

## Perancangan Set *Furniture* Untuk Area Santai Di Perpustakaan Universitas Surabaya

**Juventa, Elieser Tarigan, Audit Yulardi**

Desain dan Manajemen Produk / Fakultas Industri Kreatif  
vevejuve13@gmail.com

**Abstrak** – Saat berada di perpustakaan, pemustaka akan menghabiskan waktu untuk belajar, membaca buku, atau mengerjakan tugas. Bagi mereka yang menghabiskan waktu di perpustakaan dalam waktu lama, tentu tak nyaman jika terus duduk di kursi dengan posisi yang susah berubah-ubah. Oleh karena itu akan disediakan area yang dapat membuat pemustaka nyaman dan tidak merasa lelah saat di perpustakaan. Area tersebut berupa area santai, dimana pemustaka dapat belajar, membaca buku, maupun mengerjakan tugas dengan posisi duduk di lantai. Untuk melakukan kegiatan tersebut, maka diperlukan furnitur bagi area santai tersebut yaitu meja lesehan serta rak buku. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang set furnitur untuk area santai bagi pengunjung Perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian. Dalam penelitian mengenai perancangan ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu dengan IDI (*In Depth Interview*) pada beberapa pustakawan dan pengunjung Perpustakaan Universitas Surabaya, serta observasi yang dilakukan dengan mengamati suasana sekitar Perpustakaan Universitas Surabaya. Dari hasil penelitian, maka akan dirancang set furniture untuk area santai yaitu meja lesehan yang memiliki fitur sandaran buku dan stop kontak; serta rak buku yang dapat menampung buku-buku yang telah dipinjam oleh pengunjung, dengan konsep desain modern dengan perpaduan konsep futuristik.

**Kata kunci:** furnitur, meja lesehan, perpustakaan, rak buku

*Abstract* – While in the library, the visitors will spend time to studying, reading books, or doing the tasks. For those who spend time in the library in a long time, certainly would not be comfortable if continue to sit in a chair with a difficult position to change. Therefore will be provided area that can make visitors comfortable and do not feel tired when in the library. The area is a lounge area, where visitors can study, read books, or do the task with a sitting position on the floor. To do these activities, then required some furnitures for the lounge area, table for 'lesehan' and a bookshelf. The purpose of this research is to design a set of furniture for the lounge area for visitors of Surabaya University Library as an effort to improve the function of facility in learning and research. In this research, the method used is qualitative method with IDI (*In Depth Interview*) on some librarians and visitors of Surabaya University Library, and observation done by observing around Surabaya University Library. From the results of the research, it will be designed a set of furniture for the lounge area of the table for 'lesehan' which features have a bookstrip and electric socket; as well as bookshelves that

*can accommodate books that have been borrowed by visitors, with the concept of modern design with a blend of futuristic concepts.*

**Keywords:** *furniture, table, library, bookshelf*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Perpustakaan sangat penting dalam perjalanan sejarah suatu negara dan juga pada sebuah sistem pendidikan, mulai dari pendidikan tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Menurut Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan pada pasal 3, dijelaskan bahwa perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Sasaran dari pelaksanaan fungsi ini adalah terbentuknya masyarakat yang mempunyai budaya membaca dan belajar sepanjang hayat.

Gedung perpustakaan dengan 6 (enam) lantai yang dibangun pada tahun 1995 merupakan salah satu bentuk komitmen penyelenggaraan pendidikan tinggi yang memperhatikan upaya penyediaan sumber daya informasi beserta peningkatan kualitas fasilitas, layanan serta kemampuan sumber daya manusia. Faktor kenyamanan dan ketenangan dalam pemanfaatan perpustakaan untuk belajar sangat menarik minat pemustaka untuk berkunjung, memperoleh informasi dan tempat pembelajaran bagi seluruh sivitas akademika.

Kemampuan pemustaka memanfaatkan mesin pencari pada internet seakan-akan menutup keberadaan perpustakaan bagi mereka. Kehadiran internet telah mampu memberikan keleluasan untuk menjelajah dunia informasi bagi pemustaka. Perkembangan ini secara signifikan telah mempengaruhi perilaku pemustaka dan mendorong perpustakaan untuk melakukan transformasi dari perannya yang tradisional dan pasif menjadi kurator konten, penyelenggara, pengirim, dan menjadi lebih aktif dalam menunjang pembelajaran secara total (Xin, 2006).

Saat berada di perpustakaan, pemustaka akan menghabiskan waktu untuk belajar atau mengerjakan tugas. Bagi mereka yang berada di perpustakaan dalam waktu yang lama, tentu tak nyaman jika terus duduk di kursi dengan posisi yang susah berubah-ubah. Oleh karena itu akan disediakan area yang dapat membuat

pemustaka nyaman dan tidak merasa lelah saat di perpustakaan. Area tersebut berupa area santai dengan posisi lesehan, dimana pemustaka dapat belajar, membaca buku, maupun mengerjakan tugas dengan posisi duduk di lantai. Untuk melakukan kegiatan tersebut, maka diperlukan *furniture* bagi area santai tersebut yaitu meja lesehan serta rak buku.

### **Rumusan Masalah**

- Pemustaka sering menghabiskan waktu untuk belajar atau mengerjakan tugas dalam waktu yang lama sehingga membutuhkan posisi yang nyaman
- Pada area santai diperlukan *furniture* yang dapat digunakan pengunjung untuk melakukan aktivitas yang dilakukan.
- Pemustaka cenderung malas untuk mengembalikan buku yang diambil untuk dibaca sehingga perlu adanya produk yang dapat menjadi solusi tersebut

Pertanyaan penelitian:

Bagaimana merancang set *furniture* untuk area santai bagi pengunjung Perpustakaan Universitas Surabaya?

### **Batasan Masalah**

Batasan dari rumusan masalah di atas disimpulkan dalam beberapa poin sebagai berikut:

- *Output* penelitian adalah set *furniture* untuk area lesehan Perpustakaan Universitas Surabaya berupa meja lesehan dan rak buku
- Pengguna adalah semua pengunjung Perpustakaan Universitas Surabaya
- Aktivitas yang dilakukan adalah duduk santai, belajar, mengerjakan tugas, dan membaca
- Barang bawaan yang dibawa oleh pengunjung perpustakaan pada umumnya adalah alat tulis, buku, *laptop* beserta kelengkapannya, *map folder*, dompet, dan *handphone*
- Tata tertib yang akan diterapkan di area santai adalah: 1) menjaga kebersihan; 2) tidak membawa makanan di area lesehan; dan 3) menjaga peralatan

- Ukuran ruang yang akan dijadikan lesehan adalah 4 meter x 3 meter

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang set *furniture* untuk area santai bagi pengunjung Perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

### ***In Depth Interview (IDI)***

IDI dilakukan pada karyawan Perpustakaan Universitas Surabaya. IDI dilakukan untuk mendapatkan data mengenai Perpustakaan Universitas Surabaya.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Karyawan Perpustakaan

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Sejak kapan Ibu bekerja di Perpustakaan Universitas Surabaya?	Sejak tahun 1996.
2.	Apakah selama ini mahasiswa yang berkunjung pernah memberikan keluhan mengenai kenyamanan saat berada di perpustakaan?	Tidak mengeluh, tetapi terlihat dari tindakan mahasiswa secara langsung. Ada yang sampai selorongan di lorong-lorong perpustakaan, lalu duduk dibawah lantai juga.
3.	Apakah Ibu setuju dengan adanya area santai di perpustakaan?	Setuju, karena dengan area santai tersebut dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung.
4.	Menurut Ibu, apa fungsi dari area santai?	Area santai dapat digunakan sebagai area pengunjung untuk <i>refreshing</i> , bisa untuk santai-santai, bisa juga untuk mengerjakan tugas, belajar, diskusi kelompok juga.
5.	Tata tertib apa saja yang kira-kira diperlukan jika ada area santai di perpustakaan?	Yang wajib jaga kebersihan, tidak makan di area santai, menjaga fasilitas dan peralatan yang di tempat.
6.	Menurut Ibu, <i>furniture</i> apa saja yang dibutuhkan untuk area santai di perpustakaan?	Yang pasti meja lesehan, karena itu wajib agar dapat digunakan oleh mahasiswa, jadi mahasiswa memiliki alternatif untuk mengerjakan tugas atau belajar menggunakan meja lesehan. Kemudian rak buku kecil yang digunakan untuk meletakkan buku yang diambil pengunjung untuk dibaca ditempat agar saat mahasiswa malas untuk mengembalikan atau lupa letak buku yang sebelumnya diambil, buku tersebut dapat diletakkan di rak tersebut.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Pengunjung Perpustakaan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Seberapa sering Anda berkunjung ke perpustakaan?	Saya sering ke perpustakaan, paling tidak seminggu 3 kali.
2.	Dalam rangka apakah Anda datang ke perpustakaan?	Saya biasanya menghabiskan waktu di perpustakaan mencari buku untuk keperluan tugas. Mengerjakan tugas pun juga biasanya di perpustakaan, baik tugas kelompok maupun individu. Lalu terkadang juga saat saya ada waktu senggang, atau sedang menunggu kelas berikutnya, saya datang ke perpustakaan.
3.	Saat masuk ke perpustakaan, barang apa saja yang anda bawa?	Saya selalu membawa <i>laptop</i> untuk mengerjakan tugas, dompet dan hp juga karena itu barang pribadi yang wajib dibawa dan dijaga sendiri. Lalu saya juga membawa buku catatan dan alat tulis.
4.	Apakah Anda merasa nyaman jika menghabiskan waktu berlama-lama di perpustakaan dengan posisi duduk di kursi?	Menurut saya kurang nyaman, karena kalau duduk di kursi saya tidak bisa banyak bergerak, terlebih untuk meluruskan kaki, karena <i>space</i> meja yang bagian kaki itu terbatas.
5.	Apakah Anda setuju dengan adanya area santai berbentuk lesehan di perpustakaan? Mengapa?	Sangat setuju. Sangat membantu jika disediakan area santai lesehan, karena pengunjung sepertinya jadi bisa bergerak leluasa, tidak terbatas oleh posisi duduk yang susah berubah-ubah jika duduk di kursi
6.	Menurut Anda, <i>furniture</i> apa saja yang dibutuhkan untuk area santai di perpustakaan? Dan fungsi apa saja yang diharapkan dari <i>furniture</i> tersebut?	Meja yang pasti, karena mahasiswa datang ke perpustakaan sebagian besar untuk mengerjakan tugas, jadi agar di area tersebut mahasiswa juga bisa mengerjakan tugas. Lalu yang lebih penting lagi yang ada stop kontaknya, karena sekarang dimana-mana orang pasti yang dicari itu tempat yang ada stop kontak. Lalu juga yang mempunyai tempat untuk menyimpan barang-barang bawaan, karena tidak semua orang masuk ke perpustakaan membawa tas merah yang disediakan oleh perpustakaan, terkadang ada juga yang membawanya dengan tangan.

### Sintesis Observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *furniture* di dalam perpustakaan semuanya menggunakan meja dan kursi. Mahasiswa yang duduk berlama-lama di kursi terlihat kurang nyaman dengan posisinya karena posisi duduk sulit berubah-ubah, sedangkan mereka membutuhkan posisi yang nyaman agar dapat menghabiskan waktu lebih lama di dalam perpustakaan. Oleh karena itu diperlukan area santai berupa lesehan yang dapat menjadi area yang nyaman dengan set *furniture* bagi mahasiswa untuk melakukan berbagai kegiatan. Letak yang digunakan untuk area santai adalah di bagian ujung perpustakaan lantai 2, dengan ukuran area 4 meter x 3 meter.

### **Sintesis Studi Kebutuhan**

Barang-barang yang dibawa mahasiswa masuk ke dalam perpustakaan bermacam-macam, namun barang yang paling sering dan yang paling umum dibawa adalah: 1) *laptop*, yang digunakan untuk mengerjakan tugas; 2) alat tulis, yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas; 3) buku, baik buku kuliah maupun buku catatan; 4) map folder, yang sering dibawa untuk menyimpan kertas/catatan penting; 5) dompet, barang pribadi yang sering dibawa; dan 6) *handphone*, dimana setiap orang akan membawanya kemana-mana.

### **Sintesis Studi Tata Letak**

Letak yang digunakan untuk area santai adalah di bagian ujung perpustakaan lantai 2, dengan ukuran area 4 meter x 3 meter. Area santai terletak di dekat dinding dengan tujuan agar pengunjung perpustakaan dapat nyaman melakukan kegiatan dan dapat duduk lesehan dengan bersandar pada dinding.

### **Sintesis Penelitian Keseluruhan**

Perpustakaan Universitas Surabaya akan melakukan redesain untuk lebih meningkatkan minat mahasiswa yang saat ini semakin berkurang untuk berkunjung ke perpustakaan. Hal tersebut akan diwujudkan dengan meredesain ulang interior ruangan, mengganti furnitur, menambah berbagai fasilitas yang baru, dan memperbaiki layanan yang dilakukan. Salah satu fasilitas baru yang akan ditambahkan di dalam perpustakaan adalah area santai dalam bentuk lesehan. Dengan adanya area santai tersebut, maka diharapkan mahasiswa yang berkunjung akan merasa nyaman melakukan berbagai kegiatan seperti membaca buku, mengerjakan tugas kuliah, belajar kelompok, atau yang hanya sekedar menghabiskan waktu di dalam perpustakaan. Area santai menjadi salah satu solusi bagi para mahasiswa yang ingin menghabiskan waktu yang lama di dalam perpustakaan, karena badan seseorang yang duduk terlalu lama dengan posisi yang susah berubah-ubah akan terasa tidak nyaman serta akan menimbulkan berbagai penyakit. Kemudian akan dirancang set *furniture* untuk area santai tersebut bagi mahasiswa untuk melakukan berbagai kegiatan perkuliahan yang terdiri dari meja lesehan dan rak buku.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Ergonomi**

Produk ini dirancang dengan standar ergonomi yang diperuntukkan untuk laki-laki dan perempuan usia remaja hingga dewasa awal. Material yang dipilih memiliki sifat yang ringan, kuat, dan tahan lama dengan *finishing* permukaan yang halus sehingga aman dan nyaman digunakan oleh pengguna. Ukuran produk disesuaikan dengan antropometri laki-laki dan perempuan usia 18-25 tahun.

Pada saat duduk di lantai/lesehan, posisi duduk sangat berpengaruh pada desain meja. Yang pertama adalah posisi duduk saat di lantai membutuhkan ruang yang cukup luas untuk kaki, sehingga kaki dapat digerakkan secara leluasa, baik dengan posisi kaki bersilah ataupun memanjang ke depan. Selain itu, jika kaki tidak digerakkan dalam waktu yang lama, maka akan menyebabkan kesemutan. Oleh karena itu, meja akan dirancang agar kaki pengguna dapat bergerak secara leluasa.

### **Antropometri**

Antropometri merupakan aspek terpenting dalam menunjang suatu produk yang ergonomis. Data antropometri yang dijadikan acuan dalam perancangan produk ini adalah data antropometri laki-laki dan perempuan remaja hingga dewasa awal usia 18-25 tahun, dimensi yang diperlukan adalah tinggi dalam posisi duduk, tinggi mata dalam posisi duduk, tebal paha, panjang lutut, panjang lengan atas, dan panjang lengan bawah.

### **Material**

Dari pembobotan material, multipleks sesuai jika digunakan untuk material dasar meja lesehan dan rak buku. Multipleks memiliki keunggulan yaitu pada kekuatannya, ringan, dan mudah untuk diproduksi jika dibandingkan dengan material pembeding. Sedangkan dari pembobotan material *finishing*, material HPL sesuai jika digunakan sebagai material *finishing* pada meja lesehan dan rak buku. HPL memiliki keunggulan yaitu aman digunakan, tahan lama, serta mudah mengaplikasikannya pada *furniture*.

## **Produksi**

Proses produksi *prototype* pada meja lesehan dan rak buku pertama adalah memotong multipleks sesuai dengan pola menggunakan gergaji, kemudian melakukan penghalusan pada permukaan multipleks, penyambungan *part*, dan yang terakhir adalah melakukan *finishing* pada meja lesehan menggunakan material *finishing* yang telah dipilih yaitu HPL.

## **Sosial Budaya**

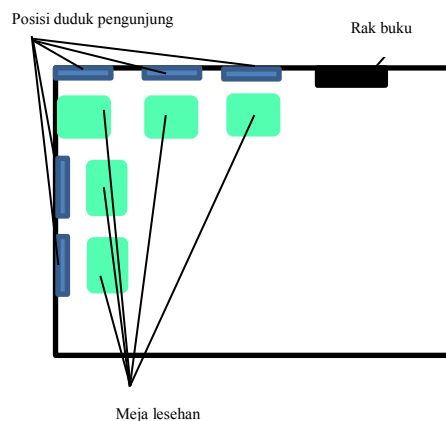
Produk furnitur yang terdiri dari meja lesehan dan rak buku kecil akan dirancang bagi area santai yang berupa lesehan, dimana lesehan merupakan salah satu kebiasaan masyarakat Indonesia. Masyarakat akan merasa nyaman pada saat di area santai lesehan, sehingga tak jarang pula ada yang memanfaatkannya untuk tidur di lokasi. Oleh karena itu, area santai akan dijadikan ruang terbuka sehingga pengunjung akan senang untuk tidur di lokasi. Selain itu, area santai akan diisi furnitur dengan jumlah yang dapat memenuhi kapasitas ruangan, sehingga dapat memperkecil *space* agar tidak tidur di lokasi.

Selain itu, pengunjung cenderung malas untuk mengembalikan buku yang dipinjam, saat berada di area santai, ke tempat semula. Oleh karena itu akan disediakan rak di area santai untuk meletakkan buku-buku yang telah dipinjam, agar petugas mudah untuk mengembalikan buku ke tempat semestinya. Saat akan meletakkan buku, yang semula dalam posisi duduk, akan berdiri. Maka akan dirancang rak buku yang sesuai agar pengunjung tidak perlu duduk/jongkok lagi setelah berdiri.

## **Tata Letak**

Peletakkan yang wajib diperhatikan adalah meja lesehan. Meja lesehan diletakkan dekat dengan dinding agar pengunjung dapat duduk sambil bersandar pada dinding karena duduk terlalu lama tanpa bersandar dapat menyebabkan lelah pada punggung. Selain itu, duduk dengan posisi bersandar dapat memberi posisi duduk yang nyaman.





Gambar 1. Tata Letak Produk pada Area Santai

Untuk furnitur meja lesehan, akan diberikan beberapa fitur, yaitu sandaran buku, *storage* penyimpanan barang, dan stop kontak. Sandaran buku diletakkan di atas meja bagian ujung depan, berfungsi agar pengguna dapat melihat halaman buku maupun layar *handphone* dengan jarak yang telah disesuaikan, contohnya sesuai dengan jarak saat menggunakan *laptop*. *Storage* penyimpanan barang terletak di bawah meja dengan tujuan agar barang bawaan pengguna dapat disimpan di *storage* sehingga atas meja tidak terpenuhi oleh barang. Sedangkan stop kontak diletakkan di atas meja, samping kiri sandaran buku, dengan tujuan agar kabel alat elektronik tidak memenuhi dan mengganggu jalan.

Pada furnitur rak buku, ukuran akan disesuaikan dengan ukuran maksimal 42cm x 29,7cm. Berdasarkan perhitungan dari dimensi rak buku yang akan dirancang, dimana detail ukuran akan dijelaskan pada final desain dan gambar teknik, maka rak buku dapat menampung paling sedikit 8 buku, dengan ukuran buku A4 (29,7cm x 21cm). Rak buku memiliki fitur papan pengumuman yang diletakkan di bagian depan rak, dengan tujuan agar pengunjung perpustakaan dapat membaca tulisan pada papan tersebut dengan jelas.

### **Aspek Rupa**

Aspek rupa memiliki pengaruh besar pada penampilan sebuah produk. Terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah warna, bentuk, dan tekstur. Warna yang digunakan pada produk adalah warna-warna modern yang dipadukan dengan warna *futuristic*, yaitu hitam, putih, dan toska. Bentuk yang

diterapkan pada produk adalah bentuk trimatra dengan konsep *modern* yang dipadukan dengan *futuristic*, dimana menggunakan bentuk *hexagon*. Produk memiliki tekstur lihat/semu karena pada saat *finishing* menggunakan material HPL yang permukannya halus dan hanya bermain warna atau disebut dwimatra.

### **Konsep Desain**

#### *Modern Futuristic Set Furniture*

Set *furniture* yang terdiri dari meja lesehan dan rak buku untuk area santai yang terdapat di Perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan pembelajaran dan penelitian. Konsep yang digunakan adalah konsep *Modern-Futuristic* dimana menggunakan kombinasi warna putih-hitam serta aksent warna toska.

### **Desain Akhir**

Desain akhir dari perancangan produk terdiri dari beberapa tahap, yaitu studi alternatif desain, pemilihan alternatif desain untuk studi model, studi model, hingga terpilih menjadi desain akhir. Setelah melakukan pemilihan alternatif oleh responden, maka akhirnya terpilih satu desain akhir sebagai berikut.



Gambar 2. *Final Design* Meja Lesehan





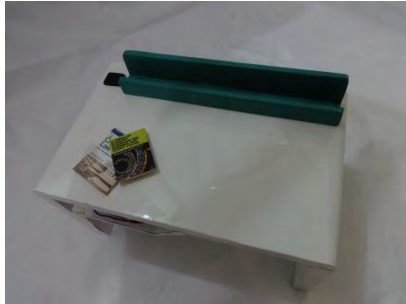
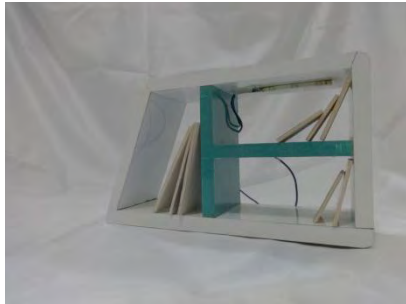
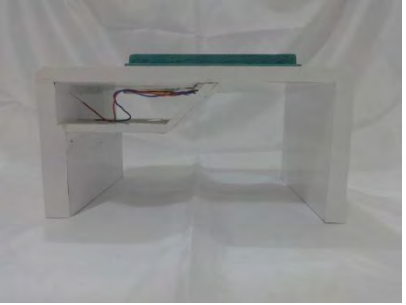

Gambar 3. *Final Design* Rak Buku

Dari pemilihan tersebut, maka didapatkan perbaikan desain terpilih yang dilakukan dengan maksud untuk melengkapi kekurangan pada desain terpilih. Perbaikan desain tersebut merupakan hasil perpaduan desain alternatif 1 dan 3, dimana pada alternatif 3 akan diambil bentuk sandaran buku agar dapat digunakan untuk meletakkan buku, *handphone*, dan lain sebagainya. Kemudian pada desain alternatif 1, *storage* penyimpanan barang bawaan bagian sisi kanan akan dihilangkan karena *space* yang digunakan terlalu memakan tempat.

**Prototype**

Tabel 3. *Prototype*

No.	Gambar	No.	Gambar
1.		4.	
	Meja lesehan tampak 3D		Rak buku kecil tampak 3D

2.		5.	
	Meja lesehan tampak atas		Rak buku kecil tampak depan
3.			
	Meja lesehan tampak belakang		Rak buku kecil tampak belakang

### **Analisa SWOT**

#### *Strength*

- Set *furniture* berupa meja lesehan dan rak buku kecil yang dapat membantu pengunjung perpustakaan saat ingin duduk lesehan
- Pada meja lesehan memiliki *storage* penyimpanan untuk barang bawaan pengunjung perpustakaan
- Memiliki fitur sandaran di atas meja yang dapat digunakan sebagai sandaran untuk buku, *handphone*, dan lain sebagainya
- Memiliki stop kontak pada meja sehingga bisa digunakan untuk mengisi daya seperti laptop, *handphone*, dan lain sebagainya
- Menggunakan material dengan dengan kualitas yang baik

#### *Weakness*

- *Storage* penyimpanan terletak dibawah meja sehingga resiko barang bawaan tertinggal
- Tidak dapat menampung banyak pengguna

*Opportunity*

- Dapat digunakan di kalangan masyarakat walaupun bukan di perpustakaan
- Kebiasaan duduk lesehan di kalangan masyarakat Indonesia

*Threat*

- Adanya pesaing yang dapat membuat dan menjual produk serupa

**Analisa STPD**

*Segmentation*

a. Demografis

- Primer
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - Usia : 17-45 tahun
  - Pekerjaan : Mahasiswa/i
- Sekunder
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - Usia : 17-45 tahun
  - Pekerjaan : Karyawan

b. Geografis

- Lokasi : Indonesia

c. Psikografis

- Konsumen yang cenderung sering berubah-ubah posisi saat duduk, menyukai duduk lesehan dan sering datang ke perpustakaan

*Targeting*

a. Demografis

- Primer
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - Usia : 18-25 tahun
  - Pekerjaan : Mahasiswa
- Sekunder
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - Usia : 25-40 tahun

- Pekerjaan : Karyawan
- b. Geografis
  - Lokasi : Surabaya
- c. Psikografis
  - Konsumen yang cenderung sering berubah-ubah posisi saat duduk, lebih menyukai duduk lesehan dengan santai dibandingkan duduk di atas kursi, dan sering datang ke perpustakaan

### *Positioning*

*Positioning* produk ini adalah set *furniture* berupa meja lesehan yang dapat digunakan sebagai penunjang berbagai kegiatan perkuliahan dan rak buku yang bisa digunakan untuk menampung buku yang setelah dipinjam di area santai dengan desain modern futuristik yang mengikuti perkembangan jaman.

### *Differentiation*

- a. Meja lesehan memiliki sandaran yang dapat digunakan untuk meletakkan buku atau *handphone* dan barang lainnya serta memiliki stop kontak jika dibandingkan dengan meja lesehan lainnya dengan menggunakan desain modern futuristik.
- b. Rak buku dapat dijangkau pengguna dalam posisi berdiri dengan menggunakan desain modern futuristik.

### ***Marketing Mix***

#### *Product*

- a. *Product Level*
  - *Core Benefit* : Sebagai media berupa set *furniture* yang terdiri dari meja lesehan dan rak buku kecil untuk Perpustakaan Universitas Surabaya. Set *furniture* didesain dengan gaya futuristik modern yang dapat digunakan untuk area santai yang nantinya akan diletakkan di Perpustakaan Universitas Surabaya lantai 2.
  - *Basic Product* : Fisik produk terbuat dari kayu multipleks, dengan *finishing* HPL

- *Expected Product* : Produk meja lesehan dapat digunakan pengunjung perpustakaan untuk belajar, membaca, maupun mengerjakan tugas, sedangkan untuk rak buku kecil dapat digunakan untuk meletakkan buku-buku yang telah dipinjam oleh pengunjung di area santai
- *Augmented Product* : Memberikan garansi penukaran produk jika terdapat cacat fisik dalam jangka waktu 6 bulan dari tanggal pembelian. Dengan syarat dan ketentuan sebagai berikut:
  - Untuk meja lesehan, cacat hanya pada bagian tertentu, yaitu alas meja dan kaki meja
  - Untuk rak buku, cacat hanya pada bagian tertentu, yaitu pada kaki rak.
  - Garansi produk tidak termasuk kerusakan yang tidak disebabkan oleh kesalahan pekerjaan dari pihak Fore.
  - Garansi tidak berlaku jika *Customer* tidak melakukan pembayaran penuh sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati.

#### *Price*

##### a. *Promotional Pricing*

Strategi penjualan dengan diskon 10% dari harga produk pada saat *product launching*.

#### *Place*

Penjualan nantinya akan dilakukan secara *online* dengan adanya *website*. Dan juga adanya toko fisik yang tergabung dengan toko *furniture* lainnya di Surabaya seperti Fabelio yang ada di Jalan Bung Tomo. Selain itu, juga mengikuti pameran *furniture* seperti: IFEX (*Indonesia International Furniture*), dan *Java Furniture Fair*.

#### *Promotion*

Media promosi ATL yang digunakan untuk memperkenalkan produk adalah *Website*. Sedangkan media BTL yang digunakan adalah *X-Banner*, Brosur, Kartu Nama, dan *Merchandise* berupa *folder case* A4 dan tempat sampah kecil.

### **Nama Produk**

Nama produk yang digunakan adalah “Fore”, dimana nama tersebut diambil dari bahasa Inggris yang berarti “depan”. Pemilihan nama tersebut didasarkan pada konsep desain yang diterapkan pada produk, yaitu *modern futuristic*, dimana futuristik mengarah dan menggambarkan masa depan.

### **Logo**

Logo berguna sebagai identitas dari suatu produk. Berikut merupakan logo terpilih dari produk Fore.



Gambar 4. Logo Terpilih

### **Filosofi Logo**

Logo menggunakan tipografi dari nama produk yaitu FORE. Karakter futuristik ditunjukkan melalui garis-garis yang digunakan. Pada huruf ‘R’, menggunakan stilasi dari bentuk produk yaitu *hexagon*. Menggunakan warna toska sebagai aksentuasi sedangkan untuk warna lainnya menggunakan warna modern yaitu hitam/putih yang disesuaikan dengan *background* yang akan digunakan. Jika *background* berwarna gelap, maka logo akan menggunakan warna toska dan putih, begitu sebaliknya.

### **Tagline**

*Tagline* adalah susunan kata ringkas yang mudah diingat dan menarik perhatian, untuk diletakkan berdampingan pada logo. *Tagline* pada produk Fore adalah “Choose Your Forenture”. Kalimat tersebut memberi kesan ajakan untuk membeli produk dari Fore sendiri.

### **Rancangan Anggaran Biaya**

Perhitungan harga jual produk yang didapatkan dari total biaya produksi, biaya promosi, biaya kantor, dan biaya tak terduga, dengan profit margin 50% didapatkan harga jual sebesar Rp 2.844.450,00 yang akan dibulatkan menjadi Rp 2.850.000,00



Tabel 4. Total Perancangan Biaya

Keterangan	Biaya
Total biaya produksi massal set produk	Rp 83.695.000
Total biaya promosi	Rp 1.370.000
Total biaya kantor	Rp 9.250.000
Total biaya tak terduga	Rp 500.000
<b>Total</b>	<b>Rp 94.815.000</b>
HPP per set produk	Rp 1.896.300
Profit margin 50%	Rp 948.150
<b>HARGA JUAL PER SET PRODUK</b>	<b>Rp 2.844.450</b>

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Perancangan set *furniture* untuk area santai dirancang dengan mengacu pada studi kebutuhan, antropometri, dan sosial budaya sehingga dapat menciptakan furnitur yang sesuai dengan kebutuhan dan memiliki nilai ergonomi dan estetika yang akan mempengaruhi kebutuhan desain dan pemilihan material.
2. Meja lesehan yang telah dirancang memiliki dimensi P73 x L45 x T40 cm. Sedangkan rak buku memiliki dimensi P50x L35 x T100 cm. Hasil pengukuran dimensi tersebut didapatkan berdasarkan data antropometri remaja hingga dewasa awal (18-25tahun) serta data dari studi kebutuhan yang telah dilakukan.
3. Set *furniture* untuk area santai Perpustakaan Universitas Surabaya akan dirancang menggunakan konsep desain *Modern-Futuristic* dengan warna putih dan aksentuasi warna toska.
4. Material utama yang digunakan pada produk *furniture* untuk area santai tersebut adalah menggunakan multipleks dengan *finishing* HPL *glossy*.

### Saran

Dalam proses perancangan dan pembuatan produk, masih diperlukan adanya saran agar produk dapat berkembang menjadi lebih baik.

1. Produk dapat diberi fasilitas lain agar produk dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lainnya juga. Rak buku dapat diberi papan tulisan tata tertib atau papan nama untuk membedakan buku
2. Hasil dapat diproduksi dengan ukuran asli agar dapat memaksimalkan penelitian dan pengujian

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bennet, S. 2007. *First Questions for Designing Higher Education Learning Spaces*, Journal of Academic Librarianship, Vol. 33 No. 1, pp.14-26
- Carlson, S. 2005. *The next generation goes to college*, *The Chronicle of Higher Education*. Diakses dari <http://chronicle.com/free/v52/i07/07a03401.htm>
- [http://www.antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data\\_antropometri](http://www.antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri), diakses pada 7 September 2017
- <http://www.rumahide.com/>, diakses pada 10 September 2017
- <http://www.sarana-bangunan.com/2014/02/mengenal-pernis-dan-kegunaannya.html>, diakses pada 10 September 2017
- <http://www.tentangkayu.com/2008/06/kayu-pinus.html>, diakses pada 10 September 2017
- Indonesia. Undang-Undang No 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan
- Irawan, Bambang., dan Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi
- Linschoten, J., dan Mansyur. 2007. *Warna*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Shill, H.B. and Tonner, S. 2002. *Creating a Better Place: Physical Improvements in Academic Libraries*, 1995. 2002
- Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *BAB II: KAJIAN TEORITIS*. 10 September 2017. Diakses dari <http://digilib.uinsby.ac.id/10783/5/bab%202.pdf>

- Veretamala, Arinda. (2017, September). *5 Gangguan Kesehatan Akibat Duduk Terlalu Lama*. 10 September 2017. Diakses dari <https://hellosehat.com/hidup-sehat/tips-sehat/5-gangguan-kesehatan-akibat-duduk-terlalu-lama/>
- Vondracek, R. 2007. *Comfort dan Convenience? Why Student Choose Alternatives to the Library*. *Libraries and the Academy*, Vo. 7 No.3. pp. 277-293
- Wilson, T.D. 1999. *Models in Information Behaviour Research*. *Journal of Documentation*, 55(3) 249-270
- Xin, Li. 2006. *Library as incubating Space for Innovations: Practices, Trends and Skill Sets*. *Library Management* Vol. 27 No. 6/7, 2006. pp. 370-378