

Perancangan Booth Flatpack untuk Bazar Makanan dan Minuman di Mall Surabaya

Pauline Christina, Grace Mulyono, Franky Tanaya
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Email: Paulinechs2@gmail.com; gracem@peter.ac.id

Abstrak—Kegiatan market, bazar, ataupun sejenisnya merupakan salah satu cara yang efektif bagi para pengusaha untuk memperluas usaha mereka. Maka dari itu diperlukan produk yang menunjang aktivitas penjualan yang efektif juga. Berdasarkan survei, mengikuti kegiatan pameran ataupun bazaar menjadi tantangan yang harus dihadapi karena waktu dan ukuran area yang disediakan terbatas sesuai dengan ketentuan penyelenggara. Oleh Karena 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), define (proses perumusan masalah), prototype (proses perwujudan hasil perancangan), dan test (menilai hasil rancangan dalam menjawab permasalahan). Solusi desain tersebut adalah menciptakan perabot yang praktis dalam bentuk flatpack untuk mempermudah pelaku usaha dalam beraktivitas dan mengeluarkan biaya yang tidak banyak.

Kata Kunci—Bazar, Flatpack, Pengusaha, Praktis

Abstract— Pop-up markets, bazaars, and other similar market are effective alternatives for entrepreneurs to expand their business. Supporting facility to make their sales effective is required. Based on survey, the challenge that must be faced in these events are limited time and area provided by the organizer. Therefore, a well-designed booth as a solution, was made through Kembel's design method in five steps, which are Emphasize (find the problem), Define (defining the essence of the problem), Ideate (seeking creative ideas), Prototype (creating the design as solution), and Test (assessing the design result in solving the problem). The design solution is to create practical furniture in flatpack design as an efficient answer both in mobility and economic aspects.

Keyword— Bazaar, Flatpack, Entrepreneur, Practical

PENDAHULUAN

PENULISAN artikel ini dimaksudkan sebagai syarat untuk kelulusan mahasiswa S1 Jurusan Teknik Elektro-UK PETRA menindaklanjuti Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 152/E/T/2012 tentang syarat kelulusan "Untuk program S1 harus ada makalah yang terbit di jurnal ilmiah". Untuk memenuhi syarat tersebut dan kaidah penulisan ilmiah baku, mengumpulkan tulisan dari pekerjaan ulangan atau yang sudah dikumpulkan atau dimuat pada penerbit lain tidak diperkenankan dan dapat berakibat pada pembatalan penerbitan pada media ini. Tiap artikel harus memuat acuan yang relevan dan mendukung.

I. LATAR BELAKANG

Pada Era perkembangan zaman yang cukup pesat, meningkatnya persaingan usaha di kota-kota besar membuat para pengusaha, khususnya yang bergerak dibidang makanan dan minuman dituntut untuk semakin kreatif serta progresif dalam mempromosikan dan menjual produknya. Kegiatan market, bazar, ataupun sejenisnya merupakan salah satu cara yang efektif bagi para pengusaha untuk memperluas usaha mereka 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.

Market tersebut diadakan pada convention hall atau open space hall dalam suatu mall yang bersifat sementara antara 3 – 5 hari. Menurut survey yang dilakukan penulis (2019, Galaxy Mall Surabaya lantai 6), sebagian besar booth bazaar makanan dibawa secara utuh sehingga mempersulit saat proses loading. Pengemasan produk secara flatpack atau pengemasan dengan rata merupakan suatu kemudahan bagi para pengusaha yang tidak memiliki mobil box untuk membawa booth dagangannya. Konstruksi untuk mencapai produk yang dapat dikemas flatpack juga beragam seperti Sistem Knockdown (bongkar pasang), Folding (lipat) atau Stackable (tumpuk).

Mengikuti kegiatan pameran sejenis ini menjadi tantangan yang harus dihadapi karena waktu dan ukuran area yang disediakan terbatas sehingga desain harus sesuai dengan ketentuan penyelenggara. Booth juga akan dibuat semenarik mungkin sehingga membuat pengunjung tertarik. Dengan adanya booth yang dapat dikemas secara rata atau flatpack selain memudahkan para tenant diharapkan juga dapat meningkatkan penjualan dan penghasilan penjual.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Bazar

Bazar memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga bazar dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Bazar adalah suatu kegiatan yang dibuat berdasarkan kepanitiaan yang memenuhi syarat dengan pembagian tugas sesuai dengan sumber daya yang ada. Bazar biasanya dilakukan pelaksanaannya pada saat menghadapi hari-hari besar nasional sebagai suatu event, insidental atau rutinitas tiap tahun.

Dengan dekorasi pameran dan bazaar yang menarik bisa menarik pengunjung. Menurut Pegler, pameran adalah sebuah tampilan yang menstimulasi dan menguak ketertarikan konsumen terhadap produk, ide, maupun sebuah organisasi. (2019,353). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) bazar adalah pasar yg sengaja diselenggarakan untuk jangka waktu beberapa hari; pameran dan penjualan barang-barang kerajinan, makanan, dsb yg hasilnya untuk amal; pasar amal. Daftar Pustaka.

B. Booth

Booth berasal dari bahasa Inggris yang bisa memiliki banyak arti bisa berarti stan, pojok, sel telpon, tempat telpon, dan kamar. Karena ini berhubungan dengan pameran maka dapat disimpulkan secara lebih simple bahwa booth itu sebuah mini stage yang dilengkapi oleh beragam aksesoris yang digunakan sebagai ajang promo produk, jasa, maupun branding perusahaan pada sebuah event pameran /exhibition. Booth tergolong dalam perabot atau mebel untuk area bazar karena digunakan untuk meletakkan dan menyimpan barang dagangan.

C. Flatpack

Flatpack merupakan prinsip konstruksi, yang berguna pada saat pengiriman barang sampai di tujuan dan saat pemasangannya. Flatpack digunakan dengan berbagai tujuan salah satunya untuk menghemat ruang saat pengiriman barang. Dengan demikian ruang yang dibutuhkan pada saat pengiriman barang bisa dieliminasi.

D. Material

Material adalah bahan yang dipakai sebagai media bagi suatu mebel, baik sebagai bahan utama maupun tambahan atau pelengkap. Material yang umum dipakai untuk mebel adalah kayu solid, kayu lapis, rotan, bamboo, particle board (MDF, termasuk hardboard, HDF), metal, plastic dan kertas. (Jamaludin 87)

- Kayu Mahoni

Kayu solid adalah kayu alami, kayu yang langsung digunakan sesuai bentuk asal, termasuk setelah diolah menjadi balok, papan, atau dibubut. Serat kayu masih terlihat arah serat kayu vertikal dan sifat arah radial. Kayu Mahoni baik digunakan untuk perabot / furniture karena serat kayu halus dan beragam, sangat bagus jika difinishing dengan warna-warna natural atau klasik.

- Kayu Olahan / Plywood

Inovasi teknologi material kayu lapis telah membuat industry mebel sangat terbantu dalam masalah pasokan bahan baku. Kayu yang sebelumnya dipakar dalam bentuk kayu solid dengan lebar terbatas, dengan adanya kayu lapis dapat dibuat dalam ukuran lebih besar. Penggunaan plywood adalah untuk bagian belakang lemari dan dasar laci, kemudian secara bertahap dipakai untuk bagian lain mebel dan kemudian mendorong desainer menciptakan mebel dari bahan ini. Ukuran standar kayu lapisan adalah panjang 244 mm dan lebar 122 mm.

- Besi

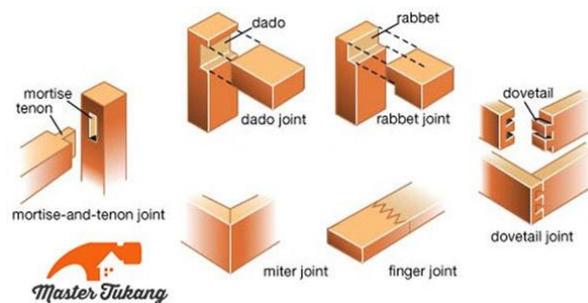
Besi yang sering digunakan dalam interior adalah besi hollow dengan berbagai ukuran. Besi di finishing menggunakan cat ducco, cat besi maupun chrome. Besi disambungkan dengan cara di las, beberapa besi yang juga dapat disambungkan menggunakan mur dan baut. Salah satu ciri desain mebel modern adalah penggunaan logam yang dominan terutama untuk bagian struktur. (Jamaludin 95).



Gambar 2.1 Besi Hollow

Sumber : <http://pramanabaja.com/produk/baja/hollow/>

E. Konstruksi



Gambar 2.2 Konstruksi kayu

Sumber : <https://www.crafter.id/mengenal-jenis-jenis-sambungan-kayu-keurangan-dan-kelebihannya/>

III. METODE PERANCANGAN



Gambar 3.1 Bagan Metode Kember

Metode perancangan Kember memiliki lima tahap, yaitu : empathize, define, prototype dan test. Pemilihan metode perancangan kember ini mendukung setiap proses perancangan mebel serta memiliki tahapan secara garis besar yang sederhana sehingga mudah untuk di menerti (Kember, 16).

A. Empathize

Tahap pertama dari proses perancangan adalah mengidentifikasi latar belakang masalah yang berkaitan dengan booth, kondisi area bazaar, pengunjung, penjual 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 ideate 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.

D. Prototype

Mewujudkan salah satu hasil desain dalam skala 1:1. Dari prototype tersebut akan dapat dirasakan space yang terbentuk dan kemudian menjadi evaluasi.

E. Test

Pengujian beberapa nilai dari prototype yang telah dibuat sebagai hasil akhir. Pengujian akan dilakukan di bazaar mall atau Food Court

IV. KONSEP DESAIN

A. Analisa Konsep

Bazar yang diselenggarakan di beberapa mall di Surabaya membutuhkan suatu desain booth yang baik untuk menunjang aktifitas jual beli, dengan menciptakan suatu produk yang ergonomis, efektif, stylist tentunya berpengaruh pada suatu aktivitas yang dilakukan. Perancangan booth yang baik harus dapat memenuhi beberapa kategori dalam desain, antara lain booth memiliki tingkat kegunaan atau fungsi yang tinggi, aman, produk berumur panjang atau tahan lama, booth harus ergonomis baik untuk penjual maupun pembeli, memiliki kemampuan yang mandiri dari segi konstruksi maupun bentuk, cara kerja mudah dimengerti, kualitas desain tinggi, dan dapat menstimulasi perasaan. Booth juga memiliki fungsi yang beragam selain tempat untuk menyiapkan makanan dan minuman yang akan dijual, booth digunakan untuk mendisplay barang dagangan maupun branding perusahaan. Pada tahapan ideate, konsep desain yang akan dirancang sebagai pedoman dalam perancangan booth flatpack. Konsep perancangan yaitu berdasarkan survey lapangan mengenai kebutuhan serta fakta nyata yang digabungkan secara bersama untuk menghasilkan sebuah solusi untuk perancangan. Terdapat berbagai batasan desain dalam perancangan booth flatpack ini.

B. Konsep Objek Perancangan



Gambar 4.1 Konsep desain

Kesimpulannya adalah dibutuhkan sebuah booth pameran yang dapat dikemas dengan praktis dan perabot yang disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas masing-masing. Namun tidak hanya praktis tetapi juga baik secara estetika agar pengunjung tertarik untuk membeli dagangan yang dijual. Ergonomi ditujukan agar pengguna maupun pembeli nyaman saat berjalan atau memasarkan produk. Solusi tersebut muncul karena pameran dan sejenisnya memiliki tujuan utama, yaitu untuk memperkenalkan, mempromosikan, menjual serta memasarkan produk. Terkait bidang makanan dan minuman, berdasarkan hasil analisa adalah produk makanan dan minuman terbagi menjadi tiga jenis, yaitu produk telah siap saji, produk membutuhkan persiapan, dan produk memiliki proses kombinasi, yaitu siap saji dan membutuhkan persiapan.

1. Praktis

Produk akan dirancang sesuai dengan masalah yang ada, beberapa tenan harus membawa produk booth yang bersistem fix sehingga menyulitkan saat proses loading. Penyimpanan setelah bazar juga memerlukan ruang yang cukup besar. Maka dari itu solusi dalam perancangan ini adalah membuat booth yang praktis. Praktis dalam membawa produk hingga menyimpan produk tersebut.

2. Ergonomis

Perabot yang akan dirancang selain praktis juga akan dibuat ergonomis yaitu memperhatikan tingkat kenyamanan pengguna sesuai dengan standart ergonomic yang ada.

3. Netral

Dengan tema yang berbeda-beda setiap acara bazaar yang diadakan makan dibutuhkan warna yang netral seperti hitam, putih dan coklat. Warna netral membuat produk tetap cocok digunakan untuk setiap tema yang diadakan oleh penyelenggara.

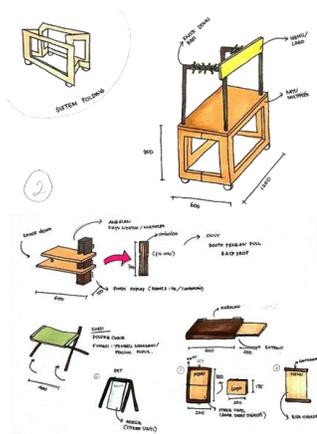
4. Multifungsi

Secara garis besar multifungsi furniture adalah perabot yang memiliki nilai fungsi lebih dari satu. Menggabungkan beberapa fungsi dalam satu perabot dan dapat menghemat tempat maupun biaya. Dalam perancangan ini booth akan didesain multifungsi, fungsi booth yang akan digunakan yaitu terdapat tempat untuk menyiapkan barang dagangan, mendisplay, menyimpan barang atau stok saat bazar

berlangsung dan juga sebagai tempat untuk branding perusahaan.

5. Transformasi

Pengembangan desain alternative menjadi desain terpilih.



Gambar 4.2 Sketsa Pengembangan Terpilih



Gambar 4.3 Perspektif Produk Terpilih

V. DESAIN AKHIR

Set meja booth didesain untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di Bazar Mall Surabaya yaitu kemudahan untuk membawa booth saat loading in dan loading out serta dapat menghemat biaya sehingga tidak perlu menyewa mobil box. Konsep desain yang diterapkan yaitu praktis dan ergonomis. Warna hitam dan coklat kayu tergolong warna yang natural sehingga cocok untuk digunakan di event dengan tema yang berbeda.

Material yang digunakan adalah kayu olahan multiplek agar tetap ringan namun tidak mudah rusak dengan finishing HPL. Terdapat material pendukung lain yaitu Besi yang di cat ducco hitam. Sistem konstruksi yaitu lipat dan bongkar pasang, lipat pada bagian kaki meja dan bongkar pasang pada bagian lain dari booth seperti tiang, papan menu, atas meja dan lainnya. Pada kaki meja dilengkapi dengan roda sehingga pengguna dapat lebih mudah melipat kaki meja dan tidak menggores lantai pameran atau bazar. Waktu perakitan atau bongkar pasang membutuhkan waktu kurang dari 5 menit. Meja Booth dapat dimasukkan kedalam mobil pribadi tanpa harus menyewa mobil box.

Ambalan dibuat menggunakan kayu olahan multiplek dan dilapisi dengan HPL. Sistem konstruksi ambalan yaitu paten dengan adanya rel di dalam sehingga ambalan dapat

dipanjangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Terdapat juga pelengkap retail yaitu papan menu tambahan untuk pelanggan yang terbuat dari kayu dan artpaper.

a) Modul Utama Prototype 1:1 Meja

Meja Booth yang dapat dibongkar pasang sehingga lebih mudah dalam membawa dan menyimpan produk.



Gambar 5.1 Prototype 1:1 Meja Booth

b) Modul Pelengkap Prototype 1:1 Ambalan

Ambalan yang juga berfungsi sebagai leveling untuk display makanan atau minuman.



Gambar 5.2 Prototype 1:1 Ambalan

c) Modul Pelengkap Prototype 1:1 Menu



Gambar 5.3 Prototype 1:1 Papan Menu

d) Modul Packaging

Untuk perancangan produk flatpack dibutuhkan packaging untuk melengkapi produk ketika produk diringkas.



Gambar 5.4 Prototype 1:1 Packaging

VI. KESIMPULAN

Perancangan booth flatpack untuk bazar makanan dan minuman di Mall Surabaya yang dilatarbelakangi dari permasalahan para pengguna terhadap booth yang sering digunakan. Konsep yang praktis, netral dan multifungsi dapat menjawab kebutuhan pengguna booth bazar makanan atau minuman. Dari permasalahan yang ada pada stand makanan dan minuman bazar Mall Surabaya dapat disimpulkan bahwa masalah yang ada pada perabot / booth adalah efisiensi dan efektifitas dalam membawa produk yang hanya digunakan 3 hari kemudian harus dipindahkan ke bazaar Mall lain. Booth harus dibawa menggunakan mobil box belakang dan kurang memenuhi kebutuhan para pengguna.

VII. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam survey dan pengumpulan data., pihak workshop yang membantu dalam pembuatan desain dan memberi masukan. Penulis juga berterimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, keluarga dan rekan mahasiswa yang selalu memberi 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] Aryanto, Yunus. 173 Meja & Kursi. Jakarta : Griya Kreasi, 2012
- [3] Bueno, Patricia. Design Furniture. Barcelona : Atrium Group, 2003
- [4] Jamaludin. Pengantar Desain Mebel. Jakarta : Kiblat, 2007
- [5] KBBI, 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <https://kbbi.web.id/multifungsi> (Diakses 26 November 2018).
- [6] Maslich, Irma. Teori Warna & Psikologi Warna. Jakarta : Teknologi Pendidikan, 2014.