

Perancangan Perabot Modular Pameran Karya Mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Di Surabaya

Jesica Aprilliana dan Filipus Priyo Suprobo
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: m41412058@john.petra.ac.id; priyosuprobo@widyakartika.ac.id

Abstrak— Pameran hasil karya mahasiswa program studi Desain Interior Universitas Kristen Petra memiliki kompleksitas kebutuhan produk yang harus mampu dipenuhi oleh perabot penunjang pameran agar mampu menampilkan produk dengan menarik dan maksimal. Perabot yang memfasilitasi kegiatan harus memenuhi nilai kelayakan, fungsional, dan praktis karena pameran dilakukan dengan persiapan dan penyelenggaraan yang singkat namun harus mampu mawadahi kebutuhan produk yang bervariasi. Berpedoman pada metode desain Kembel dan pendekatan pragmatis dan tipologis menghasilkan perancangan berupa perabot menggunakan sistem *modular* dengan konstruksi bongkar pasang dan *adjustable* yang dapat ditata sesuai kebutuhan produk hasil karya secara vertikal dan horizontal display.

Kata Kunci— Interior, Modular, Perancangan, Pameran

Abstract— Interior Design of Petra Christian University Student's Products Exhibition has the complexity of display product needs that must be fulfilled by the supporting furniture exhibition in order to be able to display the product with interesting and maximum. The furniture must have a proper, functional and practical value because the exhibition must be done with a short preparation for only few days event and it must be able to fulfill the needs of various products. Based on the Kembel design method and using pragmatic and typological technique, turn out an exhibition furniture using a modular system with knock-down and adjustable construction that can be arranged according to the needs of the product for vertically and horizontally display.

Keyword— Design, Exhibition, Interior, Modular

I. PENDAHULUAN

Pameran hasil karya adalah salah satu media apresiasi secara visual yang dilakukan dalam usaha memperlihatkan keindahan dan keberhasilan suatu karya. Dalam dunia pendidikan media ini merupakan bagian penting dari proses pembelajaran karena dinilai efektif sebagai bentuk unjuk gigi produk-produk terbaik pada publik, dimana kegiatan ini mampu memberikan dampak yang positif bagi pengajar, murid, dan pengunjung

(Burton,2006). Pameran hasil karya pada umumnya dilakukan di sebuah area dengan mengusung konsep dan tema dalam penampilan dari pameran tersebut.

Dalam pendidikan tingkat tinggi, pameran hasil karya banyak dilakukan oleh program studi yang secara akademis mempelajari ilmu untuk menghasilkan sebuah produk yaitu Fakultas Seni dan Desain. Selain menjadi ajang apresiasi dan unjuk gigi, pameran hasil karya yang dihasilkan mahasiswanya bertujuan sebagai salah satu cara dalam proses penting *branding* diri kepada publik dimana hal ini akan menunjang mahasiswa dalam dunia kerja.

Universitas Kristen Petra merupakan 1 diantara 3 universitas di Surabaya yang mendapat akreditasi institusi A dimana, Program Studi Desain Interior yang bernaung di bawah Fakultas Seni dan Desain dengan akreditasi sangat baik menjadi salah satu program studi unggulan yang berdiri sejak tahun 1998 hingga kini (“Tentang Petra”). Program studi ini selalu menyelenggarakan pameran karya hasil studi mahasiswanya 2-6 kali setiap semester baik di dalam dan di luar lingkungan perguruan tinggi dengan jadwal waktu pameran yang tidak jarang berdekatan antara satu mata kuliah dengan yang lainnya dan memerlukan penunjang produk pameran dalam jumlah besar. Jumlah kegiatan dan kebutuhan penunjang pameran meningkat pada akhir semester dan menurun atau tidak sering terjadi pada awal dan pertengahan semester, pada awal dan pertengahan semester kegiatan pameran tergabung dalam acara-acara program studi sedangkan akhir semester merupakan pameran yang diselenggarakan khusus sebagai kegiatan evaluasi dari setiap mata kuliah. Setiap pameran yang diselenggarakan membawa

konsep, tema, dan produk pameran berbeda-beda bergantung pada mata kuliah yang bersangkutan.

Dalam penyelenggaraan pameran hasil karya mahasiswa di Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, penyelenggara memerlukan penunjang produk pameran dalam menampilkan produk mereka. Penunjang produk pameran yang digunakan adalah penunjang produk *custom* dan sering berganti, dimana kebutuhan penunjang pameran ini bergantung pada konsep, tema dan produk pameran yang ditampilkan. Jadwal dan jumlah pameran antar mata kuliah yang berhimpit bahkan tidak jarang bersamaan, tidak sebanding dengan ketersediaan penunjang produk pameran yang mendukung, memadai, dan memfasilitasi sehingga tidak jarang harus menyewa bahkan membuat penunjang produk untuk pameran baru.

Program Studi Desain Interior memiliki 7 mata kuliah dasar yaitu Presentasi Visual, Gambar Dasar, Desain Produk Interior, Desain Interior dan *Styling*, *Creativepreneurship*, Sains Material, dan Tugas Akhir yang secara rutin melakukan pameran hasil karya mahasiswanya setiap akhir semester dimana setiap mata kuliah memiliki kebutuhan produk pameran yang dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu produk 2D dan 3D. Kebutuhan akan jenis produk pameran membutuhkan jenis penunjang pameran yang berbeda juga, hasil produk 2D berupa hasil karya secara visual dalam sebuah lembar kerja yang membutuhkan penunjang pameran berupa *display* dengan fungsi untuk menampilkan produk secara tunggal dan untuk hasil produk 3D berupa hasil karya visual dalam bentuk yang berdimensi nyata atau riil dimana membutuhkan penunjang pameran yang berfungsi untuk menampilkan rangkaian sebuah produk. Hasil produk 3D memiliki kebutuhan yang lebih kompleks dari produk 2D dimana hasil yang ditampilkan dapat berupa produk 3D tunggal ataupun serangkaian yang terdiri dari produk riil itu sendiri dan penjelasan produk yang terdiri dari beberapa bagian seperti katalog, brosur, portofolio, skema bahan, banner, dan kartu nama. Kebutuhan akan produk 3D serangkaian memerlukan *booth* sebagai penunjang pameran yang lebih luas dan bervariasi.

Kebutuhan akan penunjang pameran hasil karya Program Studi Desain Interior sewaktu-waktu dapat berubah sesuai pemenuhan kebutuhan produk dari tiap mata kuliah yang akan ditampilkan, dimana penunjang pameran dituntut mampu menyesuaikan bentuk sesuai kebutuhan untuk *display* dan *booth* secara praktis dan efisien dengan frekuensi kegiatan dan penggunaan yang tidak stabil.



Gambar 1. Pameran karya mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra



Gambar 2. Penggunaan panggung berbahan triplek yang tidak memiliki konstruksi yang kuat sebagai media peletakkan maket yang merupakan pemaksaan perabot



Gambar 3. Penggunaan panggung berbahan triplek yang tidak memiliki konstruksi yang kuat sebagai media peletakkan maket yang merupakan pemaksaan perabot

Dilihat dari realita yang ada didapatkan bahwa dalam pemenuhan kebutuhan penunjang pameran karya Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra di Surabaya

kurang terpenuhi secara maksimal dimana perabot dalam pameran hasil karya mahasiswa berperan utama.

Pada era berkembang dan maju ini, hampir setiap bagian diharapkan untuk memiliki nilai praktis dan efisien dimana frekuensi pergerakan setiap aktivitas, kegiatan, dan kebutuhan semakin tinggi dan cepat. Aplikasi sistem konstruksi bongkar pasang pada jaman ini tidak jarang diharapkan dalam mempermudah penyelenggara dalam pemasangan dan pembongkaran.

Dengan adanya perancangan perabot modular pameran sebagai penunjang penampilan produk hasil karya mahasiswa ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang membantu pemenuhan kebutuhan permasalahan yang ada sehingga lebih

A. Rumusan Masalah

Dalam perancangan ini, beberapa rumusan masalah yang menjadi dasar penulis untuk merancang perabot modular pameran karya mahasiswa Program Studi Desain Interior ini adalah :

- Bagaimana merancang perabot penunjang pameran dengan dimensi yang tepat berkonsepkan sistem modular yang praktis, fungsional, dan efisien sehingga mampu memenuhi kebutuhan penyelenggara pameran karya mahasiswa?

B. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan perabot modular pameran karya mahasiswa Program Studi Desain Interior adalah :

1. Mengetahui dan mengkaji kategori perabot pameran karya yang baik yang nantinya mampu menjadi salah satu solusi permasalahan pada pameran karya mahasiswa dalam jangka waktu yang lama.
2. Mengetahui dan mengkaji jenis-jenis cara kerja perabot pameran yang baik yang dapat diterapkan pada sebuah pameran.
3. Mendesain perabot modular pameran karya mahasiswa Program Studi Desain Interior dengan dimensi yang tepat sesuai kebutuhan produk dengan menerapkan konsep modular dan sistem konstruksi bongkar-pasang yang praktis serta fungsional.
4. Menghasilkan perabot modular pameran karya mahasiswa Program Studi Desain Interior yang nantinya mampu menjadi salah satu solusi permasalahan yang ada dalam jangka waktu lama.
5. Mengembangkan hasil perancangan dalam upaya penyempurnaan perabot.

C. Manfaat Perancangan

Dalam perancangan perabot modular pameran karya mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Kristen

Petra di Surabaya ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat, antara lain yaitu :

a. Bagi pengguna

Menjadi inovasi dalam perancangan perabot pameran hasil karya mahasiswa Program Studi Desain Interior dengan sistem konsep modular yang fungsional dan praktis dalam sebuah pameran tidak hanya untuk mahasiswa Program Studi Desain Interior namun juga kebutuhan mahasiswa dan masyarakat luar yang memerlukan produk sejenis.

b. Bagi penyelenggara :

Memberikan kemudahan kepada penyelenggara dalam mempersiapkan dan menyelenggarakan pameran, merawat, dan menyimpan perabot pameran.

c. Bagi desainer :

1. Memberikan manfaat secara keilmuan sebagai inspirasi dan pedoman tentang perancangan perabot pameran berkonsepkan sistem modular untuk pameran
2. Menambah pengetahuan tentang perancangan perabot pameran berkonsepkan sistem modular untuk pameran.
3. Menambah pengetahuan tentang perabot yang baik khususnya untuk pameran.

II. METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan Perabot Modular Pameran Karya Mahasiswa diperlukan metode dalam mempelajari cara, proses, teknik teknik berpikir yang benar dan teratur sehingga dapat menghasilkan desain yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan menjawab permasalahan desain. Metode yang digunakan adalah metode perancangan Kembel di mana proses tahapan dasar terdiri dari *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Proses Kembel dimulai dengan memahami kemudian mengolah, dan mencari sebuah ide yang kemudian di realisasikan dan dilakukan uji coba. (Kembel,2009) Tahapan perancangan yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah :

1. Tahap *Understand* dan *Emphatize*

Desainer menyadari akan adanya kebutuhan yang dirasa belum terpenuhi pada lingkungan desainer menuntut ilmu, kemudian menemukan permasalahan pada kebutuhan penunjang produk untuk pameran hasil karya mahasiswa dari Program Studi Desain Interior yang dipandang oleh desainer kurang mampu memenuhi kebutuhan selama ini. Permasalahan desain kemudian ditunjang dengan adanya pengumpulan studi literatur juga deskripsi dan analisis,

menggunakan pendekatan kualitatif dengan sistem partisipatif dalam melakukan analisis. permasalahan yaitu dengan melakukan wawancara dengan 3 kelompok narasumber diantaranya, mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra dari berbagai angkatan selaku pengguna, dosen mata kuliah dasar selaku penyelenggara dan Unit Pelayanan dan Pemeliharaan Kampus gedung P selaku salah satu fasilitator perangkat pameran Program Studi Desain Interior. Wawancara dilakukan sebagai pengumpulan data, analisa, dan mengetahui keinginan dari sebuah alternatif desain yang akan dirancang dari 3 kelompok narasumber terhadap permasalahan.

2. Tahap *Define*

Melakukan pengolahan data dengan menganalisa hasil wawancara dan studi lapangan sehingga nantinya mampu mendefinisikan permasalahan dan mencari alternatif pemecahan masalah, dengan merancang sebuah desain alternatif. Kemudian di lanjutkan dengan mencari data objek sejenis dan mengelompokkan menjadi beberapa bagian, bagian yang dapat diterapkan dan bagian yang dapat dijadikan referensi sesuai dengan kebutuhan. Analisis studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan perbandingan yang kemudian bersama dengan hasil wawancara menghasilkan *Point Of View (POV)* yang menjadi kebutuhan desain yang selanjutnya mempengaruhi tahap *Ideate*.

3. Tahap *Ideate*

Pada tahap ini permasalahan dan kebutuhan akan dipelajari dan dicari solusi pemecahannya sehingga terbentuk beberapa alternatif desain lanjutan hingga pengembangan desain. Hasil analisis program merupakan konsep dasar desain yang dapat dijadikan alternatif kearah perancangan. Pembuatan konsep desain dirancang sebagai pedoman dalam perancangan perabot modular untuk pameran karya mahasiswa .

4. Tahap *Prototype* dan *Test*

Perkembangan konsep dan transformasi desain akan menghasilkan alternatif desain yang akan diuji atau implementasikan dengan menggunakan media *mock up* untuk mendapatkan nilai uji yang selanjutnya akan menghasilkan alternatif desain yang akan diwujudkan secara riil berupa *prototype* berskala 1:1. Dari tahapan di atas dan evaluasi *prototype* kemudian desiner mendapat masukan dan tambahan dari pengguna yang telah melakukan uji coba yang kemudian dapat menjadi perkembangan desain selanjutnya.

5. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini produk desain alternatif dipublikasikan dengan melalui media publikasi juga presentasi sebagai pengenalan kepada publik yang kemudian dapat menjadi acuan untuk perkembangan desain selanjutnya dari reaksi dan *feed back* publik terhadap produk desain alternatif .

A. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan menggunakan pendekatan secara pragmatis desain didasarkan pada seperangkat aturan program yang nantinya akan ada penyesuaian antara program perancangan dengan hasil yang didapat, pendekatan secara tipologis dimana proses desain dilakukan dengan cara mencontoh model yang pernah dilakukan orang lain yang dianggap berhasil , dan pendekatan ideologis dimana olah desain didasarkan pada cita-cita yang dipegang sebagai tujuan berdasar faham-faham tertentu yang diyakini sebagai sebuah kebenaran mutlak. Hasil desain yang didapat dianggap baik atau ideal menurut desainer sesuai dengan pengertian yang dianut.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pameran

Pameran adalah sebuah tampilan yang menstimulasi dan menguak ketertarikan konsumen terhadap produk, ide, maupun sebuah organisasi dimana sebuah pameran itu sendiri diatur dan diorganisir untuk menyediakan kesenangan yang menjawab kebutuhan pengunjung dan pencerahan ide bagi beberapa pengunjung khusus, sekaligus bisa digunakan untuk mengedukasi, mengiklan dan menyebarluaskan produk yang ditampilkan dari pameran tersebut. (Pegler, 2012, p.354). Penyelenggaraan sebuah pameran memiliki beberapa tujuan tertentu, namun berdasarkan sifatnya pameran terbagi dalam 5 jenis berupa pameran permanen, pameran sementara, *trade show*, dan *traveling Exhibit (Pop-Up Market, Thematic Market, Curated Market)*.

Ajang pameran produk di dalam dunia internasional saat ini menjadi salah satu ajang pertunjukan oleh desainer *tenant* dan produk dalam merancang karya mereka, namun menurut Pegler dalam bukunya *Contemporary Exhibit Design No.2 (2006)* dasar dari sebuah penyelenggaraan pameran adalah bagaimana pameran tersebut dapat dengan mudah dikirim atau dipindah-pindah dan dibongkar-pasang dan desainnya harus dapat memenuhi seringnya atas perubahan tempat pameran.

B. Modular

Modular artinya bersifat standar, sasarannya menciptakan suatu rancangan, sehingga model dapat menggunakan 1 komponen yang sama (KBBI). Penggunaan sistem modular berarti objek tersebut dapat diatur sesuai dengan fungsinya,

mudah dipindahkan, multi-fungsi, fleksibel, dan mudah dikemas. Penggunaan sistem penggabungan elemen menyita waktu dalam hal pengaplikasian karena menggunakan lebih banyak bagian atau elemen yang harus digabungkan. Sistem modular sangat sesuai untuk menyesuaikan perabot kedalam keadaan layout yang berbeda-beda khususnya pada sebuah perabot utama pameran.

C. Kegiatan Pameran Hasil Karya Mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra

Program studi Desain Interior Universitas Kristen Petra memiliki 7 mata kuliah dasar yang dalam setiap semesternya melakukan pameran hasil karya mahasiswa baik di dalam maupun di luar lingkungan perguruan tinggi, mata kuliah itu diantaranya adalah :

1. Presentasi Visual

Mahasiswa mempelajari proporsi dalam desain interior secara 2D dan teknik dasar skematik menggunakan *drawing pen* dan *spidol marker*

2. Desain Dasar

Mahasiswa mempelajari proporsi dan keseimbangan elemen desain dalam interior secara 2D dan 3D dengan Material pembentuk karya berupa material asli (kayu, besi, kaca, karet) ataupun material proses (kardus, koran, dan lain-lain) yang menghasilkan produk dengan bentukan yang simetris dan geometris yang abstrak.

3. Desain Interior Styling

Mahasiswa mempelajari perancangan interior berdasarkan objek yang riil dan dekat dengan lingkup dasar desain seperti *Private space, Residential space, Comercial Space, Workspace, Public Space*, dan objek interior hasil analisa dari Kerja Profesi dengan menghasilkan produk berupa maket presentasi, poster, gambar kerja dan skema bahan

4. Desain Produk Interior

Mahasiswa mempelajari perancangan produk pembentuk interior berdasarkan objek yang riil dan dekat dengan lingkup dasar desain seperti produk *Private space, Residential space, Comercial Space, Workspace, Public Space*, dan objek interior hasil analisa dari Kerja Profesi dengan menghasilkan produk berupa poster produk dan *prototype* 1:1 (meja, kursi, tempat penyimpanan, lampu hias, ambalan, dan lain-lain)

5. *Creativepreneurship*

Mahasiswa dituntut menghasilkan produk kreatif dengan melibatkan keahlian masyarakat lingkungan sekitar seperti produk kreatif pelengkap interior atau produk kreatif yang umum. Produk yang dihasilkan berupa produk jadi dan poster atau *standing banner*

6. *Science Material*

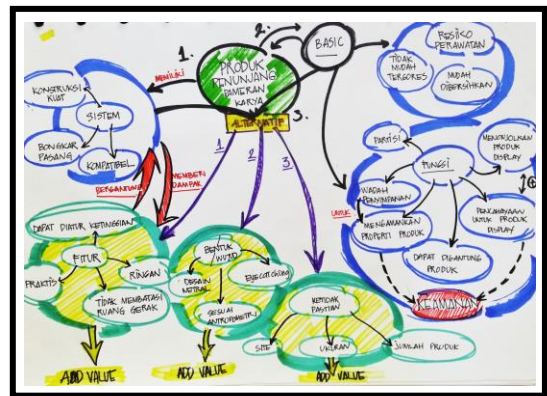
Mahasiswa mempelajari lebih spesifik dan cara pengelolaan material sebagai elemen pendukung dan pembentuk dalam perancangan interior dan produk.

7. Tugas Akhir

Merupakan karya desain dari mahasiswa tingkat akhir dengan lingkup desain berupa penelitian, perancangan interior, dan perancangan produk. Produk yang dihasilkan berupa poster, *standing banner, prototype* 1:1, gambar kerja dan maket presentasi

IV. KONSEP DAN APLIKASI PERANCANGAN

Perancangan perabot modular untuk pameran karya mahasiswa desain interior adalah sebuah perancangan perabot untuk mewartahi kebutuhan produk hasil karya mahasiswa desain interior di Universitas Kristen Petra yang dipamerkan. Perancangan ini bertujuan untuk mempermudah penyelenggara dalam menyediakan perabot penunjang pameran yang fungsional, praktis, layak, dan memadai. Perancangan juga bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengaplikasikan dan menggunakan perabot yang dapat diatur menyesuaikan dan memenuhi kebutuhan produk yang dipamerkan. Oleh sebab itu konsep perancangan yang saya gunakan berpegang pada sistem konstruksi yang digunakan pada perabot yaitu *“Adjustable and Knock Down”*, dimana sistem konstruksi yang digunakan merupakan elemen terpenting untuk mencapai nilai fungsional dan praktis dalam perancangan perabot penunjang pameran ini. Dimana penyelenggara dan pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan perabot dengan kebutuhan produk dan pameran juga melakukan penyimpanan perabot.



Gambar 4. Peta konsep perancangan

A. Aplikasi Perancangan

Berdasarkan latar belakang konsep, konsep yang dipilih dan tema perancangan, maka pengaplikasiannya ke dalam

perancangan perabot modular pameran karya mahasiswa desain interior adalah sebagai berikut:

1. Bentuk

Bentukan perabot berupa kerangka konstruksi, menyesuaikan dengan kebutuhan akan nilai fungsi perabot yang fungsional.

2. Material

Berdasarkan konsep di atas, multiplek dan besi galvalum digunakan sebagai material utama dalam pembuatan *prototype* karena faktor kepraktisan dan kekuatannya dibanding material lain. Untuk konstruksi penguat atau sambungan menggunakan baut, mur, paku atau plat besi. Penggunaan material yang ringan membuat desain lebih efisien dan kuat.

3. Konstruksi

Konstruksi mengedepankan rangka konstruksi yang bongkar pasang dan *adjustable* sehingga nilai kokoh dan fungsional produk tercapai. Konstruksi perabot diilhami dari sistem konstruksi meja alat musik Organ yang dapat diatur ketinggiannya dan mampu menahan beban alat musik Organ

4. Hardware

Digunakan *hardware* yang umum sebagai mana fungsinya dalam memenuhi kekuatan konstruksi perabot bermaterial besi galvalum.

5. Teknik Sambungan

Sistem sambungan menggunakan teknik sambungan khusus dan umum. Penggunaan teknik sambungan umum diaplikasikan pada bagian sambungan antar batangan besi sedangkan sambungan khusus diaplikasikan pada sambungan plat besi. Penggunaan teknik sambungan dapat dikembangkan dan disesuaikan saat proses pembuatan produk..

6. UserFriendly

Dapat ditata, dan disesuaikan dari kurang dari 3 orang saja dengan penggunaan alat-alat yang standar. Dapat diproduksi oleh 1-2 orang saja dengan menggunakan alat produksi besi yang memadai.

7. Warna

Warna yang dipilih disesuaikan dengan identitas program studi Desain Interior Universitas Kristen Petra sebagai *branding* yaitu ungu dan kuning yang dikombinasikan dengan warna putih dan hitam untuk menyelaraskan dan merupakan warna yang mampu memberikan kontras visual pada produk yang dipamerkan.

V. DESAIN AKHIR

Perabot modular pameran karya menggunakan kerja sistem konstruksi *adjustable knock down* yang terdiri dari dua kategori jenis modul *display* horizontal dan vertikal dimana masing-masing modul dapat difungsikan dalam satuan modul juga gabungan untuk memenuhi kebutuhan pameran dan produk yang lebih bervariasi dan kompleks. Fungsi perabot

dapat memenuhi kebutuhan pameran produk untuk menggantung, meletakkan, dan menempel produk.

Material utama yang digunakan berupa besi galvalum 38x38mm dan 31x31mm pada kerangka konstruksi, papan multiplek ketebalan 12mm pada bidang partisi kerangka. Penggunaan warna pada produk sebagai *branding* menggunakan identitas warna pada logo Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra yaitu ungu dan kuning juga putih atau hitam sebagai warna netral yang dinilai mampu membantu fungsi perabot dalam menonjolkan produk yang ditampilkan.

Pada kategori *display* vertikal perabot memiliki 2 ukuran tinggi dan 3 ukuran lebar kaki perabot yang dapat dicapai, dalam tinggi minimum adalah 170cm pada posisi batangan normal dan maksimum 200cm dengan menarik pada masing-masing ujung batang kerangka silang, pada kaki perabot dapat di bongkar pasang dan diubah panjang batang sesuai dengan lebar kaki yang di butuhkan dengan lebar 80cm, 90cm, dan 120cm. Pada kategori *display* horizontal perabot memiliki Pada kategori *display* vertikal perabot memiliki 2 ukuran tinggi dan 3 ukuran lebar kaki perabot yang dapat dicapai, dalam tinggi minimum adalah 75cm pada posisi batangan normal dan maksimum 90cm dengan menarik pada masing-masing ujung batang kerangka silang, pada kaki perabot dapat di bongkar pasang dan diubah panjang batang dengan lebar ukuran batang sama dengan *display* vertikal. Masing-masing ukuran dapat dikunci dengan skrup kupingan. Pada kerangka perabot dapat diaplikasikan papan partisi sebagai penutup rangka, rak, dan wadah peletakan produk dengan masing-masing fungsi memiliki sambungan atau *hardware* yang berbeda namun dapat dwifungsi. Pengaplikasian papan partisi menggunakan kerangka tambahan yang berfungsi sebagai *frame* meletakkan papan yang kemudian menggunakan skrup untuk mengunci.

Desain akhir perancangan merupakan implementasi pengembangan desain ke tiga dengan beberapa perubahan dan pembenahan pada detail teknik sambungan dan penggunaan

hardware yang lebih kompleks disesuaikan saat proses produksi .



Gambar 5. Desain Akhir modul vertikal dan horizontal

VI. KESIMPULAN

Pameran hasil karya mahasiswa pada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra di Surabaya merupakan kegiatan rutin yang menjadi sarana evaluasi, apresiasi, dan unjuk gigi bagi mahasiswa juga program studi dimana dalam kegiatannya memerlukan perabot sebagai penunjang produk yang memadai dan mampu mawadahi kebutuhan produk yang bervariasi sesuai perkembangan topik pembelajaran dan kurikulum untuk ditampilkan disamping itu, fleksibilitas perabot dalam menyesuaikan area pameran merupakan kebutuhan yang harus dicapai.

Proses perancangan perabot dengan sistem modular untuk pameran hasil karya mahasiswa desain interior memerlukan pemilihan material dan konstruksi yang tepat. Pemilihan material dan konstruksi yang tepat mempengaruhi proses dan biaya produksi, kemampuan kompleksitas fungsi, kemampuan penyelenggara dalam mengaplikasikan, merawat dan menyimpan, hingga kemampuan pengguna dalam menginterpretasi perabot saat akan menggunakan.

Sebagai penunjang pameran karya mahasiswa nilai tertinggi adalah nilai fungsi perabot, sebagai pandangan utama dalam kemampuan untuk mawadahi produk yang ditampilkan mulai dari bentuk dan dimensi yang sederhana hingga kompleks, hal ini terus berkembang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan produk yang ditampilkan. Perancangan perabot

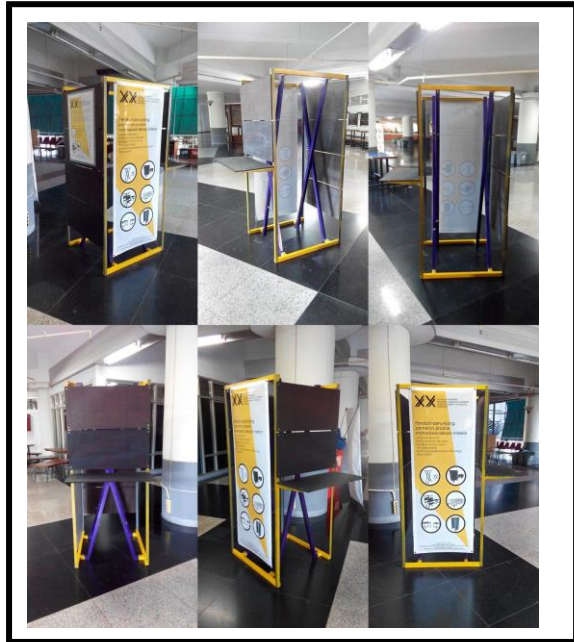
pameran hasil karya mahasiswa dengan sistem modular dapat menjawab permasalahan dan kebutuhan pengguna dan penyelenggara pameran hasil karya mahasiswa desain interior Universitas Kristen Petra di Surabaya.

Dalam fungsinya, modul perabot pameran horizontal mampu memenuhi 4 kebutuhan pameran karya berupa kebutuhan menempel juga menggantung produk juga *signage* dan *standing banner* dengan ukuran maksimal 160x60cm, untuk modul horizontal mampu memenuhi 2 kebutuhan pameran karya berupa wadah peletakan dan menggantung produk juga *signage* pada ketinggian maksimal 75cm. Penggunaan modul perabot pameran karya dapat dilakukan secara tunggal ataupun bersama dimana disesuaikan dengan kebutuhan pameran. Penggunaan sistem konstruksi bongkar pasang dengan menggunakan sambungan konvensional berupa skrup pada konstruksi modul memudahkan pengguna juga penyelenggara dalam pengaplikasian dan perawatan.



Gambar 7.2. Alternatif *Setting* Modul

Dalam pengaplikasiannya, modul perabot dapat ditempatkan pada semua area pameran dalam Universitas Kristen Petra dengan sekaligus membawa *branding* program studi yang ditonjolkan pada pengaplikasian warna produk.



Gambar 7.3. Aplikasi modul vertikal pada area pameran Gedung P

VII. SARAN

Dalam perancangan sebuah karya desain perabot modular ini, telah banyak proses dan tahapan yang dilewati. Dimana pada bagian ini seorang desainer memiliki peranan penting untuk memahami, mencari solusi desain dan pemecahan masalah yang terbaik terutama dalam merancang kebutuhan produk hasil karya mahasiswa desain interior dalam sebuah pameran. Dengan dilaksanakannya serangkaian proses yang panjang tersebut, diharapkan perancangan perabot modular untuk pameran hasil karya mahasiswa desain interior dapat bermanfaat secara ilmiah sebagai inspirasi dan pedoman bagi desainer interior yang akan datang dalam pengembangan desain sejenis dan memberi kemudahan bagi penyelenggara dan pengguna pameran dalam memfasilitasi kebutuhan produk saat pameran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin, Lisa, *Perancangan Modular Indoor Booth untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan*, Universitas Kristen Petra (2014): n.pag 140-145. Web. 16 Mei 2016
- [2] Alvionita, Bertaria, *Perancangan Compact Furnitur untuk Penghuni Rumah Susun di Surabaya*. Universitas Kristen Petra (2016): n.pag. 197. Web. 15 Mei 2016
- [3] b. Ibrahim, Mohd Fairuz Nizam, *The Development Of Modular Product Design: Foldable Chair*, Universiti Teknikal Malaysia Melaka (2007): n.pag 2-9. Web. 16 Mei 2016
- [4] Burton, David. *Exhibiting Student Art: The Essential Guide for Teachers*, New York: Teachers Colleges Press, 2006
- [5] Dian Pitaloka, *Perancangan stan pameran usaha Margriet di mall City of Tomorrow Surabaya*, 2011 Interior Petra. "Profil". Interior. 2017. 17 Mei 2016. <<http://interior.petra.ac.id/about/profile>>
- [6] Jamaludin. *Pengantar Desain Mebel*. Jakarta : Kiblat, 2007
- [7] Kristianto, M. Gani. *Teknik Mendesain Perabot yang Benar*, Semarang : Pendidikan Industri Kayu Atas, 1995
- [8] Lawson, Fred. *Conference, Conception , and Exhibition Facilities : A Hand Book of Planning, Design and Management*. London : The Architectural Press, 1981.
- [8] Locker, Pam. *Basics Interior Design 02 : Exhibition Design*, Switzerland, AVA Publishing SA, 2011
- [9] Lynda. *UX prototyping tutorial- Design process overview*. 2013. Youtube. Mei 2016. LinkedIn Learning Solutions.<<https://www.youtube.com/watch?v=WcFSZGvXtjA> > [Diunggah 12 September 2013 oleh LinkedIn Learning Solutions)
- [10] Lynda. *UX prototyping tutorial- What is a prototype* 2013. Youtube. Mei 2016. LinkedIn Learning Solutions. <<https://www.youtube.com/watch?v=WcFSZGvXtjA> > [Diunggah 12 September 2013 oleh LinkedIn Learning Solutions)
- [11] Mebel. Wikipedia. Oktober 2016. <<https://id.wikipedia.org/wiki/Mebel>>
- [12] Miller, Giles. "*Design Museum at Clerkenwell*". London. 2016. 16 Mei 2016. <<http://gilesmiller.com/uncategorized/design-museum-at-clerkenwell/>>
- [13] Pegler, Martin M. *Visual Merchandising and Display Sixth Edition*. Canada: Fairchild Books, a Division of Conde Nast Publications, 2012.
- [14] Pegler, Martin M. *Contemporary Exhibit Design No.2*. Canada: Visual Reference Publications, Inc, 2006
- [15] Postell, Jim. *Furniture Design Second Edition* : Canada, John Wiley & Sons Inc, 2012
- [16] Santosa, Adi, "*Pendekatan Konseptual Dalam Perancangan Interior*". Dimensi Interior. Surabaya. 2006. 16 Mei 2016. <http://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/view/16387>
- [17] UK Petra. "*Tentang Petra*". Sejarah. 2016. 17 Mei 2016. <www.petra.ac.id>