

# PERANCANGAN INTERIOR SHOWROOM DAN KANTOR KAYU SOLID, JAKARTA

SILVIA YOHANA HUTAPEA<sup>1</sup>, DEA AULIA WIDYA EVAN<sup>2</sup>, AHMAD NUR SHEHA G<sup>3</sup>

S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi, Bandung, Jawa Barat, 40257

e-mail: [silyohu@gmail.com](mailto:silyohu@gmail.com), [widyaevan@gmail.com](mailto:widyaevan@gmail.com)

---

1 Mahasiswa S1 Desain Interior, Universitas Telkom

2 Staff Pengajar S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

3 Staff Pengajar S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

## ABSTRAK

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 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

Kata kunci : Showroom kayu solid, brand image, ruang pamer, dan imagination of space.

## 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. 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/reparsi, 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.

## 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 pamer agar memberikan visualilasi yang menarik.
4. Perlunya simulasi ruang pamer 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 pamer 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 pamer?
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.

### **1.6 Metode Perancangan**

#### **I. Pengumpulan data lapangan**

##### **A. Permulaan**

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

##### **B. Persiapan**

1. Pengumpulan data lapangan
  - a. Wawancara
  - b. Study Kepustakaan
  - c. Studi Lapangan atau Survey

#### **II. Analisis kebutuhan pengguna**

- a. Programming
- b. Menentukan Tema dan Konsep
- c. Proses Implementasi

### **1.7 Kerangka Berpikir**



### 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 penugasan 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.

## 2. KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

### 2.1 Kajian Literatur

#### 2.1.1 Pengertian Showroom

Berdasarkan kamus lengkap, Prof. Drs. Wojowasito, penerbit Hasta Bandung 1980, Showroom (Show + room) adalah ruangan atau tempat untuk memperlihatkan dan mempertunjukkan. Showroom berasal dari kata bahasa Inggris, yang memiliki arti ruang pameran ; ruang pameran. yang dimana showroom difungsikan untuk memamerkan dan memajang suatu benda yang dipamerkan untuk dijual / dilelang. Dalam showroom yang harus diperhatikan adalah perencanaan ruang, pencahayaan, dan warna harus baik sehingga mendukung objek yang ditujukan kepada konsumen sehingga menarik perhatian (Pile : 504). Dari data di atas bahwa dapat disimpulkan bahwa Showroom merupakan ruang yang memiliki fungsi untuk memamerkan suatu produk menjadi lebih menarik.

#### 2.1.2 Fungsi Showroom

Fungsi dari sebuah showroom adalah tempat yang didesain untuk memamerkan barang atau produk-produk yang akan dijual dan selanjutnya ditawarkan kepada konsumen. Showroom umumnya hanya memamerkan produk-produk yang bermutu atau memiliki merek yang cukup dikenal. Aturan ini tetap berlaku bagi produk furniture, sehingga tiap merek furniture umumnya menekankan memiliki showroom tersendiri. Penataan showroom memiliki peranan penting dalam membentuk brand image yang diinginkan pada masyarakat. (Hunt 1980, hal 381, ditulis ulang oleh Nur Cahya Sutikna).

#### 2.1.3 Kategori Showroom

Barang yang dipajang dalam sebuah showroom bermacam macam seperti mobil, motor, komputer, mebel, barang antik, batu alam, kerajinan, batik, gerabah, dll. Sebagai tempat memamerkan produk, ruang pameran harus mempunyai ability untuk menampilkan produk yang dipamerkan secara maksimal. Tiap barang yang dipasang di showroom tentunya mempunyai karakteristik yang khas dan memerlukan perlakuan yang berbedabeda. Misal showroom mebel akan mempunyai seting ruang yang berbeda dengan showroom motor/mobil atau barang elektronik. Pada perancangan kali ini, showroom yang akan dirancang adalah showroom furniture atau mebel. Berikut jenis-jenis furniture/mebel berdasarkan kegunaannya (Postell, J. Furniture Design: Introduction to Furniture Design. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2007) :

#### 1. Mebel yang Mendukung Tubuh Manusia

Mebel dapat digunakan untuk mendukung tubuh manusia yang berperan dalam aktivitas sehari-hari, seperti aktivitas tidur, duduk, dan istirahat.. Beberapa jenis mebel untuk mendukung tubuh manusia antara lain tempat tidur, kursi, kursi mobil, kursi pesawat, couch, hammock, matras, sofa, dan kursi roda.

#### 2. Mebel yang Mendukung Aktivitas Manusia

Manusia dan mebel mempunyai hubungan yang erat. Postell memaparkan bahwa hubungan yang erat ini timbul dari aktivitas manusia yang bergantung pada karakteristik mebel. Karakteristik mebel

ditentukan oleh beberapa hal, seperti sikap manusia ketika melakukan aktivitas makan, membaca buku, bekerja dengan komputer, dan menulis di meja. Pada proses perancangan sebuah mebel, pemahaman tentang material dan ukuran standar menjadi penting karena hal tersebut berperan secara menyeluruh dari segi struktural dan kenyamanan bagi pengguna.

### 3. Mebel yang Digunakan Untuk Menyimpan Barang

Jenis mebel yang digunakan sebagai tempat penyimpanan barang meliputi lemari baju, lemari buku, dan lemari piring. Jenis mebel freestanding bersifat mudah dipindahkan, sementara built-in storage, wall mounted cabinet, dan pantry bersifat tetap atau tidak dapat dipindahkan. Tipe ini dikategorikan sebagai lemari penyimpanan (casework) yang biasanya dibuat secara custom-fabricated sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tertentu.

### 4. Mebel yang Mendefinisikan Ruang Interio

Ruang dapat dibagi atau digabung dengan menggunakan built-in mebel, partisi, dan shelving system. Selain itu, fungsi freestanding mebel di ruang kantor, hotel lobby, perpustakaan, dan restoran dapat mendefinisikan zona aktivitas sesuai dengan kebutuhan secara independen.

#### 2.1.4 Tipe Showroom Furniture

Berbagai jenis furniture dapat di display dalam beberapa konsep, tergantung kepada jenis dan tujuan showroom-nya, untuk furniture showroom tersebut dapat dilakukan dalam beberapa macam wadah, yaitu :

1. Showroom tipe Art shop, ini dilakukan pada barang-barang yang dibuat secara massal dan berfungsi sebagai cindera mata atau hiasan hiasan lainnya.
2. Showroom tipe Museum, barang-barang yang dipamerkan di museum memiliki suatu nilai historis tertentu. Barang-barang ini pun bisa termasuk ke dalam koleksi. Tujuan utama museum adalah sebagai wadah pelestarian
3. Showroom tipe Gallery, sistem peragaan di galeri hampir sama dengan museum namun pada galeri benda yang dipamerkan dapat dijual dan dapat dinikmati pengunjung.

#### 2.1.5 Teori Branding Brand

Merupakan aset yang dapat langsung dilihat ataupun dirasakan oleh setiap orang dan yang mampu membedakan dengan perusahaan lainnya. Setiap brand memiliki aspek emosional yang berkaitan dengan karakter dan jiwa yang diwujudkan dengan dalam bentuk brand identity. Menurut Landa (2011), untuk memperkuat desain sebuah brand identity pada ruang, terdapat 6 unsur desain yang harus diketahui untuk menghasilkan komposisi desain ruang yang harmonis, menarik, dan komunikatif dan sesuai dengan konsep yang diinginkan. 6 unsur tersebut adalah garis, bentuk atau bidang, warna, tekstur dan ukuran (hal.16).

## 2.2 Kayu Solid

### 2.2.1 Sejarah Kayu Solid Kayu Solid

Merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 1985, yang berfokus pada produksi bahan-bahan interior dan furniture. Pada tahun 2010 kayu solid mengembangkan bisnisnya di bidang pembuatan furniture kayu. Pada tahun 2014 berikutnya perusahaan ini membuka showroom furniture khusus berbahan Kayu Solid, ini dikarenakan semakin banyaknya permintaan pembuatan furniture berbahan kayu. Maka pada tahun 2015 Kayu Solid memutuskan untuk memperbesar area produksinya dan juga mendatangkan sejumlah mesin terbaru dengan teknologi terbaik dari Jerman dan Italia seperti CNC, Automatic Edgebanding dengan teknologi AIRFUSION pertama di Indonesia, dan banyak mesin lebih

banyak. Untuk memastikan produk yang Kayu Solid mempunyai kualitas terbaik untuk kepuasan pelanggan. Bahan baku material kayu yang di produksi pada Kayu Solid seluruhnya berasal dari Jawa Barat dan Jawa Timur.

### 2.2.2 Visi dan Misi Kayu Solid

Visi : Menjadi perusahaan furniture yang berskala internasional, dapat bersaing dan inovatif dalam perkembangannya.

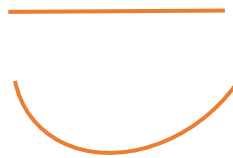
Misi : Menyediakan pelayanan yang bermutu, meningkatkan kinerja organisasi dan kualitas furniture yang terbaik untuk memberikan jaminan terhadap kepuasan pelanggan.

### 2.2.3 Kesimpulan Analisis Produk

Berdasarkan analisa produk diatas maka dapat disimpulkan :

#### 1. Garis

Berdasarkan hasil analisa produk maka, garis pembentuk produk kayu solid yang paling dominan adalah garis linear ( siku/sudut/lurus) lalu terdapat beberapa garis melengkung pada produk.



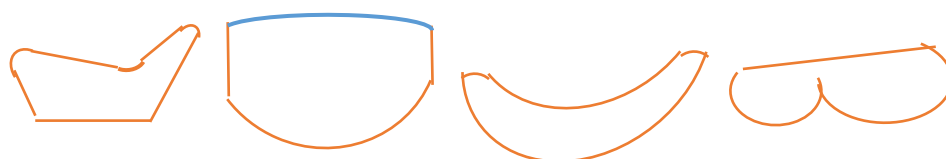
Gambar 2.1: Garis linear dan garis lengkung pada produk  
*Sumber : Data Pribadi, 2018*

#### 2. Bentuk

Berdasarkan hasil analisa produk, bentuk yang terdapat pada produk adalah bentuk rectangle dan organik.



Gambar 2.2 : Bentuk rectilinear  
*Sumber : Data analisa, 2018*



Gambar 2.3 : Bentuk organik  
*Sumber : Data analisa, 2018*

### 3. Warna

Warna yang terdapat produk adalah sebagai berikut :

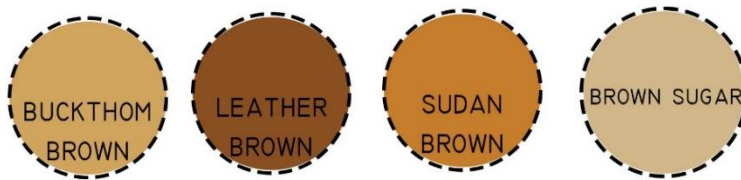
Textile :



Gambar 2.4 : Bentuk organis

Sumber : Data analisa, 2018

Wood :



Gambar 2.5 : Bentuk organis

Sumber : Data analisa, 2018

### 4. Suasana

Suasana yang di dapatkan berdasarkan analisa produk adalah rapih, seimbang, teratur dan terkesan hangat (warm).

## 3. KONSEP PERANCANGAN INTERIOR

### 3.1 Deskripsi Proyek Showroom Furniture Kayu Solid

Nama	: Showroom Kayu Solid
Lokasi	: Jl. Tentara Pelajar, Jakarta
Sifat	: Perancangan Fiktif
Sasaran	: Pengunjung menengah keatas, dewasa, umum
Jam Operasional	: Senin- sabtu jam 10.00-22.00 Minggu jam 10.00-14.00
Libur Nasional	: libur

### 3.2 Konsep Perancangan

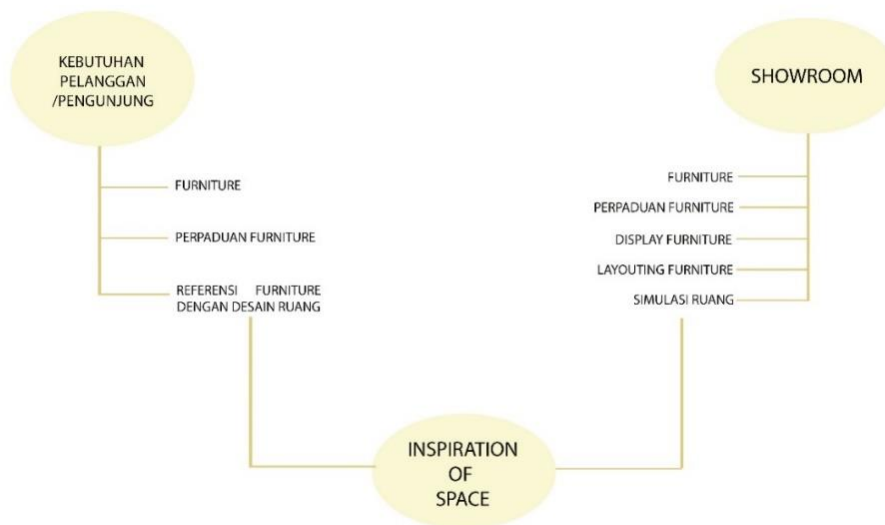
#### 3.3.1 Tema Perancangan

Berdasarkan hasil survei dan analisa terhadap kebutuhan pengunjung didalam showroom, ada 4 kebutuhan yang ingin didapatkan pengunjung ketika berada di showroom, yaitu :

1. Inspirasi dalam memilih produk
2. Bagaimana memadukan furniture yang hendak dibeli dengan kondisi ruang pengunjung itu sendiri
3. Bagaimana menglayout furniture dengan ruang agar menarik
4. Pemilihan pengayaan ruang dengan furniture.



Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka tema yang akan dihadirkan pada perancangan showroom Kayu Solid “*Inspiration Of Space*” didasarkan pada pemberian solusi dan kepuasan kepada pelanggan/pengunjung, dalam membeli ataupun menentukan pilihan *furniture* yang diinginkan.

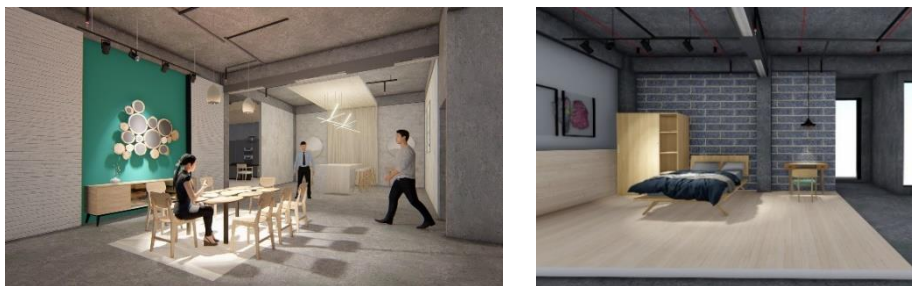


Bagan 3.1 : Analisa tema Perancangan

Sumber : Data pribadi,2018

### 3.3.2 Suasana Ruang

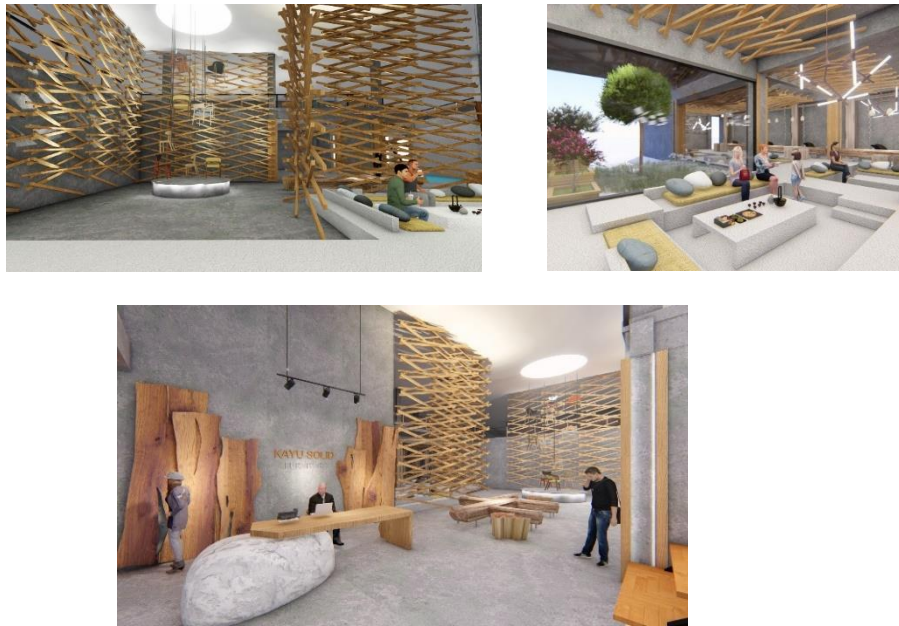
Melalui pemilihan tema *Space of Inspiration* suasana ruang pameran di *showroom*, suasana yang didapat akan memberikan sebuah inspirasi untuk merancang dan merencanakan *furniture* ataupun desain ruang hunian pengunjung, agar ruang hunian pengunjung yang dirancang dan di rencanakan menghasilkan ruang hunian yang lebih harmonis, fungsional dan estetik antara *furniture* dengan desain ruang/pengayaan ruang yang dipilih. dengan berada di ruang pameran *showroom*, pengunjung dapat membayangkan *furniture* yang hendak di beli dengan interior yang sesuai dengan pengayaan desain ruangnya.



Gambar 3.1 : Visual suasana ruang pameran

Sumber : data pribadi,2018

Sedangkan untuk ruang yang diperuntukan sebagai ruang pendukung *showroom*, seperti kantor pengelola, cafe/restoran, reperasi, resepsionis, *cooking*, *customer service*, *sales area*, *longue* dan *storage* akan diterapkan suasana yang ada pada karakter Kayu Solid, yaitu karakter *natural wood*. Yang dimaksud dari suasana *natural wood* adalah suasana yang didapat ketika melihat kayu solid, yaitu suasana *bold* dan kokoh.

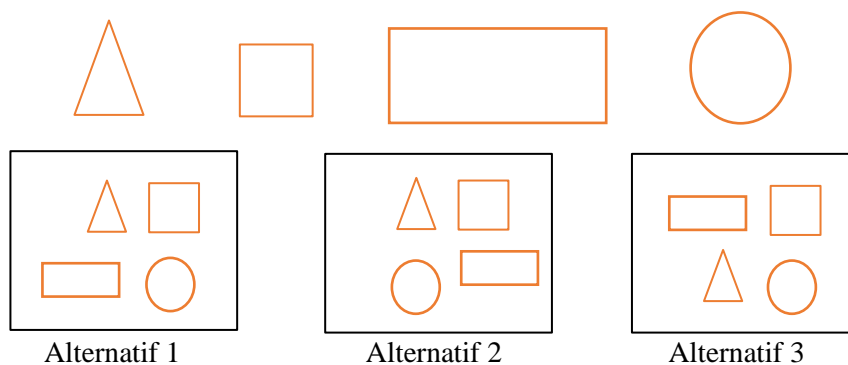


Gambar 3.2 : Visual suasana ruang pendukung

Sumber : data pribadi,2018

### 3.3.3 Konsep Perancangan

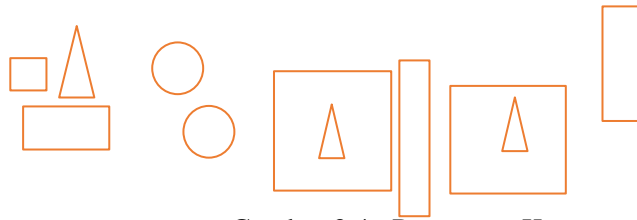
Dari tema yang telah dijelaskan diatas bahwa ruang akan menjadi inspirasi bagi pengunjung/pelanggan dalam memadukan *furniture* ataupun me-layouting ruang. Konsep yang akan diterapkan juga tidak jauh dari tema yang tersedia. Konsep perancangan yang akan di terapkan pada *showroom* akan berhubungan dengan bagaimana pengolahan dan meng-*explore* ruang agar *furniture* menjadi bagian utama yang ditonjolkan walaupun dengan berbagai penggayaan dan suasana ruang. Konsep perancangannya adalah “*Exploring The Imagination’s* “. Dengan konsep *exploring the imagination*, ruang pameran/simulasi dan kayu *solid* yang telah diolah ataupun di-*explore* akan memberikan imajinasi, inspirasi dan referensi bagi pengunjung/pelanggan dalam memlih *furniture*,memadukan *furniture*, mendisplay *furniture* ataupun me-*layout* dalam ruang hunian.



Gambar 3.3 : Ilustrasi Konsep

Sumber : data pribadi,2018





Gambar 3.4 : Penerapan Konsep  
Sumber : data pribadi,2018

### 3.3 Organisasi Ruang Dan Layout

#### 3.3.1 Fasilitas Ruang

##### 1. Fasilitas ruang pameran

Fasilitas utama yang diberikan pada *showroom* adalah fasilitas ruang pameran yang dieksplorasi melalui furniture dan desain pengayaan ruang yang aplikasikan dalam simulasi pada showroom.

##### 2. Fasilitas Ruang Publik

Fasilitas ruang publik yang dirancang juga memberikan imajinasi kepada seluruh pengguna melalui pengaplikasian karakter kayu *solid* yang *bold* dan kokoh. Yang termasuk ruang publik adalah resepsionis, *customer service*, *coffee shop*, *lobby*, *longue* dan restoran.

##### 3. Fasilitas Ruang *Private*

Fasilitas ruang *private* merupakan ruang dimana seluruh kegiatan hanya dilakukan oleh pengelola. Yang termasuk ruang *private* : ruang kantor, *locker*, *cooking*, *storage*, *reparaing*, dan *cctv control*.

#### 3.3.2 Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang yang diterapkan pada perancangan, yang mengusung dari konsep “Exploring the imagination” yang telah diterapkan, yaitu ada 3 konsep hubungan antar ruang :

##### 1. Hubungan antar ruang tanpa batas

Hubungan antar ruang tanpa batas, merupakan ruang yang dapat diakses tanpa adanya penyekat/pembatas dalam ruang. Ruang tanpa batas akan diterapkan dalam ruang resepsionis, restoran, sales offices, galeri, dan ruang showroom set.

##### 2. Hubungan antar ruang dalam ruang

Hubungan antar ruang dalam ruang, merupakan ruang besar yang memiliki ruang – ruang kecil didalamnya. Penerapan hubungan ruang dalam ruang akan terlihat pada bagian showroom.

##### 3. Hubungan antar ruang berdampingan

Hubungan ruang berdampingan merupakan ruang yang memiliki pembatas ruang didalamnya. Ruang berdampingan ini akan terlihat dan diterapkan pada bagian area storage, showroom, workshop dll.



Gambar 3.5 : Analisa Alur Aktifitas Perancangan

Sumber : Data pribadi,2018

### 3.3.3 Alur Aktifitas

#### 1. Alur Aktifitas Pengunjung

Konsep Alur aktifitas pengunjung ada 4, yaitu :

- **Visiting**, pengunjung datang me-*explore* Kayu Solid, melihat lihat, mencoba, mengamati, konsultasi dan membeli. Alurnya : main *entrance* → lobby → ruang pameran *living* berdasarkan pengayaan ruang → ruang pameran *dining* → galeri → naik ke lantai 2 → ruang pameran furniture tunggal → ruang pameran *working space* → ruang pameran *bedroom* → ruang pameran *kitchen* → *coffee shop* → turun lantai 1 → ruang pameran *living* berdasarkan karakter kayu *solid* → ruang *sales*.
- **Buying/custom**, pengunjung datang untuk langsung membeli produk Kayu *Solid* : main *entrance* → lobby → ruang pameran → ruang *sales* → *longue/* restoran.
- **Repering**, pengunjung yang datang untuk melakukan service furniture : main *entrance* → lobby → service information → *longue/resto*.
- **Customer**, pengunjung yang membutuhkan khusus ( survey, shooting, dll) : main *entrance* → lobby → resepsionis → naik lantai 2 → ruang pameran *furniture* → naik lantai 3 → resepsionis/ ruang tunggu → kantor.

## 2. Alur aktifitas Pengelola

Aktifitas pengelola merupakan aktifitas yang internal yang tidak terlihat oleh pengunjung dalam melakukan aktifitasnya. Konsep alur aktivitas untuk pengelola berdasarkan dengan berhubungan dengan pengunjung, terbagi atas 3 bagian :

- Pengelola berhubungan langsung, yang termasuk kedalam pengelola berhubungan langsung adalah *sales*.
  - Pengelola tidak langsung, yang termasuk kedalam pengelola tidak langsung adalah pengelola kantor ( *desainer, marketing, head manager, dan owner* )
  - Pengelola tidak berhubungan, yang termasuk kedalam pengelola tidak berhubungan adalah pegawai *reper, cooking, dan loading barang*.
- ## 3. Alur aktifitas Loading Barang dan Furniture

Datang → mendata → disortir → didisplay/storage → dilihat/dicoba/dibeli → Packaging → didistribusi.

### 3.3.4 Zoning, Bubble Diagram dan Blocking

Konsep *zoning* dan *blocking* yang akan diterapkan seluruhnya mengacu kepada kebebasan pengguna dalam mengeksplorasi zona ruang.



#### 1. Public area

Merupakan area yang terbuka untuk umum, dapat digunakan untuk pengunjung maupun pengelola. Yang termasuk area *public* resepsionis, *lobby, showroom, galeri, longue, restaurant,, sales area, service information, dan coffee shop*

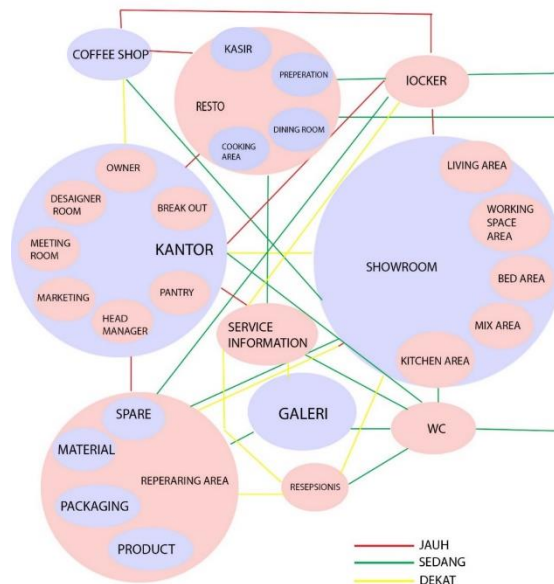
#### 2. Service area

*Service area* merupakan area yang dipergunakan untuk keperluan aktifitas atau sebagai pendukung ruang utama (ruang pameran). *Service area* terbagi atas dua bagian, yang pertama *service area* yang terbuka untuk umum (*public*) seperti fasilitas kamar mandi dan ada *service area* yang hanya diperuntukan untuk pengelola (*private*) seperti ruang *cctv, control AC, ME & AHU, storage, dan cooking area*.

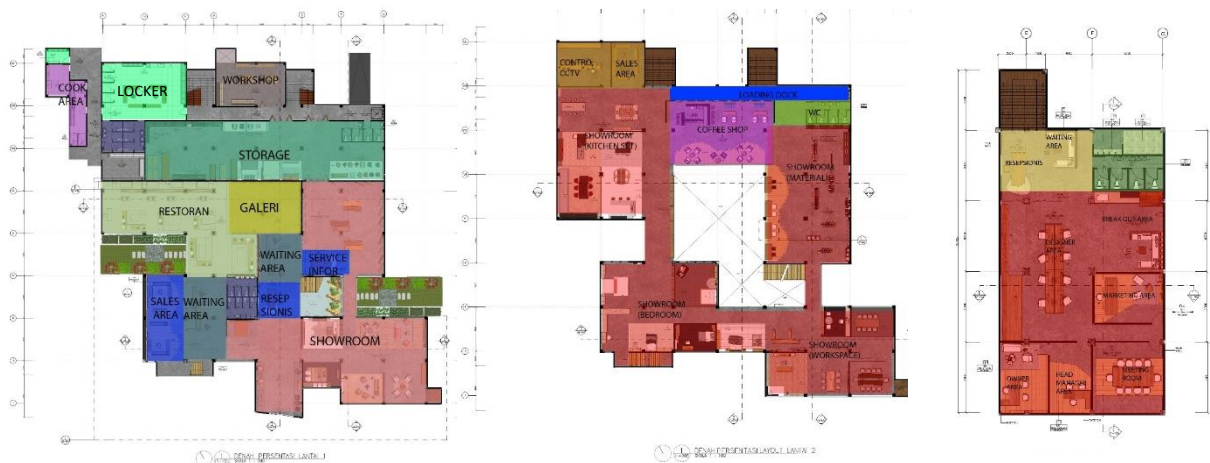
#### 3. Private area.

*Private area* merupakan zonasi yang hanya boleh diakses oleh pengelola. Dan merupakan area yang berkaitan dengan kinerja dari pengelola, yang termasuk *private area* adalah, ruang *desainer, locker staff, marketing area, meeting room, head manager, dan owner room*.

Hubungan antar ruang pada perancangan berdasarkan zonasi ruang *public* dan ruang yang *private*.



Berdasarkan *zoning*, maka *blocking* yang akan diterapkan pada perancangan adalah sebagai berikut :



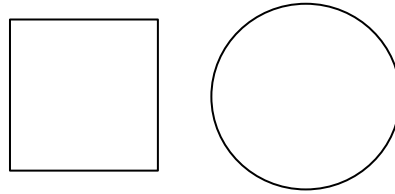
Gambar 3.6 : Analisa blocking pada perancangan  
 Sumber : olahan data pribadi,2018

### 3.4 Konsep Visual

#### 3.4.1 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang di terapkan pada *showroom* adalah bentuk-bentuk yang diadaptasi dari *brand identity* Kayu Solid melalui analisa produk, yaitu bentuk bentuk organis yang bentuk dasarnya adalah

bentuk kotak dan lingkaran. Penerapan bentuk akan terlihat pada layout ruang, layout furniture ,pola lantai dan pola ceiling.



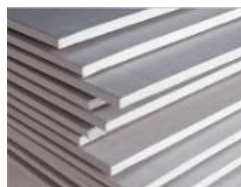
Gambar 3.7 : Analisa bentuk  
Sumber : olahan data pribadi,2018

### 3.4.2 Konsep material

Konsep material yang akan diterapkan pada perancangan showroom berdasarkan aktifitas, kegiatan (pengelola,pengunjung, dan barang), karakteristik Kayu Solid, dan standarisasi showroom itu sendiri, agar dengan tidak memperlambat ataupun membahayakan pengguna.berikut daftar material yang digunakan pada bangunan :



Kayu



gypsum



kaca



batu alam



besi

### 3.4.3 Konsep warna

Konsep warna utama *showroom* yang dapat menselaraskan hubungan ruang berdasarkan kepada warna yang dapat memicu seseorang bereksplorasi, warna yang sesuai standar dan warna yang dapat memberikan penegasan terhadap karakter kayu. Warna tersebut merupakan warna kuning, abu-abu, dan coklat (warna texture kayu).



Gambar 3.8 : Analisa warna  
Sumber : olahan data pribadi,2018

### 3.4.4 Konsep Display

Konsep display yang diterapkan pada perancangan ini adalah open display, yang berjenis architectural display. Dimana berbagai macam furniture akan di display dalam ruang, membentuk suatu ruang, apabila pengunjung melihat maka akan merasa di ruang sebenarnya.

1. Ruang-ruang display akan dilayout dengan paduan dari furniture yang diproduksi. Dan tiap ruang dalam showroom memiliki tipe layout yang berbeda.
2. Penerapan warna pada saat pendiplayan dalam showroom, menerapkan 1 warna yang kontras dari warna lain yang diterapkan pada ruang yang di display.

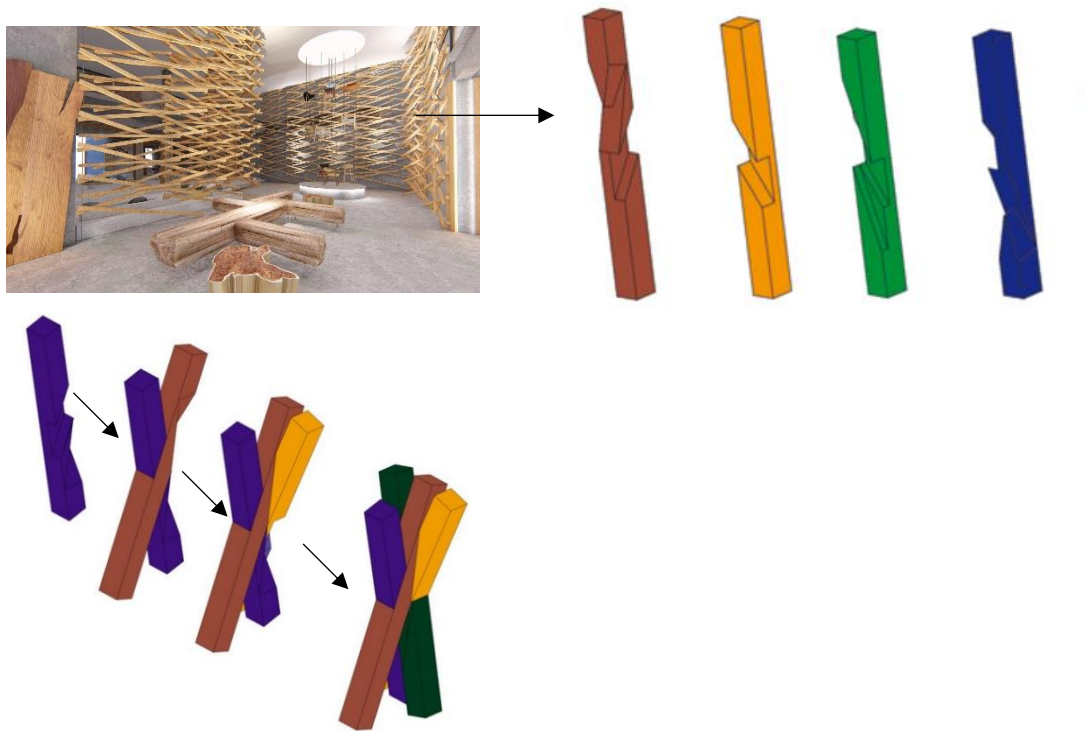
Proporsi antara ruang dan furniture akan diterapkan sesuai dengan analisa produk Kayu Solid, yaitu proporsi 1:1 atau 1:3, proporsi 1:1 akan diterapkan pada area galeri dan showroom lantai 2.

### 3.5 Penerapan Brand Identity

Kelebihan Kayu Solid dengan showroom furniture lainnya adalah “High Technology” sehingga waktu dalam pembuatan, dan kualitas produk lebih terjamin. Hal ini membuat kepuasan pelanggan dalam pembelian produk akan lebih terjamin. Penerapan high Technology juga akan diterapkan didalam interior showroom perancangan, untuk menunjukkan identitas dari Kayu solid itu sendiri.

Penerapan high technology akan di terapkan pada bagian treatment dinding, ceiling dan furniture.

1. Penerapan pola X pada ceiling dan dinding



Gambar 3.9 : Analisa penerapan *brand identity*

*Sumber : olahan data pribadi,2018*

Terdiri dari 4 modul pada kayu dengan sistem joiner yang berbeda dan bisa membuat jointnya dapat menahan beban kayu. Sistem joint dibuat dengan aplikasi mesin untuk menentukan sudut-sudut dan coakan yang pas pada saat dilakukan pen-joint-an. Dengan penerapan sistem joint ini detail detail dari kayu dengan pola x ini akan terlihat rapih walau dengan banyak layer.

#### 2. Penerapan furniture

Kayu Solid merupakan showroom furniture yang furniturnya unfinished, namun tetap lembut, dan detail yang ada pada furniture terlihat rapih. Penerapan akan terlihat di bagian penyambungan dari furniture yang berda di bagian ruang tunggu.





bar 3.10 : Analisa penerapan *brand identity* pada *furniture*  
*Sumber : olahan data pribadi,2018*

### 3.6 Persyaratan Umum Ruang

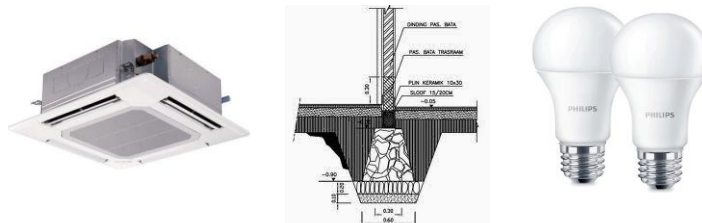
#### 3.6.1 Pencahayaan

Mengeksplorasi cahaya menjadi sebuah imajinasi yang diberikan kepada pengguna adalah dengan menggunakan gabungan antara sistem pencahayaan alami dan sistem pencahayaan buatan yang dapat menimbulkan efek bayangan dan dapat memfokuskan kepada objek pameran tanpa merusak. Sistem pencahayaan buatan dalam ruangan berasal dari *general lightning*, *downlight*, dan *decorative light*.

#### 3.6.2 Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan pada perancangan ini adalah:

- AC Central : berguna untuk memberikan kestabilan suhu dan dilengkapi sistem yang dapat menyerap kelembapan suhu (*dehumidifier*), baik untuk pengunjung maupun untuk furniture.
- Lampu LED : dengan pemilihan pencahayaan yang tidak memberikan panas dan sinar ultraviolet pada saat penggunaan, membantu dalam penghawaan pada perancangan
- Trassam lapisan aspal : berguna untuk pelapisan dan pencegahan masuknya air pada dinding bangunan yang berasal dari tanah ataupun air hujan.



Gambar 3.11 : Analisa penerapan *penghawaan*  
*Sumber : olahan data pribadi,2018*

#### 3.6.3 Kemanan

Sebagai salah satu usaha pencegahan menyebarnya api pada saat terjadi kebakaran, bangunan menggunakan material yang memiliki resistensi terhadap api (*uncombustible material*), seperti material beton, besi, dan pada material kayu akan diberi pelapis resistensi api. Pada showroom Kayu Solid ini juga dilengkapi sprinkler dengan jarak 4m/sprinkler,hydran, smoke/fire detector, dan pintu keluar dengan jarak +/- 15-20 m.

#### 3.6.4 Pengolahan Furniture

Penerapan furniture pada showroom ini adalah dengan menggunakan furniture yang diproduksi Kayu solid itu sendiri, bertujuan untuk memstimulus dan meyakinkan si pengunjung dalam membeli produk.



Gambar 3.11 : Analisa penerapan *penghawaan*  
Sumber : olahan data pribadi,2018

## DAFTAR PUSTAKA

---

1. Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga. 2005.
2. Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. 2005.
3. Suptandar, J. Pramudji. *Desain interior pengantar merencana interior untuk mahasiswa desain dan arsitektur*. Jakarta: Djambatan. 1999
4. Departement Pekerjaan Umum. (2008). *Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Cipta Karya
5. *Restaurant, Planning and Design*, Fred Lawson (1973)
6. Zelnik, Martin & Panero, Julius. *Human dimension and interior space*. New York: Whitney Library of Design. 1979
7. De Chiara, Panero, Zelnik. *Time Saver Standards For Interior Design and Space Planning*. New York: McGraHill, Inc
8. White, Edward T. "*Buku Sumber Konsep*". Kotak Pos 4848. Bandung  
Wilkening, Fritz. "*Tata Ruang*". Kanisius. Yogyakarta.1987