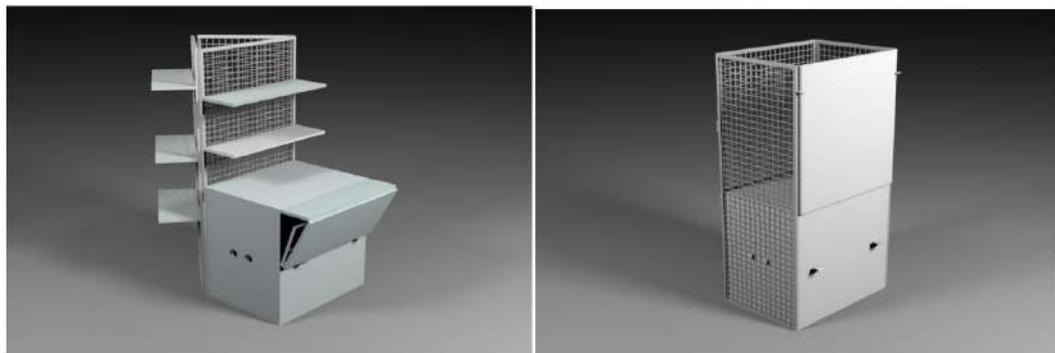


## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

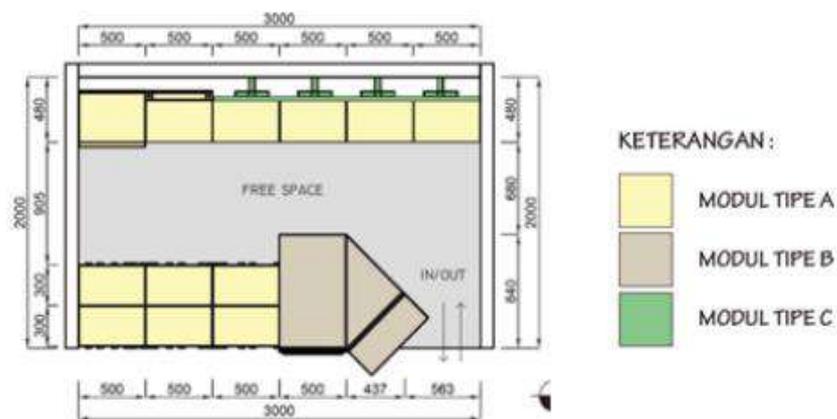
#### A. Tinjauan Pustaka

Dalam jurnal tugas akhir mahasiswa Institut Teknologi Bandung, Fakultas Seni Rupa dan Desain, karya Yodha Pramudita (2013) .Jurnal dengan judul “*Commercial Selling Stand* Untuk Pameran Di Lahan Yang Sempit (Studi Kasus Pasar Baru *Trade Center* Bandung)” tersebut membahas *stand* untuk ruangan yang sempit dan ramai pengunjung, kemudian di berikan solusi berupa perancangan produk yang mendukung dan membantu kegiatan pameran. Dengan bentuk yang *secompact* mungkin dan sesederhana mungkin ketika dalam keadaan pasif, tetapi dapat menjadi luas dan lebar ketika dalam keadaan aktif, menyediakan banyak tempat untuk memajang atau *display* produk. Pemilihan bentuk yang serba kotak-kotak karena di maksimalkan penggunaan lahan yang sempit dan terbatas untuk meletakkan produk yang sebanyak-banyaknya untuk jualan. Pada keadaan pasif, bentuk berupa lemari sekaligus *storage* dan tidak membutuhkan terpal untuk menutupnya.



Gambar 1. Perspektif desain akhir  
(Yodha Pramudita, 2013)

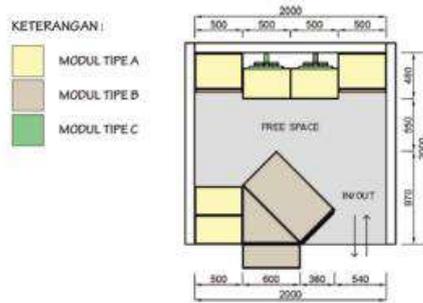
Jurnal kedua yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah dalam jurnal mahasiswa Universitas Kristen Petra, Program studi desain interior yang ditulis oleh Stephanie Widodo, I Gusti Ngurah Ardana, dan Sherly De Yong (2016) . Jurnal dengan judul “Perancangan *Modular Booth* Untuk Produk Makanan dan Minuman” tersebut membahas tentang *booth* yang efektif bagi kegiatan pameran dengan desain *booth* yang mudah dalam perakitan dan ringkas pada saat pembongkaran serta menciptakan *booth* yang bisa beradaptasi terhadap kondisi ruangan yang memiliki luas beragam. Hasilnya *Booth* terdiri dari 3 modul yang memiliki kemampuan adaptasi yang baik terhadap berbagai macam luasan area.



Gambar 2. Ruang Seluas 200cm x 300cm  
(Stephanie Widodo, I Gusti Ngurah Ardana, dan Sherly De Yong, 2016)



Gambar 3. Ruang Seluas 200cm x 240cm  
 (Stephanie Widodo, I Gusti Ngurah Ardana, dan Sherly De Yong, 2016)



Gambar 4. Ruang seluas 200cm x 200cm  
 (Stephanie Widodo, I Gusti Ngurah Ardana, dan Sherly De Yong, 2016)

Jurnal penelitian ketiga yang memiliki keterkaitan dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah jurnal dari Lisa Agustin, Yusita Kusumasarini, Filipus Priyo Suprobo (2014) , jurusan desain interior, Universitas Kristen Petra. Jurnal dengan judul “ Perancangan *Modular Indoor Booth* untuk produk pakaian, Sepatu dan Makanan” membahas tentang perancangan *booth* yang merujuk pada kemudahan, kepraktisan dan kefleksibelan yang ditawarkan. *Booth* ini juga menggunakan sistem bongkar-pasang yang seminimal mungkin menggunakan alat bantu dan mudah disimpan karena terdiri dari komponen terpisah, *packaging* mudah dibawa dan dipindahkan dengan adanya bantuan roda.



Gambar 5. Modul Utama  
(Lisa Agustin, Yusita Kusumasarini, Filipus Priyo Suprobo, 2014)



Gambar 6. Kotak *Packaging* dan Isi Rangkaian Modul  
(Lisa Agustin, Yusita Kusumasarini, Filipus Priyo Suprobo, 2014)



Gambar 7. Desain utuh *Booth* Dengan Modul  
(Lisa Agustin, Yusita Kusumasarini, Filipus Priyo Suprobo, 2014)

## **B. Landasan Teori**

### **1. Stand Pameran**

*Booth* pameran atau *stand* merupakan tempat yang digunakan promosi oleh perusahaan, lembaga sampai organisasi dalam sebuah pameran baik itu *show*, *exhibition*, pekan raya, *expo*, *fair*, *bazar* serta pasar murah. Secara fisik, booth pameran adalah sebuah rancang bangun sebagai *representasi* dari pemilik (perusahaan, lembaga, organisasi, dan sebagainya) dan berfungsi sebagai garda depan marketing. Menggunakan *booth*, maka proses marketing yang terjadi adalah *direct selling* baik merupakan barang maupun jasa. *Booth* dalam sebuah pameran berfungsi sebagai tempat promosi untuk menarik konsumen dan menjadi penghubung kegiatan penjual dan pembeli. Untuk itu dari segi desain, harus diupayakan agar bagaimana *booth* atau *stand* tampak atraktif serta membuat konsumen penasaran dan tertarik untuk mengunjungi.

### **2. Desain**

Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukuran, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu (*Jafi'I, 2001: 18*). Desain adalah garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (*The American Collage Dictionary*). Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui pelbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan pelbagai tujuan benda buatan manusia (*Archer, 1976*). Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya (*Sachari, 2005: 7-8*).

### **3. Furnitur Knockdown**

Furnitur *knockdown* adalah sebuah konstruksi pada mebel yang dalam pembuatannya menggunakan system lepasan atau bongkar pasang. Furnitur *knockdown* dapat diartikan sebagai furnitur yang bisa dibongkar pasang (dibongkar lalu dirakit kembali). Jadi kekuatan pada furnitur *knockdown* sebagian besar berasal

dari baut atau sekrup yang digunakan untuk merekatkan komponen-komponen antar bagian, sebab dalam konstruksi ini tidak menggunakan lem sama sekali pada sambungan antar komponennya (*artikel rimba kita*)

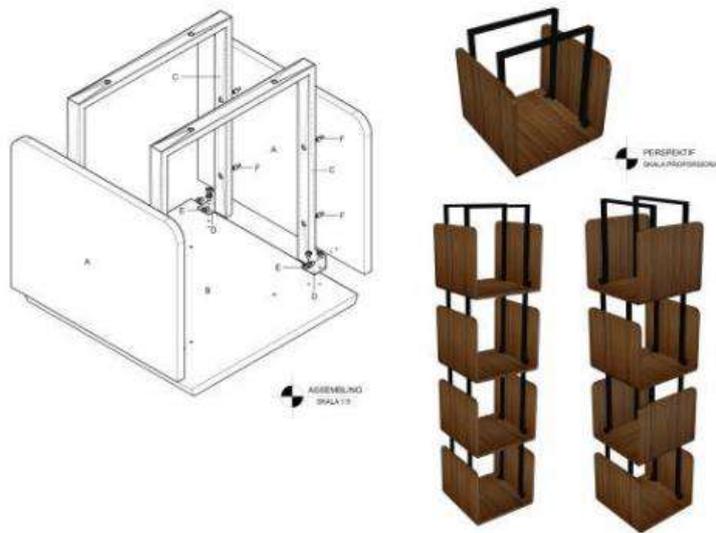


Gambar 8. Furnitur *Knockdown*  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

#### 4. Kontruksi

Menurut Sarwiji yang dimaksud dengan makna konstruksi (*construction meaning*) adalah makna yang terdapat dalam konstruksi kebahasaan. Jadi, makna konstruksi dapat diartikan sebagai makna yang berhubungan dengan kalimat atau kelompok kata yang ada didalam sebuah kata dalam kajian kebahasaan. Sistem konstruksi untuk menciptakan mebel terdapat 3 sistem konstruksi yang dapat digunakan, yaitu sistem modular, sistem lipat serta sistem *knockdown*. Sistem ini dipergunakan untuk memaksimalkan fungsi daripada perabot.

- a. Sistem Modular: Mudah diatur sesuai fungsinya, mudah dipindahkan, multi-fungsi, fleksibel, mudah dikemas. Sistem ini sangat sesuai untuk menyesuaikan perabot kedalam keadaan *layout* yang berbeda-beda.



Gambar 9.Sistem Modular  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

- b. Sistem *Knockdown*: Sesuai untuk ruangan kecil, mudah dipasang, mudah disimpan dan dikemas. Sistem ini sangat sesuai untuk membantu proses *packaging* perabot untuk masuk kedalam *unit* yang lebih *compact*.



Gambar 10 .sistem *knockdown*  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

- c. Sistem Lipat (*Folding*): Kelebihan daripada sistem ini adalah bahwa sistem ini ringkas dan hemat tempat pada saat penyimpanan, dapat disimpan dengan rapi, tidak memakan banyak tempat, serta proses pemasangannya lebih murah. Namun sehubungan dengan harga mebel juga memakai berbagai macam sambungan (*join*) dalam proses pembuatannya. Enam sistem sambungan (*joining*) yang sering digunakan dalam pembuatan mebel yaitu, *interlocking joint*, kip/takik setengah/parohan (*half joint*), sambungan pen tersembunyi, sambungan lubang dan pen, sambungan lubang dan pen ganda, dan yang terakhir sambungan *dowel*. Selain sambungan, mebel juga menggunakan engsel- engsel.



Gambar 11. Sistem Lipat  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

## 5. Konsep

Konsep berasal dari Bahasa latin yaitu *Conceptus* yang berarti tangkapan. Secara subyektif pencaharian konsep adalah kegiatan intelek untuk menangkap sesuatu. Jadi konsep adalah hasil dari tangkapan manusia. Di dalam konsep terdapat tanda-tanda umum dari suatu benda atau hal. Konsep adalah rancangan, pengertian,

pendapat, paham dan cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Jadi konsep sebagai suatu sistem yang terdiri dari sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tatacara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi.

Dari dua pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur kedalam suatu kesatuan, unsur-unsur ini mungkin berupa gagasan, pendapat dan pengamatan. Jenis-jenis konsep dapat mengacu pada beberapa pendekatan, yaitu Analogi; berasal dari Bahasa Yunani *analogia* yang berarti kiasan yang diperlukan dalam arti logatnya adalah persesuaian. Bentuk penalaran dengan pengambilan kesimpulan. Seandainya dua hal sama dengan beberapa hal yang penting. Kedua hal itu juga akan sama dalam hal-hal tertentu lainnya (*Introduction to Architecture, Snyder, J.C*).

#### Konsep Industrial

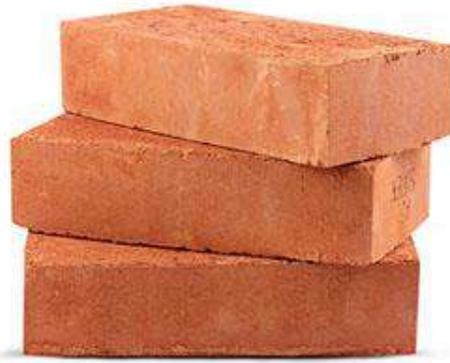
**Konsep industrial** biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin. Beberapa material yang digunakan juga cenderung kasar seperti logam dan baja yang sengaja diekspos untuk menunjukkan karakternya. Material yang digunakan juga memakai bahan-bahan yang didaur ulang atau bahan industri seperti kaca, besi, dan aluminium yang diolah sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan elemen interior yang menarik. Kolom-kolom atau struktur atap sering dibiarkan terlihat dengan jelas, beberapa ada yang di-*finishing*, tetapi ada juga yang *unfinish*. Salah satu yang paling terlihat dari gaya industrial adalah ekspos tampilan batu bata. Ada pula batu bata yang dicat dengan warna cerah seperti putih atau warna teduh seperti abu-abu. Pemakaian lantai beton juga sering diterapkan untuk memberi kesan kuat. Furnitur yang digunakan cenderung tanpa *finishing* dan lebih menunjukkan warna aslinya. Furnitur berbahan kayu biasanya tidak dicat, melainkan hanya dipolitur untuk mengantisipasi rayap. Furnitur berbahan besi, aluminium, dan *stainless* juga tidak dicat sama sekali, tetapi dibiarkan apa adanya seperti layaknya material asli. Gaya ini biasanya didesain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat. Material yang terlihat apa adanya menampilkan nuansa yang berkaitan dengan dunia industri. Desain ini biasanya digunakan oleh para

penghuni rumah yang menginginkan suasana hunian dengan tampilan *rough* dan maskulin.

### **Bahan Industrial**

Ada beberapa bahan yang sering digunakan dalam konsep industrial :

**Batu bata**, Selain sering dipakai sebagai *focal point* pada desain interior industrial karena dapat memberikan efek visual yang dramatis, dinding bata ekspos juga membuat suasana ruangan jadi lebih nyaman.



Gambar 12. Batu Bata  
([www.Google.com](http://www.Google.com))



Gambar 13. Dinding Interior Batu Bata  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

**Kayu**, untuk mendapatkan kesan lebih *vintage*, perpaduan elemen kayu dan logam pun banyak dipilih karena mampu menciptakan desain yang atraktif.



Gambar 14. Kayu  
([www.Google.com](http://www.Google.com))



Gambar 15. Meja Kayu konsep Industrial  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

**Pipa Galvanis**, Biasanya material ini digunakan sebagai *frame* foto, rak mainan atau buku, bahan tiang lampu berdiri, dan masih banyak lagi.



Gambar 16. Pipa Galvanis  
([www.Google.com](http://www.Google.com))



Gambar 17. Rak Pipa Galvanis Konsep Industrial  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

**Beton**, material ini sering dipakai sebagai *top table kitchen set*, meja samping, pot-pot tanaman, serta dekorasi ruang tamu seperti wadah tisu, vas bunga. Lantai beton ekspos untuk menguatkan karakter ruangan bergaya industrial.



Gambar 18. Dinding Interior Beton

([www.google.com](http://www.google.com))

**Parket**, material berupa kepingan kayu yang biasanya diproduksi dari kayu solid seperti jati. Namun, ada juga jenis parket olahan atau sering disebut *engineered wood*.



Gambar 19. Parket Kayu  
([www.Google.com](http://www.Google.com))



Gambar 20. Penggunaan Parket Pada Interior  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

**Baja**, banyak diaplikasikan pada tiang penyangga atau struktur tangga. material ini juga kerap ditampilkan sebagai aksen, seperti misalnya pada pegangan pintu, bingkai jendela, atau jenis instalasi dekoratif lainnya.



Gambar 21. Baja  
([www.Google.com](http://www.Google.com))



Gambar 22. Baja di Aplikasikan Pada interior  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

## 6. Antropometri

Anthropometri menurut Stevenson (1998) dan Nurmiyanto (1991) adalah satu kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia ukuran, bentuk, dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain.

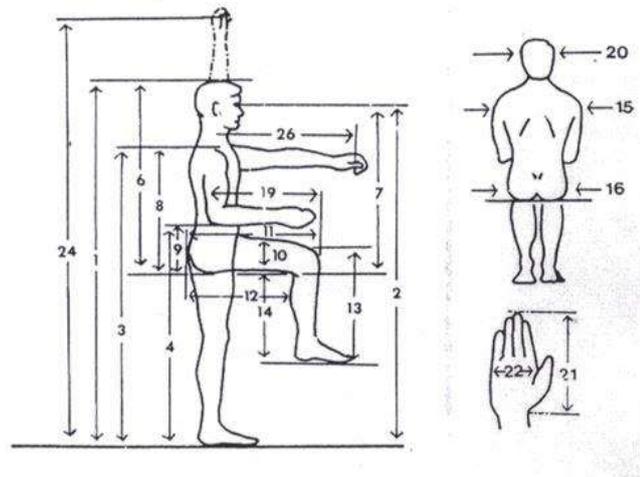
Penerapan data anthropometri ini akan dapat dilakukan jika tersedia nilai mean (rata – rata) dan SD (standar deviasi) dari suatu distribusi normal. Distribusi normal ditandai dengan adanya nilai mean dan SD. Sedangkan percentil adalah suatu nilai yang menyatakan bahwa persentase tertentu dari sekelompok orang yang dimensinya sama dengan atau lebih rendah dari nilai tersebut. Misalnya: 95% populasi adalah sama dengan atau lebih rendah dari 95% percentil; 5% dari populasi berada sama dengan atau lebih rendah dari 5% percentil. Besarnya nilai percentil dapat ditentukan dari tabel probabilitas distribusi normal.

Dimensi tubuh manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadi satu pertimbangan dalam menentukan sample data yang akan diambil. Faktor-faktor tersebut adalah;

- a. Umur, ukuran tubuh manusia akan berkembang dari saat lahir sampai sekitar umur 20 tahun untuk pria dan 17 tahun untuk wanita. Ada kecenderungan berkurang setelah 60 tahun
- b. Jenis kelamin, pria pada umumnya memiliki dimensi tubuh yang lebih besar kecuali bagian dada dan pinggul
- c. Rumpun dan suku bangsa
- d. Sosial ekonomi dan konsumsi gizi yang diperoleh
- e. Cacat tubuh secara fisik

Anthropometri dibagi atas dua bagian yaitu:

- a. Anthropometri statis, pengukuran manusia pada saat posisi diam.
- b. Anthropometri dinamis, yaitu pengukuran keadaan dan ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan gerakan-gerakan yang mungkin terjadi saat pekerja melaksanakan kegiatannya.



Gambar 23. Antropometri tubuh manusia yang diukur dimensinya  
(Eko Nurmianto, *Ergonomi konsep dasar dan Aplikasinya*, hal 52)

Keterangan Gambar 11:

- 1 = dimensi tinggi tubuh dalam posisi tegak (dari lantai s/d ujung kepala)
- 2 = tinggi mata dalam posisi tegak
- 3 = tinggi bahu dalam posisi tegak
- 4 = tinggi siku dalam posisi berdiri tegak (siku tegak lurus)
- 5 = tinggi kepalan tangan yang terjujur lepas dalam posisi tegak (dalam gambar tidak ditunjukkan)
- 6 = tinggi tubuh dalam posisi duduk (diukur dari alas tempat duduk / pantat sampai dengan kepala)
- 7 = tinggi mata dalam posisi duduk
- 8 = tinggi bahu dalam posisi duduk
- 9 = tinggi siku dalam posisi duduk (siku tegak lurus)
- 10 = tebal atau lebar paha
- 11 = ujung paha yang diukur dari pantat s/d ujung lutut
- 12 = panjang paha yang diukur dari pantat s/d bagian belakang dari lutut /betis
- 13 = tinggi lutut yang bisa diukur baik dalam posisi berdiri ataupun duduk
- 14 = tinggi tubuh dalam posisi duduk yang diukur dari lantai sampai dengan paha
- 15 = lebar dri bahu (bisa diukur dalam posisi berdiri ataupun duduk)
- 16 = lebar pinggul / pantat

- 17 = lebar dari dada dalam keadaan membusung (tidak tampak ditunjukkan dalam gambar)
- 18 = lebar perut
- 19 = panjang siku yang diukur dari siku sampai dengan ujung jari
- 20 = lebar kepala
- 21 = panjang tangan diukur dari pergelangan sampai dengan ujung jari
- 22 = lebar telapak tangan
- 23 = lebar tangan dalam posisi tangan terbentang lebar – lebar kesamping kiri – kanan (tidak ditunjukkan dalam gambar)
- 24 = tinggi jangkauan tangan dalam posisi berdiri tegak, diukur dari lantai sampai tangan yang terjangkau lurus keatas (vertikal)
- 25 = tinggi jangkauan tangan dalam posisi duduk tegak, diukur seperti halnya no 24 tetapi dalam posisi duduk (tidak ditunjukkan dalam gambar)
- 26 = jarak jangkauan tangan yang terjulur kedepan diukur dari bahu sampai ujung jari tangan.

