

Perancangan Produk Interior Multifungsi Dan Adjustable Untuk Produk Pakaian, Sepatu Dan Tas

Regina Harijono, Grace Mulyono

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: reginaharijono@gmail.com; gracem@petra.ac.id

Abstrak— Berbisnis *online shop* saat ini sedang *booming* dan sangat digemari oleh berbagai kalangan. Banyak toko dan *online shop* yang baru memulai usaha maupun yang sudah lama membuka usaha sering mengikuti *bazaar*/pameran untuk meningkatkan pendapatan ataupun untuk memperkenalkan produk mereka. Para pengusaha dapat menyewa *booth* di sebuah *event* pameran untuk menjual barang dagangannya. Tidak sedikit dari para penyewa *booth/tenant* yang membawa perabot tambahan sendiri untuk mempercantik tampilan *booth* sekaligus untuk memajangkan produk yang ingin mereka jual. Tetapi seringkali perabot yang digunakan tidak sesuai ukurannya dengan *booth* yang tersedia karena tiap *event* pameran memiliki ukuran *booth* yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dibutuhkanlah suatu fasilitas produk yang dapat digunakan berulang kali dengan desain yang menarik dan efisien dalam penggunaannya. Dengan konsep *adjustable* dan multifungsi perancangan produk ini dibuat. Perancangan bertujuan untuk menciptakan produk yang ukurannya dapat disesuaikan dan juga dapat mengakomodasi sistem *display* produk serta mudah saat proses instalasi sehingga pelaku usaha dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi peserta atau pelaku usaha dalam mengikuti berbagai kegiatan pameran.

Kata Kunci—Furniture, multifungsi, adjustable, booth

Abstract— Online shop business is currently booming and very popular among many people. Many of them that have just started or even opened businesses for a long time often attend bazaars / exhibitions to increase their sales or to introduce their products. Few of the tenants who join the event bring their own additional furniture to enhance the visual of the booth as well as an additional display for the products. But usually this furniture does not match the size of the booth because each exhibition event has a different booth size. Therefore, a supporting facility that can be used repeatedly with an attractive and efficient design is needed. By the concept of adjustable and multifunctional design this product is made. The design aims to create products that can be adjusted in size and can also accommodate product display systems and to be easily used by tenants in the events. With this design it is expected to be a solution for participants or business people in participating in various exhibition activities.

Keyword—Furniture, multifunction, adjustable, booth

I. PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis di Indonesia semakin lama semakin meningkat, khususnya *online shop*. Berbisnis *online shop* saat

ini sedang *booming* dan sangat digemari oleh berbagai kalangan. Saat sekarang ini sudah banyak toko dan *online shop* yang baru memulai usaha maupun yang sudah lama membuka usaha sering mengikuti *bazaar*/pameran untuk meningkatkan pendapatan ataupun untuk memperkenalkan produk mereka. Pameran, *bazaar*, atau sejenisnya adalah pasar yang diselenggarakan dalam jangka waktu yang singkat. Umumnya, kegiatan yang sedang menjadi tren di kota besar sering diadakan secara teratur dan diselenggarakan menjelang akhir pekan atau pada hari-hari tertentu yang dianggap menguntungkan bagi pengelola atau organisasi yang sudah berpengalaman dibidang tersebut.

Sekarang ini tidak sulit di daerah Surabaya untuk mencari *event* pameran. Para pengusaha dapat menyewa *booth* di sebuah *event* pameran untuk menjual barang dagangannya. Tidak sedikit dari para penyewa *booth/tenant* yang membawa perabot tambahan sendiri untuk mempercantik tampilan *booth* sekaligus untuk memajangkan produk yang ingin mereka jual.

Dalam setahun, rata-rata satu peserta dapat mengikuti *event bazaar* sebanyak tiga sampai empat kali. Perabot yang mereka gunakan tidak sesuai ukurannya dengan *booth* yang tersedia karena tiap *event* pameran memiliki ukuran *booth* yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dibutuhkanlah suatu fasilitas produk yang dapat digunakan berulang kali dengan desain yang menarik dan efisien dalam penggunaannya.

Banyaknya macam produk yang ditawarkan seperti sepatu dan pakaian oleh pelaku usaha, sistem desain perabot dituntut untuk dapat mengakomodasi sistem *display* produk dan juga mudah saat proses instalasi sehingga pelaku usaha dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Penggunaan material dan sistem konstruksi dalam pembuatan produk ini menjadi kelebihan tersendiri bagi produk dan dapat mendukung kemudahan dalam instalasi pemasangan dan pembongkaran produk. Material dan yang digunakan dalam perancangan ini adalah kayu bekas (kayu nyatoh), multiplek, kain kaku dan pipa besi. Sedangkan untuk sistem konstruksi yang digunakan adalah sistem folding menggunakan material kain yang menempel pada kayu.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi pelaku usaha dalam mengikuti berbagai kegiatan pameran sehingga dapat menggunakan perabot berulang kali

dengan seefektif mungkin serta memberikan kemudahan instalasi modul saat mengikuti pameran.

A. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan produk ini, yaitu:

1. Bagaimana menciptakan produk retail yang *adjustable*, menarik, ringan, yang dapat mempermudah proses *loading-in/loading-out* dan dapat dipakai berulang kali di area/luasan yang berbeda-beda?

B. Tujuan Perancangan

Perancangan produk ini bertujuan untuk:

1. Menciptakan produk retail yang *adjustable*, ringan, menarik dan estetis, yang dapat dipakai berulang-ulang di area luasan yang berbeda sehingga memaksimalkan fungsi produk dan mempermudah dibawa saat proses *loading-in* dan *loading-out* jika mengikuti banyak kegiatan pameran.

C. Manfaat Perancangan

Perancangan perabot *adjustable* untuk pameran ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman dan pengetahuan bagi calon desainer dalam menangani proses pembuatan produk secara detail.
2. Dapat memahami kebutuhan pengguna dengan maksimal sehingga dapat menyesuaikan konsep perancangan dengan permasalahan yang ada yang ada di lapangan.
3. Dapat meningkatkan penjualan pelaku usaha dengan media promosi dalam perabot dan menghemat pengeluaran biaya untuk keperluan perabot.
4. Dapat memudahkan pelaku usaha dalam proses instalasi produk saat mengikuti *bazaar*.
5. Dapat mengurangi kelangkaan kayu dengan memanfaatkan material kayu bekas.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Mebel atau Furniture

Kata mebel dalam bahasa Inggris di terjemahkan menjadi *furniture*. Istilah “mebel” digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektural. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*.

Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan/aktivitas manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, memasak, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya [6]. Mebel juga merupakan salah satu produk olahan yang pertumbuhannya amat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini. Berawal dari pekerjaan rumah tangga, produk mebel kini telah menjadi industri yang cukup besar dengan tingkat penyerapan tenaga kerja terdidik yang tidak sedikit. Produk jenis ini secara prinsip dibagi dalam 2

kategori yaitu mebel untuk taman (garden) dan interior dalam rumah.

B. Pengertian Multifungsi

Multifungsi merupakan sesuatu yang mempunyai berbagai tugas atau fungsi. Dapat diartikan furnitur multifungsi merupakan furnitur yang memiliki lebih dari 1 fungsi dalam satu benda. Pada dasarnya furnitur multifungsi memiliki fungsi yang sama dengan furnitur yang lain, akan tetapi furnitur multifungsi memiliki nilai lebih [7].

Furnitur multifungsi dapat mengoptimalkan penggunaan ruang, dimana dengan furnitur tersebut dapat digunakan untuk lebih dari satu aktivitas [2].

C. Pengertian Adjustable

Kata *adjustable* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu dapat disetel/disesuaikan/dicocokkan. Dapat diartikan furniture *adjustable* merupakan furniture yang dapat diubah/diatur untuk menyesuaikan kebutuhan yang diperlukan pengguna. Furniture dapat diatur ketinggian maupun besaran dalam pemakaiannya.

D. Pengertian Efisien

Menurut S. P. Hasibuan, pengertian efisiensi adalah perbandingan yang terbaik antara *input* (masukan) dan *output* (hasil antara keuntungan dengan sumber-sumber yang dipergunakan), seperti halnya juga hasil optimal yang dicapai dengan penggunaan sumber yang terbatas. Dengan kata lain hubungan antara apa yang telah diselesaikan [3].

E. Pengertian Pameran

Menurut Pegler, pameran adalah sebuah tampilan yang menstimulasi dan menguak ketertarikan konsumen terhadap produk, ide, maupun sebuah organisasi. Pameran sendiri diorganisir dan diatur untuk menyediakan kesenangan yang menjawab kebutuhan *relax* pengunjung dan pencerahan ide bagi beberapa pengunjung khusus, sekaligus bisa digunakan untuk mengedukasi, mengiklan dan menyebarluaskan produk yang dijual oleh *tenant* [8].

F. Pengertian 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.

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[1].

III. METODE PERANCANGAN

A. Discovery

Menemukan objek perancangan dengan memahami dan melakukan observasi akan keadaan yang ada di tengah masyarakat untuk memperoleh dasar perumusan masalah dan objek perancangan. Dari penelitian ini objek yang akan dirancang yaitu perabot retail yang *adjustable* dan *multifungsi* yang digunakan oleh suatu pelaku usaha yang sering mengikuti *event* pameran. Rumusan masalah yang diambil yaitu bagaimana perabot tersebut dapat dipakai berulang kali di area luasan yang berbeda-beda dan mudah dalam proses instalasi produk maupun pengangkutan produk. Kemudian bagaimana produk tersebut memiliki kelebihan dan keunikan tersendiri dari perabot lain.

B. 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. Dalam tahap ini data-data berupa data lapangan, data tipologi, literatur antropometri dan ergonomi, pola aktivitas pengguna, survey lapangan dan wawancara dikumpulkan untuk menjadi acuan kebutuhan pengguna ke tahap berikutnya (*programming*).

C. 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. Dalam tahap ini dibuat beberapa alternatif sketsa perabot sesuai konsep yang telah ditentukan yang kemudian dipilih satu desain akhir setelah proses pengembangan desain.

D. Experimentation

Pengimplentasian desain yang diterapkan dengan pembuatan prototype berdasarkan ide, konsep, dan skematik desain yang telah dibuat sebelumnya sehingga dapat lebih mudah dijelaskan. Dari desain yang ada dibuat *mockup* untuk percobaan keberhasilan konstruksi yang digunakan yaitu kayu dengan kain. Kemudian desain terpilih dibuat prototype 1:1 untuk perealisasiian produk agar dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

E. Evolution

Tahap 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. Produk yang telah jadi di uji coba dengan meletakkan produk di beberapa tempat usaha dan di evaluasi agar diketahui kekurangannya sehingga dapat dikembangkan lagi.

F. Experimentation

Setelah melakukan tahap evaluasi produk, hasil evaluasi berupa kekurangan-kekurangan yang ada pada produk diperbaharui, diberikan solusi berupa solusi pengembangan desain yang memperbaiki kekurangan produk tersebut. Kemudian hasil perbaikan tersebut dibuat produk 1:1 atau dalam bentuk *mockup* untuk perealisasiian produk hasil evaluasi akhir.

G. Evolution

Tahap terakhir setelah merealisasiikan produk akhir, dilakukan uji coba untuk mengetahui hasil perbaikan evaluasi apakah sudah benar dan produk menjadi lebih baik dan memberikan manfaat yang lebih baik lagi bagi pengguna.

IV. DATA DAN ANALISIS

A. Jenis Produk yang dijual

Terdapat dua jenis produk yang dijual di pameran yaitu *food and beverage* dan *non-food and beverage*. Pada perancangan ini dikhususkan untuk mendesain perabot untuk *non-food and beverage* yaitu sepatu, pakaian, tas, topi, dan lain sebagainya.

B. Ukuran Booth

GAMBAR PRODUK			
LOKASI	Exhibition Galaxy mall Surabaya	Exhibition Galaxy mall Surabaya	Exhibition Galaxy mall Surabaya
UKURAN BOOTH	3 x 3 x 2.4 m (p x l x t)	3 x 3 x 2.4 m (p x l x t)	3 x 3 x 2.4 m (p x l x t)
TEMA BAZAAR	Kepo Love in Shanghai (Kepo Market)	Kepo Love in Shanghai (Kepo Market)	Kepo Love in Shanghai (Kepo Market)
HARGA SEWA	Rp 3.250.000 - Rp 3.500.000	Rp 3.250.000 - Rp 3.500.000	Rp 3.250.000 - Rp 3.500.000
GAMBAR PRODUK			
LOKASI	Pearl E. Pakowon Mall Surabaya	Exhibition Galaxy mall Surabaya	Pearl E. Pakowon Mall Surabaya
UKURAN BOOTH	3 x 4 x 2.4 m (p x l x t)	3 x 4 x 2.4 m (p x l x t)	3 x 2 x 2.4 m (p x l x t)
TEMA BAZAAR	Limbo (Bashe Market)	Ice Cream Town (Project X)	Pappi Family Runway (Billions Project)
HARGA SEWA	Rp 5.000.000 - Rp 6.000.000	Rp 3.750.000 - Rp 4.250.000	Rp 3.750.000

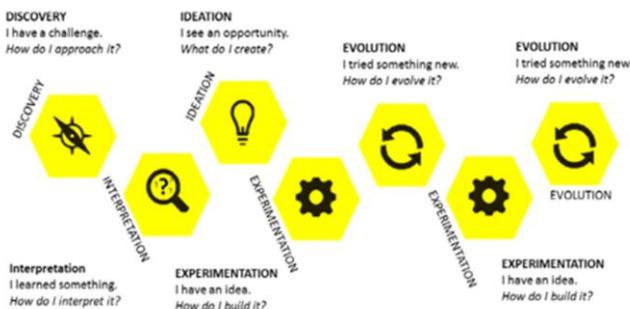
GAMBAR PRODUK		
LOKASI	Exhibition Galaxy mall Surabaya	Exhibition Galaxy mall Surabaya
UKURAN BOOTH	3 x 2 x 2.4 m (p x l x t)	3 x 3 x 2.4 m (p x l x t)
TEMA BAZAAR	Pop up Market Chatuchak (Headquarter)	Pop up Market Chatuchak (Headquarter)
HARGA SEWA	Rp 3.750.000 - Rp 4.250.000	Rp 3.750.000 - Rp 4.250.000
GAMBAR PRODUK		
LOKASI	Exhibition Galaxy mall Surabaya	Exhibition Galaxy mall Surabaya
UKURAN BOOTH	3 x 4 x 2.4 m (p x l x t)	3 x 2 x 2.4 m (p x l x t)
TEMA BAZAAR	Sugababe Props (Billions Project)	Sugababe Props (Billions Project)
HARGA SEWA	Rp 3.000.000 - Rp 3.500.000	Rp 3.000.000 - Rp 3.500.000

Gambar. 2. Ukuran booth

Dapat disimpulkan dari gambar tersebut ukuran booth terkecil adalah 3 x 2 x 2.4 m (p x l x t). Sedangkan ukuran booth terbesar adalah 3 x 4 x 2.4 m (p x l x t). Dari ukuran booth yang diperoleh tersebut, maka diketahui bahwa ukuran booth terkecil yaitu 3 x 2 x 2.4 m dapat dijadikan batasan atas dimensi perabot yang akan dibuat.

C. Analisa Pola Aktivitas

Pola aktivitas yang dilakukan oleh tenant berbeda dengan yang dilakukan oleh pengunjung, sehingga harus diperhatikan



Gambar. 1. Metode perancangan “Design Thinking” [4]

dari kedua sisi agar furnitur yang didesain dapat memberikan dampak positif, baik bagi tenant maupun bagi pengunjung. Berikut tabel yang menjelaskan mengenai pola baik dari tenant maupun pengunjung.

Tabel 1. Pola Aktivitas

Pengguna	Aktivitas
Pelaku Usaha / Tenant	<ul style="list-style-type: none"> - Loading-in dan loading-out barang - Menginstal modul perabot display - Menata perabot yang akan dijual - Menyimpan stok produk yang dijual - Berdiri/duduk/berjalan untuk menawarkan barang - Melakukan transaksi pembayaran - Membungkus barang jualan yang telah dibeli
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri/berjalan untuk membeli barang - Melakukan transaksi pembayaran - Mengambil/meletakkan barang - Duduk untuk mencoba sepatu/sandal - Bercermin melihat tampilan pakaian/sepatu - Mencoba pakaian - Memilih pakaian

D. Frame Work

Tabel 2. Frame Work

	Goals	Facts	Concept	Needs	Problem
Form	Memiliki bentuk yang unik, kuat, tahan lama yang dapat dipakai berulang kali dan memiliki ciri khas tersendiri.	Menggunakan furniture standart yang universal. Bentuk sederhana	Bentuk yang dapat diatur/ di-adjust menyesuaikan ukuran booth	Konstruksi dan material yang kuat sehingga awet dan dapat digunakan berulang kali	Bentuk terlalu rumit sehingga menyusah-kan pengguna
Function	Memiliki banyak fungsi dalam satu produk, dan juga ringan agar mudah dibawa	Umumnya furniture yang digunakan berat dan utuh	Produk multifungsi yang menjangkau beberapa barang yang dijual oleh pelaku usaha	Konstruksi dan material yang mendukung agar memenuhi kebutuhan pengguna	Terlalu banyak fungsi dan tidak terdapat petunjuk penggunaan
Economy	Harga terjangkau yang cocok	Biaya besar karena pembuat	Harga yang relatif murah	Material bekas terutama kayu-kayu	Kayu bekas yang didapatkan

	untuk pelaku usaha yang baru memulai usahanya	n yang susah dan custom	dan bersaing	bekas yang ringan	n ukurannya tidak selalu sama
Ergonomi	Ukuran furniture yang dapat disesuaikan dengan ukuran booth yang berbeda-beda	Ukuran standart, tidak bisa disesuaikan dengan ukuran booth	Furniture yang dapat diadjust sesuai kebutuhan ukuran booth	Dimensi booth dari yang paling kecil hingga paling besar	Kebutuhan jumlah produk setiap pelaku usaha berbeda
Time	Pembuatan yang cepat dengan kualitas yang baik	Pembuatan cukup lama	Pembuatan yang singkat sehingga dapat dilakukan uji coba	Pembuatan yang cepat tetapi hasil baik, rapi	Kesalahan ukuran/material/konstruksi sehingga harus mengulang

E. Analisa Permasalahan

Permasalahan yang didapatkan saat pelaku usaha mengikuti *bazaar*/pameran:

- a. Ukuran perabot yang tidak dapat disesuaikan dengan ukuran *booth* pameran yang memiliki luasan yang berbeda-beda.
- b. Perabot yang berat dan berukuran besar sehingga susah dibawa.
- c. Waktu pelaksanaan yang cukup singkat yaitu 3-4 hari. Waktu *loading-in* dan *loading-out* terbatas sehingga harus cepat saat proses instalasi.
- d. Penggunaan perabot yang bersifat paten/tidak bisa dibongkar pasang.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Dari rumusan masalah yang ada, maka muncul konsep yang dipakai dalam perancangan ini yaitu *adjustable*, multifungsi, efisien dan *reusable*. *Adjustable* berarti produk dapat disesuaikan ukurannya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Panjang lebar, atau tinggi rendahnya produk dapat diatur menyesuaikan ukuran booth pameran yang berbeda-beda. Multifungsi berarti memiliki banyak fungsi dalam satu produk sehingga menunjang pemasaran produk yang beraneka ragam saat mengikuti pameran. *Reusable* disini menggunakan material bekas sehingga ramah lingkungan. Produk juga dapat dipakai berulang kali untuk mengikuti pameran yang berbeda-beda. Efisien disini diterapkan dalam produk sehingga membutuhkan usaha yang seminimal mungkin untuk mencapai hasil yang semaksimal mungkin sehingga efektif

dan mudah dalam proses instalasi modul dan pengangkutan produk.



Gambar 3. Konsep desain

B. Material yang digunakan

Penggunaan material yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah material yang ringan, kuat dan tahan lama. Kayu nyatoh dan plywood digunakan sebagai material utama karena beratnya yang ringan, harganya murah dan juga kuat tahan lama. Pipa besi digunakan untuk penyangga perabot dan juga digunakan sebagai sistem konstruksi bongkar pasang.

Kemudian produk menggunakan kain kanvas sebagai konstruksi penyambung kayu. Hal ini menjadi keunikan tersendiri dalam perancangan perabot karena penggunaan kain kanvas yang ditempelkan pada kayu membuat kayu menjadi fleksibel dan juga memberikan estetika yang berbeda dari perabot lainnya yang ada di pasaran. Saat ini masih belum terlalu banyak yang menggunakan jenis konstruksi ini dalam desain sehingga hal ini menjadi kelebihan perabot. Penggunaan kain dapat mempermudah pemikiran sistem konstruksi karena tidak memiliki batasan bentuk dan ukuran pada lipatan-lipatan kayu yang akan dibuat dan tidak mengganggu estetika dari produk. Bentuk produk yang dihasilkan dapat menjadi lebih unik dan estetis. Kemudian perawatan mudah. Apabila ada yang rusak dapat dengan mudah diperbaiki/diganti tanpa merusak kayu.



Gambar 4. Material yang digunakan

C. Batasan Desain

Pada perancangan *furniture* ini terdapat beberapa batasan-batasan desain yang ditentukan agar dalam proses pembuatan desain tidak menjadi terlalu luas. Batasan tersebut yaitu produk harus ringan, mudah saat diatur/disesuaikan, konstruksi yang dipakai harus kuat, tahan lama, produk mudah diringkas dan dibawa, fungsi memenuhi beraneka ragam pemasaran barang *display*: barang *display* utama: sepatu, pakaian, barang pelengkap: tas, topi, penggunaan material bekas hanya kayu material kuat sehingga tahan lama, produk untuk umum, tidak untuk brand khusus.

D. Transformasi Desain

Dalam tahap ini dilakukan skematik desain yang menghasilkan lima set alternatif perabot yang satu setnya berisi lima macam produk. Kemudian dari lima set tersebut dipilih satu set terbaik yang akan dilakukan pengembangan

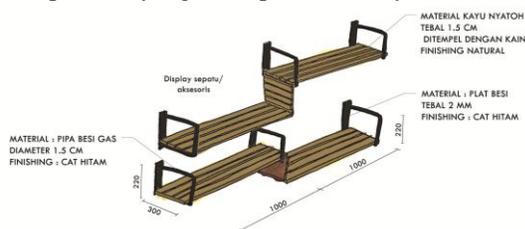
desain. Pengembangan desain menghasilkan lima set alternatif lagi yang kemudian dipilih desain akhir untuk penentuan pembuatan produk 1:1. Satu set desain berisi tiga macam produk.

Dalam tahap skematik desain dibuat beberapa alternatif desain yang memenuhi kebutuhan dan menjawab permasalahan sesuai konsep yang ditentukan. Terdapat lima set alternatif desain yang satu set nya berisi lima produk. Total desain yang dibuat sebanyak dua puluh lima sketsa. Produk yang dibuat adalah gantungan pakaian, rak *display*, meja *display*.

Setelah proses skematik desain dilakukan pengembangan desain dari lima sketsa terpilih. Pengembangan desain lebih difokuskan pada konstruksi lipat kayu yang menggunakan kain kanvas sebagai konstruksi. Pengembangan desain dibuat sebanyak lima set yang satu set nya berisi tiga sketsa desain. Berikut adalah satu set desain yang terpilih.

1. Rak Sepatu dan Aksesoris

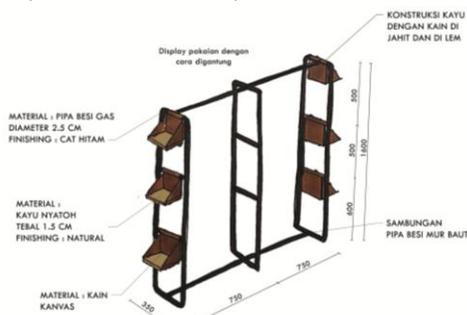
Rak sepatu dibuat menempel pada dinding. Pada bagian penyangga besi tidak dapat dibongkar pasang. Rak kayu dapat dilipat menjadi ukuran yang lebih kecil, menggunakan konstruksi lipat kain yang ditempelkan ke kayu.



Gambar 5. Sketsa rak sepatu dan aksesoris

2. Gantungan Pakaian

Gantungan pakaian dapat dibongkar pasang pada bagian penyangga besi dan bagian rak. Rak dapat dilipat sehingga memudahkan penyimpanan. Gantungan pakaian ini dapat dipakai menjadi dua ukuran yang berbeda, dapat disesuaikan panjang nya (75 cm atau 150 cm).

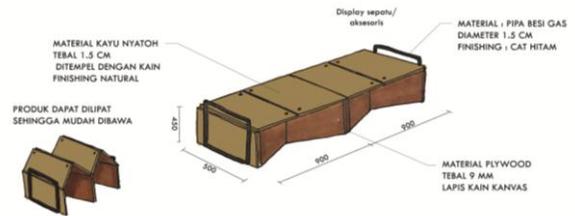


Gambar 6. Sketsa gantungan pakaian

3. Meja *Display*

Meja *display* ini dapat dibuat sebagai *display* sepatu maupun aksesoris lainnya. Meja dapat dilipat sehingga mudah

dibawa. Konstruksi lipat menggunakan kain yang ditempelkan ke kayu.



Gambar 7. Sketsa meja *display*

E. *Desain Akhir*

Dari pengembangan desain yang telah dilakukan, terpilih tiga desain akhir yang akan diproduksi yaitu berupa gantungan pakaian, meja *display* dan rak *display*. Dari ketiga produk menggunakan sistem *knock down* dan sistem *folding* yang unik dan menjadi kelebihan dari produk ini. Dengan menggunakan sistem lipat dan bongkar pasang dapat mempermudah proses instalasi modul saat mengikuti pameran. Kemudian perabot juga dapat atur ukurannya sesuai kebutuhan. Pada desain akhir dilakukan pengembangan lagi dari desain sebelumnya.

1. Gantungan Pakaian

Gantungan pakaian yang dibuat memiliki ukuran 150x35x160 cm dan menggunakan sistem konstruksi bongkar pasang. Ukuran tersebut merupakan alternatif ukuran pertama yang paling besar. Alternatif ukuran kedua yaitu 75x35x160 cm, berukuran lebih kecil agar pengguna dapat menyesuaikan ukuran perabot dengan ukuran *booth* pameran. Gantungan pakaian ketika dibongkar pasang terdiri dari 4 bagian yaitu 3 bagian penyangga yang memiliki ukuran yang sama dan 1 bagian sambungan pipa sehingga ringkas dan mudah untuk dibawa.



Gambar 8. Alternatif ukuran gantungan pakaian

2. Meja *Display*

Meja *display* yang dibuat memiliki ukuran 90x50x45 cm ketika direntangkan. Meja menggunakan sistem konstruksi lipat sehingga meja dapat dilipat menjadi lembaran tipis sehingga mudah dibawa dan mudah dalam penyimpanannya. Saat dilipat meja memiliki ukuran 50x10x90 cm.



Gambar 9. Meja *display* yang dilipat

3. Rak *Display*

Rak *display* yang dibuat memiliki ukuran 200x30x22 cm dan menggunakan sistem konstruksi lipat. Ukuran tersebut merupakan alternatif ukuran pertama yang paling besar. Rak *display* dapat diatur sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna, menyesuaikan ukuran *booth* saat mengikuti pameran. Alternatif ukuran kedua yaitu 100x30x22 cm yang berukuran lebih kecil sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan



Gambar 10. Alternatif susunan rak *display*

4. Alternatif *Layout* Produk dalam Ruang

Perabot yang diproduksi dapat ditempatkan di pameran maupun toko usaha. Susunan perabot dapat diatur menyesuaikan dengan ukuran ruang yang berbeda-beda. Untuk pameran memiliki ukuran *booth* yang berbeda-beda, sedangkan toko usaha tergantung dari luasan toko yang dimiliki pelaku usaha.



Gambar 11. Alternatif 1 *layout* ukuran 2x3x2,4 m



Gambar 12. Alternatif 2 *layout* ukuran 2x3x2,4 m



Gambar 13. Alternatif 3 *layout* ukuran 2x3x2,4 m

F. *Packaging Produk*

Packaging produk menggunakan kardus yang sudah disesuaikan dengan ukuran perabot saat dalam kondisi belum dirakit. Terdapat dua *packaging* yang digunakan untuk tiga produk, satu untuk meja *display* dan satunya lagi untuk rak *display* dan gantungan pakaian. Ukuran *packaging* meja *display* adalah 60x15x90 cm sedangkan ukuran *packaging* rak *display* dan gantungan pakaian adalah 40x25x165 cm. Bagian dalam produk juga diberi gabus sterofoam agar mencegah terjadinya benturan antar produk.



Gambar 14. *Packaging* produk

G. Tahapan Test

1. Lokasi Penempatan Pertama

Pada gambar dibawah ini menunjukkan kondisi perabot yang diletakkan di toko pertama yaitu toko Sub Sneaker Society. Rak sepatu tidak dapat dipasang di dinding karena

terdapat masalah teknis pada bahan dinding yang terbuat dari triplek sehingga rak tidak dapat dibaut ke dinding. Oleh karena itu rak diletakkan di gantungan pakaian. Untuk proses instalasi produk gantungan pakaian dikerjakan oleh dua orang, membutuhkan waktu sekitar 20 menit. Untuk proses instalasi produk meja *display* hanya membutuhkan waktu 10 detik dan dikerjakan oleh satu orang. Proses pengangkutan cukup menggunakan satu mobil sehingga tidak perlu menyewa kendaraan lagi.



Gambar 15. *Display* produk di tempat usaha 1

2. Lokasi Penempatan Kedua

Lokasi penempatan kedua berada di toko Sepatu Ori Surabaya. Sama seperti sebelumnya, proses pengangkutan produk cukup menggunakan satu mobil. Kemudian proses instalasi membutuhkan waktu kurang lebih setengah jam apabila dikerjakan oleh dua orang. Proses instalasi produk gantungan pakaian membutuhkan waktu 20 menit, meja *display* 10 detik, rak *display* 15 menit. Rak *display* hanya menggunakan satu unit karena keterbatasan tempat.



Gambar 16. *Display* rak di tempat usaha 2



Gambar 17. *Display* meja di tempat usaha 2



Gambar 18. *Display* gantungan di tempat usaha 2

3. Kesimpulan

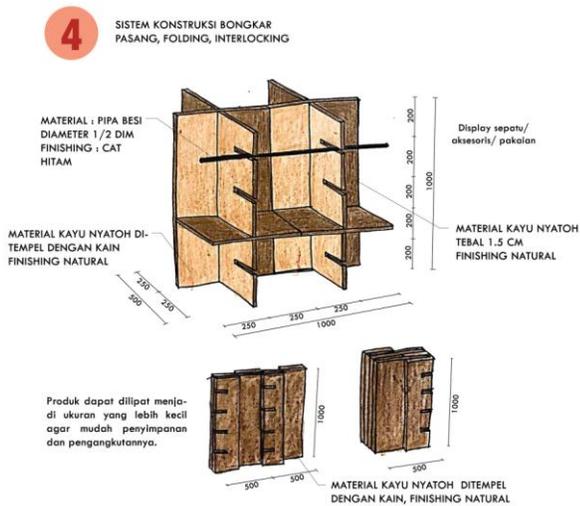
Kesimpulan yang diperoleh dari uji coba ini adalah produk cukup berhasil untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah diangkat. Dari uji coba yang telah dilakukan di dua tempat toko yang berbeda, semua produk dapat menyesuaikan ukuran lokasi yang berbeda-beda. Seperti pada lokasi dua, pemasangan rak *display* menggunakan susunan alternatif yang berbeda menyesuaikan dengan kebutuhan tempat. Kemudian produk-produk juga dapat menyesuaikan fungsi sebagai *display* sepatu maupun aksesoris lainnya seperti tas. Proses instalasi modul secara keseluruhan mudah dan efisien karena hanya membutuhkan waktu kurang lebih setengah jam dan pengangkutan hanya membutuhkan satu mobil. Tenaga yang dibutuhkan untuk menginstal modul yaitu dua orang. Tetapi tentu saja ada beberapa kekurangan pada masing-masing produk. Dari angket yang diberikan, meja *display* tidak dapat diatur ukurannya untuk menyesuaikan ukuran lokasi, fungsinya kurang maksimal, hanya dapat digunakan untuk *display* sepatu. Kemudian untuk gantungan pakaian dan rak *display* proses instalasinya memerlukan keahlian agar terbiasa untuk menginstal modul sehingga tidak lama untuk merakitnya.

H. Tahap Pengembangan Selanjutnya

Pada pengembangan desain akhir dibuat dua set alternatif desain sehingga proses perbaikan dari kekurangan sebelumnya bisa maksimal. Set final yang terpilih adalah pengembangan desain alternatif 2:

1. Meja *Display*

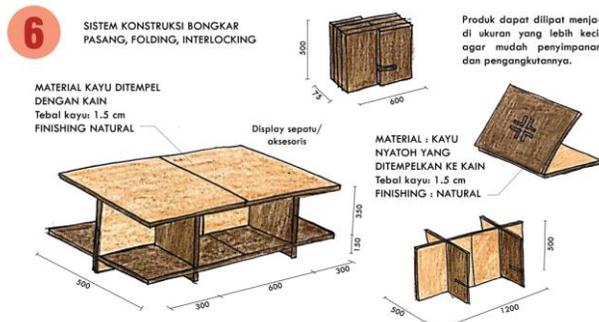
Meja *display* dapat dilipat menjadi ukuran yang lebih kecil sehingga mudah dalam penyimpanan dan proses pengangkutannya. Menggunakan sistem bongkar pasang, *folding* dan *interlocking*. Pada bagian bawah terdapat tambahan rak untuk *display* sepatu sehingga produk yang di-*display* lebih banyak.



Gambar 19. Pengembangan akhir *display* pakaian/sepatu

2. Gantungan Pakaian

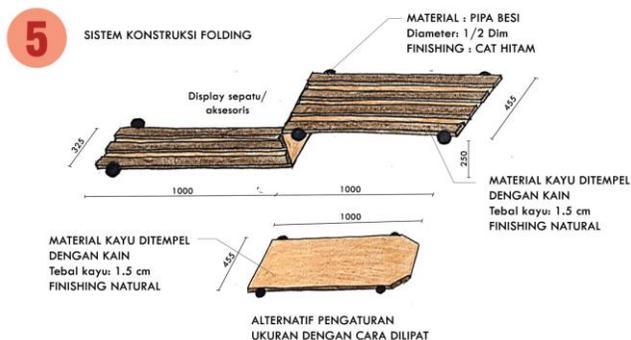
Produk dapat digunakan sebagai *display* sepatu/aksesoris dan juga sebagai gantungan pakaian. Tingginya dapat diatur sesuai kebutuhan karena ada beberapa alternatif ukuran. Produk dapat dilipat dan juga dapat dibongkar pasang sehingga memudahkan proses instalasi modul dan proses pengangkutan.



Gambar 20. Pengembangan akhir meja *display*

3. Rak *Display*

Rak *display* sepatu memiliki dua alternatif ukuran panjang dan lebar dan dua alternatif susunan pemasangan produk yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Produk juga dapat dilipat sehingga memudahkan proses penyimpanan dan pengangkutan produk. Selain sebagai *display* sepatu, rak juga dapat dijadikan sebagai *display* tas/aksesoris lainnya.



Gambar 21. Pengembangan akhir rak *display*

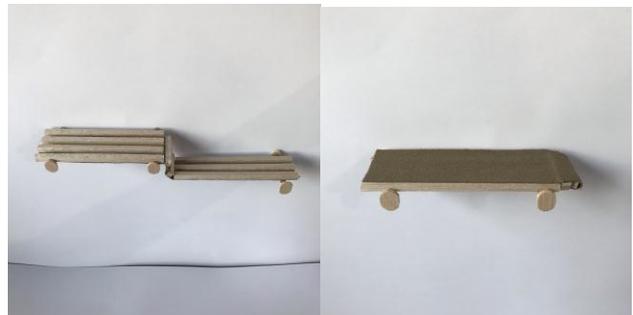
I. Mockup Pengembangan Produk



Gambar 22. Mockup pengembangan akhir meja *display*



Gambar 23. Mockup pengembangan akhir rak/gantungan *display*



Gambar 24. Mockup pengembangan akhir rak *display*

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian jurnal, yaitu:

- 1) Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya selama satu semester, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
- 2) Grace Mulyono, S.Sn., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan tugas akhir.
- 3) Bapak Ir. Frenky Tanaya, M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan tugas akhir.
- 4) Ibu Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds, selaku ketua program studi Interior Universitas Kristen Petra.
- 5) Ibu Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., selaku koordinator Tugas Akhir tahun ajaran 2018-2019.

6) Keluarga tercinta yang selalu mendukung dan memberikan bantuan moril dan material selama penulis mengerjakan tugas akhir.

7) Bapak Anjar, selaku pembuat mebel tugas akhir.

8) Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin, Lisa. "Perancangan Modular Indoor Booth untuk Produk Pakaian, Sepatu, dan Makanan". *Jurnal Intra* (2014): 140-145.
- [2] Akmal, Imelda. *22 Desain Furnitur Multifungsi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- [3] Hasibuan, Malayu S. P. *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- [4] IDEO, *Design Thinking for Educators version one*, 2011.
- [5] Jamaludin. *Pengantar Desain Mebel*. Jakarta: Kiblat, 2007.
- [6] Marizar, Eddy S. *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif: Konsepsi, Solusi, Inovasi, dan Implementasi / Eddy S. Marizar*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2005.
- [7] "Multifungsi." *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. 26 November 2018. KBBI 2018. < <https://kbbi.web.id/multifungsi>>
- [8] Pegler, Martin M. *Visual Merchandising and Display Sixth Edition*. Canada: Fairchild Books, a Division of Conde Nast Publications, 2012.