

Perancangan *Functional Minimalism Compact Booth* Untuk *Display* Pakaian dan *Footwear*

Aileen Augustine Palim, Lintu Tulistyantoro, Hendy Mulyono

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: angelaileen8@gmail.com; lintut@peter.ac.id; hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak— Tingginya minat pasar akan industri kreatif dapat dilihat dari seringnya pameran atau *event* diadakan, salah satunya Surabaya. Subsektor *fashion* (*pakaian - footwear products*) memiliki minat pasar yang cukup dominan dalam industri kreatif ini. Pameran yang berlangsung dalam kurun waktu sebentar dan tidak mengikat merupakan media penyalur yang seringkali dipilih oleh para pemilik usaha dalam menawarkan produk dan jasa mereka.

Keterbatasan waktu mengakibatkan para *tenant* kurang memperhatikan cara penataan produk yang mereka tawarkan. Desain *booth* dengan penataan yang baik tanpa disadari dapat menarik perhatian pengunjung dengan sendirinya.

FuNC Booth merupakan suatu inovasi sistem *display* dalam interior ruang pameran yang ditujukan untuk memudahkan para pemilik usaha dalam mendirikan dan membongkar *booth* yang mereka gunakan. Penggabungan sistem *compact, modular, knockdown* dan *tensioned* memberikan kemudahan dalam berbagai aspek antara lain bongkar-pasang dan mobilisasi. Metode perancangan diadaptasi dari John Nash ini memiliki tahapan sebagai berikut; *Discovery, interpretation, ideation, experimentation dan evolution*.

Kata Kunci— *Booth, Pameran, Modular, Knockdown, Compact.*

Abstract— High market interest of the creative industry can be seen from the frequent exhibitions or events held, one of is in Surabaya. The fashion sub-sector (*clothing - footwear products*) has a fairly dominant market interest in this creative industry. A brief and non-binding exhibition is a media channel that is often chosen by business owners to offer their products and services.

Time limitations result in tenants paying little attention to the way the product arrangements they offer. Design a booth with a good arrangement without realizing it can attract the attention of visitors by itself.

FuNC Booth is one of the innovative display systems in the interior of showrooms intended to facilitate business owners in setting up and dismantling the booth they use. The incorporation of *compact, modular, knockdown* and *tensioned* systems provides convenience in various aspects including unloading and mobilization. This design method adapted from John Nash has the following stages; *Discovery, interpretation, ideation, experimentation and evolution*.

Keyword— *Booth, Event, Modular, Knockdown, Compact*

I. PENDAHULUAN

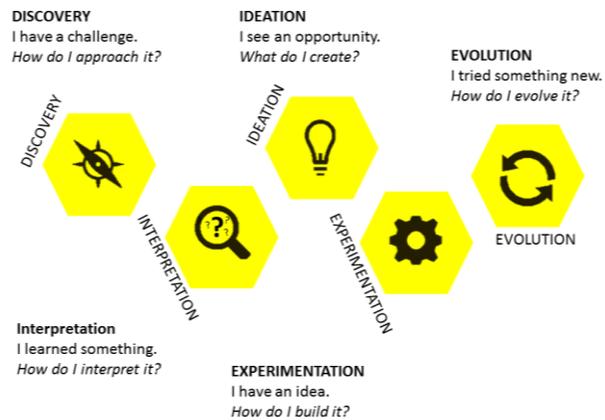
BERDASARKAN penuturan Direktur Jendral IKM Euis Saedah dalam pembukaan galeri pameran produk unggulan Sumatera dan Kalimantan, kebutuhan *fashion* dan kerajinan merupakan salah satu subsektor dominan yang dapat memberikan kontribusi ekonomi yang jauh mengungguli kontribusi jenis industri kecil lainnya. (“Pameran Produk Unggulan Sumatera dan Kalimantan” 2015, Mei). Kedua jenis industri ini menjadi penggerak dalam perkembangan industri kreatif nasional. Hal tersebut ditunjukkan dari banyaknya berbagai jenis *event* pameran atau *market* di kota besar khususnya Surabaya dengan menggunakan *booth* di dalam setiap pelaksanaan kegiatan tersebut. *Event* pameran atau *market* biasa diadakan di *convention* atau *open space hall* dalam suatu *mall* dengan kurun waktu 3-5 hari.

Para pelaku usaha umumnya menggunakan fasilitas *booth* atau yang biasa juga dikenal dengan nama *stand* sebagai media *display* sebuah produk yang hendak dipromosikan kepada masyarakat. Semakin tingginya minat masyarakat pada kegiatan *event* pameran atau *market*, kegiatan ini akan semakin rutin diselenggarakan. Dengan intensitas yang semakin rutin, semakin sering pula para pelaku usaha menggunakan fasilitas *booth* atau *stand* untuk mempromosikan produk mereka. Oleh karena itu, dibutuhkanlah suatu fasilitas *booth* atau *stand* yang dapat digunakan berulang kali dengan desain yang menarik namun efisien dalam penggunaannya.

Keragaman produk yang ditawarkan para pelaku usaha menuntut sistem desain *booth* harus dapat mengakomodasi sistem *display* dan *setting* untuk keragaman produk yang ada sehingga para pelaku usaha tetap dapat melaksanakan kegiatan dengan baik. Selain itu, diperlukan pula desain *booth* yang dapat memberikan kemudahan dalam instalasi modul sehingga para pelaku usaha dapat memaksimalkan tingkat keefektifan dan keefisienan pada saat mengikuti *event market*.

Dengan adanya latar belakang ini, demikianlah ide perancangan *functional minimalism compact booth* ini muncul. Ide perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi para pelaku usaha yang memerlukan fleksibilitas dalam fungsi *display, setting* modul dan instalasi bongkar pasang.

II. URAIAN DESAIN



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

A. Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri atas beberapa langkah sebagai berikut:

1) *Discovery*

Menemukan objek perancangan dengan memahami dan melakukan observasi akan keadaan yang ada di tengah masyarakat untuk memperoleh dasar perumusan masalah dan objek perancangan.

2) *Interpretation*

Mengidentifikasi dan mengolah data hasil observasi. Kemudian diolah untuk dijadikan standar sehingga dapat melangkah ke tahapan selanjutnya dan dikelompokkan menurut sumber dan hasil data.

3) *Ideation*

Ideasi bentuk yang diwujudkan melalui penggambaran sketsa dari ide awal, konsep sampai tahap perancangan berbentuk skematik desain. Berawal dari skematik desain ini kemudian dikembangkan menjadi hasil akhir produk desain.

4) *Experimentation*

Pengimplentasian desain yang diterapkan dengan pembuatan prototype berdasarkan ide, konsep, dan skematik desain yang telah dibuat sebelumnya sehingga dapat lebih mudah dijelaskan.

5) *Evolution*

Tahap terakhir yang dilakukan setelah selesai melakukan uji coba dan mendapatkan hasil untuk dievaluasi yang kemudian dibuat rencana untuk pengembangan produk sehingga dapat diproduksi untuk memberikan manfaat yang lebih luas.

B. Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan dikelompokkan dalam beberapa bagian berdasarkan sumber data dan proses pengumpulan data, beberapa di antaranya:

1) *Data Lapangan*

Merupakan data hasil pengamatan langsung, diantaranya data lokasi perancangan, data hasil *survey* perancang, dan hasil wawancara terhadap pelaku usaha *retail* mengenai proses

kegiatan dalam mengikuti suatu *event market* berupa pola dan kebutuhan ruang, perabot dan aktivitas.

2) *Data Tipologi*

Merupakan data perbandingan yang diperoleh dari pengamatan secara langsung dari buku maupun internet.

3) *Data Literatur*

Merupakan data yang mendukung proses perancangan objek yang diperoleh dari buku, jurnal dan hasil perancangan yang pernah dilakukan sebelumnya.

C. 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* harus mencakup beberapa hal sebagai berikut: (1) memenuhi kebutuhan (*complying*), (2) membantu proses komunikasi (*communicating*), (3) memberikan kenyamanan (*comforting*). *Booth* dalam pameran terdiri dari beberapa jenis, antara lain: (1) *display booth*, terbuat dari *frame* aluminium dengan latar belakang yang dapat diganti dan (2) *modular booth*, menggunakan komponen terpisah sehingga dapat dipasang-dibongkar secara mudah dan cepat serta dapat menghemat penggunaan biaya dan waktu [1].

Perancangan *booth* yang baik harus dapat memenuhi sepuluh kategori, antara lain: (1) *booth* memiliki fungsi yang baik, (2) keamanan produk telah teruji, (3) dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang, (4) ergonomis, (5) konstruksi dan bentuk dapat berdiri mandiri, (6) *booth* dapat disesuaikan dengan lingkungan, (7) ramah lingkungan, (8) cara kerja mudah dimengerti oleh berbagai kalangan, (9) desain berkualitas dan (10) dapat menstimulasi perasaan para pengguna [2].

III. KONSEP DESAIN

Konsep perancangan *functional minimalism compact booth* yang dipilih sehingga tujuan dapat terpenuhi adalah “*with ease through the joint of straight lines*” yang merujuk pada kemudahan dalam keseluruhan sistem penggunaan modul *booth*.

Pengertian *with ease* diambil dari kata-kata *easy*. Menurut kamus *Oxford Dictionary*, *easy* berarti *achieved without great effort; presenting few difficulties*. Pengertian *easy* mengarah pada kemudahan pada keseluruhan sistem penggunaan modul *booth* mulai dari pengangkutan sampai bongkar pasang.

Pengertian *through the joint of straight lines* menurut *Oxford Dictionary* adalah sebagai berikut. *Through* berarti *by means of (a process or intermediate stage)*, *the joint* berarti *a point at which parts of an artificial structure are joined* dan *straight lines* berarti *a part of something that is not curved or bent*. Melalui (proses) struktur beberapa bagian yang disatukan dengan sesuatu yang tidak lengkung. Sehingga kalimat ini berarti pencapaian melalui sambungan berbagai garis lurus, mengarah pada komponen *booth* yang terdiri dari rangkaian garis lurus.

Jadi dapat disimpulkan, *with ease through the joint of straight lines* adalah sebuah konsep yang memberikan kemudahan melalui rangkaian garis lurus.

A. Tema Perancangan

Berdasarkan tujuan dan konsep perancangan, perancangan *functional minimalism compact booth* memiliki beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- 1) *Modular* berarti bersifat standar, sasarannya menciptakan suatu rancangan, sehingga model dapat menggunakan 1 komponen yang sama (KBBJ).
- 2) *Compact* memiliki pengertian dikemas rapat dan rapi secara bersama-sama (Oxford Dictionary).
- 3) Memberikan kemudahan dalam keseluruhan sistem dari pemasangan, pengangkutan sampai bongkar pasang. Bongkar pasang diaplikasikan dengan penggunaan sistem *knockdown* yang dapat dilepas pasang sampai ke ukuran terkecil suatu modul sehingga dapat disimpan dan dikemas dengan praktis pada suatu wadah yang mudah dibawa-bawa.

B. Aplikasi Perancangan

Konsep desain dan tema yang telah dibuat berdasarkan latar belakang kemudian diaplikasikan sebagai berikut:

1) Bentuk

Bentuk geometris yang dicapai dari rangkaian garis lurus merupakan implementasi dari konsep mencapai suatu kemudahan. Garis lurus dapat difungsikan dengan lebih mudah karena memiliki pengaturan yang statis. Aplikasi bentukan garis dan rangkaian garis lurus diaplikasikan dalam keseluruhan komponen *booth* mulai dari elemen struktur sampai elemen pendukung dan dekorasi.

2) Product

Booth dirancang untuk produk *market* dengan batasan produk pakaian yang meliputi pakaian wanita dan pakaian kasual (kaos grafis) bagi *unisex* dan produk alas kaki mulai dari sepatu sampai sandal.

3) Material

Beberapa *material* yang telah dipertimbangkan yaitu kayu, *hollow stainless steel 3030 section 0,8 - 1mm*, aluminium *extrusion* dan pipa pvc. Pertimbangan material yang dipilih ditujukan untuk memperoleh suatu hasil akhir yang dapat memenuhi pencapaian produk yang diinginkan. Pemilihan material di atas diaplikasikan pada struktur dan konstruksi atau rangka yang merupakan modul utama.

4) Warna dan *Finishing*

Warna natural untuk keseluruhan produk sehingga terlihat netral dan dapat sesuai dengan berbagai macam produk yang hendak ditawarkan.

5) *Hardware dan fittings*

Penggunaan *hardware* dan *fittings* dipertimbangkan untuk memperoleh kemudahan dengan hasil yang pasti

akurat dan pasti karena *hardware* memiliki daya uji yang telah terbukti.

6) Sistem

Sistem modular dan *knockdown disupport* menggunakan *hardware* dan *fittings* sehingga mudah digunakan para penggunanya.

7) Komponen

Dengan batasan yang telah ditentukan, komponen yang terdiri dari *booth* ini adalah *clothing rail* untuk pakaian, bidang datar untuk pakaian lipat dan bidang datar untuk *display* alas kaki.

8) *Packaging*

Seluruh komponen dikemas dan disimpan dalam suatu wadah yang ringkas.

C. Transformasi

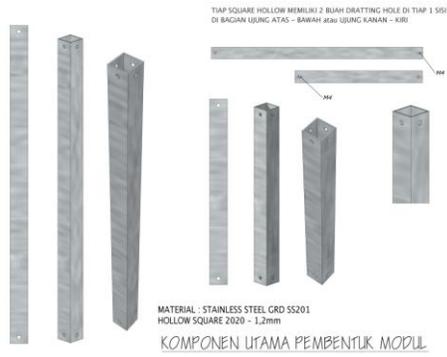
Pengembangan desain dibuat dengan pendekatan 3 sistem yang berbeda yaitu *modular-compact*, *knockdown-compact*, dan gabungan dari kedua sistem sebelumnya.

IV. DESAIN AKHIR

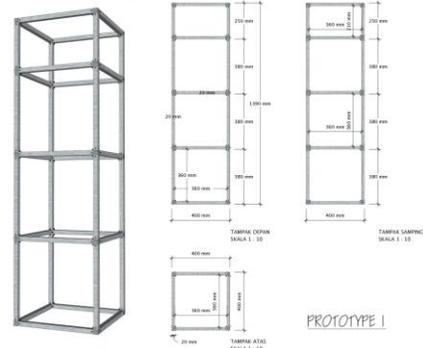
Dari ketiga sistem diatas, kemudian ketiganya dikembangkan lagi sampai memperoleh suatu desain akhir yang dirasa telah mendekati tujuan yang ingin diperoleh.

A. Sistem Desain 1

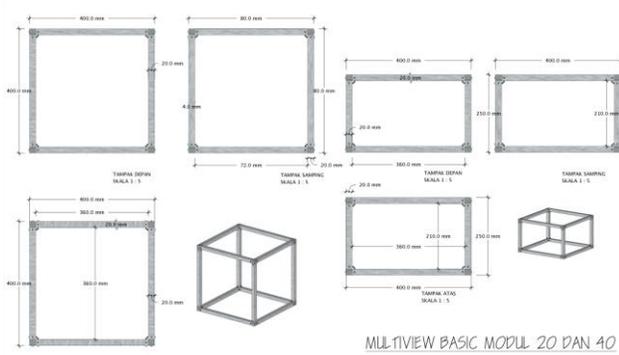
Sistem desain 1 berorientasi pada sistem *modular* dan *knockdown* dengan menggunakan bantuan *hardware* sebagai salah satu komponen terpenting. Material utama yang dipilih adalah *square hollow bar stainless steel 201* ukuran 20 mm x 20 mm dengan ketebalan 1,2 mm. Terdapat 2 ukuran modul utama, yaitu 36 cm dan 21 cm. Modul paling dasar yang dapat dibentuk berupa kubus berukuran 40 cm x 40 cm x 40 cm dan 40 cm x 25 cm x 40 cm. Sistem desain 1 ini hanya menggunakan 2 buah ukuran utama untuk membentuk sebuah *prototype* dengan bantuan *custom joint / connector* yang telah disediakan dan dirancang khusus untuk sistem desain 1. Para pengguna dapat membentuk sebuah *display* berdasarkan ide dan kreativitas mereka untuk meningkatkan penataan produk yang mereka tawarkan. *For the final step, frame* kubus dapat ditutup dengan penutup yang disediakan, *cover* bermaterialkan mdf dengan ketebalan 9 mm ini memiliki keragaman warna yang dapat dipasang pada semua sisi. Dapat digunakan sebagai alas penutup maupun alas untuk *display* produk, dapat pula digunakan sebagai penutup bagian *vertical* yang dipergunakan sebagai papan *signage*. Semua *hardware* dan kebutuhan perlengkapan *booth cubex* ini sudah terkemas menjadi satu dalam satu *packaging*.



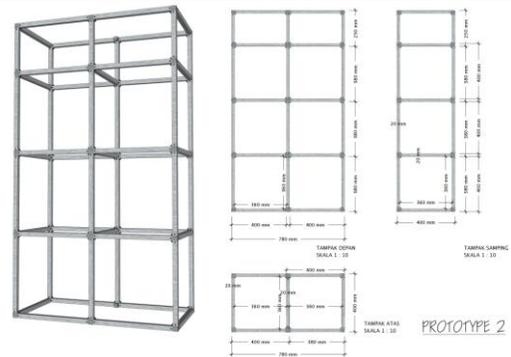
Gambar 1. Komponen Utama *Square Hollow Bar Stainless Steel*



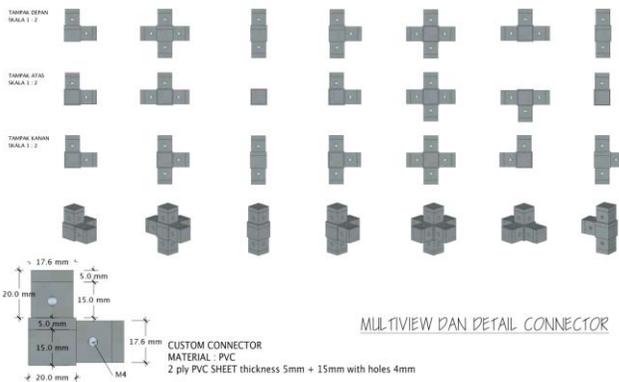
Gambar 5. *Prototype 1*



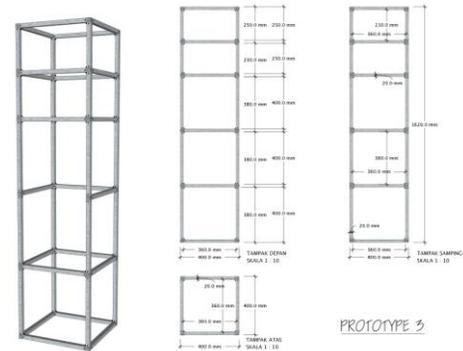
Gambar 2. *Multiview Basic Modul 40 dan 25*



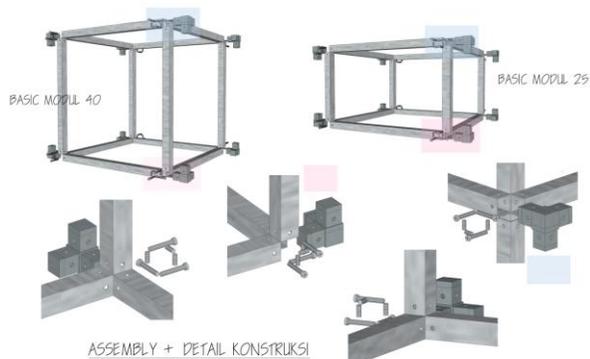
Gambar 6. *Prototype 2*



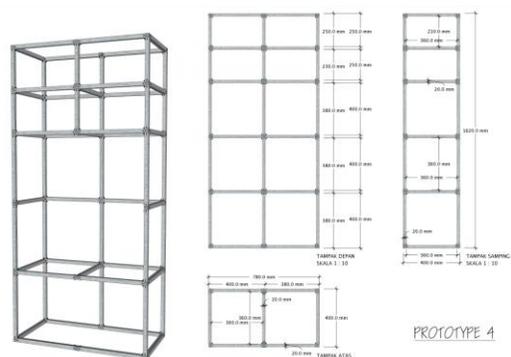
Gambar 3. *Multiview dan Detail Joint*



Gambar 7. *Prototype 3*



Gambar 4. *Konstruksi, Detail dan Assembly Modul*



Gambar 8. *Prototype 4*

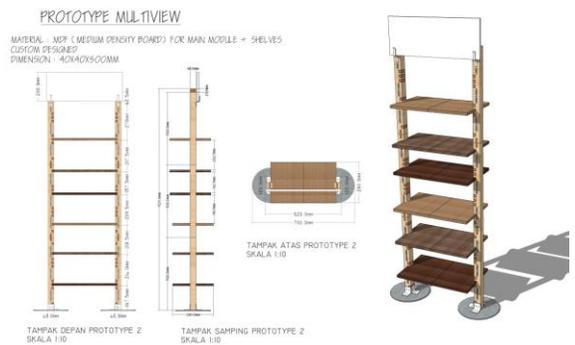
Gambar 15. Komponen Pendukung dan Pelengkap



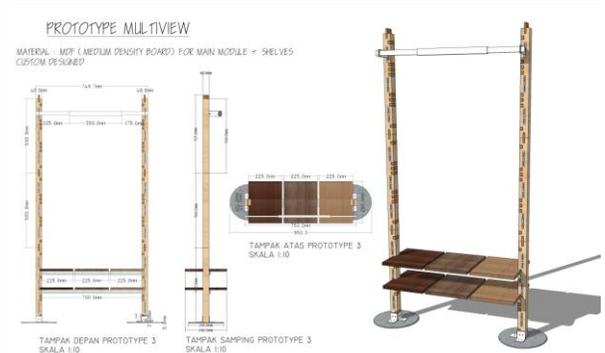
Gambar 16. Detail Modul Utama Tiang Sebelum Disambung



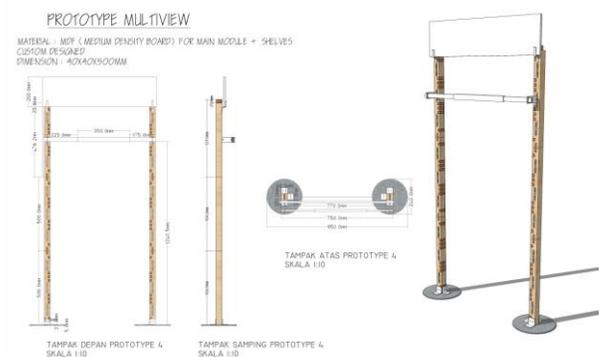
Gambar 17. Prototype 1



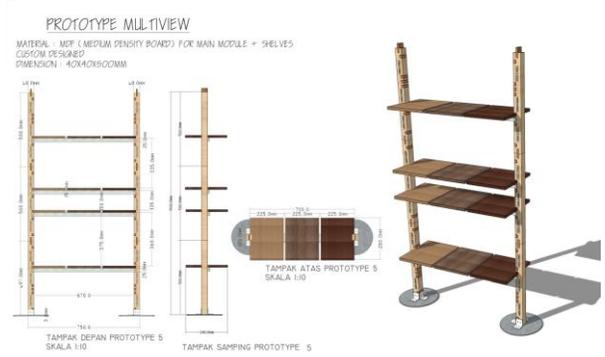
Gambar 18. Prototype 2



Gambar 19. Prototype 3



Gambar 20. Prototype 4



Gambar 21. Prototype 5



Gambar 22. Pengaturan Modul pada Ruang 2 m x 2 m



Gambar 23. Pengaturan Modul pada Ruang 2 m x 2,5 m



Gambar 24. Pengaturan Modul pada Ruang 3 m x 3 m

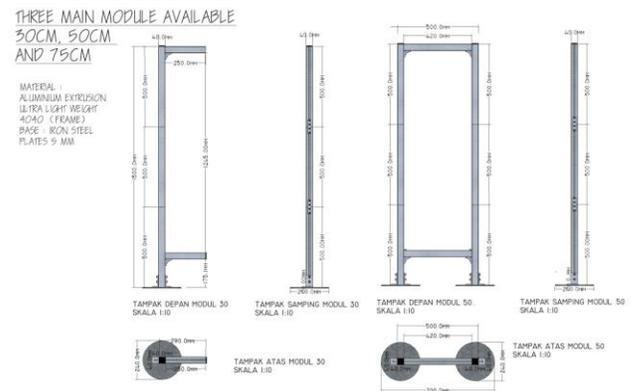
C. Sistem Desain 3

Penggabungan beberapa sistem. Selain sistem *compact*, *knockdown* dan *modular*, terdapat beberapa sistem lain yang dapat digunakan untuk meringkas waktu dan tenaga kerja. Sistem tersebut adalah sistem *tension* (tarik-tegang). Selain memiliki nilai estetis tersendiri, sistem ini juga dapat divisualisasikan sebagai pembatas ruang (terutama sistem tarik/*tension* karena menggunakan 2 bidang utama sebagai tumpuan tarik, biasanya berupa plafon – lantai, dinding – lantai dan plafon – dinding). Tampilan visualisasi yang ditampilkan oleh kedua sistem ini memang dapat dibilang memiliki nilai estetis tersendiri karena masih belum banyak terdapat di pasar Indonesia. Sistem desain 3 dikembangkan dengan menggabungkan sistem *knockdown*, *modular*, *compact* dan *tension* sehingga dapat menambah nilai jual produk para pengguna yang ditonjolkan melalui media *display* produk mereka. Namun, perlu diperhatikan sebelum mendesain dengan sistem tarik karena sistem ini harus memiliki 2 tumpuan kuat yang dapat membentuk suatu gaya tegang. Peraturan utama yang dibuat oleh IAEE (*International Association Exhibition and Events*) memberikan suatu peraturan dimana para penyewa *stand* tidak diperbolehkan dan diizinkan merusak *property* tempat pameran berlangsung antara lain, lantai, plafon dan dinding. Oleh karena itu tumpuan tegang yang dibutuhkan *modular compact display* ini

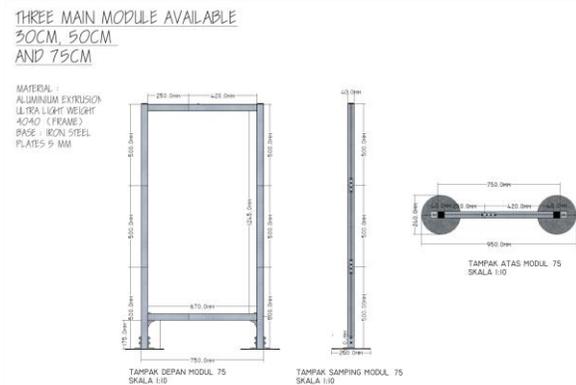
adalah suatu konstruksi yang mudah dibawa namun tidak berat dan fleksibel.

Dengan menggunakan material aluminium *extrusion* / ekstrusi (material aluminium termasuk salah satu material yang paling ringan dengan berat hanya 1/3 dari berat *steel*) sebagai *frame* sebagai konstruksi utama. Profil yang dipilih adalah profil 4040 atau sama dengan 4 cm x 4 cm dengan tipe *Ultra Light* (*the lightest from its series*) sehingga tidak membebani para pengguna apabila dibawa-bawa.

Modul *booth* terdiri dari 3 modul utama. Modul 30, modul 50 dan modul 75 dengan tinggi 150 cm atau 1,5 m. *Compact booth* dapat didirikan, dirangkai dan dibongkar dengan sangat mudah dengan bantuan kunci L, ketinggian total *booth* sama dengan 150 cm yang terdiri dari 3 buah modul berukuran 50 cm yang dapat disusun sendiri untuk memperoleh tinggi maksimum. Sambungan antar profil menggunakan sambungan *bar* yang sangat mudah untuk diinstalasi sendiri. Berikut penjelasan lebih rinci dengan beberapa visualisasi sederhana.



Gambar 25. Multiview Modul 30 dan 50



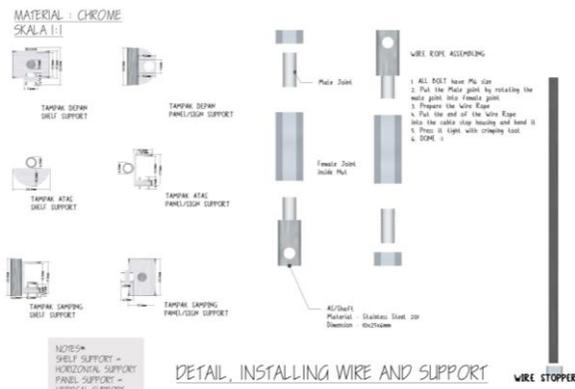
Gambar 26. Multiview Modul 75



Gambar 27. Isometri dan Detail Modul 30, 50 dan 75



Gambar 31. Pengaplikasian Prototype Modul 75



Gambar 28. Detail dan Konstruksi Stainless Steel Wire dan Cable Support

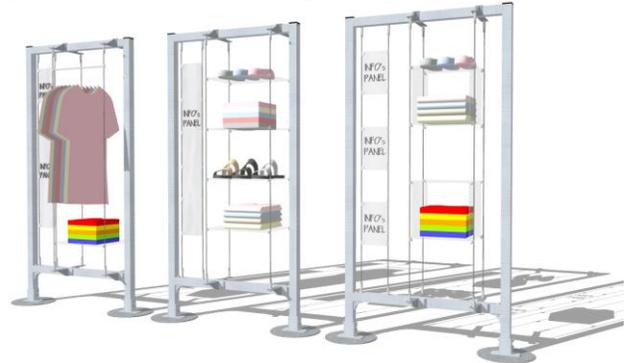
3D - SYSTEM 50'S WITH PRODUCTS



3D - PANNELLING SYSTEM FOR INFORMATION



3D - SYSTEM 75'S - PRODUCT + SIGNAGE



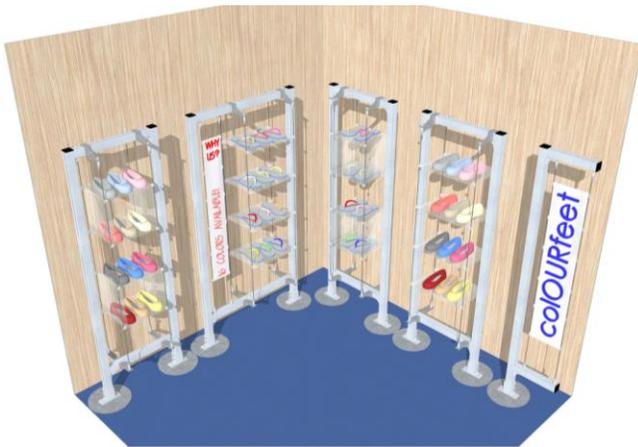
Gambar 32. Prototype Modul 30, 50 dan 75



Gambar 29. Pengaplikasian Prototype Modul 30



Gambar 30. Pengaplikasian Prototype Modul 50



Gambar 33. Penataan *Prototype* Pada Ruang 2 m x 2 m



Gambar 33. Penataan *Prototype* Pada Ruang 3 m x 3 m



Gambar 34. Penataan *Prototype* Pada Ruang 2 m x 2,5 m

V.KESIMPULAN

Dengan penggunaan material yang ringan serta dapat tahan lama, fungsi dan kualitas ketahanan *booth* ini memiliki nilai yang dapat terbilang cukup baik dan tahan lama. Penggunaan sistem yang masih belum banyak digunakan di Indonesia juga memiliki nilai estetis tersendiri sehingga dapat menonjolkan produk yang ditawarkan oleh para pemilik *booth / stand*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro M.Ds., dan Ir. Hendy Mulyono yang telah memberikan bimbingan, arahan serta dukungan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

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