detail *Furniture* yang dibuat :

**a. Meja Resepsionis**

Meja resepsionis ini menggunakan bahan-bahan berupa multipleks, anyaman rotan, rangka besi, duco, serta *hidden lamp*.



Gambar 11. Detail meja resepsionis

**b. Bench**

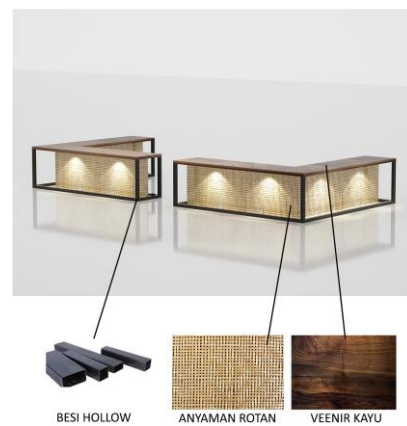


Gambar 12. Detail bench

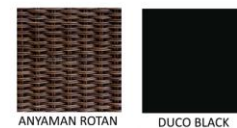
**c. Rak Window Display**



Gambar 13. Detail rak window display

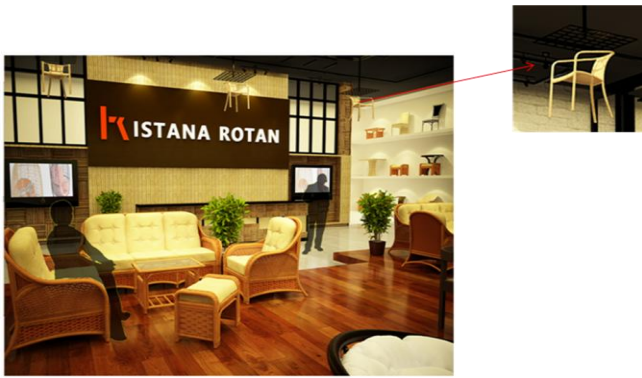


Gambar 14. Detail meja konsultasi



Gambar 15. Detail meja meeting

Asesoris pendukung ditambahkan dengan memberikan sistem conveyor pada area depan. Conveyor ini digunakan untuk menampilkan produk secara berotasi dan diletakkan di plafon. Tujuannya agar dapat menarik perhatian pengunjung.



Gambar 16. Conveyor

**d. Tata Kondisional  
Penerapan Furniture:  
Bentuk**

Bentuk yang digunakan menggunakan bentuk-bentuk geometris. Bentuk-bentuk ini diterapkan ke elemen interior seperti dinding, plafon, dan lantai.

**Warna**

Warna yang digunakan adalah warna-warna hangat seperti coklat, kuning, hitam, putih, dan abu-abu. Warna dominan yang digunakan adalah warna coklat, putih, dan abu-abu. Warna subdominan yang digunakan adalah warna kuning, hitam, dan hijau. Warna-warna ini diterapkan ke elemen interior seperti dinding, plafon, dan lantai

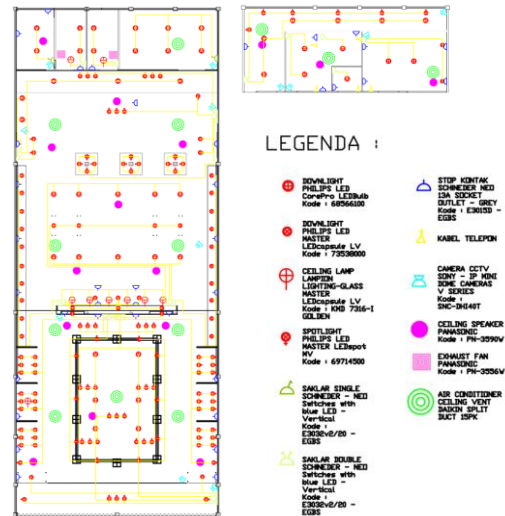
**Material**

Material yang digunakan adalah material yang aman bagi pengunjung. Material juga harus menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah berdebu. Material yang digunakan pada konsep ini adalah rotan, kayu, batu bata, besi, HPL, veerner, kaca, keramik, dan motif semen.

**Sistem Pencahayaan**

Sistem pencahayaan menggunakan gabungan antara sistem pencahayaan alami dan sistem pencahayaan buatan. Sistem pencahayaan alami dalam ruangan berasal dari jendela *main entrance*. Sistem pencahayaan buatan dalam ruangan berasal dari *general lightning*, *downlight*, dan *accent light*.

Berikut adalah rencana mekanikal elektrik yang dibuat menyesuaikan dengan rencana plafon. Mekanikal elektrik yang ada meliputi *general lightning*, *accent lightning*, *spot lighting*, saklar, stop kontak, *cctv*, kabel telepon, speaker, dan AC.



Gambar 17. Mekanikal Elektrikal

**Sistem Penghawaan**

Sistem penghawaan menggunakan sistem buatan. Sistem penghawaan buatan dalam ruangan berasal dari AC dan *exhaust fan*.

**Sistem Proteksi**

Sistem proteksi digunakan untuk menjaga keamanan dari pengguna ruangan. Sistem proteksi dibedakan menjadi 2 yaitu proteksi keamanan dan proteksi kebakaran.

a. Sistem proteksi keamanan  
Sistem proteksi keamanan yang digunakan adalah *CCTV* yang dipasang disetiap ruangan, kecuali ruang kamar mandi.

b. Sistem proteksi kebakaran  
Sistem proteksi kebakaran yang digunakan adalah *smokedetector*, *APAR*, dan *sprinkler*

**Managemen Sampah**

Di setiap ruangnya disediakan titik-titik untuk meletakkan tempat sampah. Sampah yang ada didesain sesuai dengan bentuk geometris.

**Signage**

Signage yang digunakan menggunakan *acrylic*, *LCD*, maupun media *entertain* berupa layar *touch screen*. Signage Istana Rotan diletakkan di sebagian besar ruangan..

**Universal Design**

Mendesain ruangan yang tidak hanya bisa memenuhi kebutuhan dari pengguna normal, tetapi juga bisa memenuhi kebutuhan dari orang dengan kebutuhan khusus. Setiap elemen yang ada didesain sesuai dengan literatur ergonomi yang ada.

**Penerapan Furniture:**

**Bentuk**

Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris. *Furniture* yang dirancang harus aman bagi pengunjung, oleh karena itu *furniture* dibuat dengan konstruksi yang kuat.



**Warna**

Menggunakan warna-warna yang hangat sehingga pengunjung dapat merasa “welcome” dengan *showroom* Istana Rotan. Warna yang dimaksud adalah warna coklat, hitam, dan putih. Warna dominan yang digunakan adalah warna coklat, dan putih. Warna subdominan yang digunakan adalah warna kuning dan abu-abu.

**Material**

Menggunakan material-material yang mudah dibersihkan dan aman bagi pengguna. Material yang digunakan meliputi rotan, kayu, besi, HPL, dan veerner.

**Finishing**

*Finishing* yang digunakan adalah *finishing* yang aman bagi pengguna. *Finishing* yang digunakan meliputi *finishing* duco, veener dan HPL.

**Konstruksi**

Konstruksi menggunakan konstruksi kayu sederhana, paku tembak, dan las logam. Konstruksi harus dipikirkan supaya kuat, tidak melendut, dan aman bagi penggunaanya.

**e. Main Entrance**

*Main entrance* pada *showroom* Istana Rotan ini merupakan penerapan dari konsep, dimana mengaplikasikan rotan sebagai background *signage*, selain itu kesan *welcome* yang diberikan pada area *main entrance*. Kesan *welcome* diaplikasikan pada tampilan transparan pada pintu masuk, sehingga terkesan terbuka untuk semua orang yang ingin melihat produk di Istana Rotan. Area ruang yang terlihat di *main entrance* adalah area *display* tematik, *window display*, dan *display set*.



Gambar 18. *Main entrance*

**Perspektif**

Berikut adalah beberapa perspektif hasil dari penerapan konsep ke dalam interior *showroom* Istana Rotan :

**a. Area Furnished Rooms**



Gambar 19. *Area furnished rooms*

**b. Area Display Set**



Gambar 20. *Area display set*

**c. Area Resepsionis**



Gambar 21. *Area resepsionis*

**d. Area Konsultasi**



**e. Area Asesoris**



Gambar 22. *Area asesoris*

f. Area Display Kolom



Gambar 23. Display kolom

g. Area Demo



Gambar 24. Area demo

h. Area Tangga



Gambar 25. Area tangga

i. Area Staff



Gambar 26. Area staff

j. Restroom



Gambar 27. Restroom

k. Area Back Office



Gambar 28. Area back office

l. Area Back Office



Gambar 29. Ruang meeting

## m. Ruang Kantor



Gambar 30. Ruang kantor

## n. Area Koridor Back Office



Gambar 31. Area koridor back office

## V. KESIMPULAN

Redesain interior *showroom furniture* Istana Rotan di Semarang ini didasari dari latar belakang permasalahan yang ada yaitu kurangnya fasilitas pendukung untuk menjual produk rotan sehingga citra dan nilai jual rotan menjadi rendah. Salah satunya adalah *showroom* yang berada di Semarang, yaitu *showroom* Istana Rotan yang tidak memiliki fasilitas pendukung interior untuk menampilkan produk rotan mereka yang akan dijual. Untuk itu perancangan ini dilakukan untuk memudahkan produk rotan tersebut dengan mendesain ulang *showroom* Istana Rotan dengan menggunakan standar perancangan *commercial space*, sehingga mampu menaikkan citra dan nilai jual rotan.

Redesain ini dikelompokkan menjadi 3 area yaitu: area publik, *private*, dan servis. Area publik terdiri dari area resepsionis dan kasir, serta area *showroom* dimana area ini dapat digunakan untuk semua pengunjung dan pengelola *showroom*. Area *private* adalah ruang staff, gudang, dan *back office* yang digunakan untuk aktivitas yang sifatnya tidak terbuka untuk umum. Sedangkan area servis adalah area toilet.

Berdasarkan hasil laporan di atas, redesain interior *showroom furniture* Istana Rotan di Semarang ini dapat memberikan fasilitas dengan mengangkat konsep “*exposing the locality furniture*” dimana desain yang digunakan adalah desain yang terbuka dengan menggunakan material transparan, dan menampilkan lokalitas kekayaan alam Indonesia berupa rotan, kayu, dan batu bata ke dalam elemen interiornya sehingga dapat mendukung kegunaan dari *showroom* ini sendiri yaitu sebagai *showroom* produk *furniture* rotan. Fasilitas lain yang dihadirkan adalah fasilitas *entertain*, *edukatif*, dan *rekreatif*. Fasilitas *entertain* berupa *conveyor* pada area depan yang menampilkan produk rotan secara berotasi, dan layar tv yang menayangkan video produk rotan yang dijual. Fasilitas *edukatif* diberikan pada area demo untuk aktivitas penganyaman rotan, sehingga dapat menjadi tontonan dan menambah wawasan pengunjung mengenai anyaman rotan. Sedangkan fasilitas *rekreatif* ditunjukkan melalui penataan produk rotan yang dijual yaitu dengan pengelompokan produk seperti tematik, *furniture set*, dan *furniture* satuan, sehingga pengunjung dapat melihat penataan dengan menarik.

Perubahan citra Istana Rotan dapat dijumpai pada penataan produk rotan yang didisplay secara menarik. Penambahan sorotan lampu juga membuat rotan menjadi eksklusif. Kemudian pada elemen interior menggunakan material lokal berupa rotan, sehingga dapat menunjukkan identitas bangunan yaitu sebagai *showroom* yang menjual produk rotan. Perubahan-perubahan tersebut dapat memperbaiki citra Istana Rotan dan meningkatkan nilai jual produk rotan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:  
1) Ronald H.I. Sitindjak, S.Sn., M.Sn. dan Lucky Basuki, SE., MH, HDII, selaku dosen pembimbing yang telah

meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahannya untuk menyelesaikan skripsi ini.

- 2) Pihak Istana Rotan, yang telah memberikan ijin dan informasinya tentang *Showroom furniture* tersebut.
- 3) Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T, selaku ketua jurusan Interior Universitas Kristen Petra.
- 4) Keluarga tercinta yang selalu memberikan bantuan moril dan material.
- 5) Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemenperin (2007). "Pengembangan Industri Pengolahan Rotan Indonesia." *Kementrian Perindustrian Republik Indonesia*. 2007. Tim Pengelola Website Kemenperin. 5, 12, 2015. <<http://www.kemenperin.go.id/artikel/471/Pengembangan-Industri-Pengolahan-Rotan-Indonesia>>.
- [2] Lawson, Bryan. *How Designer Think*. Oxford:Elsevier's and Technology Rights Departement. 2005.
- [3] Pile, J.F., Arnold Friedman,& Forrest Wilson.*Interior Design an Introduction to Architectural Interiors*. New York: Elsevier Science Publishing Co, Inc.1982.
- [4] Chiara, Joseph De, and John Handcock Callender. *Time Server Standards for Building Types*. USA: McGraw-Hill Companies Inc. 1973.
- [5] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. 2005.
- [6] Mun, David. *Shops, A Manual of Planning and Design*. London: The Architectural Press. 1981.
- [7] Pitrowski, Christine M. *Designing Commercial Interiors*. Canada: John Wiley & Sons. 2007.
- [8] Heathcoat, Edwin. *Furniture + Architecture*. New York : Wiley Academy. 2002.
- [9] Januminro, CFM. *Rotan Indonesia Potensi Budi Daya Pemungutan Pengolahan Standar Mutu dan Prospek Perusahaan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2000.