

DESAIN *SHOW ROOM* BAGI PARA PERAJIN ROTAN DS. TRANGSAN, KEC. GATAK, KAB. SUKOHARJO

Sumarno, Indarto

Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

sumarnoisi.ska06@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah demi terwujudnya bangunan *show room* produk di lingkungan sentra industri kerajinan rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo melalui kerja sama antar berbagai elemen. Keberadaan *show room* adalah untuk memudahkan calon wisatawan dalam mencari produk kerajinan rotan dan meningkatkan penjualan para perajin rotan adalah tujuan dari penelitian ini. Metode yang digunakan untuk mencapai hasil tersebut yakni dengan merencana, merancang, membangun dan *display* produk di dalam *show room*. Adanya kolaborasi antar berbagai pihak terkait, oleh karena itu peneliti lebih menfokuskan pada kegiatan perencanaan, perancangan, dan pengawasan pembangunan. Rencana lokasi pembangunan *show room* yakni di kompleks Balai Desa Trangsan. Proses perancangan sumber data diperoleh melalui kondisi eksisting, literatur, dan informan. Teknik pengumpulan data yakni melalui wawancara, kajian literatur, dokumentasi dan *Forum Group Discussion* (FGD). Analisis data yakni melalui analisis interaktif yang meliputi tiga komponen yang meliputi reduksi data, sajian data (*data display*) dan pen sahihan data (verifikasi). Hasil penelitian adalah berupa gambar desain yang meliputi gambar kerja, perspektif dan gambar detail.

Keyword: *display*, produk, rotan.

PENDAHULUAN.

Secara nasional sentra industri kerajinan rotan nasional yakni terdapat di Cirebon, Sukoharjo, dan Surabaya. Di Sukoharjo, dalam hal ini di Desa Trangsan, Kc. Gatak industri kerajinan rotan pada dasarnya telah berkembang secara turun temurun sejak tahun 1940-an. Industri kerajinan dan mebel rotan Desa Trangsan, Kc. Gatak mengalami puncak produksi menjelang krisis ekonomi dan mengalami penurunan produksi pasca krisis ekonomi 1997. Jumlah pengusaha rotan di Trangsan pada masa tersebut mencapai sekitar 300 pengrajin namun demikian kini hanya tinggal terdapat 120 pengusaha yang aktif. Pemberdayaan dan pengembangan penting dilakukan untuk meningkatkan produktifitas para perajin rotan. Menurut (Komarudin; 2014, 138) bahwa pengembangan UMKM diantaranya meliputi pembiayaan, sumber daya manusia, manajemen, teknologi, dan pemasaran. Tingkat atau nilai penjualan merupakan salah satu parameter produktifitas bagi sebuah UMKM, oleh karena itu pemasaran sebagai upaya penjualan perlu terus diupayakan. Rencana pendirian *show room* untuk mempertemukan antara calon pembeli dan industri merupakan upaya yang tepat sebagai upaya meningkatkan penjualan. Pendirian *show room* merupakan salah satu rangkaian kegiatan untuk

mempersiapkan Trangsan sebagai desa wisata rotan.

Konsep *quadrow helix* adalah bentuk pengembangan dari konsep *triple helix* dimana model kolaborasi yang sinergis antar empat sektor. Empat sektor yang dimaksud meliputi unsur pemerintah (*government*), industri (*industry*), akademisi (*academica*), dan masyarakat atau komunitas (*civil society*) yang berperan sebagai penggerak tumbuhnya inovasi dan kreativitas (Mulyana: 2014, 305). Keterlibatan berbagai pihak hal ini penting dilakukan agar industri kerajinan rotan kembali menjadi berjaya. Keterlibatan pemerintahan dalam hal ini adalah Pemda Sukoharjo, pelaku industri adalah para perajin rotan, komunitas adalah forum rembuk klaster rotan desa Trangsan, dan akademisi peneliti untuk merancang *show room*. Penelitian ini adalah bagaimana merancang *show room* produk rotan pada sentra industri kerajinan rotan di Trangsan, Gatak, Sukoharjo.

Metode Penelitian.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan model penelitian deskriptif. Lokasi pelaksanaan kegiatan di Klaster rotan Trangsan, Sukoharjo yakni di kompleks Balai Desa Trangsan,

tepatnya sebelah depan sisi utara balai desa. Sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah meliputi, kondisi eksisting lokasi pembangunan, literature dan informan yang terkait dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Wawancara, kajian terhadap literatur, dokumentasi berbagai hal melalui foto, sketsa, mengukur, dan mencatat, dan *Forum Group Discussion*(FGD). Teknik analisis mengacu pada model analisis interaktif yang meliputi tiga komponen yakni reduksi data, sajian data (*data display*) dan pensahihan data (*verifikasi*).

HASIL PEMBAHASAN

Perkembangan industri kerajinan dan mebel rotan di Desa Trangsan berawal dari kerajinan anyam bambu, sebagai pekerjaan sampingan dari pekerjaannya sebagai petani, untuk memenuhi kebutuhan sendiri dan lingkungan sekitar. Lambat laun berkembang dari bahan utamanya bambu bergeser menjadi rotan. Industri kerajinan rotan di Trangsan mulai berkembang sejak tahun 1927 (Sumarno, 2012; 14-16). Puncak produksi industri kerajinan rotan Desa Trangsan yakni pada tahun 1998-2007. Pada masa jayanya, yakni menjelang krisis ekonomi tahun 1997 pengusaha rotan di Trangsan terdapat sekitar 300 pengrajin yang terdiri dari pengusaha besar, menengah, dan kecil. Perkembangan terkini pengrajin rotan Desa Trangsan, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo, kini hanya tinggal terdapat 120 pengusaha yang aktif (Rejeki, 2012; 24).

Desa Trangsan kini telah dideklarasikan sebagai desa wisata oleh berbagai pihak terkait. Sebagai desa wisata Trangsan telah mendapat SK Bupati Sukoharjo No. 410.05/1006/2015 tentang Pembentukan Tim Koordinasi Desa Wisata Rotan Trangsan Ds. Trangsan, Kec. Gatak, Kab. Sukoharjo. Terkait dengan kesiapan Desa Wisata Rotan Trangsan kini Pemkab Sukoharjo telah memperbaiki beberapa infrastruktur diantaranya yakni saluran irigasi, jalan utama, jalan kampung, show room, dan pendampingan kelompok sadar wisata (Pokdarwis). Desa wisata merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993).

Aktifitas produksi dan produk rotan sebagai daya tarik, adapun aktifitas pendukung yang sedang

direncanakan adalah adanya wisata pendukung berupa wisata budaya dan wisata air. Beberapa fasilitas pendukung lainnya yang sedang direncanakan adanya *parking area*, toilet, rest area, restoran, dan ATM. Fasilitas yang berkaitan dengan desa wisata rotan adalah penataan wilayah, pemberian nama-nama jalan dengan nama-nama jenis rotan, perbaikan saluran air, perbaikan dan pelebaran beberapa jalan, pembenahan jalur utama dengan pajangan-pajangan produk rotan, serta show room yang bersifat terpusat yang terletak disekitar kantor Kepala Desa Gatak. Pembangunan *show room* telah dimasukkan dalam Anggaran Belanja dan Pendapatan Daerah (APBD) desa Trangsan dan telah diajukan ke Pemerintah Kabupaten Sukoharjo tahun Anggaran 2016. Koordinasi dan diskusi telah dilakukan terhadap kepala desa, Bapeda Kab. Sukoharjo, dan tim penelitain artistik ISI Surakarta.

Ruang pajang atau ruang pameran berdasarkan kategorinya terbagi menjadi fungsi komersial murni dan fungsi budaya. Ruang pameran yang bersifat komersial adalah berbagai bangunan yang berfungsi untuk penjualan yakni terdiri dari toko, swalayan, mall, *show room*. Fungsi komersial pada *show room*, dimana aktifitas pembelian, penjualan dan pelayanan merupakan komponen penting di dalamnya. *Show room* merupakan *out let* yang dirancang khusus, merupakan sarana untuk mendekatkan atau menjembatani antara perusahaan dengan distributor atau dengan pembeli (Klimer dan Kilmer, 1992; 248-251). *Show room* umumnya merupakan ruang yang didesain sedemikian rupa sehingga tampak menjadi lebih menarik untuk memajang produk disertai dengan cara penerapannya. Pengertian yang lebih luas, Neufert menyatakan sebagai ruang yang digunakan untuk pemajangan benda koleksi atau barang dagangan (Neufert; 180, 359).

Tipe-tipe ruang pameran meliputi ruang kamar sederhana berukuran kecil, aula dengan balkon, aula besar dengan jendela-jendela tinggi di kedua sisi, galeri terbuka, koridor dan ruang bebas. Ruang pameran atau show room pada sentra industri mebel dan kerajinan rotan Desa Trangsan, Kec. Gatak, Kab. Sukoharjo merujuk pada luas lahan yang disediakan dan peruntukannya maka dapat dikatakan sebagai ruang pameran berukuran kecil. Luas ukuran ruang yang dimaksud yakni berukuran 15 x 20 m, luasan tersebut dengan peruntukan seluruh perajin maka akan sangat kurang sekali. Perencanaan ruang pameran adalah ruang terbuka

tanpa sekat didalam ruangan, sedangkan pada dinding ruang diperbanyak dengan kaca. Hal ini agar display produk dapat terlihat dari luar ruang. Ukuran produk yang akan didisplay yang berukuran besar dan bersifat temporer dan tidak bersifat fixs sehingga secara rigid tidak ada perencanaan secara khusus penataan produk.

Tahap selanjutnya dalam perancangan interior untuk isian ruang, dalam hal ini adalah ruang display adalah produk display dan beserta fasilitas pendukungnya. Salah satu fasilitas ruang pameran yang cukup penting diperhatikan adalah media pameran. (Zakia; 2006, 37-56), menyebutkan bahwa media pameran meliputi panel, vitrin dan pedestral. Sedangkan karakteristik display yakni terdiri dari display pasif dan display interaktif. Merujuk pada jenis produk yang dihasilkan oleh para perajain yakni berupa produk mebel dan kerajinan rotan, dan sumber daya yang ada maka karakteristik display yang diadopsi adalah display pasif. Aktifitas penjaga dan produk display adalah bersifat statis, kondisi ini tidak terjadi sebagaimana pada produk-produk elektronik atau produk dengan dukungan mesin.

Penyajian produk dilakukan karena dengan mendisplay produk-produk sebagai model (*model technique*) hal ini dilakukan karena keterbatasan ruang sehingga produk yang didisplay pada ruang pajang hanyalah model-model yang diadopsi adalah *model technique*, hal ini yang dihasilkan oleh para perajain. Selanjutnya para calon pembeli baik yang bersifat ritel maupun partai besar maka dianjurkan untuk langsung keprodusen langsung (perajain). Calon pembeli yang dimaksud yakni baik wisatawan, para tengkulak atau pengepul, toko, buyer maupun pembeli yang secara khusus datang untuk mencari atau membeli produk mebel dan kerajinan rotan.

Menurut (Chiara, 1980; 339) bentuk display secara sederhana terdiri dari display vertikal, display horizontal dan display pulau (*island display*). *Horizontal display* adalah metode penataan atau pajang produk bersifat memanjang baik dengan cara diletakan atau dengan melatakkan pada dudukan tertentu. Metode ini sebagaimana terdapat pada vitrin, *wall display*, console, maupun kabinet. Sedangkan *verikal display* merupakan metode memajang produk dengan susunan dari atas kebawah, hal ini diantaranya adalah sebagaimana terdapat pada vitrin, *wall standing unit*. Metode pajang produk *island display* merupakan metode pemajangan produk yang terletak ditengah-tengah

ruang. Metode ini cocok untuk ruang dengan area yang cukup luas atau untuk produk-produk yang berukuran besar. Metode display dengan pulau dapat dilakuakn dengan menambah base pada bagian bawah sebuah produk atau langsung pada lantai ruangan. Berikut dibawah adalah ilustrasi penempatan produk display yang menyatu dengan ruangan dan produk display dengan landasan produk.

Lazim dalam perancangan interior, perancangan interior show room perlu pengelompokan produk, aktifitas dan sirkulasi untuk memunculkan fasilitas yang diperluakn dalam sebuah ruang. Pengelompokan ruang tidak dilakukan karena show room hanya terdiri dari satu ruang, namun yang terjadi adalah pengelompokan produk (*product grouping*). Secara umum produk yang akan didisplay adalah produk mebel dan kerajinan rotan. Display produk tidak dilakukan berdasarkan kategori produk kerajinan atau mebel namun berdasarkan besaran atau ukuran produk. Produk yang berukuran kecil diletakkan didepan sedangkan yang berukuran besar akan diletakkan dibelakang. Upaya ini perlu dilakukan agar terjadi kesan yang *continous space*, produk yang satu tidak terhalang oleh produk yang lainnya.

Desain pada dasarnya adalah suatu proses penciptaan, penemuan dan penentuan yang tak terpisah dari segi-segi produksi (Hasket, 1980; 5). Secara umum pada semua pekerjaan proses desain memiliki kesamaan, namun demikian secara khusus Locker menyebutkan bahwa proses desain *show room* meliputi analisis, idea, development, proposal, desain, dan instalasi. (Piotrowski, 2004; 36-51) proses desain meliputi *programming, schematic design, design development, contract documents*, dan *contract administration*.

Progamming

William Pena menyatakan, jika desain diartikan sebagai upaya memecahkan masalah, maka *programming* adalah (melihat, identifikasi) masalah (Kilmer and Kilmer, 1992; 179). Sedangkan menurut (Piotrowski, 2004; 40) *programming* diartikan sebagai tahap atau proses mengumpulkan informasi (*information gathering phase*). Pengumpulan informasi yang dimaksud sudah barang tentu hal ini adalah terkait dengan objek perencanaan baik menyangkut etik maupun emik objek perancangan. Kondisi emik adalah segala hal yang menyangkut kondisi lapangan atau kondisi

eksisting objek perancangan. Hasil penelusuran data yang dapat dihimpun adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah perajin aktif sekitar 50an UKM, hal ini terkait dengan perkiraan jumlah perajin yang akan mendisplay produk di *show room* yang disediakan oleh pemerintah desa.
- b. Rencana pembangunan *show room* yakni berada di kompleks Balai Desa Trangan tepatnya di sisi timur laut kantor balai desa dengan luas lahan untuk bangunan yang disediakan adalah seluas 20 m x 15 m.
- c. Fasilitas dapat diintegrasikan dengan fasilitas di balai desa, adalah toilet, mushola.
- d. Letak rencana *show room* dengan demikian berada di pinggir jalan desa berkisar 10 m dibatasi oleh selokan dan pagar.
- e. Pagu anggaran yang diajukan ke Pemerintah Kabupaten Sukoharjo adalah sebesar Rp. 275.000.000.
- f. Jenis produk dominan berbentuk tiga dimensi berupa kerajinan dan furnitur.
- g. Ukuran produk rata-rata berkisar P 45xL 50xT 10 untuk kursi, sofa P 60xL 60 atau 180xT 90, meja P 120xL 80xT 50, partisi P 200xL 10xT 200, dan produk berupa kotak (*basket*) maksimal P 100x L 100xT 65

Data lapangan terkait dengan kondisi eksisting, karakter produk dan semua hal tersebut di atas, selanjutnya akan dijadikan dasar pertimbangan dalam perancangan *show room* pada tahap analisis desain. Demikian halnya dengan teori atau data literatur mengenai *show room* juga akan menjadi dasar pertimbangan dalam perancangan adalah meliputi hal-hal sebagai berikut.

Schematic design.

Schematic design merupakan tahap dimana desainer memulai, menuangkan solusi-solusi pemecahan masalah melalui ide-ide, sketsa bentuk serta kemungkinan penajakan penggunaan bahan dan warna. *Design development* merupakan tahap perbaikan-perbaikan sketsa desain melalui pengembangan konsep menjadi skematik desain akhir sebagai bahan persetujuan dan konsep. Pada tahap ini desainer juga telah memulai gambar terskala secara tepat terkait dengan ruang dan isian ruang, perkembangan terkini pekerjaan tersebut telah menggunakan komputer. *Contract documents* adalah dokumen yang berisi gambar kerja sebagai acuan berbagai pihak dalam perwujudan desain. *Contract administration* adalah mencakup berbagai hal yang terkait dengan administrasi, diantaranya

adalah hak dan kewajiban desainer yang tertuang dalam surat perjanjian. Jarak antara jalan dengan ruang display adalah berkisar 10m sehingga memungkinkan orang yang lalu-lalang di jalan untuk melihat produk yang didisplay. Kondisi tersebut sehingga butuh dinding terbuka atau transparan.

Sketsa desain.

Sketsa menurut (Olefson and Sjolen: 2005; 6) the term sketch has generally the meaning of rough or unfinished drawing, and activity to setch is to give a brief account or general outline of something. Gambaran kasar pada proses ini juga merupakan pecarian bentuk terhadap objek desain. Ide desain dalam perancangan *show room* adalah berbasis pada kearifan lokal budaya setempat. Budaya yang diadopsi adalah bangunan arsitektur Jawa, dalam hal ini adalah rumah Joglo.

Gambar desain.

Tahap setelah skematik desain adalah menyusun gambar kerja. (Lubis, 2002; 2) gambar kerja merupakan [hasil keputusan desain] gambar yang dibuat untuk memberikan informasi lengkap sebagai panduan pembuatan sebuah benda desain atau [produksi]. Gambar kerja, selain untuk kepentingan produksi namun juga merupakan media komunikasi dengan pihak-pihak lain yang terkait, diantaranya adalah *owner*, *buyer*, atau *customer*, *marketing*, dan *estimator* sebagai panduan dalam menghitung anggaran biaya. Gambar kerja umumnya merupakan satuan gambar yang terdiri komponen-komponen dari: (a) Gambar proyeksi, yakni penyajian gambar dua dimensi suatu obyek, [dilihat dari beberapa sudut pandang atau tampak] dengan perbandingan skala yang tepat (Suparyono, 2009; 20); (b) Gambar potongan atau juga disebut gambar irisan; (c) Gambar detail; (d) Gambar perspektif untuk merepresentasikan rupa sebenarnya dari sebuah benda sebagaimana manusia melihat dari arah tertentu (Lubis, 2002; 48).

Pembuatan gambar kerja pada dasarnya dapat dikerjakan secara manual dan digital. Media gambar kerja digital adalah dengan menggunakan komputer. Penggunaan media komputer kian hari semakin populer, hal tersebut selain hasil gambar desain lebih terlihat realis namun juga lebih proporsional karena lebih skalatis, simulatif juga lebih efektif dan efisien.

SIMPULAN.

Rancang bangun *show room* sebagai sarana promosi dan penjualan produk dilingkungan sentra industri kerajinan dan mebel rotan Ds. Trangsang, Kec. Gatak, Kab. Sukoharjo menjadi penting diwujudkan sebagai upaya peningkatan penjualan dan produktifitas. *Show room* sebagai salah satu fasilitas untuk mendisplay produk adalah untuk menampung produk hasil para perajin rotan. Keberadaan *show room* sebagai desa wisata menjadi penting untuk mengetahui hasil-hasil produk dari para perajin.

DAFTAR PUSTAKA.

- Chiara, Josehp De, J. Panero and Martin Zelnik, (1992). *Time Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. New York. Mc. Graw Hill, Inc., 730 – 731.
- Hesket, John.1980. *Desain Industri*. Jakarta. Rajawali Offset: 5.
- Kilmer, Rosemary and W Otie Kilmer, (192). *Designing Interiors*. United States of Amerika; Thomson Learning Inc., 248-251.
- Locker, Pam, (2011), *Exhibition Design*, London: Thames & Hudson, 26-75.
- Hary Lubis. *Gambar Teknik Jilid 2*. Bandung: Penerbit ITB. 2002. Hal. 2
- _____. *Gambar Teknik Jilid 1*. Bandung: Penerbit ITB. 2002. Hal. 48.
- Nuryanti, Wiendu.(1993). *Concept, Perspective and Challenges*, makalah Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Piotrowski, Chistine. (2004), *Becoming an Interior Design*, Canada: John Wiley & Son, Inc., 36-51.
- Sumarno, (2012). *Inovasi Desain Furnitur Berbasis Budaya untuk Meningkatkan Daya Saing Sentra Industri Rotan Ds.Transang, Kec. Gatak, Kab.Sukoharjo*. Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta, 16-40.
- Suparyono, Yohanes. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Kanisius. Cet-12. 2009. Hal. 20
- Sri Rejeki, Tiwuk (2014). “*Pasang Surut Mebel Rotan Transang*”, dalam harian KOMPAS, kolom Nusantara, 2 Juli 2012, 24.
- Olofsson, Eric and Klara Sjolen, (2006). *Design Sketching*, (Kllipan; Ljungbergs Tryckeri AB), 5.
- Zakia, Ifa Rosalina, (2006). *Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Animasi Yogyakarta*. Laporan Tugas Akhir Studi UNS, 37-56.



Desain *show room* dengan mengadopsi bentuk arsitektur joglo, dengan interior terbuka (dinding kaca).