KONSEP DESAIN PRODUK DISPLAY UNTUK PENYAJIAN ALAT PERKAKAS DI SWALAYAN ARGA BANGUNAN

Wahyu Himawan

Jurusan Desain Produk, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
e-mail: whyu46@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to design a display product that is needed by Arga supermarkets that can convey information about new products and products at discounted prices as well as their placement in display products. To explain the product information will be represented by digital media because the number of self-service products is too much, for product placement is divided into two small-light and medium-heavy products so that the burden of display products can be determined .. The method used is qualitative by conducting interviews , observation with the supermarket Arga building and its two competitors namely the ACE Hardware supermarket and AJBS to determine the needs of the self-service consumers. After conducting a causal study, the researchers analyzed with the SWOT analysis tool and design analysis tool so that the marketing strategy was obtained by comparing the two participants from the Arga supermarket building and also the results of the design analysis in the form of design, placement, shape, display technology, color, material, system, ergonomics, finishing used in the design of display product designs for the presentation of tools

Keywords: *Display, Tools, Building Arga*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini merancang sebuah produk *display* yang di butuhkan oleh swalayan Arga bangunan yang dapat menyampaikan informasi mengenai produk baru dan produk dengan potongan harga juga penempatannya di dalam produk *display*. Untuk menjelasan mengenai informasi produk akan diwakilkan dengan media digital dikarenakan jumlah dari produk swalayan terlalu banyak, untuk penempatan produk terbagi menjadi dua produk kecil-ringan dan sedang-berat agar beban dari produk *display* dapat di tentukan.. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi dengan swalayan Arga bangunan dan dua pesaingnya yaitu swalayan ACE *Hardware* dan AJBS untuk mengetahui kebutuhan para konsumen swalayan tersebut. Setelah melakukan studi kausus peneliti menganalisis dengan alat analisis SWOT dan alat analisis desain sehingga di dapatkan hasil strategi pemasaran dari membandingkan kedua pesain dari swalayan Arga bangunan dan juga hasil analisis desain berupa kebutuhan desain, penempatan, bentuk, teknologi *display*, warna, material, sistem, ergonomi, *finishing* yang digunakan pada perancangan desain produk display untuk penyajian perkakas.

Kata kunci: *Display*, Perkakas, Arga Bangunan.

PENDAHULUAN

Arga Bangunan merupakan swalayan yang kusus menjual alat-alat teknik dan pendukung industri dengan model bisnis retail modern. Tahun 2012 Agra Bangunan menjadi swalayan di walayah Sidoarjo Jl. Raya Geluran No.28, Geluran, Taman, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. diimana toko yang lain masih berupa toko tradisional. Swalayan ini merupakan pusat bukan merupakan cabang dari swalayan dimana fasilitas dan konektifitas melebihi dari cabang dari swalayan Arga bangunan yang lain hal itu memungkinkan kemajuan. Dari hasil survei awal yang peneliti lakukan dengan cara obsevasi dan wawancara mendapatkan kesimpulan awal bahwa toko swalayan ini memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri, untuk kelebihannya pelanggan akan leluasa memilih produk apa yang mereka inginkan sedangkan untuk kekurangannya adalah banyak produk pilihan dari berbagai merek dan jenis membuat pengunjung kebingungan untuk mencari produk yang akan mereka beli karena tidak ada petunjuk informasi atau promosi produk apa saja yang ada di swalayan, Hal ini akan mempengaruhi perilaku konsumen untuk membeli produk. Maka dari itu peneliti akan merancang sarana yang dapat mengakomodasi kebutuhan dari pelanggan Arga bangunan di atas yang biasanya bergantung dengan pramuniaga dengan produk *display.*

TINJAUAN PUSTAKA

Jenis display produk

Menurut Khotijah, siti jenis *display floor stand* terbagi menjadi 14 berikut adalah masing-masing jenis display :

1. Tema pengaturan (*theme settings)*
2. *Cut cases and dump bins*
3. Pajangan rak dan laci (*Racks and cases*)
4. *Poster, signs, and cards*
5. *Asortment display*
6. *Wall decoration*
7. *Ensemble display*
8. *Mobile*
9. Penataan bagian depan *(Window Display)*
10. *Impluse Buying Display*
11. *Merchandise* Mix *Display*
12. Jumble *Display*
13. *Wall Display*
14. Floor *Display* [6]

Jenis teknologi *display*

- ***Vector display***
  Gambar ditampilkan sebagai kumpulan segmen garis *(vector*).
- ***Raster display***
  Gambar ditampilkan sebagai kumpulan titik (*pixel).*[3]

Jenis bentuk

Menurut Bambang Irawan dan Priscilla, Tamara dalam buku "Dasar-dasar desain" Bentuk pada dasarnya dapat diambil dari alam ataupun dari berbagai bentuk dasar yang diciptakan oleh manusia. Karenanya, bentuk itu sendiri daapt dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut.

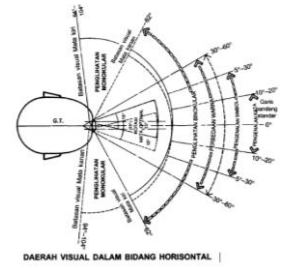
- Bentuk alami atau semua bentuk yang terdapat di semesta yaitu bentuk wujudnya lebih bebas dan tidak terikat oleh kaidah bentuk yang dibuat oleh manusia.
- Bentuk jadian, yaitu bentuk yang diciptakan oleh manusia melalui proses pengolahan. Perwujudannya selalu mempunyai dasar bentuk yang juga hasil rekayasa manusia. Bentuk jadian ini dibagi lagi menjadi dua yaitu bentuk dasar dua dimensi (dwi mattra) dan bentuk dasar tiga dimensi (tri matra). [2]

Jenis material produk

- *Plywood.*
- *Bloackboard.*
- MDF *Medium density fibreboard.*
- *Particle board.*
- *Stainless steel.*
- Besi.
- Kaca.
- Akrilik.[5].

Antropometri pada produk display

Antropometri adalah satu kumpula data numerik yang berhubungan dengan karateristik fisik tubuh manusia , ukuran, bentuk dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untun penanganan masalah desain. [1]. Ilmu yang secara khusus. Memperlajari tentang pengukuran tubuh manusia guna merumuskan perbedaan-perbedaan ukuran pada tiap individu ataupun kelompok [4].



Gambar 1. Pergerakan kepala dalam bidang horizontal

Sumber : Panero, Julius 1979:289 [4]

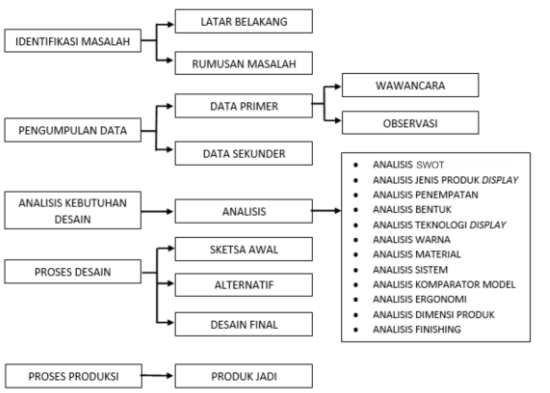


Gambar 2. antropometri tubuh manusia (Indonesia)

Sumber : Nurmantio, 1996:61-63 [1]

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif..Objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terhadap tiga swalayan yaitu Arga bangunan bertempat Jl. Raya Geluran No.28, Geluran, Taman, Kec. Taman, Kabupaten Sidoarjo, *Ace Hardware* bertempat Jl. Ngagel No.123, Kelurahan Ngagel, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya dan AJBS bertempat Jl. Ratna No.14, Ngagel, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, Dalam perancangan tugas akhir peneliti menggunakan alat analisis SWOT untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari swalayan Arga bangunan degan membandingkan dengan swalayan *ACE Hardware* dan swalayan AJBS. Kemudia analisis desain, dimana peneliti melakukan analisis terhadap aspek perancangan, baik dari segi material, sistem, ergonomi, objek penelitian, warna, dan bentuk. Gambar dibawah ini adalah skema penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3. Skema penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis SWOT swalayan Arga bangunan dengan dua kompetitornya (ACE *hardware* dan AJBS) antara lain:

- **Strategi SO** (Memanfaatkan potensi (kekuatan) untuk meraih peluang)
  -Barang lebih lengkat untuk spesialisasi 3 produk (sanitary, granit dan cat). Maksudnya karena swalayan Arga bangunan ini adalah swalayan pusat maka untuk penualan spesialisasi 3 produk (sanitary, granit dan cat) akan lebih lengkap dan lebih murah.
- **Strategi WO** (Memanfaatkan kelemahan untuk meraih peluang -
  Perancangan produk *display* berbasis digital. Maksudnya karena area dari swalayan Arga bangunan yang terbatas serta tidak adanya informasi mengenai lokasi, penjelasan dan potongan harga pada produk maka produk *display* berbasis digital akan dapat mengakomodasi produk-produk yang lain.
- **Strategi ST** (Memanfaatkan potensi dan menghadapi tantangan (ancaman)) -
  Tampilan visual produk *display* dibuat menarik. Maksudnya produk *display* dibuwat agar mampu menarik penggunan untuk menggunakan produk *User guide* yang mudah di pahami pemakai produk *display*. Maksudnya utnuk mengurangi kesalahpaham dalam penggunaan produk *display.*
- **Strategi WT** (Meminimalkan kelemahan dan betahan dari ancaman)
  Menonjolkan tampilan vsual berupa penampilan produk secara digital. Maksudnya tampilan pada produk *display* lebih kearah digital karena tidak terikat waktu dan ruang.

Analisis kebutuhan desain

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan aktifitas di atas didapat bahwa ini kebutuhan akan informasi produk masih sangat dibutuhkan oleh konsumen karena keterbatasan pramuniaga.

Analisis Jenis produk display

Hasil analisis dari jenis produk *display* adalah menggunakan jenis *Asortment display* dikarenakan kebutuhan dari swalayan Arga bangunan sendiri membutukan tempat untuk men*display* produknya, jenis *impulse buying display* dimana hanya produk baru dan produk dengan potongan harga sehingga sesuai jika di letakkan di tempat yang strategis seperti lobi pintu masuk atau dekat kasir.

Analisis Jenis produk yang di display di swalayan Arga bagnunan

Tabel 1. Tabel kebutuhan produk *display*

No.	Keterangan	Kebutuhan	Analisis
1.	Produk *display* yang menjelaskan lokasi penempatan produk.	Data digital untuk konsumen.	Informasi lokasi produk untuk menunjukan lokasi produk berupa digital.
2.	Produk *display* yang menjelaskan informasi produk yang spesifik seperti penjelasan penggunaan produk, harga produk dan juga produk dengan potongan harga.	Data digital untuk konsumen.	Informasi penggunaan dan spesifikasi berupa digital karena keterbatasan pramuniaga.
3.	Dibutuhkan produk *display* untuk penyajian produk baru dan produk dengan potongan harga.	Offlane *display*.	Tempat untuk menaruh barang.

Maka dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan produk *display* swalayan Arga bangunan adalah :

1. Informasi digital lokasi porduk.
2. Informasi digital Produk baru.
3. Informasi digital Produk dengan potongan harga.
4. Penempatan produk baru.
5. Penempatan produk dengan potongan harga.

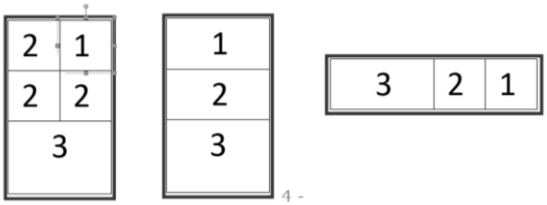
Analisis penempatan

Analisis penempatan digunakan untuk menentukan ukuran pada produk *display* agar produk yang di *display* dapat di letakan berdasarkan ukuran sedang, kecil, rigan dan berat.

Tabel 2. Dimensi produk yang di display

No	Jenis ukuran	Nama & Dimensi produk
1.	Produk kecil & Produk ringan	• Kran = p = 5cm x l = 7cm x t = 3cm • Cat = p = 5 cm x 5 cm x t = 10cm
2.	Produk sedang & Produk berat	• Granit = p = 30 cm x 30 cm • Pemanas air = p = 40 cm x l = 45 cm x t = 50 cm

Berdasarkan analisa di atas, maka peletakan pada desain produk *display* untuk swalayan Arga bangunan terbagi menjadi beberapa bagian yaitu :



Layot penataan produk display

Dari hasil alternative penempatan dilakukan pertimbangan berdarsarkan kebutuhan, kekurangan dan kelebihan dari pembentukan produk *display* yang ada di swalaya Arga bangunan . dari 3 alternatif penempatan di atas yang terpilih adalah penempatan alternative 2. tingkat yang paling atas berupa informasi mengenai lokasi produk, informasi mengenai produk dan potongan harga akan diterapkan secara digital maka harus menjadi point of interest dari produk *display* itu sendiri. Untuk tingkat yang ke 2 akan di tempatkan produk kecil dan sedang karena beratnya yang tidak terlalu berat. untuk tingkat ke 3 paling bawah digunakan untuk produk sedang dan berat.

Analisis bentuk

Hasil anlisis dari bentuk yang digunakan untu produk *display* adalah bentu dasar diakeranakan kebutuhan *space* digunakan semaksimal mungkin untuk penempatan produk dan juga bentuk yang mengadopsi dari identitas dari swalayan Arga bangunan untuk menjadi ciri khas dari produk *display* tersebut agar tidak monoton.

Analisis teknologi *display*

Dari hasil analisis teknologi yang digunakan video mapping dikarenakan dapat menggunakan plasma atau lcd *display* sesuai kebutuhan dari swalayan Arga bangunan dan juga video mapping dapat menimbukan kesan futuristik yang dapat menarik perhatian dari konsumen yang datang ke swalayan tersebut.sehingga memicu impulse buyer atau membeli yang tidak terencanakan.

Analisis media digital display

Dari media digital menggunakan layar sentuh karena produk *display* akan lebih digunakan serta konsumen akan lebih terbantu tidak tergantung dengan pramuniaga.

Analisis warna

Dari hasil analisis warna tentang psikologi warna di atas digunakan beberapa warna yang sesuai dengan desain produk *display* berikut dibawah ini:

1. Jingga : Warna dari logo swalayan Arga bangunan itu sendiri, warna yang mempunya sifat dorongan atau mengajak konsumen untuk melihat produk *display* yang mempunyai werna jingga
2. Biru : Warna yang mempunyai karakter komunikasi dimana produk *display* bertujuan untuk menyampaikan perihal tentang produk.
3. Putih : Warna dari logo swalayan Arga bangun itu sendiri, warna yang mempunyai karakter positif dan tegas dimana informasi yang disampaikan pada produk *display* harus benar dan tidak rumit.

Analisis material

Analisis material digunakan adalah besi karena materialnya yang memiliki kekuatan yang dapat menopang produk kemudian mudah dibentuk sehingga akan menimbulkan variasi bentukan dan juga dikombinasikan dengan akrilik karena sama seperti besi mudah di bentuk.

Analisis sistem

Analisis sistem yang digunakan sistem *knockdown* karena dapa lepas pada penempatan produk kecil dan ringan sehingga space untuk meletakkan produk sedang dan berat akan lebih luas. Kemudia sistem *stacking* digunakan untuk menghemat tempat dengan penempatan produk bertumpuk.

Analisis ergonomi

Analisis ergonomi pada produk *display* berhubungan dengan keindahan sebuah produk,kenyaman melihat dan sebagainya.Beberrapa poin yang perlu diperhatikan dan dapat memaksimalkan penggunan produk *display* antara lain:

- Pencahayaan berpengaruh terhadap tampilan dari produk *display* mulai dari media digitalnya dan juga tempat penyajian produknya.
- Penggunaan warna yang digunakan tidak menyilaukan dikarenakan tempatnya di pintu masuk.
- Untuk mempermudah pemindahan produk *display* harus dirancang untuk mudah dipindahkan seperti diberi kaki, roda.
- Konfigurasi kabel juga harus di perhatikan agar tidak terlihat dari luar.

Analisis dimensi produk

Hasil analisis di atas maka di dapat tinggi maksimal dari produk *display* yaitu sekitar ± 1446 yang merupakan batas rata-rata jarak tinggi mata pada perempuan, untuk lebar tampilan *display* sekitar ± 50 cm menggunakan lebar maksimal pengelihatan maksimal dari kiri ke kanan dan untuk dimensi penempatan produk digunakan produk sedang dan berat dengan dimensi ± p = 45 cm x l = 50 cm karena tambahan material.

Analisis Finishing

Hasil analisis diatas dipilihat finishing berupa cat duco karena produk *display* ini bertujuan untuk mempromosikan produk yang dijual maka harus menimbulkan kesan mewah dan juga yang paling penting tahan terhadap cuaca luar ruangan maupun dalam ruangan.

SINTESA DESAIN

Sintesa desain

Berikut ini hasil sintesa desain yang dijadikan dasar dari perancangan desain produk display swalayan Arga bangunan.

1. **Fungsi**
   Sebagai sarana penunjang penempatan produk *display*. Dan Sebagai sarana media informasi produk *display* berbasis digital.

2. **Jenis *display***
   Asortment display. Dan *Impluse Buying Display* karena produk *display* diperuntukan untuk menampung produk-produk arga bangunan dan juga akan di letakkan di tempat yang strategis yang akan memancing konsumen untuk

3. **Bentuk**
   Memakai bentuk dasar dengan menambahkan bentukan identitas dari swalayan Arga bangunan.

4. **Teknologi**
   Vidio *mapping display* / *Holographic* display untuk menambah kesan futuristik pada produk *display* dan Layar t*ouchscreen* untuk membantu konsumen lebih interaktif saat menggunakan produk *display*

5. **Warna**
   Kuning, Putih, dan jingga dimana warna-warna tersebut mempunya dampak psikologis ketika di aplikasikan ke produk *display* dan juga menjadi warna identik dari swalayan Arga bangunan

6. **Material**
   Besi digunakan untuk kekuatan produk *display* untuk menopang beban dari produk-produk Arga bangunan dan perpaduan akrilik agar mudah di bentuk

7. **Sistem**
   *Knock*down untuk memudahkan dalam meletakkan produk Arga bangunan dan juga *Stacking.*untuk penghematan tempat

8. Ergonomi

1. Penempatan produk yang tidak tidak terkena cahaya berlebihan supaya tidak terkena pantulan cahaya.
2. Konfigurasi penempatan kabel agar tidak menggangu.

Ukuran produk (antropometri)

No	Antropometri	Pengukuran	Ukuran
1.	Tinggi siku pada posisi berdiri tegak.	Tinggi minimum monitor.	957 mm.
2.	Tinggi mata pada posisi berdiri tegak.	Menentukan tinggi produk maksimal	1446 mm.

9. *Finishing*

Cat duko untuk menambah kesan mewah

KONSEP DESAIN

Konsep desain digunakan pada perancangan desain produk display ini adalah informative dan komunikatif. Yang dimaksdu dari konsep tersebut sebagai berikut.

1. Informatif
   Dapat memberikan informasi kebutuhan dari swalayan Arga bangunan. Dan Media digital yang dengan mudah di operasionalkan.

2. Komunikatif
   Dapat dipahami dan juga dengan mudah dikenali bahwa produk tersebut merupakan produk display swalayan Arga bangunan. Dan Bentuk yang mempresentasikan dari swalayan Arga bangunan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dengan merancang desain produk display di swalayan Arga bangunan untuk mengakomodasi kebutuhan konsumen dalam mencari produk antara lain:

- Dengan perancangan produk *display* berbasis digital maupun penyajian langsung dapat membantu konsumen swalayan Arga bangunan yang biasanya bergantung pada pramuniaga.
- Dengan memadukan bentuk dari bentukan dasar dan juga ciri khas dari swalayan arga bangunan kepada produk *display* akan membranding juga swalayan Arga bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Nurmantio, Eko 1996. Ergonomi: Konsep dasar dan aplikasinya. Surabaya : Guna widya
[2] Irawan Bambang dan Tamara, Priscilla 2013.Dasar-dasar desain. Jakarta : Griya kreasi
[3] Hasputra. Aditya (2014 April 13). Display. Web 30 Juni 2019. https://www.slideshare.net/hasputra/display-33481344
[4] Panero, Julius dan Martin 1979, Dimensi manusia dan Ruang Interior, Penerbit Unversiti Sains Malasya, Jakarta: Erlangga
[5] Aryanto, Yunus 2012. 173 Meja & Kurasi. Jakarta : Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup)
[6] Siti Khotijah 2019. Modul Penataan Barang. Web 30 Juni 2019 http://www.spring.org.uk/