

Perancangan *Compact Booth* untuk Produk Pakaian dan Aksesoris Pada *Indoor Market*

Felicia Wijaya, Yusita Kusumarini, Moch Taufan Rizqy
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: felifelifei@gmail.com; yusita@peter.petra.ac.id; ufanriz@gmail.com

Abstrak— Fashion dan aksesoris merupakan jenis industri yang menjadi penggerak dalam perkembangan industri kreatif nasional dengan berbagai keragaman jenisnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan berbagai jenis acara pameran seperti *bazaar market* di kota besar khususnya Surabaya. Oleh karena itu dibutuhkan *booth* yang mengakomodasi fungsi *display* dan *setting* modul untuk produk pakaian dan aksesoris serta memberi kemudahan dalam mobilisasi dan instalasi pada *setting* modul. Metode perancangan yang diadopsi dari David Kelley dengan tahapan *discovery*, *interpretation*, *ideation*, *experimentation*, dan *evolution*.

Sistem *Compact booth* dipilih sebagai prinsip utama yang dapat memberikan kemudahan dalam mobilisasi dan instalasi *setting* modul. Keunggulan pada desain ini adalah sistem *display* fleksibel dengan berbagai kondisi pada ruang pamer seperti jenis produk, ukuran stand, dan keragaman *setting* bentuk modul untuk *display*. Selain itu, penggunaan warna dan *finishing* dapat disesuaikan dengan *branding* perusahaan sehingga dapat menunjukkan dan mendukung suatu brand tersebut.

Kata kunci — *Booth, Compact, Indoor, Market.*

Abstract— Fashion and accessories is the type of industry which is a prime mover in the development of national creative industry with various diversity type. It's shown with various types of exhibition events such as *bazaar market*. Therefore needed booth which accommodate the function of the display and the module settings for any products and practical system that can provide easy installation and mobilization module settings. The design method using the methods of David Kelley with the following stages *discovery*, *interpretation*, *ideation*, *experimentation*, dan *evolution*.

Compact design booth is an innovation display system for interior of exhibition space. The advantages of this design is a flexible display system with various conditions on the showroom as product type, the size of the stand and the diversity of the settings for the display module forms. In addition to the use of colors and finishes can be customized with the branding companies so that they can show and supports up a brand.

Keyword— *Booth, Compact, Indoor, Market.*

I. PENDAHULUAN

FASHION dan kerajinan merupakan subsektor yang dominan dalam memberikan kontribusi ekonomi yang jauh mengungguli kontribusi jenis industri kecil lainnya. Kedua jenis industri ini menjadi penggerak dalam perkembangan industri kreatif nasional. Hal tersebut

ditunjukkan terdapat berbagai jenis acara pameran seperti *bazaar market* di kota besar khususnya Surabaya dengan menggunakan *booth* di dalam setiap pelaksanaan pameran tersebut. *Market* tersebut diadakan pada *convention hall* atau *open space hall* dalam suatu *mall* yang bersifat sementara antara 3 – 5 hari.

Booth atau yang biasa juga dikenal dengan nama *stand* ini biasa digunakan oleh pelaku usaha *retail* sebagai media *display* sebuah produk yang dipromosikan kepada masyarakat yang komunikatif dan informatif. Satu peserta mengikuti *event bazaar* tersebut tiga sampai empat kali atau lebih dalam setahun, sehingga diperlukan *booth* yang dapat digunakan berulang kali dengan desain praktis dan efisien dalam penggunaannya.

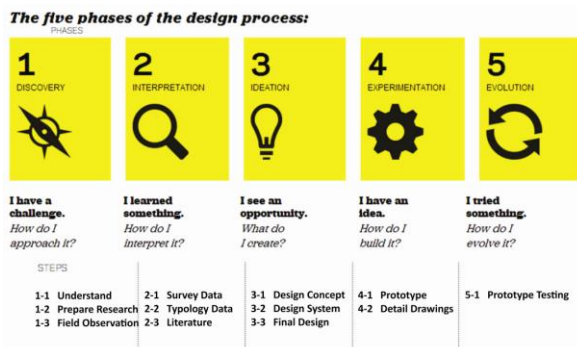
Terdapat berbagai macam produk yang ditawarkan, diantaranya produk *fashion* dan kerajinan yang meliputi pakaian dan aksesoris. Jenis pakaian yang ditawarkan mulai dari pakaian anak, pakaian *casual* dan pakaian wanita. Sedangkan produk aksesoris meliputi pernak pernik, kacamata, perhiasan, berbagai macam aksesoris pakaian serta produk kreatif dan inovatif yang lain. Diantara tenant, terdapat stand yang menjual pakaian dan/atau aksesoris.

Dengan berkembangnya berbagai produk yang ditawarkan oleh para pelaku usaha tersebut, sistem desain pada *booth* dituntut untuk dapat mengakomodasi fungsi *display* dan *setting* modul bagi pengguna agar dapat melaksanakan kegiatan pameran. Selain itu, juga diperlukan desain *booth* yang memberikan kemudahan dalam mobilisasi dan instalasi pada *setting* modul sehingga efektif dan efisien.

Dengan adanya perancangan *booth* ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi para peserta atau pelaku usaha *retail* yang memerlukan fleksibilitas dalam fungsi *display* dan *setting* modul pameran. Selain itu, *booth* dengan sistem *compact*, dapat memberikan kemudahan mobilisasi dan *setting* modul pada saat dipindahkan dan instalasi pasang bongkar.

A. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan diadopsi dari IDEO yang didirikan oleh David Kelley dan *Stanford Design School Institute* yang kemudian disesuaikan dengan metode yang digunakan dalam perancangan.



Gambar 1. Metode Perancangan
(sumber: IDEO, David Kelley)

Metode perancangan di atas terdiri dari langkah-langkah berikut:

- 1) *Discovery*
Tahap awal dari penemuan objek perancangan dengan memahami dan melakukan observasi keadaan yang ada di tengah masyarakat untuk melahirkan dasar perumusan masalah dan objek perancangan.
- 2) *Interpretation*
Mengidentifikasi dan mengolah data dari hasil observasi. Data tersebut diolah untuk dijadikan patokan untuk melangkah ke tahapan selanjutnya dan dikelompokkan menurut sumber dan hasil data, di antaranya:
 - Data lapangan, merupakan data hasil survey perancang dalam pengamatan langsung, terhadap beberapa pelaku usaha *retail* di Surabaya.
 - Data tipologi, pembandingan yang diperoleh dari survey objek yang memiliki fungsi dan karakter sejenis, yang diperoleh dari observasi dan pengamatan secara langsung pada *event market* dan tidak langsung.
 - Data literatur, segala data yang mendukung proses perancangan objek, baik secara umum hingga yang lebih spesifik, termasuk data mengenai *retail*, market, *furniture*, material, dan sistem konstruksi.
 Data yang diperoleh tersebut dianalisis dan disimpulkan dengan metode kualitatif untuk menjadi dasar pada tahap desain perancangan.
- 3) *Ideation*
Perancang menyusun sebuah konsep yang sesuai dengan objek sesuai batasan yang ada. Konsep tersebut merupakan dasar perancangan yang diterapkan pada objek sebagai solusi dengan alternatif desain, serta melakukan diskusi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan hasil desain akhir yang akan diwujudkan.
- 4) *Experimentation*
Implementasi desain diterapkan dengan membuat *prototype* produk berdasarkan ide, konsep, dan skematik desain yang telah dibuat serta gambar kerja dari hasil desain *final*. *Prototype* berupa produk berskala 1:1.
- 5) *Evolution*
Pada tahapan terakhir, setelah dilakukan uji coba dan mendapatkan hasil evaluasi, dibuat rencana pengembangan produk lalu diproduksi agar dapat lebih bermanfaat secara luas.

B. Kajian Pustaka

Booth atau *stand* memiliki beberapa definisi, yaitu:

- 1) *A temporary shelter for livestock or field workers.*
- 2) *A stall or stand (as at a fair) for the sale or exhibition of goods* [1].

Berikut merupakan definisi *compact*:

- 1) *Smaller than other things of the same kind.*
- 2) *Using little space and having parts that are close together.*
- 3) *Closely or firmly packed or joined together*[1].

Terdapat 2 jenis *booth* pameran, yaitu:

1) *Display Booth*

Terbuat dari frame aluminium dengan latar yang dapat diganti.

2) *Modular Booth*

Tipe ini 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 [2].

Display untuk *bazaar* identik ruang yang terbatas. Pada event *bazaar*, masalah yang sering timbul adalah penataan pada area yang sempit, waktu bongkar muat yang terbatas, dan tempat penyimpanan stok barang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, desain *display* yang *simple* dan multifungsi. Sebagai contoh, tempat untuk memajang produk juga dapat difungsikan sebagai tempat menyimpan stok produk tanpa menyingkirkan kesan estetis. Tujuannya agar menarik perhatian pengunjung untuk membeli produk yang ditawarkan.

Desain *display* ini menggunakan pengulangan bentuk dasar kotak untuk meminimalisir ruang yang terbuang. Selain itu, terdapat pula *drawer* atau lemari pada modul tersebut. Modul harus mudah disusun dan mudah dibongkar agar memudahkan proses bongkar muat. Modul sengaja disusun tidak presisi agar terjadi permainan irama sehingga *display* tidak terlihat kaku. *Logo brand* dapat ditempatkan di bagian atas *display*. Jika dirasa kurang, dapat dipasang di tempat lain namun yang tidak terlalu mencolok.

Material yang dapat digunakan adalah kayu. Balok yang kuat sebagai struktur karena *display* disusun menumpuk dan sering berpindah tempat. *Covering* dapat menggunakan kayu olahan yang agak tebal seperti multipleks 1,5 cm. Tambahan roda pada modul di paling bawah juga dapat ditambahkan untuk mempermudah pengangkutan modul. Tiang penyangga atas dapat menggunakan balok kayu yang kuat, atau lebih baik jika menggunakan pipa besi. Selain lebih kuat dan tahan lama, pipa besi dapat dipasang dengan sistem *knockdown* sehingga memudahkan pengangkutan [3].

Dalam pemilihan material dan *finishing*, terdapat karakteristik berbeda yang disesuaikan dengan kebutuhan.

	Material	Sifat
1.	Kayu	Hangat, tidak mudah lecet
2.	Metal	Kuat, berkarakter dingin
3.	Plastik	Ringan, tidak nyaman, <i>moveable</i>
4.	Linoleum	Kuat, keras, namun mudah tergores
5.	Vinyl	Bervariasi, cukup keras

Tabel 1. Material dan sifat material

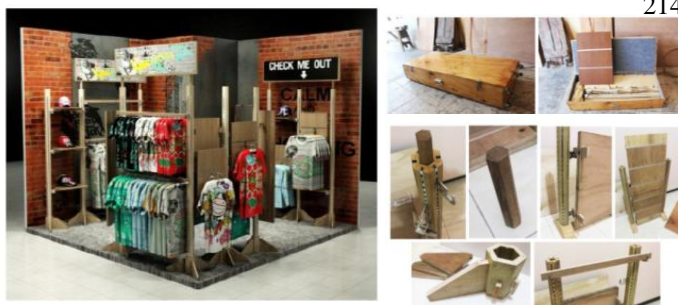
Terdapat beberapa jenis finishing, yaitu:

- 1) *Cat*
Memiliki warna yang beragam dan dapat menutup seluruh permukaan dengan rata bahkan permukaan yang luas sekalipun.
- 2) *Wood Stain*
Tersedia dalam warna kayu, yang memiliki dua jenis yaitu berbahan dasar air dan yang biasa.
- 3) *Bleaching*
Warna dari kayu dapat dihilangkan dengan beberapa jenis produk yang mempunyai pigmen putih. Ketika dihilangkan, warna kayu menjadi oranye.
- 4) *Darkening*
Efek gelap berarti menambahkan tone warna dari kayu agar warna kayu menjadi lebih gelap.
- 5) *Varnishes and Wood Seals*
Varnishes merupakan salah satu *finishing* untuk melindungi kayu yang menggunakan bahan poliuretan. Namun, *varnishes* memiliki kelemahan yaitu semakin lama akan semakin menguning, sehingga harus terus diulang setiap tiga tahun sekali [4].

C. Tipologi

- 1) Modular *Indoor Booth* untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan

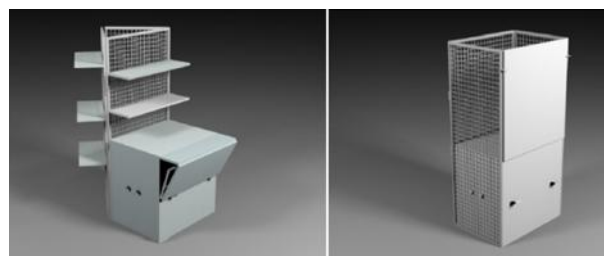
Kebutuhan pada pameran yaitu diperlukan *booth* yang dapat digunakan berulang kali dan praktis dalam pemasangan serta pembongkarannya. Selain itu juga mudah digunakan baik oleh staf pria maupun wanita. Konsep modular yang praktis dan fungsional dapat menggunakan aplikasi tiang *bracket* hexagon yang fungsional di segala sisinya dan fleksibel untuk berbagai penataan *layout*. Tiang *bracket* dilengkapi dengan *feature* berupa *hardware* yang fungsional untuk berbagai jenis *display* dan mudah dilepas-pasang. Cara kerja *indoor booth* yang praktis dan fungsional adalah dengan sistem bongkar-pasang yang seminimal mungkin menggunakan alat bantu, seperti obeng dan sekrup. Pemasangan sambungan kayu dan *bracket* yang digunakan tidak memerlukan sekrup. Selain konstruksi yang mudah, *modular booth* dengan sistem *knockdown* mudah disimpan karena terdiri dari komponen yang terpisah. *Packaging* mudah dibawa dan dipindahkan dengan adanya bantuan roda [5].



Gambar 2. Sistem Desain 1 – Knockdown (Jurnal Intra Vol. 2, No. 2, (2014))

- 2) *Commercial Selling Stand* untuk Pameran di Lahan yang Sempit

Penyelesaian permasalahan dari sebuah *space* yang sempit dengan menggunakan sistem *collapsible-expandable*. Desain yang *compact* dapat dijadikan sebagai menjadi keadaan bentuk pasif dan sederhana, namun dapat menjadi luas dan lebar saat aktif digunakan. Penggunaan bentuk kotak digunakan untuk dapat menyimpan produk sebanyak-banyaknya. Terdapat *storage* sebagai tempat penyimpanan barang. Pada awalnya *stand* berbentuk lemari, kemudian bagian depan stand dilipat ke luar dan diberi siku pada bagian depan. Ram kawat kiri dan kanan dibuka dan membentuk segitiga di bagian belakang dan siap untuk *display* barang. *Bracket* dapat dipasang sesuai dengan kebutuhan. Setelah aktivitas pameran selesai, pengguna kembali merapikan barang dan menyimpan barang *display* kembali [6].



Gambar 3. Sistem Desain 1 – Knockdown (Jurnal Intra Vol. 2, No. 2, (2014))

II. PROGRAM DESAIN

Compact Booth adalah sebuah *booth* yang terkemas secara bersama pada stand sebagai media pamer dalam suatu acara yang bersifat sementara[7].

Berbagai standar dalam mendirikan *stand* pameran telah ditentukan secara internasional oleh *International Association of Exhibitions and Events* (IAEE) tahun 2011. Hal-hal yang diatur meliputi ketinggian *booth*, pemasangan *signage*, pemasangan dan pemanfaatan *lighting*, ketentuan pengadaan *storage*, ketentuan lantai, dinding, plafond, kelengkapan atribut, ketentuan *display*, sirkulasi dalam *booth* dan standar material [8].

III. KONSEP

Konsep *compact booth* ini dirancang berdasarkan tujuan memenuhi kebutuhan para pengusaha yang sering mengikuti pameran, antara lain kemudahan dalam penggunaan *booth* yang praktis dan multifungsi, menghemat waktu pada proses instalasi *seting booth*, serta meningkatkan kreativitas dalam desain dan penataan *display booth*, sehingga dapat menambah nilai *branding* dan produk yang dijual.

Multi-creative adalah sebuah konsep yang dibuat berdasarkan latar perancangan konsep. Pengertian multi menurut kamus *Oxford Dictionary* adalah *much; many*. Mengarah pada *multifunction* yang berarti *having or fulfilling several functions*. Dengan memiliki fungsi lebih dari satu dan berbagai modul yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *display* [3].

Pengertian *creative* menurut kamus *Oxford Dictionary* adalah *relating to or involving the use of the imagination or original ideas to create something; a person whose job involves creative work* [3].

Multi-creative adalah sebuah konsep pada *booth* yang memiliki berbagai *setting* modul dan tampil kreatif. Dimana *setting* pada *booth* melibatkan kreativitas sehingga dapat tampil menarik dan dapat menjadi suatu nilai tambah.

A. Tema Perancangan

Berdasarkan tujuan dan konsep perancangan, *compact booth design* merupakan suatu perwujudan dengan beberapa fitur sebagai berikut:

- 1) *Compact* yang artinya dikemas rapat dan rapi secara bersama-sama (*Oxford Dictionary*) [3].
- 2) *Booth* multifungsi dapat difungsikan untuk *display* pakaian dan aksesoris serta keduanya sehingga bersifat efektif dan efisien.
- 3) Fleksibilitas dalam penataan *display* sesuai kreativitas dan fungsi produk.
- 4) Kemudahan dalam pemasangan dan pembongkaran digunakan kemasan *compact* yang praktis.

B. Aplikasi Perancangan

Konsep desain dan tema dibuat berdasarkan latar belakang perancangan, dengan aplikasi sebagai berikut:

1) *Product*

Booth dirancang untuk produk market berupa produk pakaian yang meliputi pakaian anak dan pakaian wanita juga aksesoris meliputi aksesoris pakaian, *jewelry*, *scarf*, dan *gadget case*. Produk market tersebut berupa produk yang *ready stock* dan *custom*.

2) *Material*

Booth yang akan digunakan berkali-kali dengan dipasang dan dibongkar serta dipindahkan, perlu suatu pertimbangan kekuatan, berat, dan keawetan dalam pemilihan material. Besi hollow sebagai rangka untuk *railing* dan *perforated board* yang bersifat modular dengan material kayu multipleks yang digunakan sebagai *compact packaging*.

3) *Warna dan Finishing*

Warna dan digunakan untuk mewakili suatu identitas perusahaan dan warna yang dapat sesuai untuk semua jenis produk dengan berbagai motif dan macam produk.

4) *Bentuk*

Bentuk geometris persegi dan persegi panjang merupakan bentuk yang dapat difungsikan dengan mudah. Aplikasi bentuk berupa komponen penyangga, *compact box*, dan kubus.

5) *Style*

Sebuah *style* akan mendukung produk yang dijual, melalui aplikasi material dan *finishing* serta bentuk yang sesuai fungsi.

6) *Performance*

Penampilan sebuah *display* dapat mempengaruhi sebuah *branding* dan identitas perusahaan, ditujukan pada produk kelas menengah keatas.

7) *Sistem*

Dengan penggunaan sistem *modular*, *adjustable*, *flexible*, dan *collapsible* maka kebutuhan *display booth* akan mudah digunakan dan diwujudkan melalui *hardware* dan *fittings* yang mendukung.

8) *Komponen*

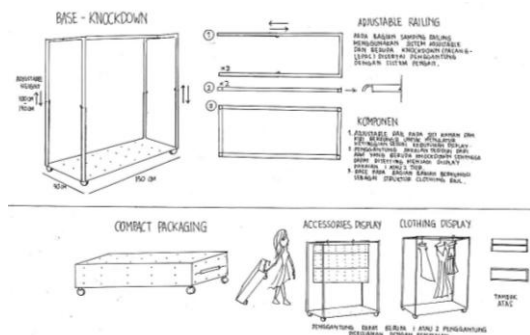
Terdiri dari *clothes rail* untuk pakaian, *display* pakaian, *display* aksesoris, meja, kursi, *storage*, dan kemasan *compact* merupakan komponen *booth* ini.

9) *Packaging*

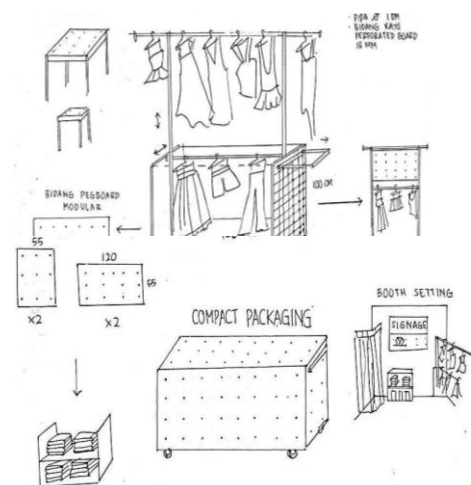
Berupa beberapa komponen yang dikemas dalam suatu *compact package*, sehingga memudahkan pengguna untuk memindahkan, memasang, dan membongkar *booth* serta melakukan instalasi *setting* pada *booth*.

C. Transformasi

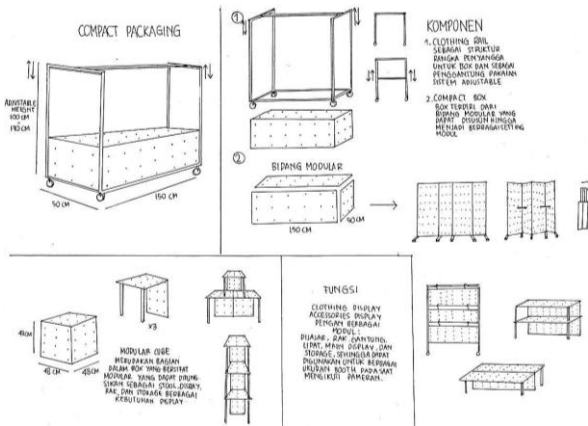
Pengembangan desain dibuat dengan 3 sistem pendekatan, yaitu knockdown atau pasang-bongkar, penggunaan *hardware*, dan sistem modular set.



Gambar 4. Sistem Desain 1 – Knockdown (dokumentasi pribadi)



Gambar 5. Sistem Desain 2 – Hardware (dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Sistem Desain 3 – Modular Set (dokumentasi pribadi)

IV. DESAIN AKHIR

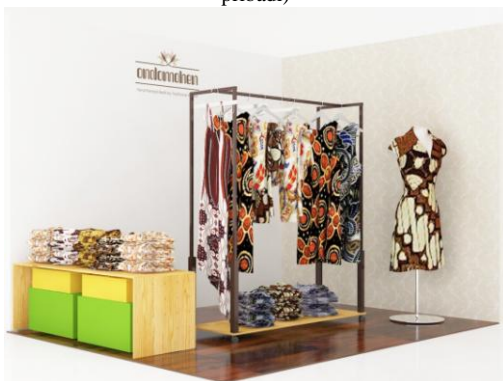
Dari ketiga sistem desain yang dibuat, dikembangkan lagi pada desain akhir hingga mencapai desain yang tepat.

A. Sistem Desain 1

Desain pada sistem 1 berorientasi pada sistem knockdown atau pasang bongkar yang cukup sederhana sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan instalasi setting dan tetap praktis dalam suatu kemasan *compact*. *Compact booth* dengan dimensi 150 cm x 50 cm x 50 cm dan terdiri dari komponen *railing*, *signage board*, dan *storage organizer*. *Signage* dan *finishing* dapat dipilih berdasarkan *brand* perusahaan dengan batasan material multipleks 12 mm dan dimensi berorientasi dapat dimasukkan dalam *compact box*.



Gambar 7. Desain 1 – Knockdown Based Component Booth (dokumentasi pribadi)



Gambar 8. Desain 1 – Odomohon Booth (dokumentasi pribadi)



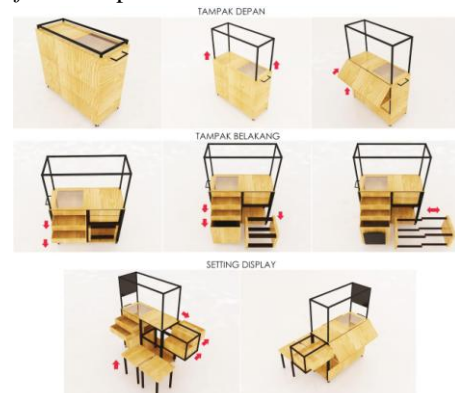
Gambar 9. Desain 1 – Zia Moda Odomohon Booth (dokumentasi pribadi)



Gambar 10. Desain 1 – Stella McCartney Kids Wear Booth (dokumentasi pribadi)

B. Sistem Desain 2

Pada sistem desain 2, yaitu *compact booth* dengan ukuran p x l x t 120 cm x 55 cm x 100 cm dan menggunakan hardware sebagai orientasi utama. Komponen pada sistem desain 2 terdiri dari penyimpanan melalui 6 *storage* yang dijadikan sebagai *display*, sehingga mudah dalam proses operasional. *Display* terdiri sebagai sistem *display* gantung, jajar, dan lipat. *Display* gantung menggunakan penggantung dengan besi hollow yang dapat ditarik dengan sistem *adjustable*. *Display* lipat dan jajar dapat diaplikasikan melalui bagian *storage* yang dapat dibuka dan pada bagian atas yang terdapat kaca *transparent*, serta bagian depan *booth* pada bidang *perforated* lipat.



Gambar 11. Desain 2 – Hardware Based Component (dokumentasi pribadi)

Dari berbagai sistem memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Perancangan sistem desain dinilai dari pemenuhan kebutuhan pada aktivitas pengguna, efektifitas, efisiensi, dimensi, sistem pengangkutan, modul *setting*, dan kemudahan dalam instalasi.

Dapat disimpulkan bahwa sistem desain 3 merupakan desain yang tepat dengan keunggulan dari segi komponen, variasi *display* untuk berbagai produk dan kemudahan pada penggunaannya. Sehingga sistem desain 3 akan dikembangkan pada desain akhir.



Gambar 12. Cyon Park Booth

Produk pakaian dan aksesoris pada *island booth setting* (dokumentasi pribadi)



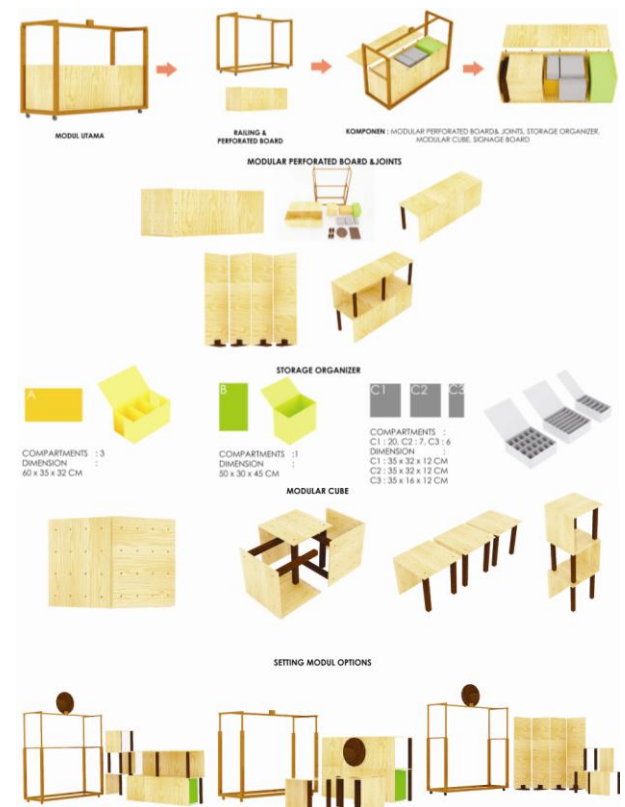
Gambar 13. GIG Accessories Booth (dokumentasi pribadi)



Gambar 14. Catherine Cottage Booth (dokumentasi pribadi)

C. Sistem Desain 3

Sistem desain 3 terdiri dari modul railing yang merupakan penopang untuk compact box. Compact box terdiri dari perforated board yang dapat disusun secara modular sesuai dengan kebutuhan setting produk. Dalam box tersebut terdapat berbagai komponen lain seperti storage organizer, kubus modular, dan konstruksi pendukung lain untuk setting modul.



Gambar 15. Desain 3 – Modular Set Compact Booth (dokumentasi pribadi)

1) Modul Utama

Modul utama terdiri dari *railing* besi hollow 4 cm x 4 cm dan 2 cm x 2 cm *railing* dengan ketinggian 100 cm hingga 170 cm sebagai struktur dan *compact package* yang terdiri dari berbagai bidang dan komponen yang dapat disusun secara modular.



Gambar 16. Modul Utama (dokumentasi pribadi)



Gambar 19. Modul Railing (dokumentasi pribadi)



Gambar 17. *Seting* Komponen (dokumentasi pribadi)



Gambar 18. Komponen Modular Set(dokumentasi pribadi)

2) Modul Railing

Modul *railing* terdiri dari clothing rail atau penggantung pakaian yang dapat diatur dengan ketinggian yang dibutuhkan, dengan sistem *adjustable*. Selain itu sebagai penggantung modular *perforated board* untuk menggantung produk *display* tertentu.

3) *Perforated Board*

Modular *board* terdiri dari *perforated board* dengan lubang 1 cm dan jarak 15 cm. Material multipleks yang digunakan sebagai *board* tersebut dapat diberi *finishing* sesuai dengan warna atau *branding* dari suatu perusahaan (*custom*). *Perforated board* dapat berfungsi sebagai *board* yang dapat disusun menjadi meja dan rak, *display* produk gantung, dan *display* produk susun.



Gambar 20. *Perforated Board* (dokumentasi pribadi)

4) Kubus Modular

Kubus dengan ukuran 45 cm x 45 cm terdiri dari 3 bagian yang sama dan dapat disusun secara modular menjadi *display* rak susun dan meja *display*.



Gambar 21. Kubus Modular (dokumentasi pribadi)

5) *Seting* Modul

Seting modul terdiri dari *seting* modul untuk pakaian, aksesoris, dan pakaian serta aksesoris. Jenis *booth* dapat

di-*seting* pada *booth* dengan partisi dan jenis *island booth*.



Gambar 22. *Seting* Modul 1 (dokumentasi pribadi)



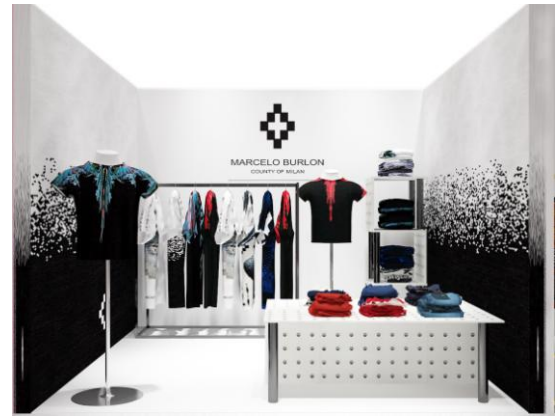
Gambar 23. Contoh *Seting* Modul 2



Gambar 24. Contoh *Seting* Modul 3 (dokumentasi pribadi)



Gambar 25. Chocohips Boutique *Booth* Ladies Wear (dokumentasi pribadi)



Gambar 26. Marcelo Burlon *Booth* Pakaian Casual (*Tshirt*) (dokumentasi pribadi)



Gambar 27. Geraldus Sugeng *Booth* Ladies Wear (*Formal*), *Custom* dan *RTW* (dokumentasi pribadi)



Gambar 28. Seniman Kain *Booth* Custom dan *RTW* (dokumentasi pribadi)



Gambar 29. Coq en Pate Booth Kids Wear (dokumentasi pribadi)



Gambar 33. Fook Collection Booth (dokumentasi pribadi)



Gambar 30. Brand Damn I Love Indonesia Booth Pakaian Casual (dokumentasi pribadi)



Gambar 34. Baoshidi Scarf Booth (dokumentasi pribadi)



Gambar 31. Dand Damn I Love Indonesia Booth Pakaian Casual (dokumentasi pribadi)



Gambar 35. Sorcery Leather Bracelet Booth (dokumentasi pribadi)



Gambar 32. Fook Collection Booth (dokumentasi pribadi)



Gambar 36. Kayu Koya Crafted Wood Booth (dokumentasi pribadi)

Pemilihan *finishing* yang dapat dipilih sesuai dengan karakter produk dan perusahaan dapat mendukung suatu branding tersebut.



Gambar 37. Alternatif material dan *finishing* (dokumentasi pribadi)

D. Hasil Prototype Sistem Desain 3

Perwujudan sistem desain 3 prototype dengan skala 1: 1 untuk produk pakaian Fook Collection. Perwujudan prototype ini juga merupakan uji coba variasi terhadap setting modul pada *stand*.



Gambar 38. Modul Utama (dokumentasi pribadi)



Gambar 39. Komponen (dokumentasi pribadi)



Gambar 40. Kubus Modular (dokumentasi pribadi)



Gambar 41. Komponen Pendukung (dokumentasi pribadi)



Gambar 42. Organizer Storage (dokumentasi pribadi)

Penggunaan setting modul untuk sebuah brand pakaian Fook Collection dengan menggunakan railing, kubus, *modular board* dengan *setting* berdiri, dan *modular board* untuk *setting display*.



Gambar 43. Setting Layout Fook Collection (dokumentasi pribadi)



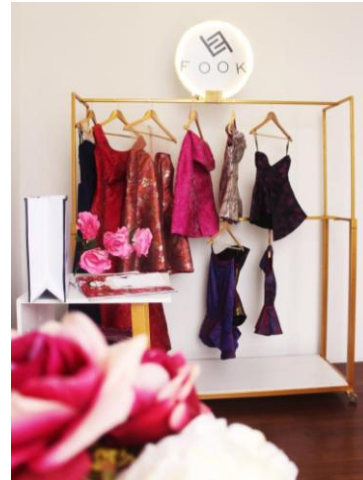
Gambar 44. Setting Modul Display Fook Collection (dokumentasi pribadi)



Gambar 45. Display Pakaian Lipat (dokumentasi pribadi)



Gambar 46. Setting Display Meja (dokumentasi pribadi)



Gambar 47. Setting Display Pakaian Gantung (dokumentasi pribadi)



Gambar 48. Setting Display Kubus Modular (dokumentasi pribadi)



Gambar 49. Setting Display Meja (dokumentasi pribadi)

V. KESIMPULAN

Perancangan *booth* yang mengakomodasi fungsi *display* dan *setting* modul untuk produk pakaian dan aksesoris dicapai melalui fleksibilitas, yaitu dengan penggunaan modular *perforated board* yang terdiri dari papan dengan lubang 1 cm dan jarak 15 cm antara lubang tersebut. Kegunaan dari *perforated board* ini dapat mendukung fungsi *display* gantung untuk berbagai produk pakaian serta aksesoris.

Perancangan *booth* yang memberi kemudahan dalam mobilisasi dan instalasi pada *setting* modul diwujudkan dengan desain *compact booth* yang merupakan solusi efektif dan efisien. Pengangkutan produk dapat dilakukan dengan kendaraan bermotor golongan I mobil pribadi yang berukuran sedang dan *pick up* atau truk kecil. Proses instalasi *setting* modul dan penataan *display* produk dapat dilakukan oleh 2 orang hingga dalam waktu kurang lebih 30 menit sebelum jam operasional pameran berlangsung. Desain *compact booth* yang praktis dapat didukung dengan berbagai sistem, yaitu *knockdown*, *hardware*, dan modular set sehingga memiliki fleksibilitas dalam *setting* modul pada berbagai macam ukuran stand dan jenis *display* produk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary*. 11th ed. Springfield, MA: Merriam-Webster, Inc., 2003.
- [2] Lawson, Fred. *Conference, Convention and Exhibition Facilities : A Handbook of Planning, Design and Management*. London: The Architectural Press, 1981.
- [3] Whardana, Veronika. *Desain Display untuk Usaha*. Depok: Griya Kreasi, 2012.
- [4] Brown, Rachel, Farrely. *Materials and Interior Designs*. Laurence King Publishing, 2012.
- [5] Agustin, Lisa. *Perancangan Modular Indoor Booth untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan*. Jurnal Intra Vol. 2, No. 2, 2014.
- [6] Pamudita, Yodha. *Commercial Selling Stand untuk Pameran di Lahan Yang Sempit*. Jurnal FSRD, ITB no.1, 2014.
- [7] *Oxford English Dictionary*. 2nd ed. Oxford, UK: Oxford University Press, 1991.
- [8] *International Association of Exhibitions and Events*. "Guidelines for Display Rules & Regulations". 2011. Freeman. 15 Desember 2015. <https://www.nacas.org/media/12178/iaee-exhibit-display-rules-regulations_2011-update.pdf>