

Desain *Showroom* dan *Booth* Centimeter Home and Furniture Furnishing dengan Konsep *House In a House*

Kathleen Stenecia Wahyudi, Gervasius Herry Purwoko, Rani Prihatmanti

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
corresponding email: kathleenstenecia@gmail.com

Abstract: The demand of comfortability in a house has become an important factor. Because of that, any aspect that relates with it has to be well-designed. So, the people that live it in that house feel may comfortable and that feeling has to be illustrated in the design. The priority for designing the showroom and booth is the comfort matter. Because of that, the idea for the design concept of this project is 'House in a House'. In another words, it could be defined that the house ambience is illustrated in the showroom as well as in the exhibition booth. Inside the showroom, objects sold are the home furnishing products, including the furniture furnishing products. The most important thing of the design concept is a simple design. Therefore, it will give a relieved and roomy ambience, with black and white colour, and with the consideration of ergonomic, circulation arrangement, and room organization. The showroom and the exhibition booth that were designed, were attractive and might invite people to buy the products, and the customer understand about the products sold.

Keywords: Showroom, Booth, Home, Furniture, Furnishing

PENDAHULUAN

Latar Belakang Bisnis Centimeter

Seiring perkembangan zaman yang begitu pesat, teknologi pun juga semakin berkembang, begitu juga dengan ilmu pengetahuan. Perkembangan tersebut juga terus mengalami modernisasi dari

tahun ke tahun. Ilmu desain juga mengalami perkembangan khususnya dalam visualisasinya. Peranan desain bagi kehidupan manusia sangat penting karena hampir seluruh aspek kehidupan manusia berkaitan dengan desain. Dari pernyataan tersebut, Centimeter hadir sebagai

ritel yang memfokuskan diri dalam menyediakan berbagai produk *home furnishing* dan *furniture furnishing* sebagai elemen kebutuhan suatu ruangan. Segala karya arsitektur pasti berhubungan dengan ruang di dalamnya.

Elemen yang ada di dalamnya berfungsi sebagai pendukung yang dapat menguatkan fungsi dari sebuah ruang. Setiap orang pasti memiliki idaman sendiri dari sebuah ruangan sehingga membuatnya merasa nyaman di dalam ruangan tersebut.

Masalah dan Solusi pada Bisnis yang Dituju
Dalam mendirikan bisnis ini, harus juga

mengetahui dan menganalisa problem (masalah) yang ada terkait dengan bisnis yang akan dijalankan.

Tujuan menganalisa problem tersebut agar dapat menawarkan sebuah solusi dari problem yang ada, sehingga perusahaan dapat terus maju dan berkembang. Analisa problem yang dilakukan pada masa *internship*, pengamatan di lingkungan sekitar, melakukan pengamatan akan beberapa perusahaan terkait, maupun melalui proses wawancara.

Berikut adalah tabel *problem* dan solusi yang ditawarkan oleh Centimeter :

Tabel 1. Problem dan Solusi yang Ditawarkan oleh Centimeter Home and Furniture Furnishing

	Problem	Solusi yang Ditawarkan
No 1.	Kebutuhan akan harga yang tidak tinggi namun dengan kualitas bagus	Menyediakan produk dengan kualitas bagus dan harga yang kompetitif
2.	Kebutuhan akan adanya <i>stylist</i> ruangan bagi <i>customer</i> yang tidak bekerjasama dengan desainer interior yang bingung untuk menentukan/menata produk <i>home furnishing</i>	Menyediakan <i>stylist</i> untuk membantu <i>customer</i>
3.	Koleksi yang tidak selalu mengikuti perkembangan zaman dan tren di beberapa perusahaan <i>home furnishing</i> lainnya	Menawarkan produk yang <i>up to date</i> dan selalu mengikuti tren
4.	Kelemahan sales - Kurang mengerti tentang desain - Kurang memahami produk yang dijual	Mengadakan pelatihan bagi <i>sales</i> dalam melakukan cara <i>marketing</i> dengan baik

Sumber : Analisa Pribadi (2015)

Keunggulan Bisnis

Keunggulan bisnis yang dimiliki oleh Centimeter adalah :

- a. Memiliki produk berkualitas dengan harga yang kompetitif
- b. Produk yang selalu mengikuti tren dan perkembangan zaman
- c. Memberikan fasilitas dan layanan terbaik kepada *customer* sehingga *customer* merasa nyaman dan puas
- d. Cepat dalam menanggapi komplain dari *customer*
- e. Lokasi usaha yang strategis dan mudah untuk diakses
- f. Memiliki sumber daya manusia yang dapat bekerja secara profesional dan bertanggung jawab

INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

Showroom dan *Booth* dari Centimeter *home and furniture furnishing* merupakan fasilitas yang disesuaikan oleh kebutuhan dari bisnis yang ada. Konsep besar dari perancangan desain ini adalah *House in House* dimana disesuaikan dengan produk yang ditawarkan oleh perusahaan dan *brand image* perusahaan.

DESAIN

Latar Belakang Desain

Perubahan zaman dan gaya hidup juga menyebabkan keberadaan bisnis eceran (ritel)

semakin penting. Hal ini disebabkan karena adanya perubahan dalam pola berbelanja masyarakat yang semakin selektif. Selain itu juga karena adanya perubahan cara pandang konsumen terhadap bisnis ritel tersebut. Bisnis ritel yang semula hanya dipandang sebatas penyedia barang dan jasa telah berkembang menjadi tidak sekedar tempat berbelanja tetapi juga tempat berekreasi dan bersosialisasi. Dengan demikian, bisnis ritel diharuskan untuk semakin inovatif, dinamis, dan kompetitif.

Menurut Kotler (2003), ketika seorang konsumen masuk ke suatu toko, mereka tidak hanya memberikan penilaian produk dan harga yang ditawarkan, tetapi juga memberikan respon terhadap lingkungan yang diciptakan melalui *store layout, display* (penataan barang) yang kreatif, desain bangunan yang menarik, pengaturan jarak antar rak (Neufert (1996) dan Panero, (1979)), suhu ruangan, musik, dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang akan peningkatan kebutuhan desain interior ruangan dan perkembangan bisnis ritel, dibutuhkan ritel yang menyediakan elemen yang berhubungan dengan desain ruangan yang menarik, inovatif sehingga dapat membuat *customer* merasa nyaman dan tidak membosankan.

Rumusan Masalah

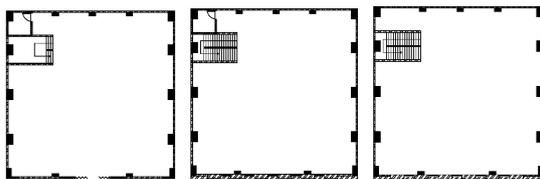
Berdasarkan latar belakang permasalahan di

atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang dapat membantu proses desain yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat :

Bagaimana caranya mendesain *showroom* dan *booth home and furniture furnishing* yang komunikatif dengan menghadirkan suasana seperti rumah di dalamnya dengan menerapkan organisasi ruang dan sirkulasi ruang yang baik serta gaya *modern* ?



Gambar 1. Bangunan Showroom Centimeter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



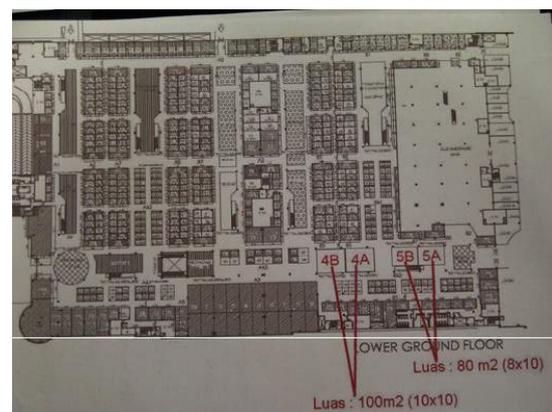
Gambar 2. Denah Awal Showroom Centimeter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Data Proyek

Proyek *Showroom* Centimeter terletak di Jalan Mayjend Sungkono no. 17, Surabaya. Kebutuhan ruang untuk *showroom* dengan

luas 675 m² adalah: *sitting area*, *display area*, *office*, *children's area*, toilet pengunjung, dan area untuk karyawan (ruang makan dan istirahat, janitor, mushola, tempat wudhu, dan toilet karyawan).

Sedangkan untuk *booth* terletak di Pakuwon Trade Center, lantai LG. Dimana kebutuhan ruang untuk masing-masing berbeda. Kebutuhan ruang untuk *booth* dengan luas 80 m² adalah: *sitting area*, *display area*, dan gudang stok.



Gambar 3. Denah Lokasi Pameran di Pakuwon Trade Center. LG Floor
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Tema/ Konsep Perancangan

Konsep perancangan desain dari *showroom* dan *booth* Centimeter ini adalah *House in House*.

Pengaplikasian dari konsep tersebut, dapat dilihat dari penataan *layout* seperti layaknya di rumah tinggal. Dengan penerapan konsep tersebut, diharapkan dapat benar-benar menghadirkan suasana seperti rumah tinggal sehingga dapat sesuai dengan produk yang ditawarkan dan menghadirkan kenyamanan bagi pengunjung yang datang sehingga dapat memilih dan memiliki gambaran akan produk ketika dipasang di tempat tinggalnya.

Perancangan / Desain

Perancangan desain *showroom* Centimeter terdiri dari tiga (3) lantai dan beberapa ruangan serta fungsinya masing-masing. Secara umum, *showroom* Centimeter ini terdiri dari area duduk, area *display*, kantor, area anak-anak, area karyawan, gudang stok dan toilet.

Setiap pembagian denah per lantai disesuaikan dengan konsep denah yang digunakan secara umum pada tempat tinggal. Denah lantai 1, terbagi atas area duduk, area *display*, area anak-anak (*children's area*) dan toilet. Area duduk terbagi menjadi 2 area, dimana dekat pintu masuk (seperti ruang tamu) dan di ruang tengah (seperti ruang keluarga). Selain itu, seperti layaknya rumah tinggal terdapat *dining* area dan *pantry*, di dalam *showroom* ini pun terdapat area

tersebut di dalamnya. Di dekat taman samping, yang dimanfaatkan juga untuk area bermain anak-anak, terdapat meja tinggi yang dapat juga digunakan sebagai area duduk *customer*.

Denah lantai 2, terbagi atas area duduk, area *display* dan kantor. Seperti layaknya rumah tinggal, pada lantai 2 secara umum terdiri atas kamar tidur. Area duduk dibentuk seperti ruang keluarga, dimana terdapat sofa, *coffee table*, lampu dekoratif, dan sebagainya. Area *display* dibuat seolah-olah seperti *walk in closet* yang ada di dalam kamar tidur. Sedangkan area kantor dibuat seperti kantor yang ada di dalam kamar tidur.

Denah lantai 3, merupakan area karyawan dimana terbagi atas toilet karyawan tempat, wudhu, mushola, area istirahat dan makan karyawan, kantor administrasi stok, dan gudang stok.

Dinding, lantai dan plafon pada *showroom* ini diolah dan didesain dengan menggunakan produk yang dijual oleh Centimeter. Dimana untuk lantai, secara garis besar menggunakan *polyfloor white glossy*, dan dilapisi oleh karpet-karpet sehingga tercipta suatu area yang *homy*. Untuk bagian dinding, menggunakan cat tembok maupun *wallpaper* untuk menambah nilai estetika pada ruangan. Untuk plafon pun demikian, menggunakan bahan dasar *gypsum* dan dilapisi oleh *wallpaper* sehingga tercipta suatu kesatuan desain dalam *showroom* tersebut.



Gambar 4. Perspektif Area Dekat Pintu Masuk Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Setelah pintu masuk, terdapat meja *console* dan *armchair* dan terdapat area duduk di dekatnya. Terdapat perbedaan ketinggian lantai untuk menandakan pembagian area yang lebih privat semakin ke dalam. Penggunaan penyekat dengan garis-garis vertikal digunakan untuk membagi area namun tidak semuanya tertutup agar tidak menimbulkan kesan sempit dan terkekang. Bagian dinding, diberi pelapis *wallpaper* berwarna abu-abu muda sehingga menciptakan kesan terang dan cerah pada ruangan. Agar tidak terlalu kosong, bagian dinding ditambahkan pigura-pigura yang ditata dengan rapi.



Gambar 5. Perspektif Area Duduk Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Area duduk terbagi atas dua area, dimana di dekat pintu masuk, dibuat area duduk seperti ruang tamu dalam rumah tinggal. Area duduk kedua, dibuat lebih ke dalam *showroom* seperti ruang keluarga.

Diberi penyekat ruangan yang menempel pada dinding, dan terdapat TV seperti layaknya tempat tinggal. Pada bagian sampingnya, dimanfaatkan pula untuk area *display* namun tidak terlalu banyak sehingga terlalu mencolok dan tidak seperti ruang keluarga.



Gambar 6. Perspektif Area Duduk dan Display Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Berjalan lebih ke dalam lagi, terdapat area duduk yang didesain seperti area makan dan *pantry* serta taman samping yang dimanfaatkan sebagai area anak-anak. Bagian belakang area duduk tersebut, terdapat *built-in furniture*, dimana difungsikan untuk area *display*. Taman samping, menggunakan rumput buatan, dan terdapat permainan untuk anak-anak.

Jalan setapak menggunakan material parket untuk menimbulkan kesan natural dan benar-benar seperti taman. Area tersebut dibatasi oleh kaca sehingga pengunjung dapat tetap melihat dan mengawasi anak-anak mereka yang bermain dari dalam.

Area *display* lantai 2, didesain serupa dengan *walk in closet* yang ada di kamar tidur, dimana terbagi atas lemari-lemari, di dalamnya terdapat *display* produk dari Centimeter. Peletakkan *katalog* pun juga diatur agar dapat tertata dengan rapi dan menjadi satu dengan lemari tersebut sehingga tidak berantakan dan mudah dalam pencarian.



Gambar 7. Perspektif Area Display Lantai 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Secara garis besar, setiap *built in furniture* yang ada, terbuat dari *plywood* dan *finishing ducco black* dan *white glossy*, karena disesuaikan dengan *brand image* perusahaan dan untuk menonjolkan produk.



Gambar 8. Perspektif Area Karyawan Lantai 3
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Area karyawan ditujukan di lantai 3, hal tersebut agar tidak mengganggu pengunjung yang ada di dalam area *showroom*. Terdapat *bench* untuk area duduk dan istirahat karyawan, selain itu juga terdapat loker sebagai area penyimpanan dan rak untuk meletakkan helm atau jaket karyawan. Pada lantai 3 ini juga terdapat wudhu, mushola, janitor sebagai area penyimpanan alat-alat kebersihan, *pantry* untuk karyawan, gudang stok dan kantor admin stok. Selain itu, juga terdapat perancangan desain untuk *booth* terdiri dari beberapa area berdasarkan fungsinya masing-masing.



Gambar 9. Perspektif Booth Desain
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar 9. Perspektif *Booth* Desain
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar 9. Perspektif *Booth* Desain
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

Area *booth* terbagi atas area duduk, *display*, resepsionis (kasir) sebagai area pembayaran, dan gudang. Desain untuk *booth* ini juga disesuaikan dengan konsep *house in house*, dimana ingin menghadirkan suasana seperti rumah di dalamnya dan menimbulkan kesan berbeda dari kebanyakan *booth* yang lain. Dengan demikian, pada bagian luar, terdapat bentukan seperti rumah sehingga dari luar pengunjung dapat mengetahui perusahaan Centimeter dimana menjual produk untuk rumah tinggal.

Hanya terdapat 1 area untuk area duduk, disebabkan karena area yang ada terbatas. Gudang stok juga terdapat di dalam *booth* tersebut, digunakan untuk menyimpan produk

yang penting dan berharga, nota dan barang lainnya. Pada bagian samping, digunakan ornament bentukan garis-garis vertikal, dimana disesuaikan dengan desain *showroom* agar tetap merupakan satu kesatuan. Ornamen ini juga dimaksudkan agar pengunjung dari samping dapat melihat bagian dalam *booth* dan menarik pengunjung untuk masuk dan mengetahui secara lebih detail. Penggunaan *signage* yang banyak digunakan karena *booth* ini termasuk merupakan *island booth*, dimana harus terlihat dan pengunjung dapat masuk dari segala arah.

Keunggulan Desain

Keunggulan desain *showroom* dan *booth* terdapat pada konsep besarnya, yaitu *house in house*. Dengan demikian, dapat benar-benar menimbulkan kesan seperti rumah tinggal sehingga pengunjung dapat benar-benar merasa nyaman dan tertarik untuk datang dan membeli. Selain itu, penerapan konsep ini juga menimbulkan kesan tersendiri bagi *customer*, karena kebanyakan dari perusahaan sejenis memiliki *showroom* maupun *booth* yang kaku dan monoton.

KESIMPULAN

Desain *showroom* dan *booth* dari Centimeter *home and furniture furnishing* merupakan desain ritel yang menyediakan produk berupa *wallpaper*, kain, karpet, aksesoris interior dan pelapis furnitur.

Perancangan *showroom* dan *booth* menerapkan konsep *HOUSE IN HOUSE*, yaitu menerapkan ritel yang memiliki suasana yang nyaman seperti layaknya di rumah.

Adapun penerapan konsep ini juga didukung oleh gaya *modern*, bentukan yang *simple*, minimalis, pentauran ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan dan efisiensi dimana menekankan pada fungsi ruang tersebut, dan penggunaan warna-warna monokrom sehingga tercipta suatu desain yang *modern* dan menonjolkan produk yang ditawarkan.

REFERENSI

- Kotler, Philip. (2003). *Marketing Insights from A to Z*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi tiga puluh tiga. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi tiga puluh tiga. Jakarta: Erlangga.
- Panero, Julius. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. Jakarta: Erlangga.