

Perancangan *Indoor Modular Booth Display* untuk Produk Fashion

Kevin Hartanto Filbert

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: kvin_hf@yahoo.com

Abstrak— Berkembangnya *shopping centre* di Surabaya menjadikan pelaku bisnis mulai berinovasi dalam menciptakan peluang usaha. Saat ini muncul berbagai *market* yang hanya berlangsung selama 3 hari untuk mawadahi para pelaku bisnis, baik yang baru maupun lama. Sehingga muncul permasalahan desain *booth display*, pemilihan material dan sistem konstruksi yang tepat sehingga menjawab kebutuhan *display* yang memiliki banyak fungsi (multifungsi), yaitu mengakomodasi kebutuhan *display* baju, sepatu, tas, dan aksesoris serta mudah dibongkar pasang (*knockdown*). Selain untuk memasarkan produknya, kegiatan *market* ini menjadi salah satu alternatif untuk mempromosikan *brand* yang mereka bawa, agar dikenal oleh masyarakat.

Metode yang digunakan dalam perancangan dimulai dari tahap *empathize* dan *define* pengumpulan data dengan observasi langsung dan wawancara, baik kepada *tenant* maupun pihak penyelenggara *pop-up market*. Setelah tahap pengumpulan data, data yang ada dianalisa. Kemudian dilanjutkan ke tahap *ideate*, melalui proses *brainstorming* ide, memecahkan permasalahan, dan menentukan nilai-nilai dari perancangan. Setelah tahap *ideate* lanjut ke tahap *prototype*, dimana proses memvisualkan ide-ide untuk mendapatkan hasil yang diinginkan sampai ke tahap pembuatan yang diwujudkan dalam bentuk *prototype* dengan skala 1:1. Setelah *prototype* jadi, dilakukan *test* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna dan disempurnakan melalui tahap *implement* untuk menyempurnakan produk.

Hasil dari perancangan ini adalah produk yang telah dirancang diorientasikan dapat diubah menjadi berbagai model dari bahan yang sama, dengan fungsi yang dapat mengakomodasi kebutuhan *display* baju, sepatu, tas, dan aksesoris yang tetap terpenuhi di setiap modulnya. Penerapan konsep modular diaplikasikan dengan sistem *knockdown*, dengan menggunakan pipa stalbuis yang terdiri dari 3 ukuran yaitu, 40 cm, 21.2 cm, dan 20 cm. Untuk menyambungkan pipa stalbuis menggunakan sambungan uno joker, sambungan mur dan baut, serta sambungan dalam. Sebagai penampang datar menggunakan terpal kain kanvas yang terdiri dari 2 ukuran yaitu, 13 cm x 51 cm dan 4 cm x 51 cm.

Kata Kunci— *Booth, Display, Indoor, Modular.*

Abstrac— The growth of shopping center in Surabaya makes the business begin to innovate in creating business opportunities. Currently emerging markets that only last for 3 days to accommodate the businessmen, both new and old. So there are problems display booth display design, selection of materials and construction systems appropriate to answer the needs of displays that have many functions (multifunction), which accommodates the needs of display clothes, shoes, bags, accessories and easily dismantled pairs (*knockdown*). In addition to marketing its

products, this market activity became one of the alternatives to promote the brand they bring, to be known by the public.

The method used in the design starts from the stage of *empathize* and *define* the data collection with direct observation and interviews, both to the tenant and the organizers of *pop-up market*. After the data collection phase, the existing data is analyzed. Then proceed to the *ideate* stage, through the *brainstorming* process of ideas, solve problems, and determine the values of the design. After the *ideate* stage go to the *prototype* stage, where the process of visualizing ideas to get the desired result up to the manufacturing stage is realized in the form of *prototype* with a scale of 1: 1. After the *prototype* finished, a test is done to get feedback from users and refined through *Implement* stage to improve the product.

The result of this design is that the product has been oriented designed to be converted into various models of the same material, with functions that can accommodate the needs of display clothes, shoes, bags, and accessories that remain fulfilled in each module. Application of modular concept applied with *knockdown* system, using stalbuis pipe consisting of 3 size that is, 40 cm, 21.2 cm, and 20 cm. To connect a stalbuis pipe using a uno joker joint, a nut and bolt joint, and a deep joint. As a flat cross section using canvas sheeting tarp consisting of 2 sizes that is, 13 cm x 51 cm and 4 cm x 51 cm.

Keyword— *Booth, Display, Indoor, Modular.*

I. PENDAHULUAN

Bertambahnya *shopping centre* di Surabaya dari tahun ke tahun menjadikan peluang bisnis bagi para pelaku bisnis terutama di bidang *fashion*, karena banyak pengunjung yang berkunjung ke *shopping centre*, dimana sebagian besar pengunjung yang berkunjung karena ingin berbelanja pakaian. Fenomena tersebut menyebabkan kebanyakan *mall* yang ada menjual berbagai jenis *fashion* baik untuk pria maupun wanita yang berada di *boutique*, *factory outlet* ataupun di *department store* yang mempunyai fasilitas pelayanan dan mutu yang sesuai dengan standart yang diterapkan tiap toko. *Fashion* adalah jenis *tenant* utama dari sebuah *shopping centre* atau *mall*, berupa toko baju anak, pria dan wanita, termasuk toko aksesoris dan kosmetik. Ketika pengunjung melihat pakaian yang dipajang di etalase toko dan menarik menurut pengunjung tersebut, maka pengunjung tersebut akan membeli pakaian yang diinginkan meskipun harus mengeluarkan uang lebih demi mendapatkan pakaian yang diinginkan.

Namun dengan adanya perkembangan jaman yang *modern*, kegiatan berjualan didalam mall tidak terpaku pada *tenant-tenant* utama yang ada di *mall*. Seperti kita ketahui beberapa waktu ini mulai *booming pop-up market* yang berada di *mall* dengan mengusung tema-tema yang menarik. Bagi pelaku-pelaku bisnis yang baru ataupun lama kegiatan *bazaar* yang berlangsung selama beberapa

hari ini, bisa menjadi peluang baru bagi pengusaha untuk mengenalkan produk-produknya dan tentunya untuk mencari keuntungan. Dengan adanya kegiatan ini, muncullah suatu tuntutan lain di dalam kegiatan berbisnis. Bagaimana menciptakan desain *stand* yang mudah untuk dibongkar pasang (*knockdown*) karena kegiatan *bazaar* hanya berlangsung 3-4 hari saja, memiliki banyak kegunaan ketika dipakai berjualan, karena seperti kita ketahui, ketika berbicara *fashion* berarti menyangkut banyak hal seperti pakaian, tas, sepatu dan aksesoris (multifungsi), mampu menambah nilai dari produk-produk yang dijual dan memiliki *point of interest* bagi pengunjung yang lewat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Karya perancangan ini meninjau dari beberapa perancangan sejenis dari perancangan yang sebelumnya, yang berjudul Perancangan *Modular Indoor Booth* untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan yang membahas perancangan *booth* dengan sistem *knockdown*, sistem modular dengan fungsi sebagai *display* dan *storage* [1]. Perancangan yang berjudul Perancangan *Indoor Shape-Changing Fashion Pop-Up Store* dengan sistem *Knockdown* yang membahas sistem *knockdown* yang dapat dibongkar pasang dan dapat berubah bentuk [2]. Perancangan *Compact Booth* untuk Produk Pakaian dan Aksesoris Pada *Indoor Market* yang membahas sistem *knockdown*, penggunaan *hardware*, dan modular set [3]. Perancangan *Indoor Modular Meuble* untuk *Booth Fashion Pop-Up Market* di Surabaya yang membahas sistem *knockdown* dan sistem lipat [4].

Dalam perancangan yang sudah dilakukan, perancang menggunakan acuan utama dari perancangan sebelumnya yang berjudul Perancangan *Modular Indoor Booth* untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan [1], dimana pada perancangan yang baru, menggunakan sistem modular dan *knockdown* yang disempurnakan dan diaplikasikan pada desain yang baru. Untuk membantu perancangan yang dibuat, perancang juga menggunakan pedoman dari literature yang ada.

Pameran adalah sebuah tampilan yang menstimulasi dan menguak ketertarikan terhadap produk, ide, maupun sebuah organisasi. Pameran sendiri diorganisir dan diatur untuk menyediakan kesenangan dan pencerahan bagi beberapa pengunjung khusus (*tenant*) dan bisa digunakan untuk mengedukasi, mengiklan dan menyebarkan produk tertentu [5].

Elemen pembentuk ruang yakni adanya tempat, sirkulasi dan objek. Pengguna boleh bekerja dalam satu tempat yang sama, namun pengalaman yang didapatkan berbeda karena pekerjaan yang berbeda menyebabkan mereka mengalami area sirkulasi yang berbeda dan area kerja yang berbeda [6].

A. Ruang

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan, saat kita menata sebuah ruang dalam *tenant*, yaitu:

1. Musik dapat membuat pengunjung tidak lagi memusingkan mengenai waktu dan tempat pada saat mengalami pengalaman ruang tertentu.
2. *Point of interest* dari sebuah pameran, apa yang membuat pengunjung ingin masuk ke dalam, mulai dari pengunjung yang ingin berbelanja, hanya sekedar melihat-lihat, yang membawa anak kecil, yang ingin berkumpul bersama keluarga, yang hanya ingin bermain tanpa mengeluarkan biaya (gratis).
3. Sampai seberapa jauh atau dekat jarak pandang yang sesuai untuk *stand* pada saat pengunjung ingin melihat-lihat sambil jalan, tanpa harus berhenti di depan *stand* tersebut. Karena sebuah pameran pasti dihadiri oleh banyak pengunjung pada satu waktu tertentu. Bagaimana jarak yang pas untuk pengunjung agar dapat mengetahui barang yang dipamerkan oleh *stand* tersebut.

4. Ruang yang berhasil adalah ruang yang dapat memberikan *mood* dan *feeling* yang diharapkan terjadi pada saat itu.

Pameran termasuk ke dalam lingkup ruang publik, dimana pengunjung dan *tenant* dapat bersosialisasi. Kebutuhan utama ruang publik yakni kenyamanan, relaksasi, penggunaan aktif, penggunaan pasif, dan pengalaman baru. Hal ini bisa didapatkan dengan membuka *stand* yang sebelumnya tidak dihadirkan pada kalangan masyarakat yang menjadi tujuan pameran dan *booth* yang dapat menarik minat dari pengunjung.

B. Display

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, sekaligus sebagai tempat untuk menyimpan stok barang.

Sistem *display* yang baik adalah yang menunjang presentasi karya dengan efektif sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat. Begitu pula halnya dengan sistem sirkulasi yang berhubungan erat dengan para pengunjung yang berkegiatan aktif didalamnya. Pengunjung diharapkan terus bergerak dan tidak bersikap statis saat memperhatikan karya, namun dilain sisi juga dapat memberikan kenyamanan ketika berdiri dalam memperhatikan karya dalam beberapa waktu tertentu. Karya dalam hal pameran adalah benda yang dijual atau ditawarkan kepada pengunjung [7].

Faktor yang perlu diperhatikan dalam peletakan *display* barang agar dapat menarik perhatian pengunjung adalah [7]:

1. Objek yang menggunakan pencahayaan yang terang dapat lebih muda dilihat oleh pengunjung dalam waktu yang singkat. Hal ini biasanya digunakan pada *window display* sebuah toko, sehingga objek-objek tersebut dapat bercerita dan ditangkap oleh pengunjung dalam waktu singkat.
2. *Size*, objek dan detail yang besar akan lebih mudah dilihat pengunjung. Objek kecil membutuhkan pencahayaan yang lebih terang supaya dapat dilihat dengan jelas.
3. Kontras, tingkat kontras yang tinggi antara objek dan *background* dapat menarik perhatian pengunjung dengan baik. Kontras dapat dihasilkan melalui pencahayaan dan pemakaian warna.
4. *Brightness*, dapat memberikan bentuk yang jelas pada objek.
5. *Color*, warna yang kuat akan menguntungkan jika digunakan pada area yang kecil. Karena penggunaan warna yang kuat pada area yang luas/besar akan membingungkan, tidak menyenangkan, dan dapat merusak perhatian pengunjung terhadap barang yang dijual.

C. Signage

Pembentukan *signage* lebih dikhususkan kepada apakah pesan yang ingin ditunjukkan tersampaikan dengan baik, tidak terbatas hanya pada kata-kata saja, semakin sedikit huruf, semakin baik, semakin *simple*, semakin efektif. Perlakuan terhadap *signage* dapat menggunakan warna yang terang, digabung dengan *graphic design* yang memanfaatkan multimedia dengan maksimal. Bagaimana dengan desain yang ditampilkan, penerima dalam hal ini pengunjung tidak sampai salah menginterpretasi.

Signage dan *graphic* akan menghidupkan sebuah *interior booth*, sehingga mampu menyampaikan informasi dengan baik dan sekaligus menarik minat pengunjung [8].

D. Sistem Knock Down

Perabot yang dapat dibongkar pasang sesuai keinginan, jika ada yang ingin dibuat permanen bisa dengan disekrup, namun bila perabot ingin dipindahkan, dapat dilepas dan dipasang kembali.

Konstruksi perlu diperhatikan karena berkaitan dengan beban yang akan ditahan. Beberapa bentuk sistem *fitting knock-down*:



Gambar 1. Pipa dan *Fittings*

III. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

Pop-up market merupakan pameran dengan jangka waktu yang pendek, yang berlangsung sekitar 3-4 hari saja.



Gambar 2. Suasana *Pop-Up Market* IDN Creative Fest “Hyperlink Project”

Perancangan ini akan menggunakan sistem *knockdown* dengan tujuan memberikan kemudahan bagi *tenant* untuk bongkar pasang *booth display*, karena waktu yang diberikan tidak banyak (H-1) pada saat pusat perbelanjaan selesai beroperasi. Target dari perancangan *booth* ini, dapat dipakai secara *universal* dengan tujuan agar pengguna baik yang sudah memiliki *brand* ternama maupun baru bisa menggunakan *booth* ini.

Standar ukuran *booth pop-up market* tergantung pada pihak penyelenggara acara. Ukuran yang biasa dipakai untuk tiap *stand* yaitu 2m x 2.5m, 2m x 3m, 2.5m x 3m dan 3m x 3m. Oleh karena itu desain harus bisa menyesuaikan dengan ukuran *stand* yang disediakan oleh penyelenggara.

Display yang digunakan meliputi sistem gantung baik kearah samping maupun kedepan, rak/meja untuk meletakkan baju, tas, sepatu, dan aksesoris yang dipajang, manekin untuk membantu memvisualisasikan proporsi antara barang dan penggunaanya, dan TV sebagai media promosi sekaligus sebagai media pemasaran barang apa saja yang ditawarkan dalam *tenant* tersebut.

Perancangan ini ditujukan untuk menjawab kebutuhan untuk menawarkan produk kepada konsumen, dengan adanya *indoor modular booth fashion*, diharapkan *tenant* bisa lebih mudah dalam pemasangan *display* baik sistem gantung, rak/meja dan manekin. Selain itu diharapkan juga bisa membantu dalam menarik minat pengunjung dan dalam memasarkan produknya serta menambah nilai jual dari produk yang dijual.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang dibawa dalam perancangan ini adalah *easy, efficient, compact and modular*. Konsep dari *easy* ditujukan pada kemudahan dalam penggunaan dan pemasangan serta kemudahan dalam pengangkutan. *Efficient* ditujukan pada efisien dalam pemanfaatan komponen menjadi *booth* dan memiliki banyak fungsi, efisien dalam kegiatan berjualan, efisien dalam pengemasan kembali. *Compact* ditujukan pada pemilihan bahan dan ukuran sesuai dengan kebutuhan, meminimalkan ruang dengan memanfaatkan bahan sebaik

mungkin, *packaging* yang padat dan rapi. *Modular* ditujukan pada mudah dibawa, dapat dibongkar pasang.

Pengaplikasian konsep terhadap perancangan diwujudkan melalui pemilihan bahan sebagai berikut:

A. Pipa Stalbuis

Material utama yang digunakan berupa pipa stalbuis dengan ukuran 1 dim, pertimbangan pengambilan bahan ini karena berat pipa stainless 6x lebih berat dari pipa stalbuis.



Gambar 3. Pipa Stalbuis

B. Sambungan Uno Joker

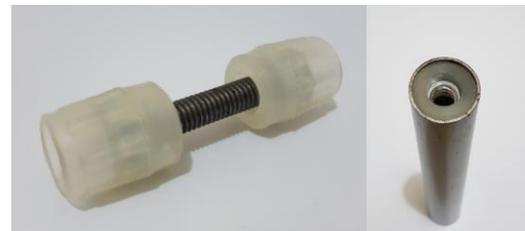
Sambungan yang digunakan menggunakan sambungan uno joker



Gambar 4. Sambungan Uno Joker

C. Sambungan antar pipa

1. Sambungan mur dan baut



Gambar 5. Sambungan Mur dan Baut

2. Sambungan Dalam



Gambar 6. Sambungan Dalam

D. *Terpal Kain Kanvas*



Gambar 7. Terpal Kain Kanvas

Kain kanvas yang digunakan berukuran:

1. 91 cm x 15 cm
2. 51 cm x 13 cm
3. 4 cm x 4 cm

E. *Tutup Pipa*

1. *Tutup Pipa Plastik*



Gambar 8. Tutup Pipa Plastik

2. *Tutup Pipa Besi*



Gambar 9. Tutup Pipa Besi

Dari bahan yang ada menghasilkan produk yang dapat diubah menjadi berbagai modul, yang memiliki banyak fungsi (multifungsi) yang dapat mengakomodasi kebutuhan display baju, sepatu, tas dan aksesoris di setiap modulnya, serta dapat dibongkar pasang (knockdown).

A. *Modul 1*



Gambar 10. Modul 1

B. *Modul 2*



Gambar 11. Modul 2

C. *Modul 3*



Gambar 12. Modul 3

D. *Modul 4*



Gambar 13. Modul 4

E. Modul 5



Gambar 14. Modul 5

Pengaplikasian modul dengan 3 macam bentuk site, yaitu:

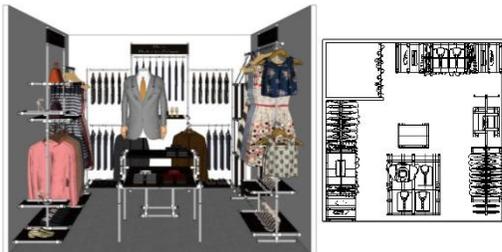
A. U Shape

Ukuran site: 3 m x 3 m
 Modul gantungan dan *display*: 3
 Modul meja dan kursi: 1



Gambar 15. U Shape

Ukuran site: 3 m x 3 m + kamar ganti: 1 m x 1 m
 Modul gantungan dan *display*: 3
 Modul meja dan kursi: 1



Gambar 16. U Shape + Kamar Ganti

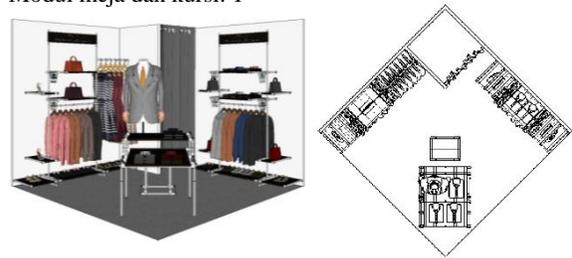
B. L Shape

Ukuran site: 3 m x 3 m
 Modul gantungan dan *display*: 3



Gambar 17. L Shape

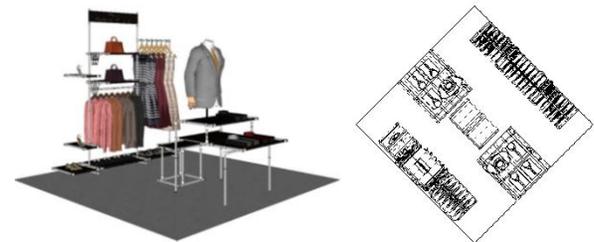
Ukuran site: 3 m x 3 m + kamar ganti: 1 m x 1 m
 Modul gantungan dan *display*: 2
 Modul meja dan kursi: 1



Gambar 18. L Shape + Kamar Ganti

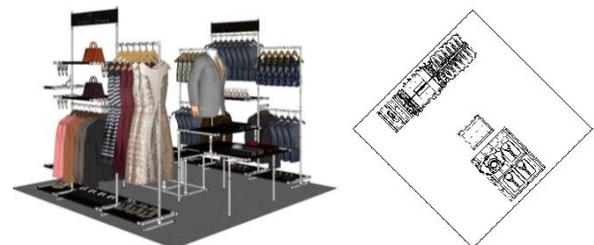
C. Island Shape

Ukuran site: 3 m x 3 m
 Modul gantungan dan *display*: 1
 Modul meja dan kursi: 1



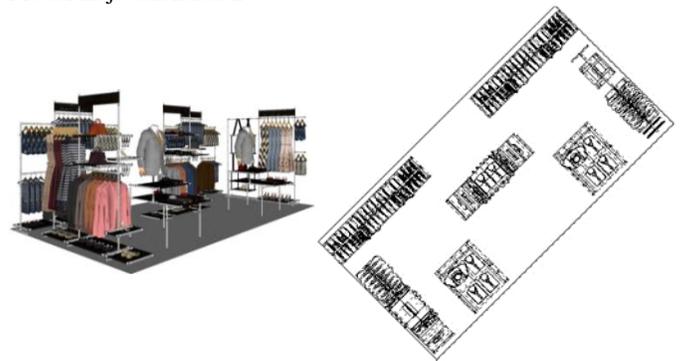
Gambar 19. Island Shape 1

Ukuran site: 3 m x 3 m
 Modul gantungan dan *display*: 2
 Modul meja dan kursi: 2



Gambar 20. Island Shape 2

Ukuran site: 6 m x 6 m
 Modul gantungan dan *display*: 5
 Modul meja dan kursi: 2



Gambar 21. Island Shape 3

V. KESIMPULAN

Perancangan dengan konsep *easy, efficient, compact, and modular* memberikan tantangan dalam inovasi desain. Setelah proses perancangan dan eksperimen konstruksi, upaya untuk menyelesaikan permasalahan multifungsi dan *knockdown* diuraikan sebagai berikut, produk yang telah dirancang diorientasikan dapat diubah menjadi berbagai model dari bahan yang sama, dengan fungsi yang dapat mengakomodasi kebutuhan *display* baju, sepatu, tas, dan aksesoris yang tetap terpenuhi di setiap modulnya.

Penerapan konsep modular diaplikasikan dengan sistem *knockdown*, dengan menggunakan pipa stalbuis yang terdiri dari 3 ukuran yaitu, 40 cm, 21.2 cm, dan 20 cm. Untuk menyambungkan pipa stalbuis menggunakan sambungan uno joker, sambungan mur dan baut, serta sambungan dalam. Sebagai penampang datar menggunakan terpal kain kanvas yang terdiri dari 2 ukuran, yaitu, 13 cm x 51 cm dan 4 cm x 51 cm.

Dalam pembuatan *prototype*, ditemui beberapa kendala mulai dari bahan, *hardware*, dan *finishing*. Perlu adanya pengembangan dan pertimbangan lagi untuk menyempurnakan desain. Untuk menyempurnakan kembali desain dari *indoor modular booth display* ini, ada beberapa saran yang bisa menunjang kedepannya, yaitu:

1. Pipa

Pemilihan bahan pipa stalbuis dengan pertimbangan berat, bisa menjadi pertimbangan lagi kedepannya. Disarankan untuk memilih bahan stainless, mengingat bahan pipa stainless memiliki *finishing* yang jauh lebih baik dibanding pipa stalbuis.

Pada pipa stalbuis yang telah dibuat setelah melalui proses *clear coat* dan pemasangan dengan sambungan uno joker, kekuatan dari *finishing clear coat* tidak mampu bertahan, sehingga kedepannya bisa memilih alternatif pipa stainless untuk menjadi bahan utama.

2. Sambungan

Baik dari sambungan uno joker maupun sambungan dalam, perlu penyempurnaan bentuk agar kestabilan dan kekuatan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin, Lisa. Perancangan *Modular Indoor Booth* untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan. *Jurnal Intra* Vol. 2, No. 2, 2014.
- [2] Stella, Vania. Perancangan *Indoor Shape-Changing Fashion Pop-Up Store* dengan sistem *Knockdown*. *Jurnal Intra* Vol. 3, No. 2, 2015.
- [3] Wijaya, Felicia. Perancangan *Compact Booth* untuk Produk Pakaian dan Aksesoris Pada *Indoor Market*. *Jurnal Intra* Vol. 4, No. 2, 2016.
- [4] Tanzil, Jacqueline. Perancangan *Indoor Modular Meuble* untuk *Booth Fashion Pop-Up Market* di Surabaya. *Jurnal Intra* Vol 4, No. 2, 2016.
- [5] Pegler, Martin M. *Visual Merchandising and Display Sixth Edition*. Canada: *Fairchild Books, a Division of Conde Nast Publications*, 2012.
- [6] Augustin, Sally. *PLACE ADVANTAGE Applied Psychology for Interior Architecture*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2009.
- [7] Natasya & Maharani, Yuni. "Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem *Display*, dan Pencahayaan pada Bandung *Contemporary Art Space*." *Jurnal Tingkat Sarjana Tingkat Seni Rupa* (2006): 1-3.
- [8] Lupton, Ellen. *Thinking With Type, 2nd Revised and Expanded Edition*. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc., 2010.