

## BAB IV

### ANALISA DATA HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Analisa Temuan Problem Fisik Produk dan *Booth*

Berdasarkan data-data yang telah ada, maka ditemukan beberapa masalah fisik pada produk maupun pada *booth*, di antaranya adalah :

Tabel 5. Analisa Temuan Problem Produk dan Booth

No.	Keterangan	Produk	<i>Booth</i>
1	Bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Terbuat dari tali temali, di mana setiap tali temali memiliki karakteristik yang berbeda-beda ( diameter, warna, bahan utama tali, dsb)</li><li>- Penggunaan material yang tidak biasa sehingga memerlukan banyak eksperimen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bahan yang digunakan memiliki umur yang tidak begitu panjang seperti melamin <i>board</i>, dsb. ( terbatas hanya berapa kali pakai saja)</li></ul>
2	Teknik / konstruksi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Teknik <i>knitting</i> yang digunakan untuk membuat produk interior berbeda dengan teknik <i>knitting</i> untuk membuat asesoris pada umumnya, sehingga diperlukan peralatan yang berbeda pula ( lebih besar)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Konstruksi <i>booth</i> harus bisa dengan mudah dibongkar pasang namun tetap kuat/kokoh ketika dipasang</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pekerja tidak bisa sembarang perajut tetapi harus yang kuat untuk menggunakan peralatan yang lebih besar (dibutuhkan perajut lelaki)</li> </ul>	
3	Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak nyaman ketika digunakan (kursi, sofa, dan meja)</li> <li>- Tidak sesuai dengan dimensi tubuh pengguna atau dimensi objek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak dapat menampung pengunjung terlalu banyak karena keterbatasan ruang, sehingga ada beberapa fungsi ruang yang dihilangkan</li> </ul>
4	Estetika	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pattern</i> yang pada umumnya digunakan pada teknik knitting dapat menimbulkan kesan ‘<i>old fashioned</i>’ apabila hanya digunakan secara monoton</li> </ul>	
5	<i>Maintenance</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beberapa material tidak dapat digunakan pada area <i>outdoor</i> (seperti katun, sutra, dsb)</li> <li>- Susah dibersihkan karena berupa pilinan serat-serat.</li> </ul>	

## 4.2 Analisa Produk

Berdasarkan data yang telah didapatkan yang berhubungan dengan produk, maka pembahasannya adalah sebagai berikut :

### 1) Fungsi

Produk memiliki fungsi sebagai berikut :

- Sebagai pengisi dalam interior suatu hunian yaitu dalam bentuk furnitur dan aksesoris interior, pembatas vertikal maupun pembatas horizontal.
- Sebagai penonjol estetika dalam suatu interior atau sebagai objek untuk dipamerkan karena nilai estetikanya.

### 2) Teknik dan Konstruksi

Jenis teknik dalam *knitting* terbagi menjadi 2 yaitu *Breien* dan *Haken*. Berdasarkan data yang telah ada, teknik yang dipilih dalam proyek Tugas Akhir adalah teknik *haken*. Teknik ini dipilih karena kelebihanannya yaitu motif maupun pola yang dihasilkan lebih dekoratif , struktur yang tidak mudah terbongkar, hasilnya cukup kaku dan pengerjaannya lebih cepat daripada teknik *brien*. Dengan kelebihan-kelebihannya tersebut, maka akan mempermudah proses produksi dan tentunya keuntungan yang didapatkan akan lebih maksimal.

### 3) Pemilihan Area / Lokasi dalam Rumah

Produk yang dibuat memiliki salah satu fungsi yaitu sebagai penonjol nilai estetika pada suatu interior hunian. Berdasarkan pada fungsi

ini, maka dari data yang didapat melalui *survey* bahwa ruang tamu merupakan area yang tepat untuk penempatan produk ini. Ruang tamu memiliki fungsi yang tidak hanya sebagai ruang untuk menjamu tamu, melainkan juga sebagai tempat untuk berkumpul keluarga, sehingga dengan demikian ruang tamu sekaligus menjadi ruang untuk ajang pameran / *show-off* produk interior dan aksesorisnya. Selain itu, beberapa furnitur dan aksesoris di ruang tamu dapat fleksibel digunakan pada ruang lainnya dalam suatu hunian seperti misalnya ruang tidur.

#### 4) Tipe Produk

Jenis produk dalam ruang keluarga yang akan dibuat antara lain :

- *Single Chair* / Kursi Tunggal
- *Coffee Table*
- *Side Table*
- Lampu Meja
- Vas

#### 5) Material

##### a) Material Utama

Material utama sebagai material pengisi dalam produk yaitu menggunakan material dari tali temali. Jenis tali temali yang memungkinkan untuk digunakan adalah jenis tali temali dengan serat sintetis maupun serat alami. Material yang digunakan untuk

pengisi memiliki kriteria-kriteria tertentu agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan produsen. Pemilihan jenis material tali temali didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

- Kuat tetapi tidak keras
- Tahan lama ( tahan terhadap reaksi biologis seperti faktor cuaca, jamur, dsb )
- Memiliki tekstur yang tidak kasar karena digunakan oleh manusia
- Tidak berbahaya bagi lingkungan dan kesehatan
- Dapat menghasilkan suatu motif dekoratif dengan skala ukuran yang tepat dengan dimensi furnitur.
- Mudah dalam hal *maintanance*
- Tidak berserabut
- Ujung tali yang dipotong dapat mudah dirapikan ( pilinan tidak hancur )
- Tersedia dalam berbagai macam variasi warna atau *finishing*.

#### b) Material Pendukung

Material pendukung berfungsi sebagai struktur rangka furnitur yang dibuat. Sama halnya dengan material utama yang memiliki kriteria, demikian pula material pendukung juga memiliki kriteria, di antaranya adalah :

- Kuat sebagai struktur rangka
- *Maintanance* mudah

- Memiliki kesan mewah
- Tahan lama ( tahan terhadap reaksi biologis seperti faktor cuaca, jamur, dsb)
- Tidak berbahaya bagi lingkungan dan kesehatan
- Fleksibel dalam hal desain

#### 4.3 Analisa dan Program Kebutuhan Ruang untuk *Booth*

Berikut adalah hasil analisa untuk jenis area, kebutuhan pengguna, aktivitas pengguna, dimensi serta kebutuhan luasan yang dibutuhkan dalam *booth* pameran:

Tabel 6. Tabel *Programing Booth*

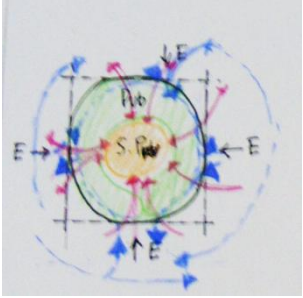
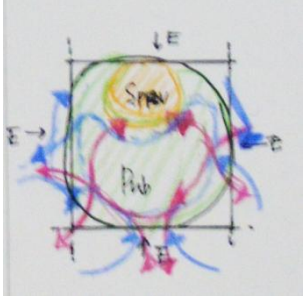
NO	JENIS AREA	KEBUTUHAN & PENGGUNA	AKTIVITAS	DIMENSI	KEB. LUASAN
1	Area <i>display</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk :</li> <li>1. <i>Single Chair</i> ( 1 pc)</li> <li>2. <i>Coffee table</i> ( 1 pc)</li> <li>3. Lampu meja ( 1 pc)</li> <li>4. <i>Side Table</i> (1 pc)</li> <li>5. Vas ( 1 pc)</li> <li>• Pengunjung ( 2 orang)</li> <li>• Meja display katalog ( 1pc)</li> <li>• SPG ( 1 spg)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat-lihat produk dan katalog</li> <li>• Meraba produk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk :</li> <li>1. 800 x 900 mm = 0.72 m<sup>2</sup></li> <li>2. 1000 x 450 mm = 0.45 m<sup>2</sup></li> <li>3. 130 x 130 mm = 0.0169 m<sup>2</sup></li> <li>4. 540 x 440 mm = 0.2376 m<sup>2</sup></li> <li>5. Diamater 15 cm</li> <li>• Dimensi manusia = 60 x 36.8 cm = 0.22 m<sup>2</sup></li> </ul>	<p>1.5745 m<sup>2</sup></p> <p>0.66 m<sup>2</sup></p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya</li> <li>• Berjalan</li> <li>• Membagikan brosur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 pengunjung = <math>0.22 \times 2 = 0.44</math> m<sup>2</sup></li> <li>• 1 SPG = 0.22 m<sup>2</sup></li> </ul>	
2	Area Konsultasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung Konsultasi ( 2 orang)</li> <li>• Konsultan ( 1orang)</li> <li>• Meja konsultasi ( 1 pc)</li> <li>• <i>Single Chair</i> ( 4 pc)</li> <li>• Lemari / <i>storage</i> ( 1 pc)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Duduk</li> <li>• Melihat brosur/gambar /foto/katalog</li> <li>• Menggambar/ menulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 orang pengunjung = 0.44 m<sup>2</sup></li> <li>• 1 konsultan = 0.22 m<sup>2</sup></li> <li>• Meja konsultasi 1000 x 400 mm = 0.4 m<sup>2</sup></li> <li>• <i>Single chair</i> 450 x 450 mm = 0.20 m<sup>2</sup> (4 x 0.2 = 0.8 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	<p>3.02 m<sup>2</sup></p> <p>Total = 5.25 m<sup>2</sup>, ditambah sirkulasi 30% = 5.25 + 1.576 = <b>6.826</b></p>

#### 4.4 Analisa Sirkulasi, Zoning dan Grouping

Berdasarkan data programing untuk kebutuhan ruang *booth*, maka hasil analisa sirkulasi, *zoning* serta *grouping* adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Analisa Sirkulasi, Zoning, dan Grouping Booth ( Island Type )


<b>Island</b>	
<b>A</b>	<b>B</b>
	
<p>+ : Area publik mengelilingi <i>entrance</i>, sehingga produk yang dipamerkan terlihat dari segala arah <i>entrance</i></p>	<p>+ Area <i>semi private</i> lebih terjaga privasinya karena pengunjung yang hanya melihat-lihat produk dapat melalui area publik</p>
<p>- : Area <i>semi private</i> berada di antara area publik sehingga kurang <i>private</i></p>	<p>- : Salah satu <i>entrance</i> harus dikorbankan sehingga ada 1 sisi yang tidak dapat digunakan untuk memamerkan produk</p>
<p>+ : <i>Entrance</i> dari segala arah</p>	<p>+ : Alur keluar masuk masih dapat diarahkan karena ada sisi yang tidak dapat berfungsi sebagai <i>entrance</i></p>
<p>+ : Alur untuk pengunjung memutar sehingga pengunjung dapat memutar area pameran dan dapat melihat semua produk</p>	
<p>- : Kurang beraturan karena <i>entrance</i> yang berada di segala arah sehingga dapat menyebabkan persinggungan dengan pengunjung dari arah lain</p>	
<p>+ : Alur masih dapat diarahkan dengan membuat jalur masuk – keluar atau dapat menggunakan petunjuk ‘semu’ untuk mengarahkan pengunjung</p>	




Tabel 8. Analisa Sirkulasi, Zoning, dan Grouping Booth U-shaped

<b>U-Shaped</b>		
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<p>+ : Area semi <i>private</i> berada di salah satu sudut sisi sehingga privasi lebih terjaga.</p>	<p>+ : Area publik terletak di bagian belakang sehingga ada dinding untuk <i>backdrop</i></p>	<p>- : Area semi <i>private</i> kurang terjaga privasinya karena berada di pertengahan ruang dan dikelilingi oleh area pameran</p>
<p>- : Keberadaan area konsultasi / semi <i>private</i> yang berada di sudut ruang dapat diabaikan oleh pengunjung yang lewat karena ada kemungkinan tidak terlihat oleh mata</p>	<p>- : Area semi <i>private</i> kurang terjaga privasinya karena berada di bagian depan</p>	<p>+ : Alur memutar ( lebih teratur )</p>

Keterangan :

 pengunjung

 konsultasi

 public

 *Semi private*

