

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek: Pusat Pemasaran Mebel di Kota Pasuruan

Pusat Pemasaran Mebel di Kota Pasuruan ini adalah tempat untuk mewadahi kegiatan yang berkaitan dengan pemasaran usaha mebel di Kota Pasuruan. Didalamnya terdapat ruang berupa ruang *display* yang digunakan untuk memasarkan produk mebel tersebut disertai dengan fasilitas penunjang lainnya.

2.1.1 Pengertian Pusat

Pusat merupakan tempat yang letaknya di tengah. Dalam arti yang lebih luas, pusat merupakan pokok pangkal atau kumpulan berbagai urusan atau hal.

2.1.2 Pengertian Pemasaran

2.1.2.1 Pengertian Pemasaran Menurut Para Ahli

❖ Menurut *Philip Kotler*

Pemasaran adalah kegiatan manusia yang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran.

❖ Menurut *WJ. Stanton*

Pemasaran adalah sesuatu yang meliputi seluruh sistem yang berhubungan dengan tujuan untuk merencanakan dan menentukan harga sampai dengan mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang bisa memuaskan kebutuhan pembeli aktual maupun potensial.

❖ **Menurut *H. Nystrom***

Pemasaran adalah suatu kegiatan penyaluran barang atau jasa dari tangan produsen ke tangan konsumen.

Dari ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemasaran merupakan suatu usaha dari produsen untuk menarik perhatian konsumen dengan tujuan untuk memperkenalkan produk yang dihasilkan.

2.1.2.2 Unsur Pokok Dalam Pemasaran

❖ **Produk**

Menurut *Kotler*, produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan dan yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan.

- **Klasifikasi Produk**

1. Berdasarkan Wujud

a. Barang

Barang merupakan produk yang berwujud fisik, sehingga bisa dilihat, diraba atau disentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dipindahkan, dan perlakuan fisik lainnya.

b. Jasa

Jasa merupakan aktivitas, manfaat atau kepuasan yang ditawarkan untuk dijual (dikonsumsi pihak lain).

Berdasarkan wujudnya, mebel merupakan suatu produk yang berupa barang. Hal ini dikarenakan mebel merupakan produk yang dapat dilihat, diraba, dan lain sebagainya.

2. Berdasarkan Aspek Daya Tahan

a. Barang tidak tahan lama

Barang tidak tahan lama adalah barang berwujud yang biasanya habis dikonsumsi dalam satu atau beberapa kali pemakaian. Dengan kata lain, umur ekonomisnya dalam kondisi pemakaian normal kurang dari satu tahun.

b. Barang tahan lama

Barang tahan lama merupakan barang berwujud yang biasanya bisa bertahan lama dengan banyak pemakaian (umur ekonomisnya untuk pemakaian normal adalah satu tahun lebih).

Berdasarkan aspek daya tahannya, mebel merupakan barang tahan lama, karena umur ekonomisnya mencapai satu tahun lebih.

3. Berdasarkan Tujuan Konsumsi

a. Barang konsumsi

Barang konsumsi merupakan suatu produk yang langsung dapat dikonsumsi tanpa melalui pemrosesan lebih lanjut untuk memperoleh manfaat dari produk tersebut. Barang konsumsi dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

- Convenience goods

Barang yang pada umumnya memiliki frekuensi pembelian tinggi (sering dibeli), dibutuhkan dalam waktu segera, dan hanya memerlukan usaha yang minimum (sangat kecil) dalam perbandingan dan pembeliannya.

- Shopping goods

Barang-barang yang dalam proses pemilihan dan pembeliannya dibandingkan oleh konsumen diantara berbagai alternatif yang tersedia.

- *Specialty goods*

Barang-barang yang memiliki karakteristik atau identifikasi merek yang unik dimana sekelompok konsumen bersedia melakukan usaha khusus untuk membelinya.

- *Unsought goods*

Barang-barang yang tidak diketahui konsumen atau walaupun sudah diketahui, tetapi pada umumnya belum terpikirkan untuk membelinya.

b. **Barang industri**

Barang industri merupakan suatu jenis produk yang masih memerlukan pemrosesan lebih lanjut untuk mendapatkan suatu manfaat tertentu. Biasanya hasil pemrosesan dari barang industri diperjualbelikan kembali.

Berdasarkan tujuan konsumsinya, mebel merupakan barang konsumsi, karena langsung dapat dinikmati tanpa melalui proses lebih lanjut.

- **Tingkatan Produk**

Selain klasifikasi produk, menurut *Kotler* produk memiliki beberapa tingkatan. Tingkatan tersebut antara lain adalah:

1. *Core benefit*

Manfaat dasar dari suatu produk yang ditawarkan kepada konsumen.

2. *Basic product*

Bentuk dasar dari suatu produk yang dapat dirasakan oleh panca indra.

3. *Expected product*

Serangkaian atribut-atribut produk dan kondisi-kondisi yang diharapkan oleh pembeli pada saat membeli suatu produk.

4. *Augmented product*

Sesuatu yang membedakan antara produk yang ditawarkan oleh badan usaha dengan produk yang ditawarkan oleh pesaing.

5. *Potential product*

Semua argumentasi dan perubahan bentuk yang dialami oleh suatu produk dimasa datang.

- **Dimensi Kualitas Produk**

Menurut *Mullins, Orville, Larreche, dan Boyd* apabila perusahaan ingin mempertahankan keunggulannya dalam pasar, perusahaan harus mengerti aspek dimensi apa saja yang digunakan oleh konsumen untuk membedakan produk yang dijual perusahaan tersebut dengan produk pesaing. Dimensi kualitas produk tersebut terdiri dari :

1. Kinerja

Karakteristik operasi dasar dari sebuah produk.

2. Daya tahan

Umur produk yang bersangkutan bertahan sebelum produk tersebut harus diganti. Semakin besar frekuensi pemakaian konsumen terhadap produk maka semakin besar pula daya tahan produk.

3. Kesesuaian dengan spesifikasi

Sejauh mana karakteristik operasi dasar dari sebuah produk memenuhi spesifikasi tertentu dari konsumen atau tidak ditemukannya cacat pada produk.

4. Fitur / keistimewaan tambahan

Karakteristik produk yang dirancang untuk menyempurnakan fungsi produk atau menambah ketertarikan konsumen terhadap produk.

5. Reliabilitas

Keandalan bahwa produk akan bekerja dengan memuaskan atau tidak dalam periode waktu tertentu. Semakin kecil kemungkinan terjadinya kerusakan maka produk tersebut dapat diandalkan.

6. Estetika

Penampilan produk bisa dilihat dari tampak, rasa, bau, dan bentuk dari produk.

7. Kesan kualitas

Hasil dari penggunaan pengukuran yang dilakukan secara tidak langsung karena terdapat kemungkinan bahwa konsumen tidak mengerti atau kekurangan informasi atas produk yang bersangkutan. Jadi, persepsi konsumen terhadap produk didapat dari harga, merek, periklanan, reputasi dan negara asal.

(<http://jurnal-sdm.blogspot.com>)

❖ **Harga**

Harga adalah suatu nilai tukar dari produk barang maupun jasa. Harga merupakan salah satu penentu keberhasilan dari pemasaran, karena harga menentukan seberapa besar keuntungan yang akan diperoleh dari penjualan produk baik berupa barang maupun jasa. Harga yang terlalu tinggi akan menyebabkan penjualan akan menurun, namun jika harga terlalu rendah akan mengurangi keuntungan diperoleh.

- **Tujuan Penetapan Harga**

1. Mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya

Dengan menetapkan harga yang kompetitif maka perusahaan akan mendapatkan untung yang optimal.

2. Mempertahankan perusahaan

Dengan keuntungan yang didapat perusahaan akan digunakan untuk biaya operasional perusahaan.

3. Menggapai ROI (*Return on Investment*)

Balik modal dari investasi yang ditanam pada perusahaan sehingga penetapan harga yang tepat akan mempercepat tercapainya pengembalian modal.

4. Menguasai pangsa pasar

Dengan menetapkan harga rendah dibandingkan produk pesaing, dapat mengalihkan perhatian konsumen dari produk kompetitor yang ada di pasaran.

5. Mempertahankan status

Ketika perusahaan memiliki pasar tersendiri, maka perlu adanya pengaturan harga yang tepat agar dapat tetap mempertahankan pangsa pasar yang ada.

- **Cara Penetapan Harga**

1. Pendekatan permintaan dan penawaran

Dari tingkat permintaan dan penawaran yang ada ditentukan harga keseimbangan dengan cara mencari harga yang mampu dibayar konsumen dan harga yang diterima produsen sehingga terbentuk jumlah yang diminta sama dengan jumlah yang ditawarkan.

2. Pendekatan biaya

Menentukan harga dengan cara menghitung biaya yang dikeluarkan produsen dengan tingkat keuntungan yang diinginkan.

3. Pendekatan pasar

Merumuskan harga untuk produk yang dipasarkan dengan cara menghitung variabel-variabel yang mempengaruhi pasar dan harga seperti situasi dan kondisi politik, persaingan, sosial budaya, dan lain-lain.

❖ **Promosi**

Promosi adalah suatu usaha dari pemasar dalam menginformasikan dan mempengaruhi orang atau konsumen sehingga tertarik untuk melakukan transaksi atau pertukaran produk barang atau jasa yang dipasarkan.

- **Tujuan Promosi**

1. Menyebarkan informasi produk kepada target pasar potensial
2. Untuk mendapatkan kenaikan penjualan
3. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pelanggan
4. Untuk menjaga kestabilan penjualan ketika terjadi penurunan
5. Membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk lain
6. Membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan.

- **Jenis Promosi**

1. Iklan seperti iklan koran, majalah, radio, katalog, poster, dan sebagainya.

2. Publisitas positif maksimal dari pihak-pihak luar.
3. Promosi dari mulut ke mulut dengan memaksimalkan hal-hal positif.
4. Promosi penjualan dengan ikut pameran, membagikan sampel, dan sebagainya.
5. *Public relation* yang mengupayakan produk diterima masyarakat.
6. Penjualan personil yang dilakukan tatap muka langsung.

❖ Tempat

Tempat adalah sesuatu yg dipakai untuk menaruh, menyimpan, meletakkan, dan lain sebagainya. Dalam pemilihan suatu tempat yang nantinya akan digunakan sebagai tempat pemasaran perlu beberapa faktor yang mendukung, antara lain adalah:

1. Letak dari sumber bahan mentah untuk produksi
2. Letak dari pasar konsumen
3. Ketersediaan tenaga kerja
4. Ketersediaan pengangkutan atau transportasi
5. Ketersediaan energi

(<http://organisasi.org>)

2.1.2.3 Prinsip Perancangan Pusat Pemasaran / Perbelanjaan

Pusat pemasaran merupakan tempat yang mewadahi aktivitas pemasaran suatu produk dengan tujuan untuk menarik perhatian konsumen agar membeli produk yang dihasilkan. Pengguna dalam tempat ini secara umum adalah penjual (pihak yang memasarkan barang) dan pembeli (pihak yang menerima pemasaran).

Pusat pemasaran ini adalah sebuah bangunan komersil berisi ruang-ruang sewa yang digunakan sebagai tempat pemasaran suatu produk. Pada perancangan ruang sewa, modul ruang sewa adalah salah satu aspek yang dipertimbangkan. Pertimbangan tersebut dapat ditentukan melalui hal-hal sebagai berikut:

1. Kemampuan calon penyewa
2. Sistem struktur yang digunakan
3. Jenis produk yang dipasarkan

Selain pertimbangan tersebut, tampilan bangunan juga perlu diperhatikan pada perancangan pusat pemasaran. Oleh karena itu, tampilan bangunan perlu dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mengundang konsumen untuk memasuki bangunan tersebut.

Rata-rata waktu yang digunakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk berbelanja adalah dua jam (Marlina, 2008: 210). Berdasarkan hal tersebut, jika pengunjung berbelanja lebih lama, maka diperlukan suatu fasilitas istirahat berupa tempat duduk agar pengunjung tidak merasa lelah. Selain itu penggunaan material lantai dibuat tidak terlalu licin, sehingga pengunjung merasa nyaman.

2.1.2.4 Klasifikasi Pusat Pemasaran / Perbelanjaan

❖ Berdasarkan Sistem Transaksi

1. Toko Grosir, adalah toko yang menjual barang dalam partai besar. Barang-barang tersebut biasanya disimpan di gudang atau di tempat lain, sedangkan yang ada di toko grosir hanya contohnya. Karena penjualan dilakukan dalam partai besar, biasanya etalase pada toko grosir hanya memerlukan tempat

yang relatif kecil, sedangkan bagian terbesarnya adalah gudang tempat menyimpan persediaan.

Aktivitas lain yang juga tidak kalah penting pada toko seperti ini adalah pengepakan. Karena penjualannya dilakukan dalam jumlah besar sekaligus maka pengepakan memerlukan ruang tersendiri yang juga relatif besar, yaitu ruang *dropping* barang. Area ini berdimensi cukup besar yang memungkinkan kendaraan pengangkut barang berhenti pada proses pembongkaran atau pemuatan barang.

2. Toko Eceran, menjual barang dalam partai kecil atau per satuan barang. Toko eceran lebih banyak menarik pembeli karena tingkat variasi barang yang tinggi. Pada toko semacam ini, area *display* barang dagangan memerlukan ruang dengan dimensi yang relatif besar untuk mawadahi variasi barang dagangan yang tinggi. Sebaliknya, gudang hanya memerlukan area dengan dimensi yang lebih kecil. (Marlina, 2008: 217).

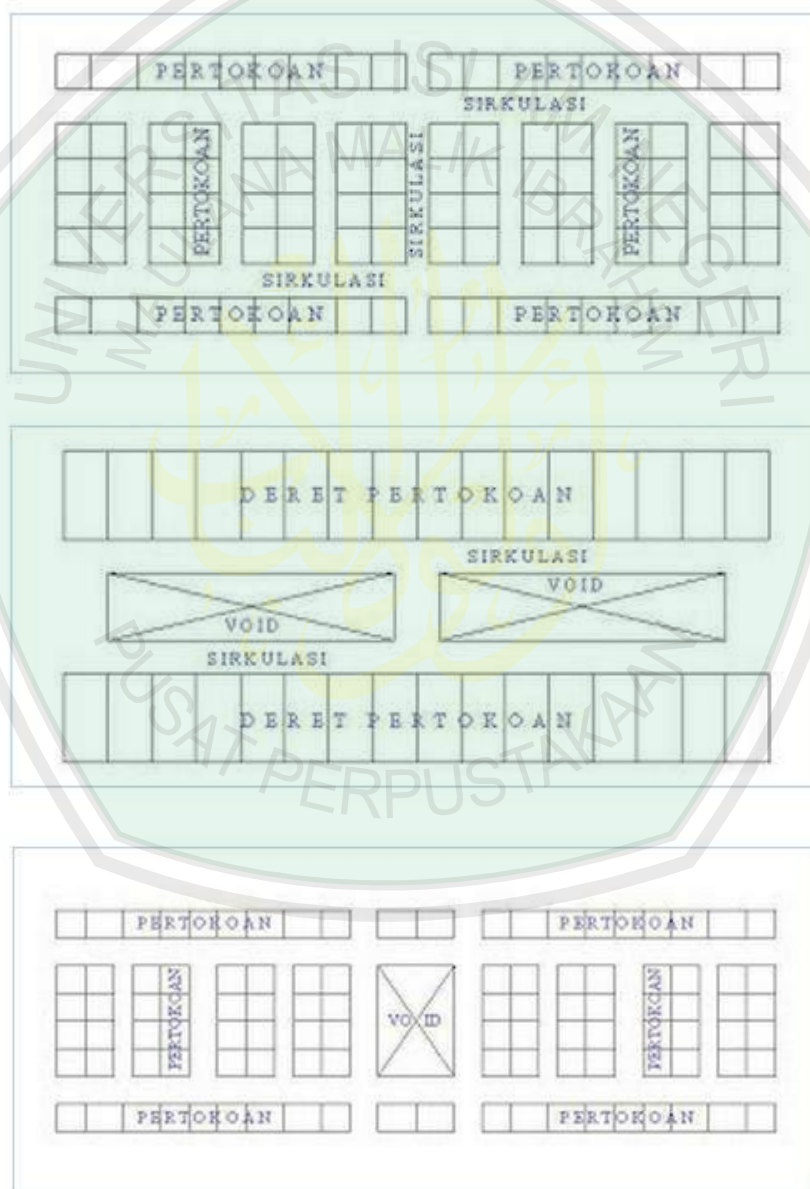
Berdasarkan sistem transaksinya, Pusat Pemasaran Mebel di Kota Pasuruan ini mencakup kedua jenis toko tersebut, karena Pusat Pemasaran Mebel di Kota Pasuruan ini melayani penjualan barang dalam partai kecil ataupun partai besar.

2.1.2.5 Unsur-Unsur Perancangan Pusat Pemasaran / Perbelanjaan

❖ Sirkulasi dan Penataan Letak Retail

Pada perancangan pusat pemasaran terdapat peran dan pola hubungan antara unit retail. Adapun unit retail berperan sebagai ruang internal yang berfungsi sebagai wadah kegiatan belanja, pengendali arus pengunjung, dan unit

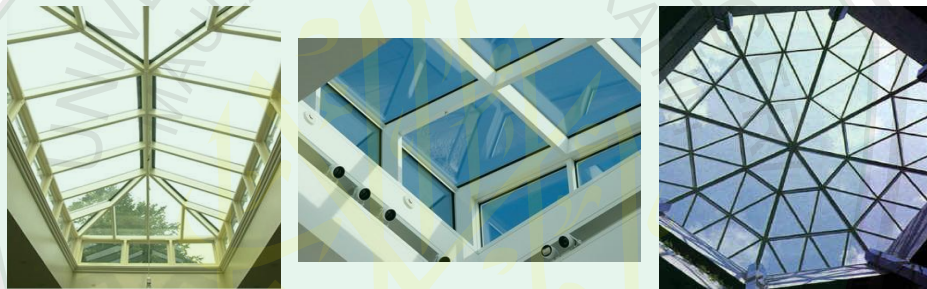
sewa. Peran tersebut menunjukkan unit retail masing-masing merupakan elemen beridentitas dan berhubungan yang membentuk sistem pemusatan wadah perbelanjaan (Marlina, 2008:236-239). Tujuan dari penataan retail adalah agar semua retail dapat dilewati pengunjung sehingga semua retail mempunyai nilai komersil yang sama.



Gambar 2.1: Sirkulasi dan Tata Letak Retail
 Sumber: shoppingblogspot.com

❖ **Pencahayaan**

Untuk menunjang konsep ruang yang menerus, bagian atap biasanya diselesaikan dengan *skylight*, yang berfungsi memasukkan cahaya matahari ke dalam bangunan pada siang hari. Selain berfungsi sebagai pengarah, cahaya ini juga membantu pengunjung untuk memfokuskan orientasi ke dalam bangunan. Selain itu penggunaan cahaya matahari sebagai sumber cahaya alami dapat meningkatkan efisiensi mal, khususnya terhadap penggunaan tenaga listrik untuk pencahayaan buatan pada siang hari.



Gambar 2.2: Macam-macam *Skylight*
Sumber: www.google.com

2.1.2.6 Ruang Pameran/*Display*

Ruang pameran merupakan tempat untuk mempertunjukkan atau memamerkan suatu produk dengan tujuan mempromosikan dan memberikan informasi tentang produk tersebut, sehingga orang lain menjadi tertarik dan membelinya. Secara khusus, fungsi dari ruang pameran dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Sarana bagi pengusaha untuk mempromosikan barang hasil produksi kepada konsumen.

- Sarana informasi akurat yang mudah diakses oleh konsumen mengenai suatu obyek yang sedang dipamerkan.
- Sarana untuk menambah fasilitas hiburan bagi masyarakat.

❖ **Jenis Ruang Pameran/Display**

1. Berdasarkan barang yang dipamerkan

a. General Exhibition

Yaitu kegiatan pameran yang memamerkan berbagai barang dalam waktu yang bersamaan.

b. Solo Exhibition

Yaitu kegiatan pameran yang hanya memamerkan satu atau beberapa jenis barang dari suatu perusahaan saja.

c. Specialized Exhibition

Yaitu kegiatan pameran yang hanya memamerkan satu jenis barang dan diikuti oleh beberapa perusahaan.

Berdasarkan barang yang dipamerkan, Pusat Pemasaran Mebel ini merupakan *Specialized Exhibition*.

2. Berdasarkan transaksi penjualan produk

a. Pameran Konvensional

Yaitu kegiatan yang memperjualbelikan produk yang dipamerkan secara langsung dan dapat langsung dibawa oleh pembeli.

b. Pameran Modern

Yaitu pameran yang tidak memperjualbelikan produk yang dipamerkan secara langsung, jadi transaksi hanya melalui pesanan atas barang yang dipamerkan.

Berdasarkan transaksi penjualan produk, Pusat Pemasaran Mebel ini merupakan Pameran Modern .

3. Berdasarkan lama penyelenggaraan

a. Pameran Temporer

Yaitu kegiatan pameran yang penyelenggaraannya sewaktu-waktu, tidak kontinyu tiap tahunnya. Waktu penyelenggaraan biasanya disesuaikan dengan peringatan-peringatan tertentu seperti hari besar nasional atau tema yang diciptakan oleh pihak penyelenggara.

b. Pameran Berkala

Yaitu pameran yang penyelenggaraannya berkala setiap tahunnya dan biasanya dilaksanakan selama satu minggu setiap tahun atau setiap tiga bulan sekali.

c. Pameran Tetap

Yaitu pameran yang sifatnya tetap berupa *showroom*. Pameran seperti ini menyewa ruang sepanjang tahun dan lebih didasarkan pada keinginan meningkatkan promosi perdagangan dan industri.

Berdasarkan lama penyelenggaraan, Pusat Pemasaran Mebel ini merupakan Pameran Tetap.

4. Berdasarkan bentuk *display*

a. *Display* produk

Biasanya dilakukan oleh para produsen tunggal permanen di suatu tempat dengan tujuan mempromosikan produk, biasanya berupa contoh produk berskala kecil (miniatur) dalam suatu ruang pameran.

b. *Display* per Stan

Beberapa pengusaha kecil yang memproduksi barang sejenis/produk-produk yang masih berkaitan, di antaranya memamerkan produknya dalam stan-stan yang disediakan oleh penyelenggara.

c. *Trade show*

Yaitu kegiatan pameran yang dilaksanakan untuk tujuan dagang murni. Biasanya dilakukan oleh suatu asosiasi dan punya sasaran pengunjung khusus. Kegiatannya diselenggarakan di pusat-pusat gedung.

d. Pameran Konsumen

Merupakan suatu pekan raya besar-besaran yang diselenggarakan dalam suatu kompleks area pameran. Dalam keadaan tertentu, pameran jenis ini merupakan penggabungan dari dua atau lebih jenis pameran di atas. Contohnya adalah pekan raya yang diselingi stan-stan pameran berskala kecil.

Berdasarkan bentuk *display*, Pusat Pemasaran Mebel ini merupakan *Display* per Stan.

5. Berdasarkan *setting*

a. Pameran diruang terbuka (*open air exhibition*)

Settingnya seringkali tidak direncanakan, dan suasana pameran sangat dipengaruhi lingkungan/*setting* walaupun dapat juga dibuat kontras, tanpa memasukkan unsur alam sekitarnya. Obyek pameran pada umumnya berupa barang-barang yang dipakai untuk kepentingan-kepentingan di luar bangunan, contohnya peralatan konstruksi dan alat-alat pertanian. Pameran ini pelaksanaannya bersifat tidak tetap dalam waktu yang relatif singkat.

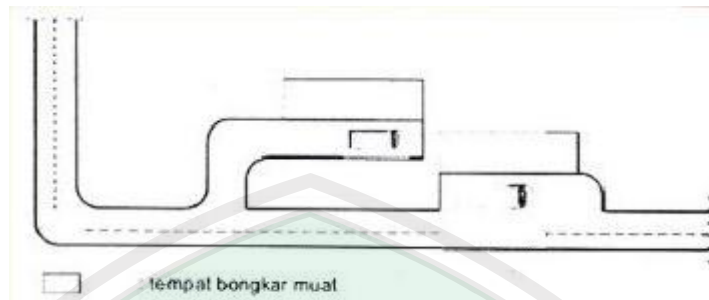
b. Pameran dalam ruang (*indoor exhibition*)

- Permanen, yaitu jenis pameran dengan rentang waktu pelaksanaannya yang lama.
- Semi permanen.
- Non Permanen, yaitu pelaksanaannya singkat.

Berdasarkan bentuk *setting*, Pusat Pemasaran Mebel ini merupakan Pameran dalam ruang (*indoor exhibition*) yang permanen.

2.1.2.7 Sirkulasi Bongkar Muat

Sirkulasi untuk orang, kendaraan, barang ataupun untuk pelayanan bersifat linear dan semua jalan mempunyai titik awal yang membawa pengunjung menyusuri urutan-urutan ruang ke tujuan akhir. Sifat konfigurasi jalan mempengaruhi atau dipengaruhi oleh pola organisasi ruang dengan mensejajarkan polanya. Berdasarkan Data Arsitek jilid I (1991), tempat untuk penerimaan atau pengiriman barang terpisah dari sirkulasi pengunjung dan berhubungan dengan gudang penyimpanan. Penerimaan atau pengiriman barang dapat dilakukan langsung ke gudang penyimpanan. Area parkir penerimaan atau pengiriman barang perlu dibuat khusus agar tidak mengganggu lalu lintas parkir kendaraan lain.



Gambar 2.3: Tipe parkir untuk bongkar muat
 Sumber: Data Arsitek jilid I (1991)

2.1.3 Pengertian Mebel

Mebel adalah perabot yang terbuat dari bahan utama kayu yang dapat dipindah-pindah dan berguna untuk menunjang aktivitas kehidupan sehari-hari, seperti meja, kursi, lemari dan lain-lain yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan sebuah ruangan.

2.1.3.1 Contoh-Contoh Produk Mebel

Produk mebel Kota Pasuruan dapat dibeli dalam bentuk jadi maupun setengah jadi, baik dalam jumlah besar maupun eceran. Berikut ini adalah gambar dari produk mebel, baik dalam bentuk jadi maupun setengah jadi:



(a) (b)
 Gambar 2.4: (a) produk mebel setengah jadi, (b) produk mebel jadi
 Sumber: www.google.com

Jenis-jenis mebel sangat beraneka ragam dilihat dari proses produksinya, mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling rumit. Berikut ini adalah beberapa contoh gambar produk mebel Kota Pasuruan:



(c) (d)
Gambar 2.5: (a) buffet, (b) lemari, (c) kursi tamu, (d) meja makan.
Sumber: www.agilmebelpasuruan.com

2.1.3.2 Bahan Baku Pembuatan Mebel

Bahan baku utama dalam pembuatan mebel adalah kayu yang berupa kayu log/gelondongan atau kayu olahan. Dalam pembuatan mebel pada dasarnya tergantung dari jenis serta mutu kayu olahan yang akan dipergunakan, yang penting dalam pembuatan mebel tersebut harus memenuhi beberapa persyaratan antara lain sebagai berikut :

1. Bahan baku kayu tidak mempunyai cacat atau tanda potongan dari cabang-cabang yang bisa mengurangi kualitas.

2. Kayu tidak terkena serangga, jamur atau bakteri.
3. Ujung-ujung atau sisi-sisi dari bagian yang lancip harus ditumpulkan agar tidak membahayakan konsumen.

Sedangkan spesifikasi kayu yang sering digunakan dalam pembuatan mebel antara lain adalah:

❖ Jenis Kayu

- Kayu Jati

Kayu jati sering dianggap sebagai kayu dengan serat dan tekstur paling indah. Karakteristiknya yang stabil, kuat dan tahan lama membuat kayu ini menjadi pilihan utama sebagai material bahan bangunan. Termasuk kayu dengan kelas awet I, II dan kelas kuat I, II. Kayu jati juga terbukti tahan terhadap jamur, rayap dan serangga lainnya karena kandungan minyak di dalam kayu itu sendiri. Tidak ada kayu lain yang memberikan kualitas dan penampilan sebanding dengan kayu jati. Berikut adalah model-model serat dari kayu jati:



Gambar 2.6: Model-model serat kayu jati.
Sumber: www.sari-jati.com

- **Kayu Sonokeling**

Kayu sonokeling memiliki serat kayu yang sangat indah, berwarna ungu, bercoret-coret hitam, atau hitam keunguan berbelang dengan cokelat kemerahan. Kayu sonokeling juga indah dan awet sehingga dapat digunakan sebagai material konstruksi bangunan. Termasuk kayu dengan kelas awet I dan kelas kuat II.



Gambar 2.7: Serat kayu sonokeling.
Sumber: www.sari-jati.com

- **Kayu Mahoni**

Kayu mahoni teksturnya cukup halus, seratnya indah dan berwarna merah muda sampai merah tua. Banyak digunakan sebagai elemen dekorasi ruangan, Termasuk kayu dengan kelas awet III dan kelas kuat II, III.



Gambar 2.8: Serat kayu mahoni.
Sumber: www.sari-jati.com

❖ **Ukuran Kayu**

Umumnya kayu mempunyai ukuran-ukuran tertentu. Masing-masing bentuk dan ukuran dikenal dengan nama sebagai berikut:

- **Balok**

Mempunyai ukuran tinggi lebih besar dari lebarnya, biasanya berbentuk empat persegi panjang atau bujur sangkar, misalnya: b/h (cm) = 6/10, 6/12, 6/15, 8/12, 8/14, 10/10, 12/12.

- **Papan**

Berupa lembaran tipis yang lebarnya jauh lebih besar dari tebalnya, misalnya (cm) = 2/20, 3/20, 3/25.

- **Kaso/usuk**

Yaitu balok kecil dengan ukuran (cm) 4/6, 5/7 (Puspantoro, 2005:3).

❖ **Bobot Kayu**

Bobot kayu tergantung berat jenisnya dan kandungan air di dalamnya. Dilihat dari berat jenisnya, kayu dapat dibagi menjadi empat klasifikasi berat, yaitu:

- a. Berat jenis $\leq 0,6$: kayu ringan
- b. $0,6 < \text{berat jenis} \leq 0,8$: kayu sedang
- c. $0,8 < \text{berat jenis} \leq 1$: kayu berat
- d. Berat jenis > 1 : sangat berat (berat jenis dalam ton/m^3) (Puspantoro, 2005:3).

2.1.3.3 Proses Pembuatan Mebel

Proses pembuatan mebel melalui beberapa tahapan, tahapan-tahapan tersebut adalah:

❖ *Logs*

Kayu hasil penebangan biasa disebut kayu gelondongan (log) dan dari sini proses pembuatan mebel berawal. Log didistribusikan ke pabrik atau pusat penggergajian menggunakan angkutan khusus baik di darat maupun melalui sungai. Beberapa perusahaan mengupas kulit log agar bisa lebih cepat kering selama perjalanan. Biasanya pembeli ingin segera mengolah log tersebut beberapa hari setelah log tiba di dalam *sawmill* dan *kiln dry*.

❖ *Sawmilling*

Setelah proses di atas, kemudian log dibelah sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan. Standar ketebalan papan pada saat pembelahan log adalah 3, 5, 7, 10, 12, dan 15 cm. Di area penggergajian kayu, papan-papan hasil pembelahan dipisahkan sesuai ketebalan dan jenis kayu sehingga memudahkan pengaturan di dalam *kiln dry*. Untuk pabrik yang memiliki kapasitas produksi besar, memiliki *sawmill* akan membantu efisiensi produksi baik dalam segi pemakaian bahan maupun kecepatan produksi.

Sebelum ke ruang pengeringan, papan dan balok disimpan di luar ruangan dengan tujuan agar kandungan air juga akan menguap karena suhu dan temperatur udara di luar ruangan. Hal ini biasanya hanya dilakukan pada saat musim panas. Agar kualitas kayu terjaga, paling lama adalah satu minggu setelah penggergajian, kayu harus segera dikeringkan. Semakin cepat kayu diproses akan lebih baik sehingga tidak ada waktu bagi jamur dan serangga untuk menyerang.

❖ *Kiln Dry*

Jenis kayu apapun harus melalui proses pengeringan. Adapun yang perlu diperhatikan adalah ukuran ketebalan papan, cara penumpukkan dan metode pengeringan. Kayu yang lunak cenderung mudah pecah apabila proses pengeringan terlalu cepat.

Pengeringan kayu membutuhkan waktu antara dua hingga empat minggu, dipengaruhi oleh jenis kayu, ketebalan papan dan kapasitas pengering. Cara pengeringan yang baik adalah dengan menggunakan peralatan yang benar. Pada beberapa industri kayu kecil biasanya untuk mengeringkan kayu cukup dengan disandarkan pada dinding atau tiang dan mengandalkan sinar matahari.

❖ **Proses Komponen (potong, belah, serut, bor dan lain-lain)**

Ukuran kayu dipotong dan dibelah sesuai dengan ukuran produk yang dikerjakan. Apabila misalnya ukuran jadi sebuah kaki meja adalah 700 x 40 x 40 mm, maka komponen yang harus disiapkan adalah 720 x 45 x 45 mm sehingga terdapat toleransi untuk proses serut dan amplas. Untuk mendapatkan ukuran ini tukang kayu akan mengambil lembaran-lembaran papan kering dengan ketebalan 45 mm untuk dibelah di mesin gergaji atau *ripsaw* menjadi ukuran lebar 45 mm. Setelah proses tersebut akan diperoleh batangan/balok kayu ukuran 45x45 mm. Setelah itu balok tersebut dibawa ke mesin *cutting saw* untuk dipotong dengan ukuran panjang 720 mm.

Balok-balok pendek tersebut kemudian dikirim ke mesin serut (*planner*, *thicknesser* atau lainnya yang sejenis) untuk mendapatkan ukuran jadi dengan permukaan yang halus tanpa garis gergaji. Selesai diserut (tergantung jenis

produk), komponen tersebut dipindahkan ke mesin bor, atau mesin pen (*tenoner & mortiser*) untuk membuat konstruksi. Jika pada dasarnya proses konstruksi tersebut selesai, semua komponen akan berakhir di mesin amplas sebelum dilakukan perakitan. Grit kehalusan amplas di sini biasanya hanya sampai pada tingkat kehalusan nomor 240.

❖ *Assembling*

Mebel dengan konstruksi *knock down* tidak sepenuhnya melalui proses ini. Ada kemungkinan beberapa komponen perlu dirakit sebelum finishing, ada pula hanya dirakit setelah proses finishing. Secara umum proses perakitan dilakukan sebelum finishing agar pada saat komponen sudah halus tidak akan lagi cacat karena goresan. Perakitan menjadi salah satu kunci kualitas produk terutama pada kekuatan dan daya tahan produk.

Proses ini memerlukan kesabaran agar penggunaan lem sangat tepat dan tidak terlalu berlebihan. Selain itu kualitas sambungan (rapat/terbuka) hanya akan bisa diperbaiki di proses ini. Dari keseluruhan proses, perakitan merupakan salah satu proses yang relatif panjang dan rumit. Pemasangan hardware juga menjadi bagian dari proses perakitan terutama untuk pemasangan engsel, kunci, dan alat pengikat lainnya.

❖ *Finishing*

Proses pembuatan mebel selanjutnya adalah finishing. Finishing merupakan proses pelapisan akhir permukaan kayu yang bertujuan untuk memperindah permukaan kayu sekaligus memberikan perlindungan dari serangan serangga ataupun kelembaban udara. Dalam beberapa jenis dan tipe mebel, proses

finishing harus dilakukan sebelum komponen dirakit. Hal ini dilakukan karena finishing lebih mudah dilakukan sebelum komponen dirakit.

Pada tahapan *finishing* inilah yang nantinya juga dilayani dalam Pusat Pemasaran Mebel di Kota Pasuruan, sehingga proses *finishing* ini akan dibahas lebih lanjut. Sebenarnya *finishing* mebel mempunyai cakupan yang lebih luas. Ada banyak proses *finishing* untuk mebel yang dikerjakan dengan menggunakan bahan-bahan selain cat, dan ada banyak proses-proses pekerjaan lain yang bukan merupakan pengecatan tetapi juga merupakan proses *finishing*.

Proses *finishing* untuk mebel bisa berupa pengamplasan, pengecatan, pemolesan, penggosokan dan pengerjaan-pengerjaan yang lain yang diperlukan. Proses *finishing* yang dikerjakan sangat tergantung pada penampilan akhir dan kualitas *finishing* yang diinginkan. Beberapa produk mebel menghendaki suatu *finishing* yang kompleks yang akan membutuhkan pelapisan bahan *finishing* yang berulang kali dengan bahan-bahan *finishing* khusus dan bahkan membutuhkan alat-alat khusus untuk aplikasinya.

Beberapa produk-produk mebel yang lain cukup dengan *finishing* yang *simple*, hanya membutuhkan lapisan bahan *finishing* yang tipis dan dapat diaplikasikan dengan cara yang sederhana atau bahkan ada produk mebel yang cukup diampelas atau dipolish saja tanpa menggunakan bahan *finishing* sama sekali.

Finishing merupakan proses yang akan membentuk penampilan dari suatu produk mebel. *Finishing* dapat membuat suatu mebel menjadi kelihatan bersih, halus, rata seperti barang yang baru, *finishing* dapat juga membuat suatu

mebel kelihatan kotor, antik, kuno seperti barang yang sudah berusia ratusan tahun, *finishing* dapat membuat permukaan mebel menjadi rata atau permukaan mebel menjadi tidak rata, bertekstur, dan retak-retak, *finishing* dapat dibuat dengan lapisan film yang tipis sekali atau lapisan film yang tebal sekali.

Finishing mempunyai variasi yang sangat banyak, dari yang paling sederhana dengan alat-alat dan bahan-bahan yang sederhana sampai dengan yang paling kompleks yang membutuhkan alat-alat dan bahan-bahan finishing yang khusus. Demikian juga dengan bahan-bahan finishing terdiri dari banyak jenis dan macamnya mulai dari yang bahan-bahan yang murah sampai bahan-bahan yang mahal yang membutuhkan alat-alat khusus untuk aplikasinya.

- ***Wood finishing***

Wood finishing adalah proses pengecatan pada kayu atau produk olahan kayu. *Wood finishing* merupakan istilah yang sangat dekat dengan *finishing* mebel, karena dari dulu saat manusia mengenal mebel sampai sekarang, kayu merupakan bahan baku utama untuk membuat mebel.

Mebel yang membutuhkan *finishing* yang bagus dan membutuhkan sentuhan seni hampir semuanya dibuat dari kayu atau produk olahannya. Meskipun saat ini telah banyak juga produk mebel yang dibuat dari bahan baku selain kayu misalnya seperti rotan, plastik, logam atau bahkan resin, tetapi pengetahuan dan keahlian *finishing* untuk kayu masih merupakan dasar utama yang sangat penting untuk bisa menguasai dan mendalami *finishing* mebel.

Sebenarnya ada juga proses yang merupakan *wood finishing* yang bukan *finishing* mebel karena kayu banyak juga dipakai untuk bahan baku membuat

produk-produk selain mebel. Proses *finishing* untuk kayu untuk produk-produk tersebut secara teknik sangat mirip dengan dengan prinsip-prinsip untuk proses *finishing* mebel yang terbuat dari kayu, kecuali bahwa untuk finishing mebel selain kemampuan yang menyangkut teknik juga dibutuhkan sentuhan seni. Yang harus selalu diingat adalah bahwa kayu merupakan produk alam yang sangat unik, maka pengetahuan mengenai jenis-jenis kayu dan sifat-sifatnya merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari *wood finishing*.

- **Fungsi yang harus dipenuhi *finishing***

Finishing pada mebel harus dapat memenuhi dua fungsi, yaitu fungsi keindahan dan fungsi perlindungan. Yang dimaksud dengan fungsi keindahan adalah bahwa suatu *finishing* harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang mau memakainya, sedangkan yang dimaksud dengan fungsi perlindungan adalah bahwa suatu *finishing* dari suatu produk mebel harus dapat memberikan perlindungan sehingga mebel tersebut dapat menjalankan fungsinya sebagai perlengkapan dalam suatu rumah atau ruangan.

- **Fungsi keindahan dari *finishing***

Pada perkembangan berikutnya ternyata finishing juga berfungsi untuk memberikan keindahan pada suatu produk mebel. Semakin berkembangnya dan maju suatu peradaban maka kebutuhan terhadap nilai keindahan dan seni ini menjadi semakin penting. Suatu produk mebel sekarang ini tidak hanya dilihat dari fungsinya saja, tetapi semakin lama semakin dibutuhkan untuk dapat memenuhi selera dari pemakainya.

Fungsi estetika dari *finishing* ini pada saat ini menjadi semakin diperlukan bagi suatu produk mebel. Pada saat ini dimana teknologi dan informasi mengenai pembuatan mebel sudah menyebar dan dikuasai oleh sebagian besar pelaku industri mebel, maka fungsi suatu produk mebel hampir sudah dapat dipenuhi oleh semua produk mebel yang ditawarkan ke pasar. Pada kondisi ini maka kunci untuk menarik pembeli adalah dengan memberikan desain dan model yang bisa menarik dan cocok dengan selera para pembeli.

Karena itulah maka saat ini telah berkembang berbagai macam model dan desain produk mebel seperti: model klasik, model antik, model kontemporer, model minimalis dan lain-lain. Untuk melengkapi desain mebel tersebut maka suatu produk mebel membutuhkan suatu penampilan *finishing* yang sesuai dengan model-model tersebut.

Pada saat ini telah berkembang berbagai macam model *finishing* yang menyesuaikan dengan perkembangan model mebel tersebut misalnya *finishing* gaya antik, *finishing* gaya klasik, *simple finish*, *natural finish*, dan lain-lainnya. Proses *finishing* harus bisa menyesuaikan dengan model mebel yang sudah ada untuk bisa menghasilkan suatu produk mebel yang menarik dan disukai oleh banyak orang yang *akan membelinya*.

- **Fungsi perlindungan dari *finishing***

Pada jaman dulu saat pertama kali orang mengenal *finishing* untuk mebel, fungsi utamanya adalah untuk bisa memberikan perlindungan sehingga produk mebel tersebut dapat bisa digunakan lebih lama. Sampai sekarang tentu saja *finishing* mebel masih tetap diharapkan untuk dapat memberikan

perlindungan yang cukup. *Finishing* harus cukup kuat sehingga produk mebel itu dapat menjalankan fungsinya sebagai alat-alat untuk rumah tangga.

- **Hal yang perlu diperhatikan pada proses *finishing***

Setelah barang-barang mebel di *assembling* proses akhir adalah *finishing*. Sebelum di cat atau di plitur, mebel harus melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Persiapan (proses *bleaching*, merapikan paku, dan lain-lain)
- b. Pengamplasan pertama
- c. *Wood putty* (proses untuk menutup lubang-lubang besar pada kayu)
- d. *Wood filter* (proses untuk menutup pori dan serat kayu)
- e. Pengamplasan kedua

Tahapan-tahapan pengecatan ada beberapa jenis, tergantung dari hasil akhir yang diinginkan, yaitu sebagai berikut:

- a. *Finishing Opaque*
 - Primer
 - *Color coat (duco)*
- b. *Finishing Transparan*
 - *Sanding sealer*
 - *Top coat clear*

Kekuatan yang diharapkan oleh suatu produk mebel sangat tergantung dari kegunaan dari produk tersebut. Misalnya suatu *finishing* untuk produk *outdoor* mebel diharapkan dapat tahan terhadap cuaca udara luar seperti panas, dingin, hujan. *Finishing* untuk *indoor* mebel seperti *bed room* set harus bisa

membuat produk mebel itu dapat dibersihkan dengan mudah dan bisa digunakan tanpa mengotori pakaian atau benda yang diletakkan di atasnya.

Dari berbagai penjelasan mengenai bahan baku serta proses pembuatan mebel ini dapat diperjelas melalui diagram sebagai berikut:



Bagan 2.1: Bahan dan proses pembuatan mebel
Sumber: www.bi.go.id

Secara garis besar proses pembuatan mebel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.9: Proses pembuatan mebel
Sumber: www.tentangkayu.com

2.1.3.4 Gaya-Gaya Pada Sambungan Kayu

a. Gaya tarik

Bila yang bekerja gaya tarik, maka sambungan kedua batang kayu tersebut harus saling mengait agar tidak mudah lepas.

b. Gaya desak

Bila yang bekerja gaya desak, maka diusahakan agar permukaan batang yang disambung saling menempel rapat.

c. Gaya puntir (torsi)

Bila ada gaya puntir, maka sambungan kedua batang saling mencengkeram agar tidak mudah terjungkit lepas.

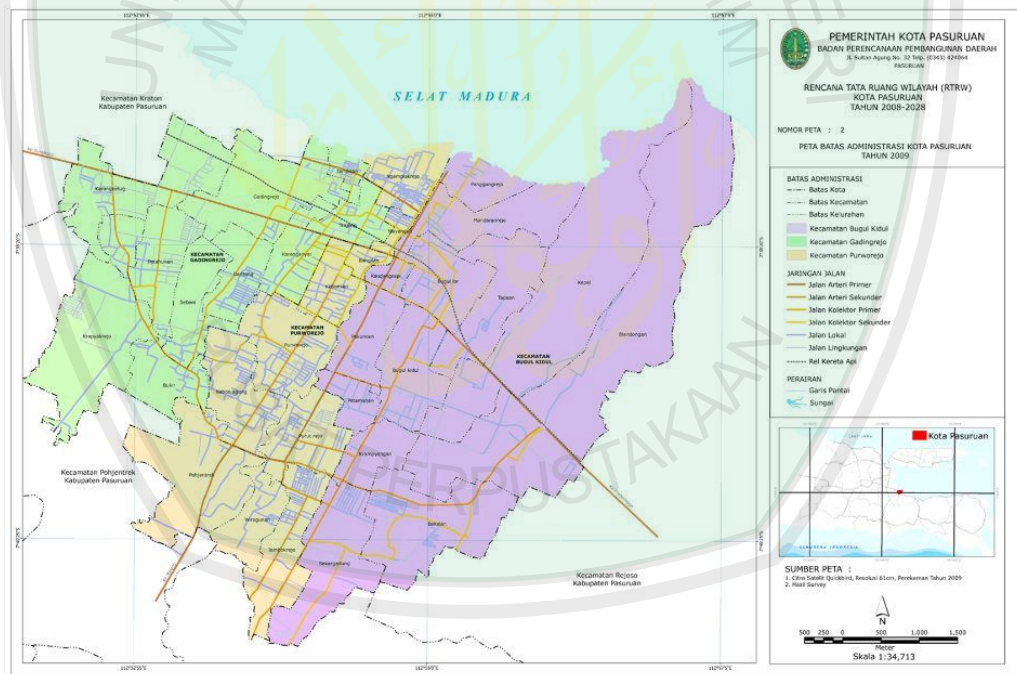
d. Gaya lintang dan momen

Gaya lintang akan menyebabkan sambungan akan saling bergeser, momen akan menyebabkan suatu lenturan, maka sambungan harus kuat dan kaku.

2.1.4 Gambaran Umum Kota Pasuruan

2.1.4.1 Letak Geografis Kota Pasuruan

Kota Pasuruan terletak antara $112^{\circ}45'$ - $112^{\circ}55'$ Bujur Timur dan $7^{\circ}35'$ - $7^{\circ}45'$ Lintang Selatan, merupakan wilayah dataran rendah dengan ketinggian rata-rata 4 m di atas permukaan air laut dengan kondisi permukaan tanah agak miring ke Timur dan Utara antara 0–3%. Sebelah Utara berbatasan dengan Selat Madura, sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Rejosu Kota Pasuruan, sedangkan sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Kraton dan sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Pohjentrek Kota Pasuruan.



Gambar 2.10: Peta Kota Pasuruan
Sumber: www.google.com

Kota Pasuruan mempunyai luas wilayah 36,58 km², yang terbagi menjadi 3 kecamatan dan 34 kelurahan. Wilayah Kota Pasuruan dilalui 6 sungai besar dengan total panjang 26,50 mm. Lokasi Kota Pasuruan yang berada di garis

khatulistiwa mempunyai perubahan iklim sebanyak dua jenis, yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Bulan Oktober sampai April merupakan musim penghujan, sedangkan bulan Mei sampai September merupakan musim kemarau.

2.1.4.2 Visi dan Misi Kota Pasuruan

Berdasarkan RPJPD Tahun 2006–2025, Pemerintah Kota Pasuruan mempunyai visi: “TERWUJUDNYA KOTA PASURUAN SEBAGAI KOTA PERNIAGAAN MENUJU MASYARAKAT MADANI DAN SEJAHTERA”. Untuk mencapai visi tersebut, maka misi pembangunan Kota Pasuruan 2006–2025 diarahkan pada:

1. Mengembangkan Kota Pasuruan Kota Perdagangan, Industri dan Jasa berbasis ekonomi kerakyatan dan berkelanjutan.
2. Mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik (*Good Governance*).
3. Mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas.
4. Mewujudkan keswadayaan masyarakat dan harmonisasi sosial.
5. Mengaktualkan pengalaman nilai–nilai keagamaan dan kelokalan.

(www.pasuruan.go.id)

2.2 Tinjauan Tema: *High-Tech Architecture of Wood*

Menurut *Colin Davies*, dalam bukunya *High-Tech Architecture*, pengertian *high-tech* dalam arsitektur berbeda dengan pengertian *high-tech* dalam industri. Bila dalam industri pengertian *high-tech* diartikan sebagai teknologi canggih seperti elektronik, komputer, robot, silikon chips, mobil sport dan sejenisnya. Sedangkan dalam arsitektur, *high-tech* diartikan sebagai suatu aliran arsitektur yang bermuara pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar-

besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik yang menjadi referensi arsitektur *high-tech* adalah bangunan yang terbuat dari material sintesis seperti logam, kaca, dan plastik.

High-tech adalah sistem penggunaan teknologi tinggi, akan tetapi pada kenyataannya *high-tech* memiliki pengertian yang lebih luas. *High-tech* merupakan buah pemikiran modern abad ke-20 yang mempopulerkan penggunaan material industri. Wujudnya dipaparkan dalam buku yang berjudul *High Tech: The Industrial Style and Source Book for The Home* oleh Joan Kron pada tahun 1978. Buku ini menunjukkan bagaimana memadukan produk industri seperti sistem rak gudang dan penutup lantai pabrik untuk sebuah rumah.

Dalam arsitektur sering digunakan istilah *high-tech* untuk menginterpretasikan sebuah sistem teknologi yang digunakan pada suatu bangunan untuk menggambarkan keberhasilan teknologi canggih yang dicapai pada saat itu, seperti yang terlihat pada arsitektur Pusat *Georges Pompidou*, Paris (1972-7) karya *Renzo piano* dan *Richer Rogers* yang memperlihatkan penggunaan material-material kaca dan logam dengan mengekspose secara transparan bentuk-bentuk jaringan dalam bangunan serta berbagai fungsi-fungsi layanan seperti *escalator*, *walkways* dan ornamen-ornamen diluar gedung.

Sejarah perkembangannya istilah *high-tech* masih tetap digunakan sejak pertama kali muncul pada awal 1970-an hingga sekarang dengan perkembangan teknologi yang semakin tinggi dan canggih. Hal ini memperlihatkan tidak adanya kelas khusus sebuah teknologi untuk dikatkan sebagai *high-tech* mengingat perkembangan teknologi selalu bergeser dari waktu ke waktu.

Berdasarkan sejarahnya istilah *high-tech* telah disimpulkan sebagai teknologi tercanggih saat ini (teknologi terkini) yang diambil dari penggeneralisasian periode perkembangan teknologi dimana disepakati bahwa perkembangan teknologi yang dimulai pada tahun 1970 dikategorikan sebagai *high-tech* (teknologi tinggi) sehingga sistem teknologi pada era 1960 ke bawah telah dipertimbangkan saat sekarang untuk tidak memasukkan kedalam kategori *high-tech* dan pernyataan yang paling baru bahwa semua penemuan teknologi dari tahun 2000 hingga kedepan dapat dianggap sebagai *high-tech* (teknologi tinggi). Adapun Menurut *Charles Jencks* dan *Norman Foster* terdapat prinsip-prinsip mendasar dalam perwujudan suatu bangunan *High-Tech*.

Prinsip-prinsip tersebut antara lain adalah:

- ❖ *Inside-out* (penampakan bagian luar-dalam), area servis dan struktur dari sebuah bangunan selalu lebih ditonjolkan pada eksteriornya.
- ❖ *Celebration of Process* (keberhasilan suatu perencanaan), penekanan terhadap pemahaman tentang bagaimana, mengapa, dan apa konstruksi yang digunakan dari sebuah bangunan.
- ❖ *Bright Flat Colouring* (pewarnaan yang cerah dan merata), pewarnaan cerah dan merata akan memperkuat karakter bangunan.
- ❖ *Transparency, Layering, and Movement* (transparan, pelapisan, dan pergerakan), kesan transparan, pelapisan, dan pergerakan ini menunjukkan adanya ekspresi kejujuran terhadap desain bangunan.

- ❖ *A Lightweight Fillgree of Tensile Members* (baja-baja sebagai penguat), terdapat struktur baja yang digunakan sebagai penguat bentuk bangunan.
- ❖ *Optimistic Confidence in Scientific Culture* (optimis terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi), keyakinan terhadap teknologi akan mampu memberikan kemudahan bagi para penggunanya.

Menurut Charles Jenks dalam buku *High-Tech Maniera*, elemen servis dan struktur pada suatu bangunan *high-tech* hampir selalu diperlihatkan di eksteriornya sebagai ornamen dan sculpture. Bangunan *high-tech* juga diperlihatkan dengan menggunakan kaca buram maupun transparan, ducting yang saling tumpang tindih, penggunaan warna pada tangga, eskalator dan lift dengan warna-warna cerah yang bertujuan membedakan fungsi masing-masing elemen struktur dan servis. Arsitektur *high-tech* merupakan suatu kejujuran yang menyatakan dengan jelas fungsi-fungsi elemen bangunannya, misalnya yang mana tangga, lift, dan lainnya.

Terkait dengan *High-Tech Architecture of Wood*, pendekatan ini diambil karena kayu merupakan bahan bangunan yang sering digunakan dengan pertimbangan tampilan maupun kekuatan. Dari aspek kekuatan, kayu cukup kuat dan kaku walaupun bahan kayu tidak sepadat bahan baja atau beton. Kayu mudah dikerjakan dan disambung dengan alat relatif sederhana.

Jika digunakan untuk menerima beban, kayu memiliki karakter kekuatan yang berbeda dari bahan baja maupun beton terkait dengan arah beban dan pengaruh kimiawi. Karena struktur serat kayu memiliki nilai kekuatan yang

berbeda saat menerima beban. Kayu memiliki kekuatan lebih besar saat menerima gaya sejajar dengan serat kayu dan lemah saat menerima beban tegak lurus arah serat kayu.



Gambar 2.11: *High-tech wood*
Sumber: www.apartmenttherapy.com

- Sistem Struktur dan Sambungan dalam Konstruksi Kayu

Beberapa contoh sistem struktur kayu antara lain adalah:

LAMELLA

Konstruksi lamella merupakan suatu cara untuk membuat permukaan lengkung tunggal atau ganda dari potongan-potongan kecil kayu. Konstruksi yang menarik ini dapat digunakan untuk membuat permukaan silindris berbentang besar, juga untuk struktur kubah. Sistem ini sangat banyak digunakan, terutama pada struktur atap.

PELENGKUNG

Bentuk pelengkung standar dapat dibuat dari kayu. Elemen berlapisan paling sering digunakan. Hampir semua bentuk pelengkung dapat dibuat dengan menggunakan kayu. Bentang yang relatif panjang dapat saja diperoleh. Struktur-

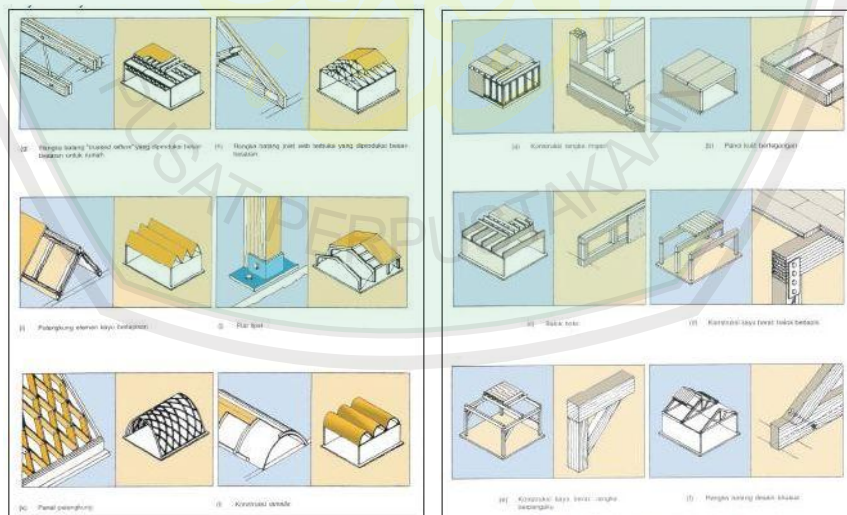
struktur ini umumnya berguna sebagai atap saja. Kebanyakan bersendi dua atau tiga, dan tidak dijepit.

PLAT LIPAT DAN PANEL PELENGKUNG

Banyak struktur plat lengkung atau plat datar yang umumnya berupa elemen berbentang satu, yang dapat dibuat dari kayu. Kebanyakan struktur tersebut menggunakan kayu lapis.

BALOK BOKS

Perilaku yang diberikan oleh kotak balok dari kayu lapis yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagai ukuran bentang dan kondisi pembebanan. Sistem yang demikian sangat berguna pada situasi bentang besar atau apabila ada kondisi beban yang khusus. Balok boks dapat secara efisien mempunyai bentang lebih besar daripada balok homogen maupun balok berlapis.



Gambar 2.12: Sistem Struktur konstruksi kayu
Sumber: Schodek, 1999

- Keterkaitan prinsip *high-tech* dengan konstruksi kayu

Adapun keterkaitan antara prinsip-prinsip *high-tech* dengan konstruksi kayu dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Keterkaitan prinsip *high-tech* dengan konstruksi kayu

No.	<i>High-tech by Charles Jencks</i>	<i>High-tech of Wood</i>
1.	<i>Inside-out</i> (penampakan bagian luar-dalam)	- Konstruksi kayu lamella dapat mewakili prinsip <i>inside-out</i>
2.	<i>Celebration of Process</i> (keberhasilan suatu perencanaan),	- Banyak model <i>extreme</i> dari sistem sambungan dan konstruksi kayu yang menunjukkan keberhasilan suatu perencanaan
3.	<i>Bright Flat Colouring</i> (pewarnaan yang cerah dan merata),	- Pada prinsip pewarnaan, <i>high-tech of wood</i> lebih memunculkan warna asli dari kayu tersebut
4.	<i>Transparancy, Layering, and Movement</i> (transparan, pelapisan, dan pergerakan)	- Pada prinsip ini sistem konstruksi kayu juga banyak menunjukkan adanya suatu pelapisan dan pergerakan
5.	<i>A Lightweight Fillgree of Tensile Members</i> (baja-baja sebagai penguat)	- Pada prinsip ini kurang sesuai dengan sistem konstruksi kayu
6.	<i>Optimistic Confidence in Scientific Culture</i> (optimis terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi)	- Terkait dengan teknologi, sistem konstruksi kayu pada dasarnya memberi kemudahan dalam pengembangan struktur-struktur lain.

Sumber: Hasil Analisis 2012

- Konstruksi rangka batang kayu

Pemakaian rangka batang untuk struktur kayu

memungkinkan terbentuknya ruang terbuka yang luas dan partisi/penyekat ruang dapat dirubah tanpa harus mempertimbangkan integritas struktural dari bangunan. Alasan penggunaan rangka batang antara lain:

1. Sangat bervariasi bentuknya
2. Dapat menampilkan keindahan khusus
3. Dapat melayani bentang relatif panjang

4. Memungkinkan kemudahan penyelenggaraan sistem instalasi bangunan
5. Kompatibel terhadap elemen struktur lain, misal beton maupun baja.



Gambar 2.13: Contoh penggunaan struktur rangka batang kayu
Sumber: www.crayonpedia.org

- Struktur pelengkung kayu

Struktur pelengkung kayu telah banyak digunakan untuk mendapatkan ruang cukup lapang pada bangunan tempat ibadah, bangunan rekreasi hingga hanggar terlebih saat teknologi kayu laminasi/glulam ditemukan. Struktur ini disusun dari struktur tarikan di bagian bawah dan struktur tekan di bagian pelengkung atas. Struktur bagian bawah bisa berbentuk lengkung atau lurus. Jika lurus maka atap bangunan akan membentuk seperti payung. Sedangkan jika bagian bawah lengkung simetris dan berpusat pada satu pusat, maka atap dome akan menyerupai bola.



Gambar 2.14: Struktur pelengkung kayu
Sumber: www.crayonpedia.org

2.3 Tinjauan Kajian Keislaman

2.3.1 Tinjauan Kajian Keislaman Terhadap Objek

Dasar pemikiran perancangan Pusat Pemasaran Mebel di Kota Pasuruan adalah kebutuhan manusia untuk memasarkan suatu barang serta keinginan untuk pemenuhan kebutuhan akan barang tersebut. Pada prinsipnya kegiatan pemasaran terkait seluruhnya dengan syariat Islam, dimana seluruh kegiatan pemasaran harus sejalan dengan tujuan dari konsumsi itu sendiri. Konsumsi seorang muslim dilakukan untuk mencari *falah* (kebahagiaan) demikian pula pemasaran dilakukan untuk mengenalkan barang dan jasa guna *falah* tersebut.

Dalam Al-Qur'an juga dijelaskan hal yang berkaitan dengan penyampaian sesuatu dalam Surat Al-An'am [6]: 143 yang berbunyi,

..... نَبِّئُونِي بِعِلْمٍ إِن كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿١٤٣﴾

“Terangkanlah kepadaku dengan berdasar pengetahuan jika kamu memang orang-orang yang benar”. (Al-An'am [6]:143)

Menurut tafsir Ibnu Katsir maksud dari ayat ini adalah ceritakanlah dengan penuh keyakinan apa yang kalian ketahui tentang suatu hal tersebut dengan berdasar pengetahuan.

Dalam sebuah pemasaran tidak lepas dari etika pemasaran, karena etika pemasaran ini sangat penting dalam proses pemasaran. Kegiatan pemasaran seharusnya dikembalikan pada karakteristik yang sebenarnya, yakni religius, beretika, realistis dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Dalam Islam tidak dibenarkan jika suatu proses pemasaran terjadi kecurangan ataupun

perbuatan yang melampaui batas, karena perbuatan tersebut termasuk golongan orang-orang yang berbuat dzalim, seperti yang dijelaskan dalam Surat Al-Baqarah [2]: 229 yang berbunyi,

.....وَمَنْ يَتَعَدَّ حُدُودَ اللَّهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿٢٢٩﴾

“Barangsiapa yang melanggar hukum-hukum Allah mereka Itulah orang-orang yang zalim”. (Al-Baqarah [2]:229)

Menurut tafsir Ibnu Katsir ayat ini menjelaskan bahwa syariat-syariat yang telah ditetapkan-Nya bagi kalian merupakan hukum-hukum-Nya, maka janganlah kalian melanggarnya.

2.3.2 Tinjauan Kajian Keislaman Terhadap Tema

Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan mutakhir memberikan inspirasi bagi para arsitek dalam mewujudkan sebuah bangunan yang memiliki kriteria tersebut. Salah satunya ialah munculnya bangunan-bangunan bertema *high-tech*. Bangunan bertema *high-tech* ini lebih mengedepankan sistem struktur yang dipakai, sedangkan struktur tersebut merupakan suatu pokok yang menjadikan bangunan dapat berdiri kokoh.

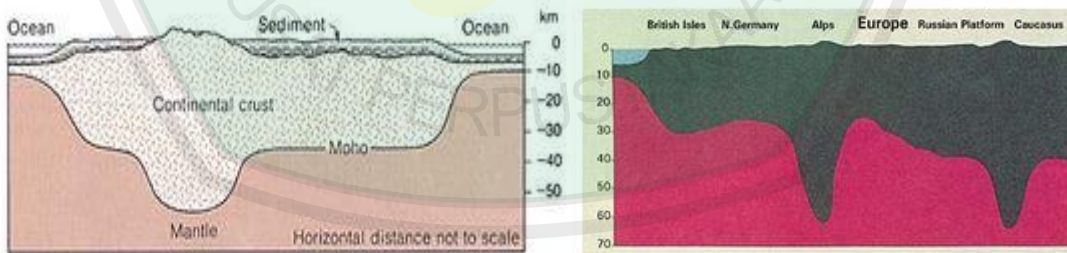
Jauh sebelum perkembangan teknologi yang semakin canggih, dalam Islam telah digambarkan penjelasan yang berkaitan dengan masalah struktur. Seperti yang dijelaskan dalam Surat An-Naba' [78]: 6-7 yang berbunyi,

أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَرْضَ مَهْدًا ﴿٦﴾ وَالْجِبَالَ أَوْتَادًا ﴿٧﴾

“Bukankah Kami telah menjadikan bumi itu sebagai hamparan Dan gunung-gunung sebagai pasak”. (An-Naba' [78]: 6-7)

Menurut tafsir Ibnu Katsir ayat tersebut menjelaskan bahwa dibentangkan bagi mereka sehingga bumi menjadi tenang, diam, dan permanen. Dia telah menjadikan gunung-gunung itu sebagai pasak yang dipancangkan dan tancapkan serta tetapkan sehingga menjadi diam dan tidak mengguncangkan para penghuni yang ada di atasnya. Dari hal ini dapat dilihat bahwa Allah SWT menciptakan gunung sebagai suatu struktur yang ada dalam bumi ini.

Terkait dengan tema high-tech, pasak ini dapat diartikan sebagai pondasi yang kuat dari bumi ini untuk mencegah goyangnya tanah. Selain itu penjelasan tersebut memberi kita pengetahuan bahwa jauh sebelum ditemukannya sistem struktur yang berbagai macam sekarang ini, Allah SWT telah memberikan contoh atau gambaran tentang struktur tersebut.



Gambar 2.15: Gunung sebagai pasak
Sumber: www.google.com

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa Allah SWT menciptakan segala sesuatu tidak ada yang tidak bermanfaat, semuanya seimbang memiliki fungsinya masing-masing. Seperti yang dijelaskan dalam Surat Al-Mulk [67]: 3 yang berbunyi,

الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَوَاتٍ طِبَاقًا ۗ مَا تَرَىٰ فِي خَلْقِ الرَّحْمَنِ مِن تَفَوُّتٍ ۗ فَارْجِعِ الْبَصَرَ هَلْ

تَرَىٰ مِن فُطُورٍ ﴿٦٧﴾

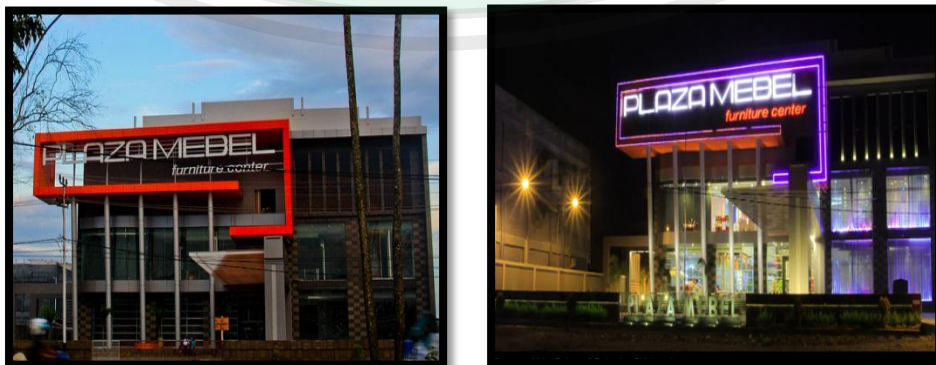
“Yang telah menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. kamu sekali-kali tidak melihat pada ciptaan Tuhan yang Maha Pemurah sesuatu yang tidak seimbang. Maka lihatlah berulang-ulang, Adakah kamu Lihat sesuatu yang tidak seimbang?”. (Al-Mulk [67]:3)

Menurut tafsir Ibnu Katsir ayat di atas menjelaskan bahwa segala sesuatu ciptaan Allah SWT itu saling bersesuaian dan seimbang, tidak ada pertentangan, benturan, ketidakcocokan, kekurangan, aib, dan kerusakan. Kemudian lihatlah ke langit dan telitilah apakah terdapat cacat, kekurangan, kerusakan, atau ketidakseimbangan padanya.

2.4 Studi Banding

2.4.1 Studi Banding Objek

Plaza Mebel Pekanbaru



Gambar 2.16: Plaza Mebel Pekanbaru
Sumber: plazamebel.com

Plaza Mebel Pekanbaru terletak di Jalan Soekarno Hatta No. 89 A Pekanbaru, bangunan ini berdiri di lahan seluas lebih kurang 9000 meter persegi ini, terdiri dari tiga lantai dengan kapasitas parkir 50 unit kendaraan dengan fasilitas Musholla, tempat bermain anak dan coffee shop.

Plaza Mebel Pekanbaru ini mengusung konsep 4 P, yaitu *Place* (mengambil lokasi usaha yang strategis), *Product* (menghadirkan produk terlengkap dari beragam brand-brand ternama), *Price* (harga terbaik dan terjangkau) dan *Promotion* (memberikan informasi produk yang seluas-luasnya).

Di lantai satu Plaza Mebel dapat disaksikan puluhan perabotan bermerek terpajang dengan posisi yang indah. Penataan letak yang sempurna memberikan kesan bertamu ke sebuah rumah, daripada menghadapi pertokoan furnitur. Konsep tata letak ini ditujukan agar konsumen bisa memahami penyesuaian perabotan dengan keadaan ruangan yang mereka miliki. Dengan posisi yang sangat mirip di penempatan aslinya, tak sulit melihat keserasian perabotan tersebut dengan semua benda di dalam ruangan.

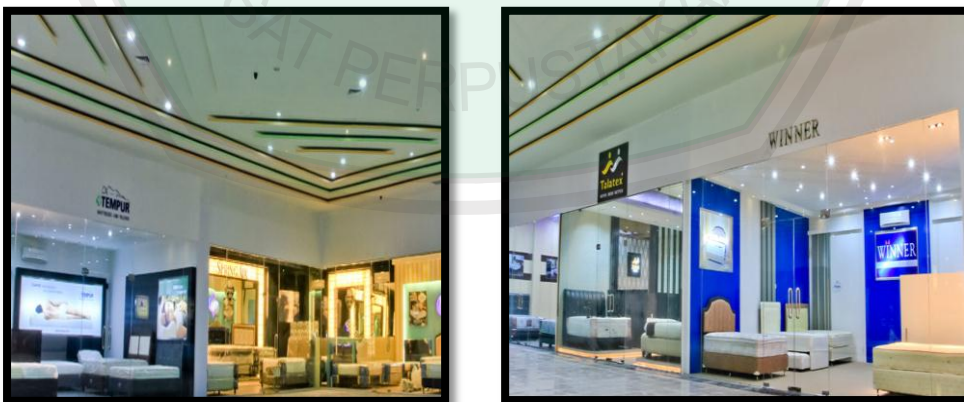
Kelebihan pada tempat Plaza Mebel Pekanbaru ini adalah memasarkan beragam brand-brand internasional yang di display secara eksklusif dengan penataan layaknya di rumah sendiri.

- Ruang-ruang Plaza Mebel Pekanbaru



Gambar 2.17: Interior Plaza Mebel Pekanbaru
Sumber: plazamebel.com

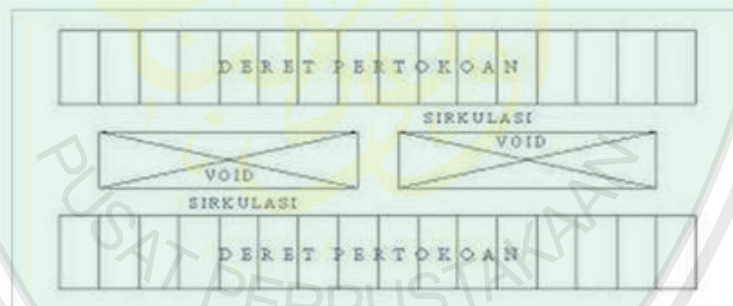
Ruang-ruang dalam Plaza Mebel Pekanbaru ini terlihat cukup mewah dengan tampilan yang serba modern, seperti yang terlihat pada gambar di atas. Permainan cahaya lampunya juga memberikan nuansa mewah dalam bangunan tersebut.



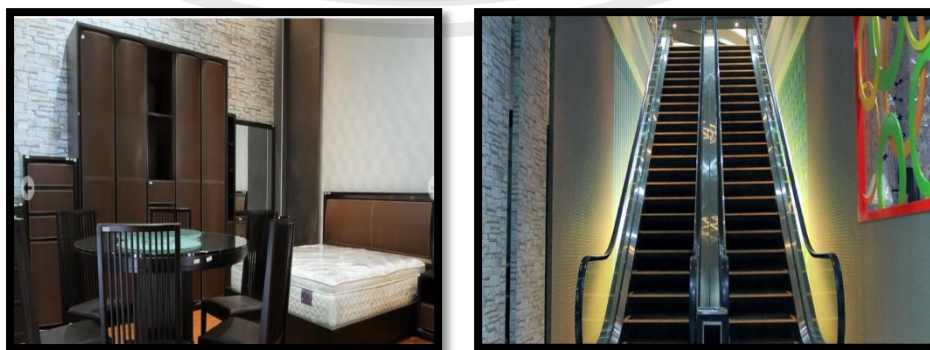


Gambar 2.18: Display Plaza Mebel Pekanbaru
 Sumber: plazamebel.com

Dari ruang-ruang interior tersebut dapat dilihat bahwa Plaza Mebel ini menggunakan tata letak dan tipe retail sebagai berikut:



Gambar 2.19: Tata letak Plaza Mebel Pekanbaru
 Sumber: Hasil Analisis 2012



Gambar 2.20: Perletakan perabot dan escalator
 Sumber: plazamebel.com

Penempatan perabot ditata sebaik mungkin, sehingga orang tertarik untuk melihatnya. Perletakan escalator di desain pada ruangan yang dibatasi oleh dinding pembatas, sehingga memberikan suasana yang berbeda serta merasakan adanya suatu perpindahan untuk menuju lantai berikutnya.



Gambar 2.21: Ruang-ruang penunjang Plaza Mebel Pekanbaru
Sumber: www.google.com

-Struktur Plaza Mebel



Gambar 2.22: Plaza Mebel Pekanbaru
Sumber: www.google.com

Struktur yang digunakan dalam Plaza Mebel ini adalah struktur beton bertulang, hal ini dapat terlihat ketika Plaza tersebut sedang dalam proses pengerjaan. Selain itu pemberian tambahan kolom-kolom berbentuk pipa untuk memperkuat penggunaan kanopi pada bangunan.

2.4.2 Studi Banding Tema

Metropol Parasol, Seville, Spanyol

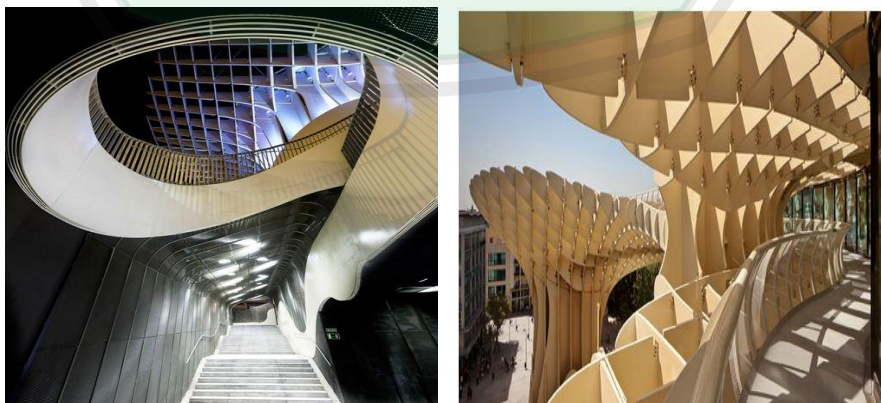


Gambar 2.23: Metropol Parasol
Sumber: www.google.com

- **Proyek:** Metropol Parasol, Seville, Spanyol
- **Fungsi:** museum arkeologi, pasar tani, plaza, dan restoran
- **Luas kawasan:** 18.000 meter persegi
- **Luas bangunan:** 5.000 meter persegi
- **Luas lantai:** 12.670 meter persegi
- **Jumlah lantai:** 4 lantai
- **Tinggi bangunan:** 28,50 meter
- **Struktur:** beton, kayu, dan baja
- **Periode merancang:** 2004-2005
- **Periode konstruksi:** 2005-2011

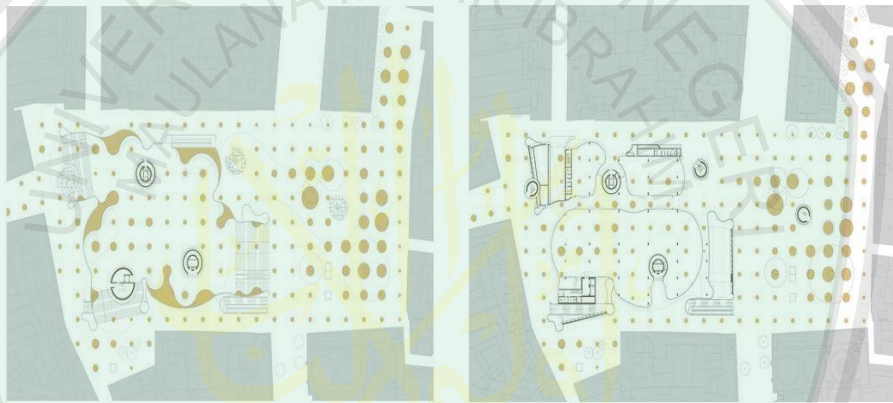
Metropol Parasol dirancang oleh arsitek J.H. Mayer dan menjadi ikon baru untuk kota Seville. Bangunan ini merupakan bangunan dengan struktur kayu terbesar di dunia. Metropol merupakan jalinan panel-panel kaku dari kayu seperti kue wafel dengan dasar beton dan diperkuat dengan baja, yang diposisikan sedemikian rupa sehingga membentuk kanopi-kanopi dan gang-gang di bawah payung.

Metropol Parasol adalah desain kontemporer yang mengeksplorasi potensi Plaza de la Encarnacion menjadi baru dan modern, pusat urban masa kini. Desain dan ide Metropol Parasol adalah untuk memberi perlindungan dari panas matahari tanpa meninggalkan bagian-bagian yang bersejarah, seperti kehadiran puing-puing masa Romawi berupa tiang-tiang, payung sebagai naungan, serta permainan cahaya dan bayang-bayang ketika memandang dari sudut yang berbeda. Bentuk Metropol Parasol ini sangat kreatif karena dapat menciptakan rencana geometris berulang seperti patung. Metropol Parasol merupakan tempat di Sevilla yang dijadikan sebagai salah satu tujuan paling menarik di dunia budaya.



Gambar 2.24: Interior Metropol Parasol
Sumber: www.google.com

Perancang, Jurgen H. Mayer, mengatakan "bentuk bangunan ini terinspirasi oleh kubah katedral Sevilla", hasil karyanya ini disebut katedral tanpa dinding. Interior bangunan Metropol Parasol ini begitu indah dengan penggunaan warna yang agak gelap, namun tetap mendapatkan pencahayaan yang alami dari perulangan bentuk-bentuk kayu yang ada di atasnya. Selain itu perpaduan antara kayu dan besi pada ruangan tersebut semakin memberi kesan elegan terhadap bangunan.



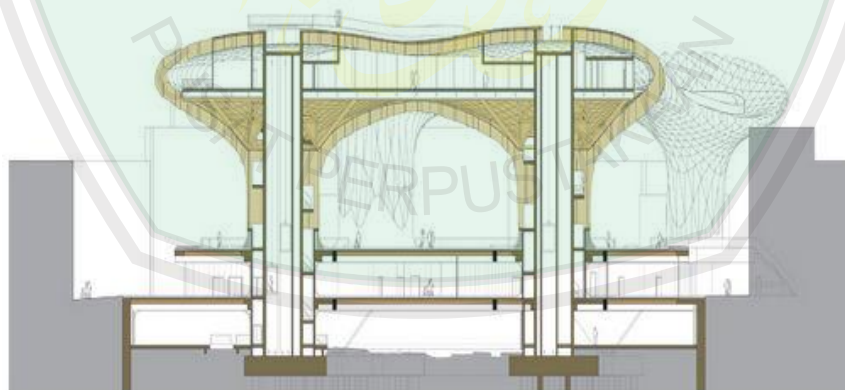
Gambar 2.25: Denah Metropol Parasol
Sumber: www.google.com





Gambar 2.26: Proses Pembangunan Metropol Parasol
 Sumber: www.google.com

Dasar dari bangunan ini juga tak lepas dari struktur beton yang terlihat seperti gambar diatas. Lubang yang digunakan sebagai inti core bangunan tersebut juga digunakan sebagai tempat lift. Beton tersebut juga menghubungkan antara lubang satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.27: Potongan Metropol Parasol
 Sumber: www.google.com

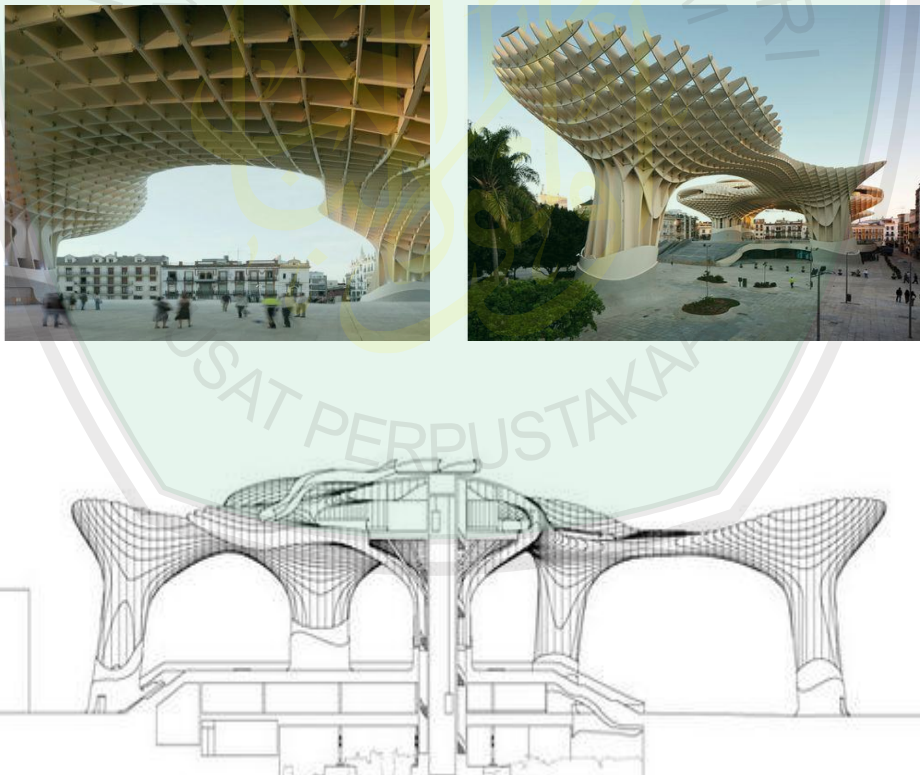
Dari gambar potongan tersebut dapat terlihat bahwa didalam lubang yang tertutupi oleh struktur kayu terdapat lift yang menghubungkan tiap lantainya.

Bentuknya yang seperti jamur saling berkaitan memberi kesan perlindungan terhadap pengguna yang ada didalamnya.

Adapun pondasi dari bangunan tersebut menggunakan pondasi caison dan pondasi rongga, pondasi caison merupakan sistem top down dengan perkakuan elemen dinding struktur, sedangkan pondasi rongga atau ruang merupakan pondasi dengan perkakuan pancang.

- Beberapa gambar lain dari *Metropol Parasol, Seville, Spanyol*

Struktur pada kayu-kayu tersebut merupakan struktur balok grid dan lamela, yaitu struktur balok silang rapat dengan elemen yang tipis.



Gambar 2.28: Struktur Metropol Parasol
Sumber: www.google.com