

Perancangan Modular Booth Untuk Produk Makanan dan Minuman

Stephanie Widodo, I Gusti Ngurah Ardana, Sherly de Yong
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: stephanie.widodo_94@yahoo.com ; ardanahome@yahoo.com; sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak—Pameran adalah salah satu strategi yang efektif bagi pengusaha makanan dan minuman untuk mempromosikan dan memasarkan produk. Berdasarkan survei, pameran umumnya berlangsung dalam waktu singkat dengan luas area yang telah ditentukan antara 2000 x 2000 mm, 2000 x 2400 mm, atau 2000 x 3000 mm. Terbatasnya waktu dan tempat membuat sebagian pengusaha kurang memperhatikan *interior booth*. Oleh sebab itu, dibutuhkan desain untuk memecahkan masalah melalui lima metode perancangan milik Kembel yang terdiri dari *empathize* (langkah mencari permasalahan), *define* (proses perumusan masalah), *ideate* (langkah perancangan untuk menjawab permasalahan), *prototype* (proses perwujudan hasil rancangan), dan *test* (menilai hasil rancangan dalam menjawab permasalahan). Solusi desain tersebut adalah rancangan *booth* dengan sistem *modular* melalui konstruksi lipat dan *knockdown*.

Tujuan perancangan adalah agar pengusaha dapat melakukan kegiatan pameran semaksimal mungkin baik dalam perakitan serta pembongkaran yang praktis dan memudahkan pengguna dan desain *booth* yang artistik yang dapat diubah sesuai keinginan agar dapat menarik perhatian pengunjung.

Kata Kunci— Knockdown, Konstruksi Lipat, Makanan dan minuman, Pameran, Stan

Abstract—Exhibition is an effective way for food and beverage entrepreneurs to promote and market their products. Base on a survey, an exhibition generally takes place for a short time with a predetermined area between 2000 x 2000 mm, 2000 x 2400 mm, or 2000 x 3000 mm. These limited time and space make some entrepreneurs pay less attention to interior booth. Therefore, a design is needed to solve the problem through Kembel five methods which comprise empathize (the step to look for problems), define (the process of formulating the problems), ideate (the steps of designing to solve the problems), prototype (the process of realizing result of the design), and test (assessing the design results in solving the problems). The design solution is to design a modular booth system through folding and knockdown construction.

The purpose of the design is to enable entrepreneurs to conduct an exhibition maximally both in the assembly and disassembly for practical and easier use, and artistic booth design that can be changed as desired to attract visitors.

Keyword— Knockdown, Folding Construction, Food and Beverage, Exhibition, Booth

I. PENDAHULUAN

Seorang pengusaha, khususnya yang bergerak dibidang makanan dan minuman dituntut untuk semakin kreatif serta progresif dalam mempromosikan dan menjual produknya. Secara faktual, kegiatan pameran, *bazar*, ataupun sejenisnya merupakan salah satu strategi yang efektif bagi para pengusaha karena dengan adanya kegiatan tersebut, pengusaha dapat mempromosikan produk dagangannya kepada masyarakat serta dapat secara langsung mengamati reaksi konsumen yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menyusun strategi penjualan agar semakin berkembang dikemudian hari.

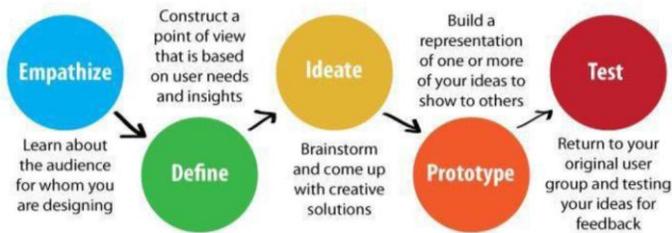
Pameran, *bazar*, atau sejenisnya adalah pasar yang diselenggarakan dalam jangka waktu yang singkat. Umumnya, kegiatan yang sedang menjadi tren di kota besar sering diadakan secara teratur dan diselenggarakan menjelang akhir pekan atau pada hari-hari tertentu yang dianggap menguntungkan bagi pengelola atau organisasi yang sudah berpengalaman dibidang tersebut.

Mengikuti kegiatan pameran sejenis ini menjadi tantangan yang harus dihadapi karena waktu dan ukuran area yang disediakan terbatas sehingga dibutuhkan solusi khusus. Solusi tersebut berupa rancangan interior yang tepat, berbentuk *booth* sebagai alat bantu pajang produk serta sekaligus sebagai pembatas area pada acara tersebut.

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan *booth* yang efektif bagi kegiatan pameran dengan desain *booth* yang mudah dalam perakitan dan ringkas pada saat pembongkaran serta menciptakan *booth* yang bisa beradaptasi terhadap kondisi ruangan yang memiliki luas beragam

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam perancangan modular *booth* untuk produk makanan dan minuman adalah metode milik Kembel.



Gambar 1. Metode perancangan
Sumber : Kembel

Metode milik Kembel terdiri dari lima tahapan, yakni (1) *empathize* sebagai langkah mencari permasalahan, (2) *define* sebagai proses perumusan masalah, (3) *ideate* sebagai langkah perancangan untuk menjawab permasalahan, (4) *prototype* adalah proses perwujudan hasil rancangan, dan (5) *test* untuk menilai hasil rancangan dalam menjawab permasalahan. Namun dalam perancangan ini penulis membatasi tahapan metode sampai pada tahap ke tiga, yaitu *ideate*.

A. Empathize

Tahap pertama dari proses perancangan adalah mengidentifikasi latar belakang masalah yang berkaitan dengan *booth*, kondisi area pameran, sampai kebutuhan dari masing-masing tipe makanan (*snack*, makanan utama, *dessert*, minuman). Pengumpulan data-data literatur yang berkaitan dengan topik-topik perancangan juga dilakukan pada tahap pertama ini.

B. Define

Pada tahap *define*, perancang akan menjabarkan hasil identifikasi masalah dengan bantuan literatur sebagai pedoman perancangan serta sebagai alat bantu untuk merumuskan masalah. Hasil identifikasi dan literatur tersebut dijabarkan dalam bentuk *programming* sehingga dari data-data tersebut bisa memberikan kesimpulan terkait masalah dan kebutuhan apa saja yang akan digunakan sebagai pedoman perancangan nantinya.

C. Ideate

Tahap ideasi adalah tahap dimana perancangan akan menghasilkan sebuah desain sebagai solusi dan jawaban terhadap permasalahan yang ada. Ideasi dalam perancangan adalah merumuskan dan menuangkan ide-ide desain sebagai konsep perancangan. Konsep tersebut akan dilanjutkan dengan sketsa-sketsa desain yang akan terus dikembangkan sebanyak mungkin kemudian dipilih yang terbaik dan yang paling menjawab permasalahan sebelumnya.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Booth

Booth merupakan sebuah ruang yang terletak di dalam ruang. Secara umum, *booth* digunakan untuk kepentingan bisnis atau pameran dengan waktu dan area yang terbatas.

Booth memiliki sifat sebagai pemenuhan (*complying*), berkomunikasi (*communicating*), nyaman (*comforting*). *Booth* terdiri dari beberapa jenis dalam pameran, yaitu (1) *display booth*, yang terbuat dari *frame* aluminium dengan latar yang dapat diganti dan (2) *modular booth*, yang menggunakan komponen terpisah sehingga dapat dipasang-dibongkar secara mudah, cepat, serta menghemat biaya dan waktu [1].

Perancangan *booth* yang baik harus dapat memenuhi sepuluh kategori dalam desain, yaitu (1) *booth* memiliki tingkat kegunaan atau fungsi yang tinggi, (2) aman, (3) produk berumur panjang atau tidak cepat usang, (4) *booth* harus ergonomis, (5) memiliki kemampuan yang mandiri dari segi konstruksi maupun bentuk, (6) *booth* dapat sesuai dengan kondisi lingkungan, (7) haruslah ramah lingkungan, (8) cara kerja mudah dimengerti, (9) kualitas desain tinggi, dan (10) dapat menstimulasi perasaan [3].

B. Display

Display merupakan salah satu bagian terpenting dalam keseharian *operational market* karena *display* memiliki fungsi sebagai tempat untuk memajang produk yang akan dijual [2].

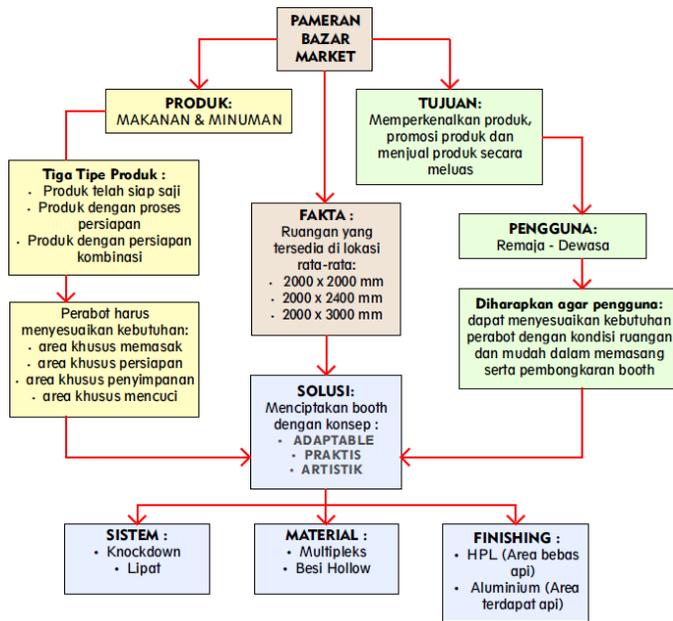
Pentingnya sebuah *display* tentu memiliki tujuan, yaitu sebagai *attention* dan *interest customer* yang akan menimbulkan *desire* dan *action* pada customer sehingga timbul keinginan untuk memiliki barang-barang yang sedang dipamerkan [3].

Penempatan *display* sebaiknya dilokasi terbuka atau dapat dibatasi dengan dinding partisi yang tidak terlalu tinggi. Dalam penempatannya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menata produk, yaitu dengan menganalisa karakteristik produk sebelum menatanya dalam rak *display* atau memperhatikan terlebih dahulu lokasi pameran dengan lingkungan untuk menjadi pusat perhatian pengunjung.

Jenis *display* secara umum terbagi menjadi enam macam, yaitu (1) *open display*, *display* yang bersifat terbuka, (2) *island display*, *display* yang posisinya terletak ditengah-tengah toko, (3) *wall display*, *display* yang diletakkan pada sisi dinding, (4) *accent display*, *display* yang diperuntukkan untuk barang terbaru dan untuk menonjolkan barang yang dapat menarik perhatian konsumen, (5) *close display*, jenis *display* ini tertutup sehingga tidak dapat disentuh atau diganggu pengunjung, dan (6) *special display*, dirancang khusus untuk produk yang tidak dapat disentuh, dipegang, selain dari pegawai toko [2].

IV. KONSEP DESAIN

Pada tahapan ketiga yaitu idea, konsep desain dirancang sebagai pedoman dalam perancangan *booth* modular. Konsep perancangan yaitu berdasarkan kebutuhan serta fakta nyata yang digabungkan secara bersama untuk menghasilkan sebuah solusi untuk perancangan. Berikut *mind map* konsep desain:



Gambar 2. Mind map konsep

Kesimpulannya adalah dibutuhkannya sebuah *booth* pameran yang terdiri dari modul-modul berupa perabot yang disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas masing-masing. Solusi tersebut muncul karena pameran dan sejenisnya memiliki tujuan utama, yaitu untuk memperkenalkan, mempromosikan, serta memasarkan produk. Terkait bidang makanan dan minuman, berdasarkan hasil analisa adalah produk makanan dan minuman terbagi menjadi tiga jenis, yaitu produk telah siap untuk disajikan, produk membutuhkan persiapan sebelum disajikan, dan produk memiliki proses kombinasi, yaitu siap saji dan membutuhkan persiapan. Maka dari itu, konsep desain dibuat berdasarkan dari tujuan dan kebutuhan sehingga dapat menghasilkan solusi yang tepat bagi perancangan *booth modular* yang khusus untuk produk makanan dan minuman, yaitu menciptakan rancangan *booth* melalui lebar modul dengan ukuran 50cm menggunakan sistem *knockdown* dan lipat. Transformasi desain adalah tahapan selanjutnya dari konsep desain yang masih termasuk ke dalam tahap *idea*. Transformasi desain terbagi menjadi tiga rancangan yang masing-masing transformasi terdiri dari beberapa modul, berikut sketsa masing-masing transformasi desain:

V. TRANSFORMASI DESAIN

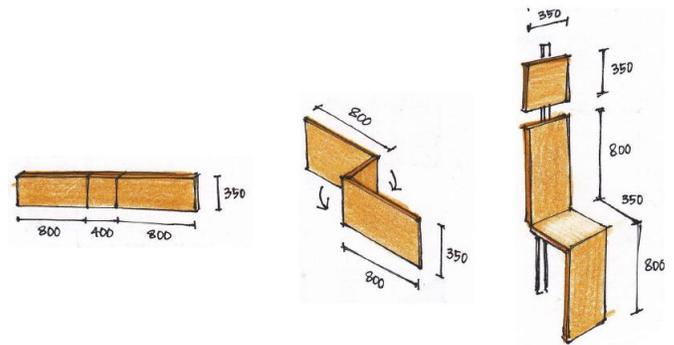
Transformasi desain terbagi menjadi tiga rancangan yang masing-masing transformasi terdiri dari beberapa modul, berikut sketsa masing-masing transformasi desain:

A. Transformasi Desain 1

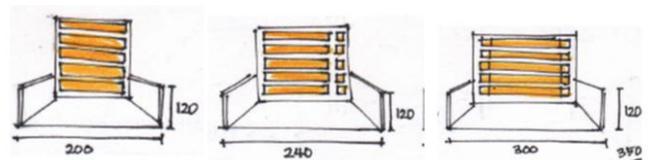
Transformasi desain pertama adalah desain khusus modular *booth* untuk produk makanan yang telah siap saji. Desain *booth* terdiri dari tiga komponen pembentuk, yaitu:

1) Papan *Backdrop*

Mebel dengan bentuk berupa papan yang dapat berubah mengikuti kebutuhan fasilitas penggunanya atau berdasarkan luas area yang tersedia.



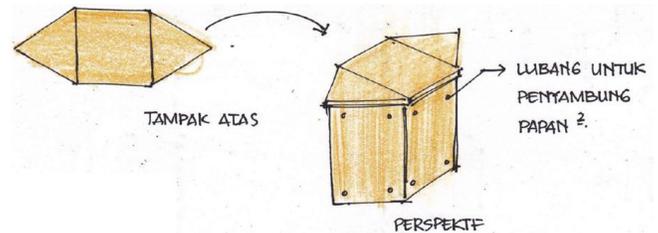
Gambar 3. Bentuk papan ukuran 200 x 200 cm



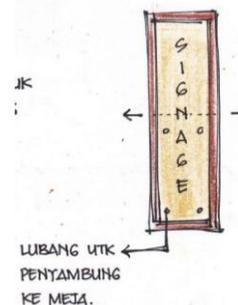
Gambar 4. Adaptable di berbagai ruangan

2) Meja dengan *Signage* dan *Area Display*

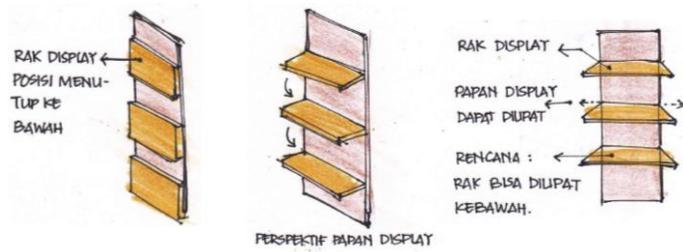
Desain 2 terinspirasi dari bentuk geometri yaitu kotak dengan kombinasi bentuk segitiga. Mebel dirancang agar mampu beradaptasi menyesuaikan kebutuhan pengguna dimana bentuk mebel dapat berubah menjadi meja kotak biasa hingga dapat diperluas menjadi ukuran meja yang lebar dan lapang. Selain meja, ditambahkan papan *signage* dan papan *display* sebagai aksesori agar terlihat lebih menarik.



Gambar 5. Desain 2



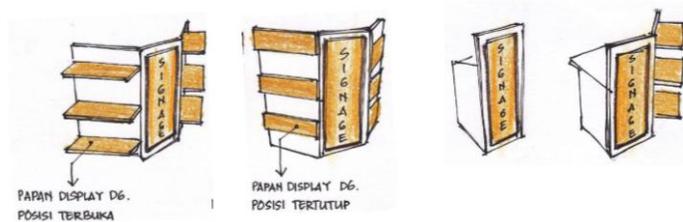
Gambar 6. Desain Papan Signage



Gambar 7. Desain Papan Display



Gambar 10. Evolusi 2



Gambar 8. Desain 2 Secara Keseluruhan

3) Desain *Cabinet Full Set 1*

Desain mebel ke tiga di desain dengan menggabungkan komponen penting dalam pameran, yaitu *signage*, meja, *lighting*, *storage*. Mebel di desain dengan kemampuan yang dapat berubah-ubah menyesuaikan kebutuhan pengguna.

- Mebel dapat dibentuk menjadi meja dengan tambahan dinding sebagai partisi atau *signage*. Mebel juga dilengkapi dengan lampu dibagian atas mebel sebagai pencahayaan agar terlihat lebih menarik.



Gambar 9. Evolusi 1

- Mebel dalam bentuk yang sama seperti nomor 1, tetapi dengan tambahan aksesoris papan dalam bentuk *display*, sehingga dapat dimanfaatkan untuk *display* produk atau untuk menyimpan produk maupun kebutuhan

- Mebel dalam bentuk yang sama seperti nomor 1, tetapi tanpa menggunakan atap dan pencahayaan.



Gambar 11. Evolusi 3

- Meja pada mebel desain 3 terdapat 2 buah dengan lebar ukuran masing-masing 30cm. meja tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 12. Evolusi 4

- Meja didesain agar dapat berubah menjadi *desk buffet*, yaitu meja sebagai media untuk menyusun beberapa jenis makanan.



Gambar 13. Meja sebagai desk buffet

- Konstruksi meja menggunakan konstruksi mati dengan tujuan agar meja dapat berfungsi sebagai *packaging* pada saat mebel sedang tidak digunakan.



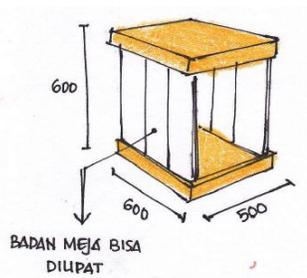
Gambar 6.14. Meja sekaligus sebagai *packaging*

B. Transformasi Desain 2

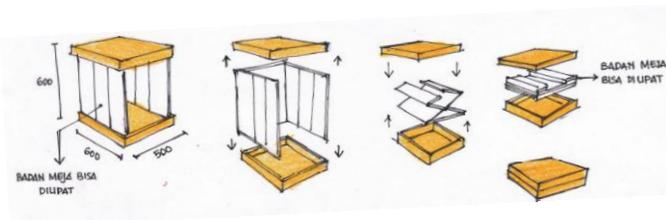
Transformasi desain kedua adalah desain modular *booth* untuk produk makanan dan minuman yang membutuhkan proses sebelum disajikan kepada konsumen. Desain *booth* terdiri dari empat modul, yaitu:

1) Meja Kompor

Desain meja dirancang khusus untuk digunakan saat memasak. Meja ini memiliki ukuran yang lebih rendah dibanding meja persiapan, yaitu dengan ketinggian 600 mm. Meja di desain menggunakan sistem konstruksi lipat.



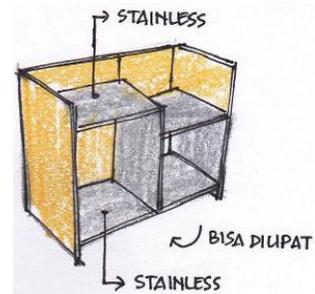
Gambar 6.15. Bentuk Desain Meja Memasak



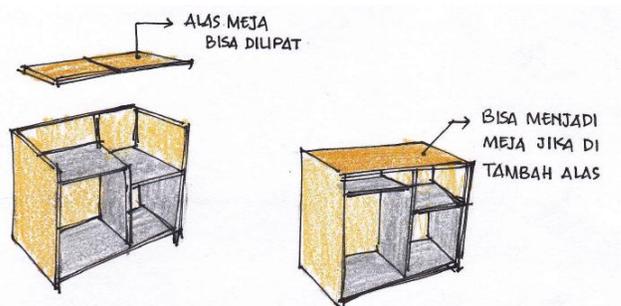
Gambar 6.16. Perubahan bentuk meja

2) Meja Multifungsi

Pemasaran produk makanan dan minuman melalui pameran dan sejenisnya memiliki pertimbangan khusus terkait proses pencucian peralatan dapur pada saat melakukan aktivitas memasak. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah rancangan desain yang mewadahi area untuk mencuci.



Gambar 6.17. Meja untuk area mencuci



Gambar 6.18. Meja mencuci dapat berubah menjadi meja sebagai area persiapan



Gambar 6.19. Meja dapat dilipat menjadi ukuran yang lebih kecil

3) Cabinet Full Set 2

Bentuk desain yang dirancang sama seperti desain *cabinet full set 1* pada transformasi 1 namun dengan perbedaan dibagian atap. Pada desain ini, atap di rancang secara penuh dengan tambahan tiang modul yang memiliki ukuran 500mm per modulnya. Modul tersebut sesuai dengan kelipatan area yang sering digunakan oleh tenan pameran, sehingga atap dapat menyesuaikan ukuran ruangan yang disediakan.



Gambar 6.20. Bentuk desain mebel 3

4) Papan Dekorasi

Perancangan papan ini lebih bertujuan sebagai elemen dekorasi namun tetap memiliki fungsinya pada saat diperlukan, yaitu sebagai alas meja untuk menyajikan makanan kepada pembeli.



Gambar 6.21. Bentuk papan sebagai elemen dekorasi



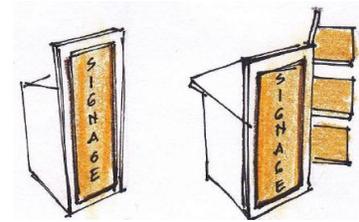
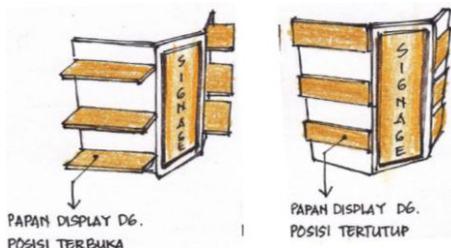
Gambar 6.22. Evolusi papan dekorasi menjadi alas meja dengan melipat sebagian papan kayu yang berada dibagian atas.

C. Transformasi Desain 3

Transformasi desain ketiga adalah desain khusus modular booth untuk produk makanan dengan proses kombinasi. Proses kombinasi adalah proses penyajian kepada konsumen dalam bentuk siap saji dan membutuhkan persiapan terlebih dahulu. Desain booth terdiri dari tiga modul, yaitu:

1) Meja dengan Signage dan Area Display 2

Pada desain ini memiliki persamaan bentuk desain dengan meja signage dan area display pada transformasi 1, namun memiliki dimensi yang berbeda, yaitu meja dengan ketinggian 600mm untuk digunakan sebagai area memasak.



Gambar 6.23. Desain 1 secara keseluruhan

2) Meja Multifungsi

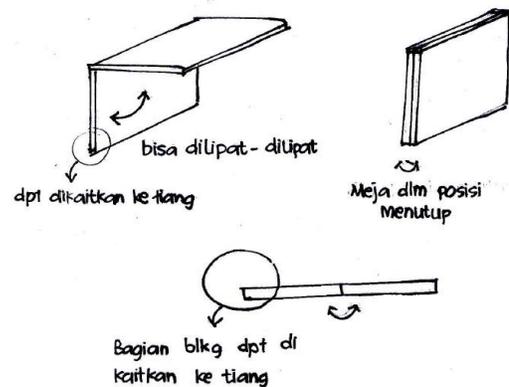
Perancangan meja multifungsi menerapkan 2 aspek, yaitu sebagai meja persiapan dengan ketinggian 700mm yang memiliki kemampuan berubah menjadi meja display melalui alas meja. Alas meja dapat diatur ketinggiannya sesuai dengan kebutuhan pengguna.



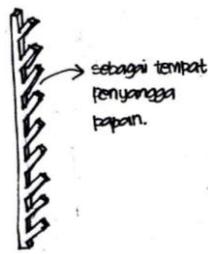
Gambar 6.24. Meja persiapan dengan alas bagian meja yang memiliki kemampuan untuk berubah-ubah menjadi meja untuk mendisplay produk.

3) Papan Backdrop 2

Desain papan backdrop 2 tidak jauh berbeda dengan desain papan backdrop 1 pada transformasi 1. Desain ini dirancang dengan memikirkan aspek elemen ruang yaitu dinding. Dinding yang di desain dirancang agar dapat berfungsi menjadi beberapa komponen, yaitu sebagai meja, signage, dan papan display produk.



Gambar 6.25. Desain papan sebagai dinding yang bisa berfungsi juga sebagai signage, meja, dan papan display.



Gambar 6.26. Tiang penegak sebagai elemen pendukung dinding, meja, dan papan display

VI. DESAIN AKHIR

A. Booth Khusus Produk Siap Saji

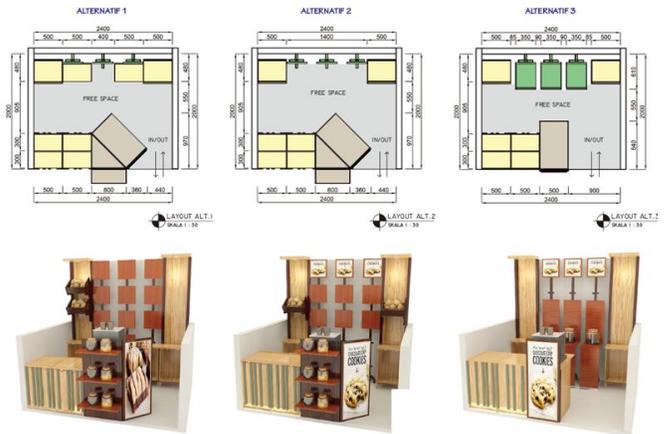
Desain booth terdiri dari 3 modul mebel dengan kemampuan adaptasi yang baik terhadap berbagai macam luasan area. Berdasarkan survey lapangan, desain modul dapat digunakan di tiga tipe ruang, yaitu:

1) Ruang seluas 2000 x 3000 mm



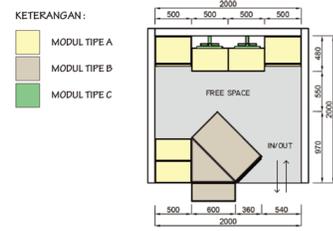
Gambar 27. Mebel-mebel dapat digunakan di area stan seluas 2000 x 3000mm.

2) Ruang seluas 2000 x 2400 mm



Gambar 28. Mebel-mebel dapat digunakan di area stan seluas 2000 x 2400mm.

3) Ruang seluas 2000 x 2000 mm

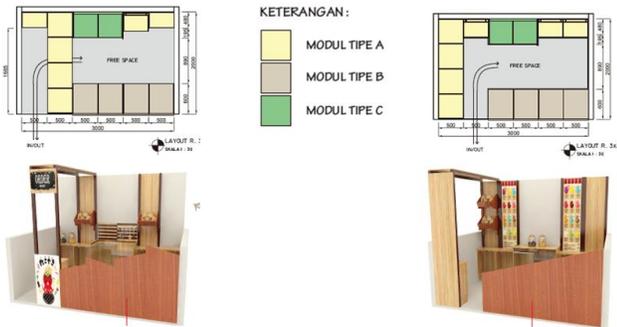


Gambar 29. Mebel-mebel dapat digunakan di area stan seluas 2000 x 2000mm.

B. Booth Khusus Produk dengan Proses Persiapan

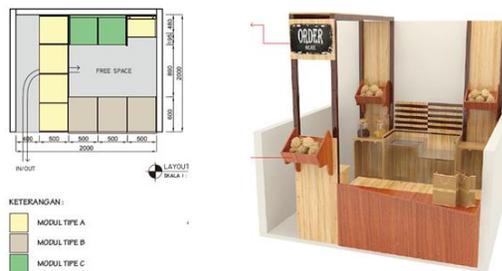
Desain booth untuk produk dengan persiapan terdiri dari tiga tipe mebel. Ketiga bentuk mebel akan dikombinasikan bersamaan pada ruangan stan yang memiliki luas area beragam. Berdasarkan hasil pengamatan luas area stan dilapangan, ketiga tipe mebel dapat diaplikasikan seperti berikut:

1) Ruang seluas 2000 x 3000 mm



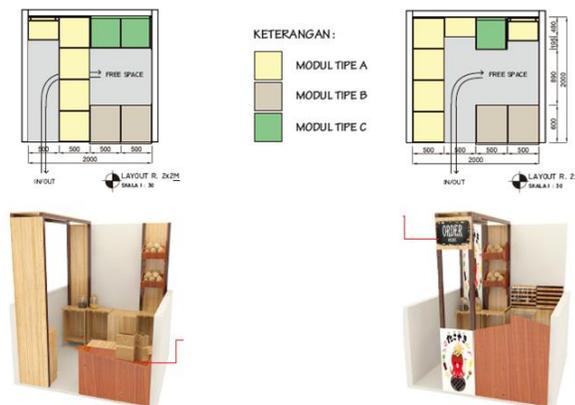
Gambar 30. Mebel-mebel dapat digunakan di area stan seluas 2000 x 3000mm.

2) Ruang seluas 2000 x 2400 mm



Gambar 31. Mebel-mebel dapat digunakan di area stan seluas 2000 x 2400mm.

3) Ruang seluas 2000 x 2000 mm



Gambar 32. Mebel-mebel dapat digunakan di area stan seluas 2000 x 2000 mm.

C. Booth Khusus Produk Siap Saji

Desain booth khusus produk dengan proses kombinasi terdiri dari tiga tipe mebel yang didesain berdasarkan kebutuhan aktivitas pengguna, yaitu produk telah siap untuk disajikan serta produk membutuhkan proses terlebih dahulu.

Ketiga tipe mebel dapat menyesuaikan ukuran ruang yang secara umum booth terdiri dari tiga ukuran ruang, yaitu:

1) Ruang seluas 2000 x 3000 mm

Mebel-mebel dapat diaplikasikan pada ruang dengan luas 2000 x 3000 mm.



Gambar 33. Layout Booth pada area 2000 x 3000 mm

2) Ruang seluas 2000 x 2400 mm



Gambar 34. Layout Booth pada area 2000 x 2400 mm

3) Ruang seluas 2000 x 2000 mm



Gambar 35. Layout Booth pada area 2000 x 2000 mm

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dikomparasikan dengan hasil wawancara dan data lapangan, maka diperoleh rumusan masalah terkait kebutuhan pameran, yaitu perancangan *booth* yang bersifat *modular* untuk produk makanan dan minuman.

Berdasarkan hasil *survey*, kebutuhan yang paling penting dalam pameran adalah mudahnya proses perakitan dan pembongkaran *booth* dengan desain mebel yang dapat *adaptable* terhadap berbagai macam kondisi ruangan mengingat luas area stan memiliki ukuran yang beragam sesuai dengan ketentuan dari masing-masing tenan.

Perancangan tidak hanya memikirkan konstruksi dan ukuran ruang saja, tetapi sebagai seorang desainer, perancangan juga harus dapat membangun *image* atau *brand* dari sebuah *retail* dengan desain yang menarik tanpa mengurangi fungsi dan kebutuhan penggunaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis, utamanya kepada Ir. Hedy C. Indrani, M.T., selaku ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Dr. Drs. I Gusti Ardana M. Erg., selaku dosen pembimbing I, Sherly de Yong, S.Sn., M.T., selaku dosen pembimbing II, Ronald H.I. Sitindjak, S.Sn, M.Sn dan Poppy Firtatwentyna, S.T., selaku Koordinator Tugas Akhir, serta kepada semua pihak yang sudah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin, Lisa. "*Perancangan Modular Indoor Booth untuk Produk Pakaian, Sepatu, dan Makanan*". Surabaya: Universitas Kristen Petra (2014).
- [2] Widjaja, Fenny. "*Perancangan Interior Supermarket Golden Sweet di Kendari Sulawesi Tenggara*". Surabaya: Universitas Kristen Petra (2013).
- [3] Wagiri, Felicia. "*Kajian dan Perancangan Mebel Fleksibel pada Retail Sepatu dan Tas Bergaya Modern*". Surabaya: Universitas Kristen Petra (2014).