

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kayu *Solid* merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 1985, yang berfokus pada produksi bahan-bahan *interior* dan *furniture* berbahan baku kayu. Di tahun 2010 Kayu *Solid* mengembangkan bisnisnya di bidang pembuatan *furniture* kayu. Pada tahun 2014 perusahaan ini membuka *showroom furniture* khusus berbahan kayu solid, dikarenakan semakin banyaknya permintaan pembuatan *furniture* berbahan kayu. Kayu *Solid* melayani pembuatan *furniture* dengan ciri khas dengan *unfinished*, warna tekstur kayu, dan berkualitas ekspor. Material utama yang digunakan adalah kayu *solid* pilihan seperti jati, oak, sonokeling dan kayu berkualitas lainnya yang diproses sendiri dengan menggunakan alat berteknologi tinggi dan pekerja profesional sehingga seluruh proses produksi dapat dilakukan secara efektif, baik di bidang ekonomi maupun waktu. *Showroom* ini terdapat di jalan Braga, Bandung. Rencana ke depan, Kayu *Solid* akan membuka sebuah *showroom* dengan penambahan fasilitas kantor di daerah DKI Jakarta.

Tujuan Kayu *Solid* membuka *showroom* di Jakarta adalah untuk melebarkan sayap bisnis perusahaan dan memperbanyak produksi dan penjualan produk *furniture*-nya. *Showroom* Kayu *Solid* yang dirancang harus mampu mewujudkan desain yang mencerminkan *Image Brand produk*, yang bertujuan untuk meyakinkan image produk kepada pengunjung. *Brand image* inilah yang menjadi *image* yang “dijual” oleh *showroom* kepada masyarakat (Soehadi, Agus W, 2005). *Branding image* akan diterapkan di dalam *showroom* berdasarkan adalah karakter *furniture* yang memberikan tekstur asli dari material jenis kayu yang digunakan, dapat dikatakan bahwa produk *furniture* Kayu *Solid* merupakan *furniture* yang *unfinished*. Karakter *furniture* yang kedua adalah *bold* dan kokoh, karena kesan material utama dari Kayu *Solid* adalah *bold* dan kokoh, maka pada perancangan akan diterapkan suasana yang mendukung ataupun yang menonjolkan dari kesan *bold* dan kokoh yang diangkat dari explore material. Selain dari karakter Kayu *Solid*.

Pengembangan *showroom* yang berada di daerah Jakarta membuat *showroom* jauh dari tempat produksi dan kantor yang sudah ada yaitu di Bandung, sehingga membutuhkan fasilitas yang dapat menampung 2 kegiatan utama, yaitu administrasi ( keuangan, penjualan, pengontrolan, dan promosi ) dan kegiatan *workshop* (kegiatan memamerkan barang, *service/reparasi*, perakitan, pelayanan jasa desain *custom* produk dan

kegiatan *great and build* ), diperlukan pengelompokan maupun pen-*zoning blocking*-an yang tepat pada kegiatan utama agar kegiatan dapat berjalan dengan baik dan nyaman, baik dari segi pengunjung maupun dari segi pengelola. Aktifitas utama dari *showroom* ini adalah memamerkan produk *furniture* Kayu *Solid*, sehingga diperlukannya sistem *display*/pamer yang mendukung sifat tampilan *furniture*. Salah satu penunjang/pendukung sifat *furniture* adalah sistem *display* yg didukung dengan perancangan pencahayaan yang khusus pada *showroom*, dengan memperhatikan pemilihan pencahayaan yang tidak mengganggu tampilan, tidak merusak, dan pencahayaan yang dapat menguatkan karkter kayu. Sistem pencahayaan akan terkait dengan benda yang dipamerkan yaitu produk *furniture* yang berbahan kayu. Suhu memiliki peran dalam menjaga keawetan objek pamer yang membutuhkan kestabilan suhu ruangan. Hal ini disebabkan objek pamer dengan berbahan kayu akan mengalami kembang susut mengikuti kondisi suhu sekitarnya, yang akan mengakibatkan objek pamer menjadi, mengerut, mengembang, mengelupas, deformasi atau berubah bentuk dan distorsi pada produk.

Berdasarkan fenomena dan isu yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari perancangan ini adalah mendesain kantor *showroom* yang memiliki fasilitas kantor yang dapat menunjang kinerja pengelola baik dari segi keuangan, desain custom, serta pengontrolan terhadap pegawai. dan juga fasilitas *showroom* yang mampu melakukan seluruh kegiatan pameran, penjualan, promosi, layanan paska jual, pelayanan jasa perancangan desain *custom*, fasilitas gudang untuk penyimpanan *packaging* dan *furniture* mentah, fasilitas reparasi yang digunakan untuk perbaikan pada *furniture*. Memprogram ruang kantor dan *showroom* Kayu *Solid* dengan mempertimbangkan penempatan ruang, *zona* ruang dan sirkulasi yang tepat agar hubungan antar ruang dapat mempermudah pergerakan aktifitas di dalam *showroom*, sistem *display* yang didukung pencahayaan dan penghawan objek pamer yang terbuat dari material kayu, dan mewujudkan *brand image* ke *interior showroom* agar pengunjung baru dapat tertarik dan paham terhadap produk Kayu *Solid*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa masalah-masalah yang berkaitan dengan *Showroom* Kayu *Solid*. Masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Organisasi ruang, *zoning & Blocking*, pencapaian organisasi ruang yang dapat dipengaruhi aktifitas, kegiatan, yang akan berdampak pada produktifitas dan kinerja dari pengguna.

2. Pemilihan material elemen interior ( lantai,dinding, dan *ceiling* ) yang tidak sesuai pada fungsi ruang akan dapat merusak dan mengganggu *brand image* yang menjadi ciri ataupun persepsi terhadap *brand Kayu Solid*.
3. Perlu adanya Sistem *display* yang didukung oleh pencahayaan ruang yang terkait dengan material benda pameran agar memberikan visualisasi yang menarik.
4. Perlunya simulasi ruang pameran produk yang memberi referensi sesuai dengan visi misi *Kayu Solid*, memberikan kepuasan pelanggan melalui jasa yang ditawarkan.
5. Pengkondisian suhu ruang untuk menunjang kegiatan pameran agar tidak menyebabkan kerusakan pada benda pameran khususnya dengan bahan material kayu.
6. Suasana ruang kantor yang tidak mendukung *brand identity Kayu Solid*.

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah yang di dapatkan adalah :

1. Bagaimana mendesain organisasi ruang yang baik pada *showroom Kayu Solid* ?
2. Bagaimana peranan Desain interior dalam membuat simulasi ruang yang dapat membuat pengunjung mendapatkan referensi kegunaan produk dalam ruang pameran?
3. Bagaimana memberikan suasana ruang dapat menampilkan *brand identity Kayu Solid*?

### 1.4 Batasan Perancangan

Adapun batasan batasan masalah yang terdapat pada perancangan ini adalah:

1. Objek yang dipamerkan pada pada *showroom* adalah produk *furniture Kayu Solid* dengan berbahan material kayu.
2. *Furniture* yang dipamerkan adalah *furniture* hunian tempat tinggal.
3. Lokasi *Showroom* di DKI Jakarta tepatnya di Jl. Tentara Pelajar, Jakarta.
4. Perancangan *New Design*
5. Luasan bangunan +3900 m<sup>2</sup> dengan 3 lantai, luasan yang di desain 2900 m<sup>2</sup>.
6. Fasilitas yang disediakan adalah memfasilitasi kegiatan utama, yaitu kegiatan pameran , kegiatan *workshop* dan kegiatan pendukung.

### 1. 5 Tujuan dan Sasaran

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah merancang *Kayu Solid* menstimulus orang untuk membeli produk yang dijual dan dipamerkan pada showroom dan memfasilitasi pengunjung dengan simulasi ruang untuk mendapatkan referensi/inspirasi ruang dan furniture.

Adapun sasaran dari perancangan showroom ini adalah :

1. Membuat alur sirkulasi, *layout* dan batasan zona ruang lebih maksimal dengan pendekatan aktifitas dan kegiatan yang terjadi pada *showroom*.
2. Penggunaan pencahayaan yang dapat menampilkan *furniture* dengan menarik dan aman.
3. Penggunaan material yang tepat pada setiap fungsi ruang yang tersedia agar tidak dapat memperlambat kinerja.
4. Penstabilan terhadap penghawaan ruang yang membuat *furniture* tidak cepat rusak, salah satunya dengan pemilihan AC central.

Memberikan inspirasi ataupun referensi visual dari *interior* pendukung produk yang di *display*.

## 1.6 Metode Perancangan

### I. Tahapan Perancangan

- Permulaan

1. Menyiapkan judul pra-TA
2. Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah
3. Merumuskan ide permulaan

- Persiapan

1. Pengumpulan data lapangan

Pengumpulan data yang berhubungan dengan objek perancangan dan masalah pada objek perancangan. Pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk perancangan interior *Showroom Kayu Solid* ini dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya :

- a. Wawancara

- Dengan pihak utama *Kayu Solid* untuk mengetahui lebih jelas mengenai visi-misi serta hal-hal lain terkait perancangan *interior* bangunan *Kayu Solid*
- Dengan staff pekerja yang bekerja sehari-hari di bangunan *Kayu Solid* untuk mengetahui dan mendapat gambaran aktivitas dan kebutuhan fisik staff pekerja yang diperlukan dalam bangunan *Kayu Solid*

- b. Study Kepustakaan

Melalui studi literatur dari buku-buku dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan *Showroom, Cafe & Resto, Workshop* (bengkel) dan Kantor baik untuk standar, teknis, maupun efek yang akan ditimbulkan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan.

- c. Studi Lapangan atau *Survey*

Melakukan studi banding pada obyek yang sejenis dengan mengamati *showroom* Kekayuan dan *Ethnicraf* untuk mengidentifikasi kegiatan yang terjadi sebagai dasar perbandingan dalam pengelompokan kebutuhan dan pembuatan konsep.

## II. Analisis kebutuhan pengguna

Menganalisa seluruh data yang diperoleh dari hasil wawancara, studi kepustakaan, dan *survey* lapangan untuk dicari keterkaitan antara satu dengan yang lain yang kemudian dikaitkan dengan pendekatan yang sesuai dengan permasalahan pada objek untuk mengatasi masalah desain tersebut.

## III. Penyusunan kriteria aspek-aspek desain

### a. *Programming*

Membuat analisa lanjutan sesuai tahapan perancangan untuk menjadi acuan desain berupa organisasi ruang dan kebutuhan ruang pada Kayu *Solid* dan menganalisa hubungan antar ruang terkait fungsi setiap area yang berdekatan.

### b. Menentukan Tema dan Konsep Perancangan

Menentukan tema perancangan berupa solusi dari masalah yang terdapat pada objek perancangan untuk diterapkan pada seluruh element konsep perancangan.

### c. Proses Implementasi Desain

Melakukan proses desain dari seluruh data yang diperoleh dengan menerapkan tema dan konsep yang telah dibuat hingga diperoleh desain final berupa gambar kerja dan presentasi.

- Pengajuan usul

Sintesis, yaitu pengajuan usul rancangan awal yang menghimpun berbagai pertimbangan dari konteks (sosial, ekonomi, budaya, fisik), program, tempat proyek, aspirasi klien, teknologi dan material, estetika, dan pertimbangan nilai lainnya. Usulan merupakan peragaan fisik dari integrasi sejumlah persoalan tersebut. Menghasilkan Skematik desain dan *Preliminary design*.

- Evaluasi

Evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap dan dapat merupakan siklus berulang (umpan balik) untuk merumuskan sintesis terbaik

- Tindakan

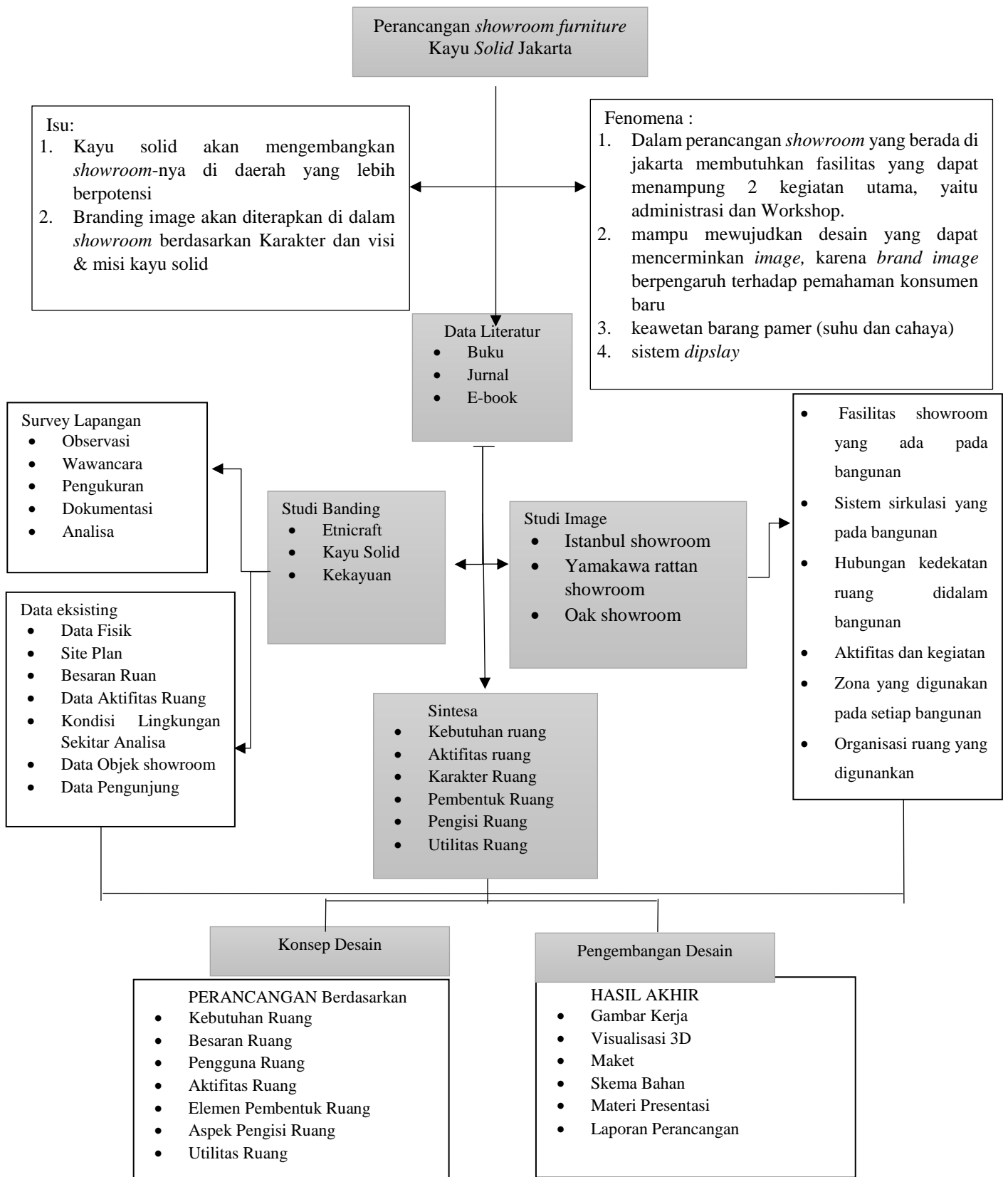
- Pengembangan desain

- Penyusunan detail desain & spesifikasi teknis

- Hasil akhir perancangan

Setelah semua sudah terencana dan diteliti dengan matang. Maka akan ditemukan desain terbaik dari desain alternatif yang telah dikembangkan.

## 1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 : Kerangka Berpikir

Sumber : Data Pribadi, 2018

## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan masalah, metodologi, dan sistematika

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Menjelaskan tentang teori yang berkaitan langsung dengan Menguraikan teori – teori yang berkaitan secara langsung dengan kasus showroom secara umum dan teori – teori interior yang digunakan dalam proses desain. Data lapangan dan data standar sebagai parameter.

### **BAB III ANALISA DAN KONSEP DESAIN**

Menganalisa desain: ruang secara umum, lantai, dinding, plafon, dan elemen pelengkap pembentuk ruang lainnya.

### **BAB IV GAMBAR KERJA**

Berisikan penuangan analisa dan konsep ke seluruh gambar kerja. Yang berupa site, layout potongan, tampak, detail, dan lainnya.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan tugas akhir ini yang berisikan tentang kesimpulan dan saran pada waktu sidang