

## BAB VI

### KONSEP PERANCANGAN

#### 6.1 TEMA

##### 6.1.1 Interpretasi Tema

Film dewasa ini telah memiliki cakupan makna yang luas. Ketika itu—awal tahun 1900-an, film lahir sebagai tontonan umum yang semata-mata menjadi alternatif bisnis besar jasa hiburan. Kini, pemaknaan film meluas bukan hanya dari pendefinisian saja tapi juga dari segi fungsi dan media penyampaian. Pemaknaan film membentangkan sayapnya seiring dengan perkembangan teknologi dan sosial budaya masyarakat setempat.

Dalam konteksnya di Indonesia, pemaknaan film juga turut berkembang walaupun tidak secepat negara-negara Eropa maupun Amerika. Perkembangan film di Indonesia yang ketika tahun 1990-an mengalami keterpurukan membuktikan bahwa film mampu melakukan kelahiran kembali untuk kemudian menembus seluruh lapisan masyarakat, juga lapisan menengah dan atas, termasuk lapisan intelektual dan budayawan.

Film merupakan media komunal dan cangkakan dari berbagai teknologi dan unsur-unsur kesenian. Ia cangkakan dari perkembangan teknologi fotografi dan rekaman suara. Juga komunal berbagai kesenian baik seni rupa, teater, sastra, arsitektur hingga musik. Maka kemampuan bertumbuh film sangatlah bergantung pada tradisi bagaimana unsur-unsur cangkakan teknologi dan unsur seni dari film—yang dalam masyarakat masing-masing berkembang pesat—dicangkok dan dihimpun. Dengan demikian tidak tertinggal dan mampu bersaing dengan teknologi media, dan seni lainnya.

Sejarah film Indonesia menunjukkan unsur-unsur cangkakan dan komunal dari film tak mengalami pertumbuhan berarti. Akibatnya ketika masyarakat dimanjakan unsur visual dan audio, dari perkembangan teknologi media dan seni lainnya seperti televisi, seni rupa, dan lain-lain, masyarakat Indonesia tak mendapatkannya dalam film.<sup>15</sup> Hasilnya, pemaknaan film dalam konteks masyarakat Indonesia secara umum masih hanya sebatas bagian dari hiburan semata. Padahal, dalam kaitannya dengan perancangan Sinematek Indonesia ini, film merupakan sebuah aset sejarah dan media komunikasi berharga yang patut dilestarikan dan dibudayakan ke dalam masyarakat.

---

<sup>15</sup> Disarikan dari tulisan Garin Nugroho: *Krisis sebagai Momentum Kelahiran*. Kompas, Agustus 1991.

Intensi dan pendekatan yang coba perancang lakukan dalam merancang interior Sinematek Indonesia adalah bagaimana **menciptakan sebuah ruang publik yang mampu mendekatkan film ke dalam masyarakat secara efektif**. Bukan hanya sebagai hiburan bagian dari gaya hidup, melainkan mencakup seluruh aspek penting film sebagai media apresiasi dan dokumentasi sejarah bangsa Indonesia.

Dalam konsep perancangan interior, interpretasi dari kata "film" dimetaforakan menjadi "*a window to the world*", atau dalam Bahasa Indonesia berarti "jendela dunia". Jendela dunia adalah penerjemahan dari fungsi utama fasilitas Sinematek Indonesia, yang mencakup:

- Sebuah dialog antar-bangsa
- Sebuah pengalaman dan eksplorasi film melalui ruang
- Sebuah cermin sejarah film bangsa

Sinematek Indonesia sebagai *a window to the world* menjadi semacam perenungan terhadap film Indonesia yang semakin berkembang seiring kemajuan ekonomi kreatif bangsa ini. Dalam mendesain, perancang juga memfokuskan diri untuk **menciptakan ruang yang menstimulus penggunaannya untuk berpikir lebih kreatif**. Sehingga ruang yang ada diharapkan merupakan ruang yang dapat memberikan pengalaman yang baru, kreatif, dan *unexpected*.

### 6.1.2 Pendekatan Tema

Beberapa pendekatan tema yang diambil diantaranya:

#### 6.1.2.1 Pendekatan Berdasarkan Metafora

Kata "film" memiliki pemaknaan yang luas, namun secara khusus dapat dimetaforakan menjadi istilah *a window to the world*. Istilah jendela dunia ini menjadi konsep utama dalam merancang interior Sinematek Indonesia. Jendela dunia layaknya sebuah jendela pada umumnya, membuka hubungan dalam dengan luar—dalam hal ini hubungan antara masyarakat dengan film. Dalam penerapannya, perancang mencoba menciptakan ruang yang sedikit unik dan berbeda dengan menggunakan dua tema yang mewakili konsep jendela dunia tersebut, yaitu:

##### a. *Imajinatif*

Fasilitas Sinematek Indonesia membutuhkan desain ruang yang kreatif dan eksploratif agar menstimulus penggunaannya untuk memaknai film secara kreatif pula. Lewat imajinasi yang kontras dalam pengaplikasian konsep *a window to the world*, diharapkan tercipta image baru yang lebih *fresh* serta menarik bagi Sinematek Indonesia.

**b. Akrab**

Hubungan antara masyarakat dengan film tidak dapat dicapai secara efektif dalam suasana yang kaku, sehingga diperlukan keakraban dalam desain. Sinematek Indonesia membutuhkan ruang publik yang mampu mendekatkan film kepada masyarakat sekaligus membuka wawasan melalui keakraban berdialog.

**6.1.2.2 Pendekatan Berdasarkan Tujuan dan Fungsi**

Secara umum, Sinematek Indonesia memiliki tujuan dan fungsi sebagai berikut:

- Mengoptimalkan peran Sinematek Indonesia sebagai pusat dokumentasi film nasional yang memberi kesempatan untuk membuka wawasan dan pengetahuan terhadap bidang sinema melalui informasi film, yang dipadukan dengan program kegiatan sosialisasi, pertunjukkan, ekshibisi, dan perniagaan.
- Menciptakan tempat berinteraksi, komunikasi, belajar, sosialisasi, rekreasi, dan berkarya bagi masyarakat perfilman Indonesia.
- Menciptakan iklim berkarya dan berapresiasi terhadap perkembangan perfilman Indonesia, khususnya bagi kalangan sineas muda.

Oleh karena itu maka sebuah Sinematek Indonesia mempunyai sifat:

- Keakraban/persamaan minat
- Komunikatif
- Interaktif
- Apresiatif
- Kreatif
- Edukatif/informatif

**6.1.3 Kesimpulan**

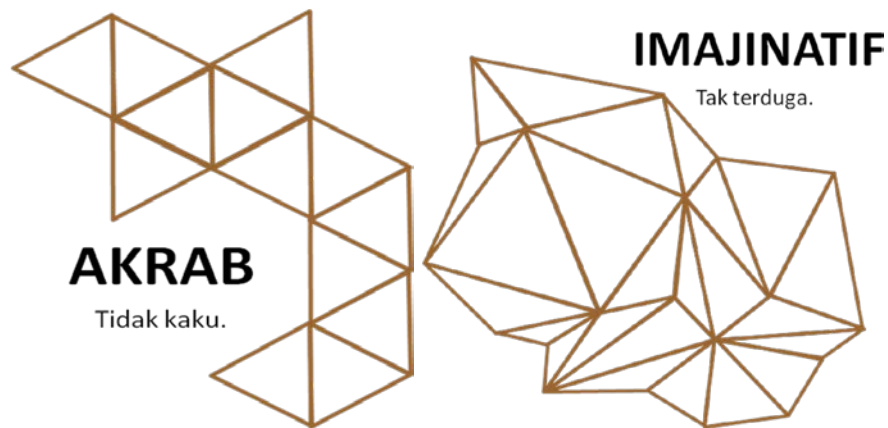
Berdasarkan dua metode pendekatan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keduanya merujuk pada keinginan/intensitas untuk **menghadirkan suatu keakraban lewat pengalaman ruang yang kreatif** dalam merancang interior Sinematek tersebut. Pengalaman ruang tersebut selain bertujuan untuk mendekatkan film kepada masyarakat sebagai bagian dari sejarah bangsa juga bertujuan untuk menciptakan *image* baru bagi Sinematek Indonesia.

Lebih khusus, perancang mengusung tema *a window to the world*, dimana pengguna akan diajak untuk berpetualang dalam dunia baru yang tak terduga. Pengguna akan ditantang untuk berimajinasi dan berpetualang dalam kolam ide yang tidak hanya seru tapi juga menantang

keaktivitas dalam memandang film sebagai aset sejarah bangsa Indonesia yang patut dilestarikan dan dihargai.

## 6.2 BENTUK

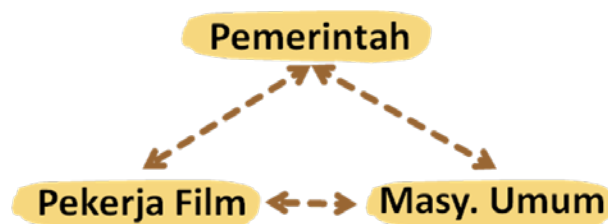
Secara harfiah, *a window* atau sebuah jendela terbentuk dari bentukan-bentukan geometris dasar; kotak, lingkaran, dan segitiga. Perancang mengambil bentukan segitiga sebagai konsep bentuk perancangan Sinematek Indonesia ini. Bentuk dasar segitiga tersebut kemudian diolah menjadi bentuk-bentuk rumit sesuai dengan tema yang ingin dicapai.



Gambar 6.1 Studi aplikasi bentuk segitiga ke dalam tema

Pemilihan bentuk segitiga sebagai bentuk dasar didasari oleh pemahaman bahwa secara psikologis, bentuk segitiga memiliki makna kreatif–kotak berarti kemampuan, dan lingkaran berarti kemauan. Sehingga konsep perancangan yang ingin dicapai dapat lebih efektif apabila menggunakan bentuk segitiga. Segitiga juga bermakna power/energi, pergerakan dinamis, serta kontroversi/sensasi, yang kesemua makna tersebut sejalan dengan konsep utama perancangan.

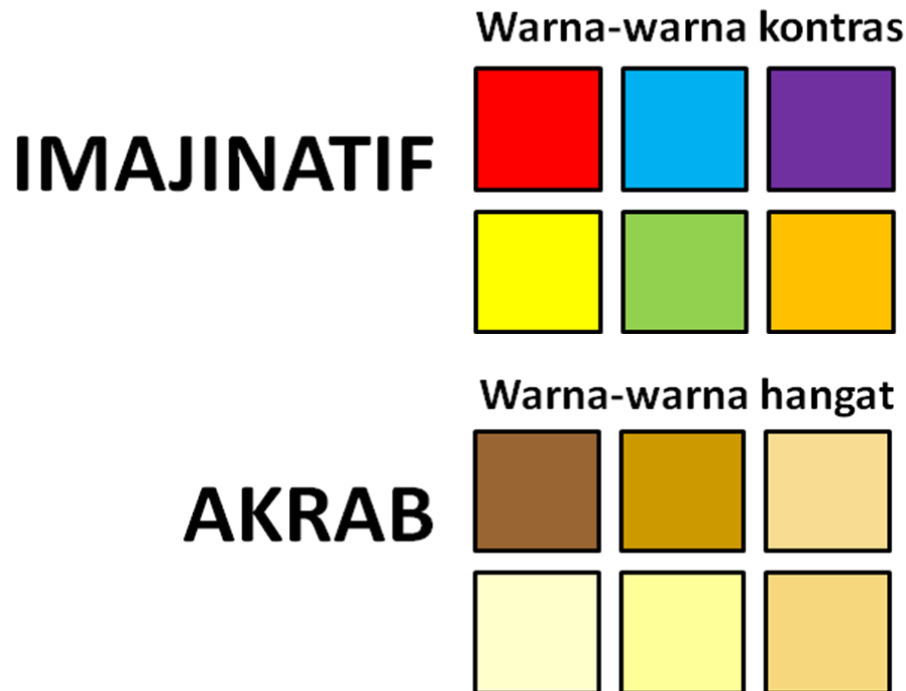
Di sisi lain, bentuk dasar segitiga juga dapat dimaknai sebagai koneksi yang sinkron antara tiga faktor penyusun utama perfilman Indonesia, yaitu pemerintah, pekerja film, dan masyarakat umum. Filosofi secara tak langsung ini menjadi salah satu penguat alasan perancang menggunakan bentuk segitiga sebagai bentuk dasar.



Gambar 6.2 Skema 3 faktor pembentuk utama perfilman Indonesia

### 6.3 MATERIAL DAN WARNA

Penggunaan material dan warna disesuaikan dengan image ruang kreatif yang ingin di capai. Warna yang digunakan adalah warna-warna **kontras**, **dramatis**, dan memberi kesan yang **akrab**, diantaranya:



Gambar 6.3 Skema konsep warna

Warna-warna tersebut tidak hanya diaplikasikan ke elemen dinding, lantai, dan ceiling saja, melainkan juga menjadi warna-warna *lighting* yang mendukung suasana. Untuk menciptakan konsep *a window to the world*, warna-warna transparan juga perancang gunakan sebagai interpretasi dari jendela secara implisit.



Gambar 6.4 Contoh aplikasi efek warna dari permainan cahaya lampu

Dalam penggunaan material, digunakan material yang bersifat fleksibel sehingga gubahan ruang dapat dibentuk hingga sekreatif mungkin. Material yang dapat menciptakan kesan dramatis dan imajinatif juga menjadi kriteria dalam pemilihan bahan/material. Kenyamanan dan durabilitas juga menjadi

faktor penting dalam pertimbangan pemilihan material. Konsep *a window to the world* diwujudkan ke dalam material kaca dan material yang bersifat transparan ataupun *glossy*.



Gambar 6.5 Skema studi pemilihan material

## 6.4 PENGKONDISIAN RUANGAN

### 6.4.1 Pencahayaan

#### a. Pencahayaan Alami

Diperuntukkan untuk keperluan pengelolaan, kegiatan penunjang, dan ruang-ruang yang tidak memerlukan pencahayaan khusus/tertentu.

#### Keuntungan:

- Penghematan energi listrik.
- Mata tidak cepat lelah karena retina berubah mengikuti intensitas cahaya.
- Cahaya dapat menampilkan objek secara wajar.

#### Kerugian:

- Fleksibilitas penerangan terbatas.
- Intensitas cahaya tergantung keadaan cuaca.
- Tidak bisa menghasilkan efek pencahayaan khusus/tertentu.

Pencahayaan alami dapat diterapkan pada pagi dan siang hari saat cuaca baik dengan penggunaan sistem skylight pada atap bangunan dan penutup dinding eksterior transparan (penggunaan banyak kaca atau bukaan ke luar ruangan).



**Gambar 6.6** Contoh image penggunaan bukaan ke luar ruangan pada bangunan

Beberapa aspek yang harus dipenuhi dalam penerapan sistem pencahayaan alami adalah:

- Jarak jangkauan pencahayaan alami mencapai kurang lebih 6 kali tinggi jendela, selebihnya diperhitungkan pencahayaan buatan.
- Efek-efek yang ditimbulkan oleh sinar matahari, seperti efek panas dan silau memerlukan perhatian khusus. Efek ini dapat diatasi dengan kaca filter ultraviolet (*ultraviolet filtering glass*). Panas yang ditimbulkan radiasi sinar infra merah dapat dicegah dengan penggunaan kaca anti radiasi sinar infra merah (*infrared absorbing glass*). Efek silau dapat dicegah atau dikurangi dengan pelindung cahaya (*sun shading*) atau kaca peredam sinar (*sphere reducing glass*).

#### **b. Pencahayaan Buatan**

Untuk menciptakan kesan ruang yang imajinatif dan kreatif, diperlukan pencahayaan khusus yang dramatis. Sehingga dalam perancangan, pencahayaan buatan juga diperlukan. Ada ruang-ruang dengan fungsi tertentu memerlukan suasana terang dengan pencahayaan menyebar (*diffuse lighting*), ada pula bagian-bagian ruang tertentu yang memerlukan pencahayaan terpusat (*spot/accent lighting*) untuk menonjolkan elemen-elemen penting ruang tersebut. Pencahayaan buatan ini digunakan dalam ruang baik siang maupun malam.

#### Keuntungan:

- Efek cahaya mudah diatur sesuai kebutuhan.
- Tidak tergantung cuaca dan waktu.

#### Kerugian:

- Mata mudah lelah karena retina tidak berubah.
- Merubah kesan warna objek aslinya.

- Pemborosan energi listrik.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pencahayaan buatan adalah:

- Pencahayaan buatan **sangat perlu** digunakan pada area penyimpanan karena film yang disimpan harus dijauhi dari interaksi energi luar seperti sinar ultraviolet, karena interaksi dengan energi luar dapat menyebabkan terjadinya pembusukkan film.
- Penggunaan tingkat illuminansi yang berbeda pada tiap area, tergantung pada fungsi ruang itu sendiri.
- Menggunakan variasi warna lampu sebagai *aesthetical lamp*.

Pencahayaan buatan dapat dibagi menjadi:

- **Merata**, yaitu pencahayaan buatan dengan iluminasi tersebar merata diseluruh ruangan. Digunakan pada ruangan dengan kegiatan yang relatif sama (area Pengelola, area Perpustakaan, area penyimpanan).
- **Terarah**, yaitu sistem pencahayaan buatan pada arah tertentu (area display, *stage*).
- **Setempat**, yaitu sistem pencahayaan buatan yang dikonsentrasikan pada objek tertentu, misalnya area dengan aktivitas pengamatan detail (area baca khusus, area perawatan).

Perkiraan tingkat illuminansi masing-masing area:

Area	Light level (lux)
Perpustakaan	350
Penyimpanan & Perawatan	250
Pertunjukkan	250 (diskusi); 100 (presentasi); 0 (menonton film)
Sosialisasi	250
Ekshibisi	350
Perniagaan	250
Pengelola	250

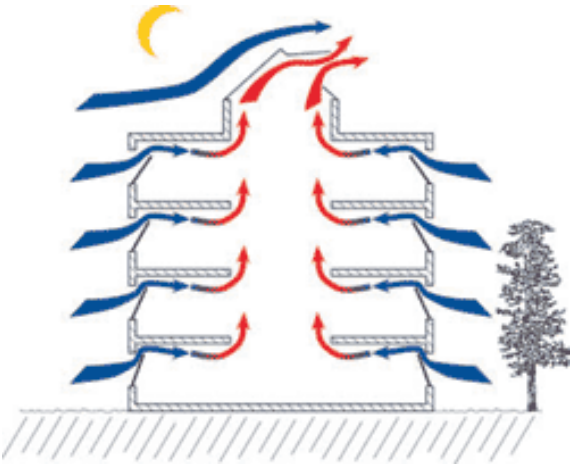
#### 6.4.2 Pengkondisian Udara

Pengkondisian udara bertujuan untuk mengatur dan mengkondisikan suhu dan kelembaban dalam ruang. Kondisi ideal kelembaban kurang lebih 40%-70% dan pergerakan angin 0,1-0,5 m/detik. Kebutuhan udara bersih minimum 2,7 m<sup>3</sup>/jam/orang. Penyimpangan dari kriteria tersebut akan mengakibatkan lelelahan, kurang bersemangat, dan penurunan kesehatan.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> YB Mangunwijaya, Pengantar Fisika Bangunan, 1988

Pada area penyimpanan film, udara dikondisikan dengan baik dan sesuai standar untuk ruang penyimpanan film agar dapat mengawetkan film dan tahan lama hingga 100 tahun. Suhu yang dibutuhkan antara 0-5 derajat celcius dengan kelembaban udara 40-60%.<sup>17</sup>

Perancang menggunakan dua sistem pengkondisian udara, yaitu:

<p><b><u>Pengkondisian Udara Alami</u></b></p> <p>Memasukkan udara ke dalam bangunan dengan cara <b>aliran silang (<i>cross ventilation</i>)</b>. Digunakan untuk ruang-ruang sosialisasi, utilitas, &amp; servis.</p>  <p><b>Gambar 6.7 Ilustrasi sistem <i>cross ventilation</i></b></p>	<p>Sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelembaban angin sukar di control, tergantung pada cuaca, waktu, dan angin.</li> <li>- Aliran angin membawa debu &amp; kotoran.</li> <li>- Distribusi tidak merata.</li> <li>- Murah karena tidak memerlukan peralatan khusus.</li> </ul>
<p><b><u>Pengkondisian Udara Buatan</u></b></p> <p>Menggunakan <i>mechanical ventilation</i>, kipas angin, dan <i>air conditioner</i> (AC). Untuk menstabilkan suhu, dipakai sistem <b>AC central</b> agar lebih terkontrol dan dapat memenuhi syarat baik untuk suasana ruang dalam keadaan sepi maupun ramai. Untuk mengatur kelembaban udara digunakan <i>humidifier</i> dan <i>dehumidifier</i>, idealnya alat ini dipasang setiap luasan 3x3 m<sup>2</sup>.</p> <p>Pengkondisian udara buatan digunakan pada ruang-ruang khusus yang membutuhkan kenyamanan ruang dan kondisi udara stabil, diantaranya ruang</p>	<p>Sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suhu &amp; kelembaban udara dapat diatur.</li> <li>- Penghawaan dapat lebih merata.</li> <li>- Penggunaan energi listrik yang cukup besar.</li> </ul>

<sup>17</sup> Sinematek Indonesia

penyimpanan & perawatan, ruang auditorium, ruang audio visual, dan sebagainya.	
--	--

Perkiraan pengkondisian udara masing-masing area:

Areas	Temperature (C)	Humidity (%)
Perpustakaan	24	40
Penyimpanan & Perawatan	penyimpanan 0-5	40-60
	Perawatan 24	40
Pertunjukkan	20-22	40
Sosialisasi	24	40
Ekshibisi	24	40
Perniagaan	24	40
Pengelola	24	40

#### 6.4.3 Akustik

Pengkondisian akustik diperlukan untuk menciptakan ruang yang tenang dan bebas dari kebisingan, terutama dilakukan pada ruang-ruang tertentu seperti ruang auditorium dan ruang audio visual. Untuk ruang-ruang khusus tersebut beberapa hal yang harus diperhatikan adalah:

- Kekerasan (*loudness*) bunyi harus cukup untuk diterima pendengar.
- Distribusi bunyi secara merata terdifusi ke dalam ruang.
- Karakteristik dengung yang optimal.
- Ruang harus bebas dari cacat akustik.
- Bising & getaran harus dihilangkan.

Maka hal-hal yang perlu dilakukan adalah:

- Penataan **lapisan akustik** yang merata dan sesuai berupa pemasangan lapisan penyerap & pemantul bunyi pada ketiga elemen bidang ruang, pengaturan *microphone*, dan lain sebagainya.
- Menggunakan sistem **penguat bunyi & penguat suara**, yaitu dengan speaker yang terintegrasi dengan baik. Untuk ruang auditorium yang berukuran besar, perancang menggunakan sistem penguat suara sentral / sistem stereofonik, dengan penguat suara gugus dua atau lebih di sekeliling bukaan panggung atau sumber bunyi. Untuk ruang audio visual, perancang menggunakan sistem penguat suara distribusi, dengan menggunakan sejumlah penguat suara diatas ruangan secara teratur.
- Pengaturan **kebisingan** dengan cara pemisahan sumber bunyi dengan ruang-ruang lokalisir bunyi yang harus dilindungi.

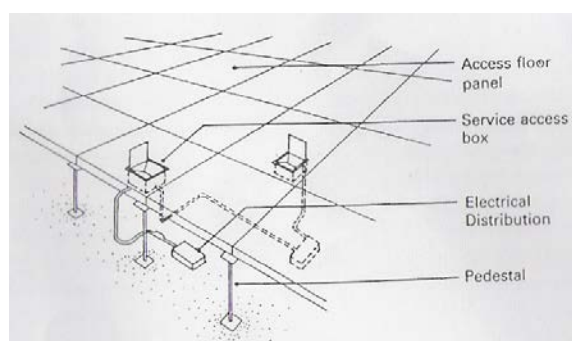
Perkiraan pengkondisian akustik masing-masing area:

Area	Noise Level (dB)	Noise Reduction (%)
Perpustakaan	30	70
Penyimpanan & Perawatan	40	60
Pertunjukkan	10	90
Sosialisasi	60	40
Ekshibisi	60	40
Perniagaan	60	40
Pengelola	40	60

#### 6.4.4 Elektrikal

- PLN, sebagai sumber listrik keseluruhan bangunan.  
Genset, sebagai sumber listrik cadangan apabila listrik PLN padam.
- Sistem distribusi tenaga yang digunakan adalah **Sistem Bawah Lantai**, yaitu sistem distribusi listrik yang menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan koordinasi yang lebih mudah dan lokasinya dekat dengan titik penggunaan daripada menggunakan sistem yang berada di atas langit-langit. Sistem ini lebih mempertimbangkan faktor efisiensi biaya. Kabel-kabel didistribusikan dari dalam lemari melalui akses keluar lantai.

**Akses keluar lantai** adalah konstruksi lantai dimana terdapat panel yang dipasang keluar di atasnya, untuk membuat fleksibilitas kawat atau kabel dan sistem mekanika lainnya (gambar 6.10), lantai biasanya terbuka untuk sekitar 6 sampai 8 inci di atas *slab* untuk ruangan kantor dan 12 sampai 24 inci di atas *slab* untuk ruangan komputer.



**Gambar 6.8 Ilustrasi Sistem Bawah Lantai dengan distribusi kabel akses keluar lantai**

Sistem kabel tersambung dari inti pusat lemari dibawah akses lantai menuju ke kotak persimpangan dan ke konektor, lalu menuju ke saluran keluar. Saluran keluar ini

biasannya menjulang keluar diatas *slab* bangunan dan diakses melalui kotak di panel lantai atau langsung di dalam panel lantainya. Sistem ini adalah sistem pendistribusian kawat yang paling *flexible*, sistem ini biasanya dipasang di gedung-gedung baru, tetapi mungkin saja sudah ada di gedung-gedung lama.

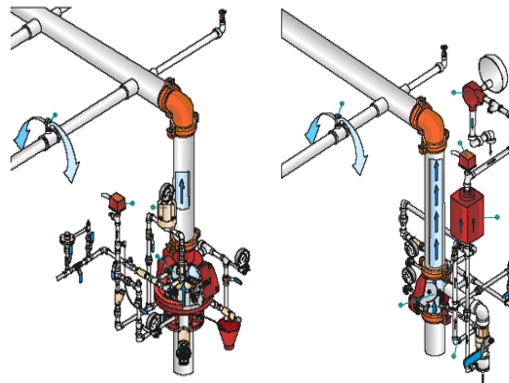
#### 6.4.5 Keamanan

Antisipasi terhadap berbagai kemungkinan yang terjadi, seperti kebakaran, pencurian, dan kerusakan dilakukan semaksimal mungkin. Seperti instalasi *sprinkler* pada *ceiling*, penggunaan *security gate* pada ruang perpustakaan, dan lain-lain, diantaranya:

##### - Pencegah kebakaran

###### Aktif

- o Penggunaan sprinkler: *wet pipe system*



Gambar 6.9 Ilustrasi *wet pipe system*

- o *Manual emergency call*
- o *Fire extinguisher* dan *hydrant*

###### Pasif

- o Pemakaian *smoke detector* atau *heat detector*
- o Penyediaan pintu darurat di beberapa tempat tertentu

##### - Pencegahan pencurian & bahaya kriminal lain

Untuk mencegah kriminalitas, maka Sinematek melengkapi dengan **pengamanan tingkat medium** untuk melindungi barang inventaris dari gangguan keamanan tanpa membuat sistem pengamanan tersebut terlihat.

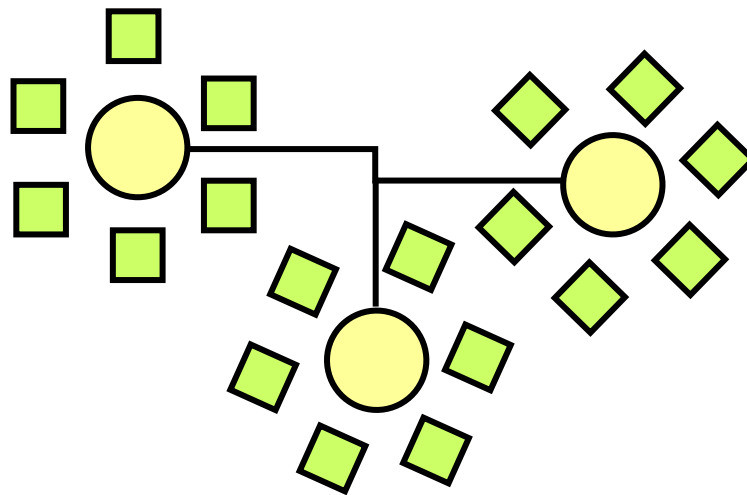
Untuk pencegahan pencurian/vandalisme, diterapkan:

- o Penggunaan kamera video (cctv) secara integral.

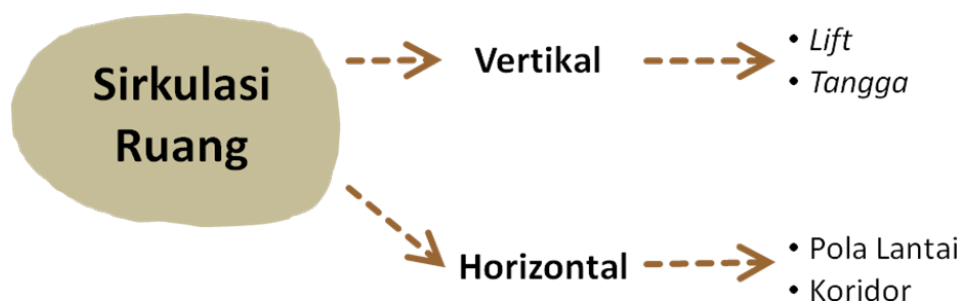
- Pengawasan dilakukan oleh Satuan Pengamanan namun tidak dilakukan secara mencolok untuk menjaga suasana keakraban antar pengunjung.
- Alarm terpasang pada beberapa display objek memorabilia di area pameran yang dianggap langka.
- Pembatasan pintu masuk untuk mempermudah.

## 6.5 ORGANISASI RUANG

Organisasi ruang yang paling tepat bagi Sinematek Indonesia adalah sistem *cluster* yang memusat pada masing-masing fungsi fasilitas. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah sirkulasi pengguna sesuai dengan fasilitas yang ingin diperoleh. Sistem *cluster* cocok digunakan untuk denah yang cenderung memiliki banyak lantai dan luasan yang tidak terlalu besar.



Gambar 6.10 Sistem organisasi ruang *cluster*



Gambar 6.11 Sirkulasi ruang

## 6.6 EFEK PSIKOLOGIS

Berdasarkan dari pemilihan material, warna, bentuk, konsep pencahayaan, dan pengkondisian udara, konsep psikologis yang ingin dicapai adalah suasana yang dapat **menciptakan iklim apresiasi film dengan baik** serta **kenyamanan dan keakraban dalam ruang yang kreatif & imajinatif**.

Perkiraan efek psikologis yang dimunculkan:

Area	Efek Psikologis
Perpustakaan	Nyaman, lapang, <i>unexpected</i> , imajinatif
Penyimpanan & Perawatan	Informatif, teratur, imajinatif
Pertunjukkan	Tenang, nyaman, imajinatif
Sosialisasi	Akrab, <i>unexpected</i> , imajinatif
Ekshibisi	Informatif, <i>unexpexted</i> , imajinatif
Perniagaan	Nyaman, imajinatif
Pengelola	Nyaman, imajinatif



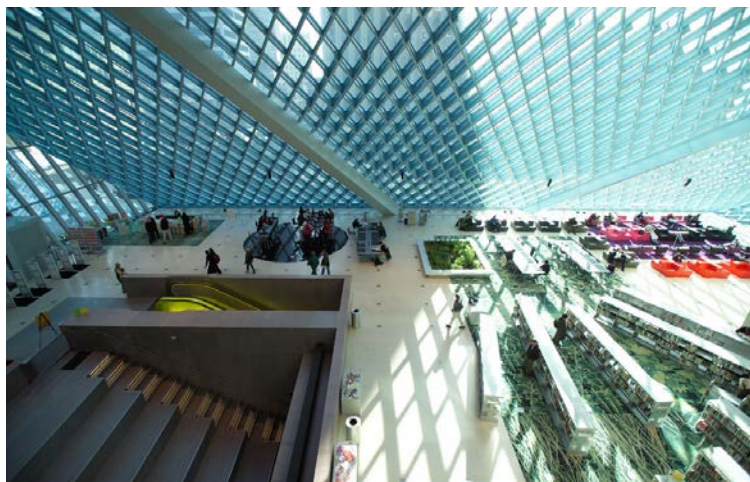
Gambar 6.12 Akrab



Gambar 6.13 Tenang



**Gambar 6.14 Nyaman**



**Gambar 6.15 Lapang**



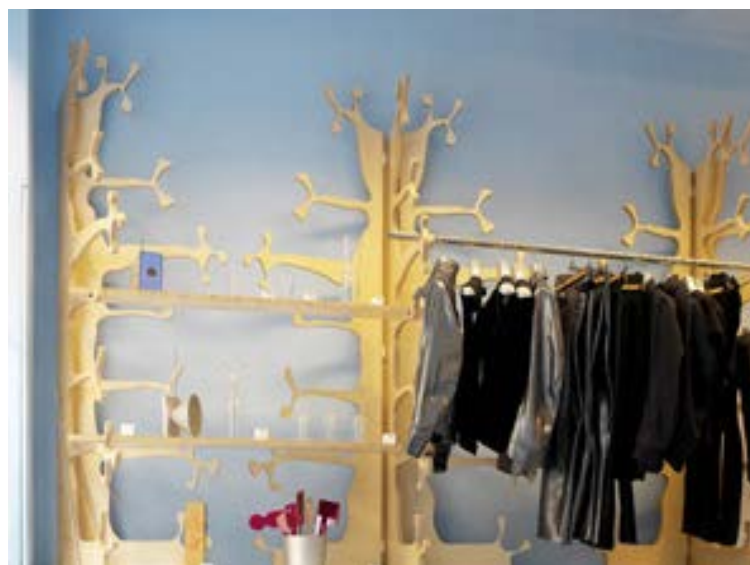
**Gambar 6.16 Informatif**



**Gambar 6.17 Teratur**



**Gambar 6.18 Unexpected**

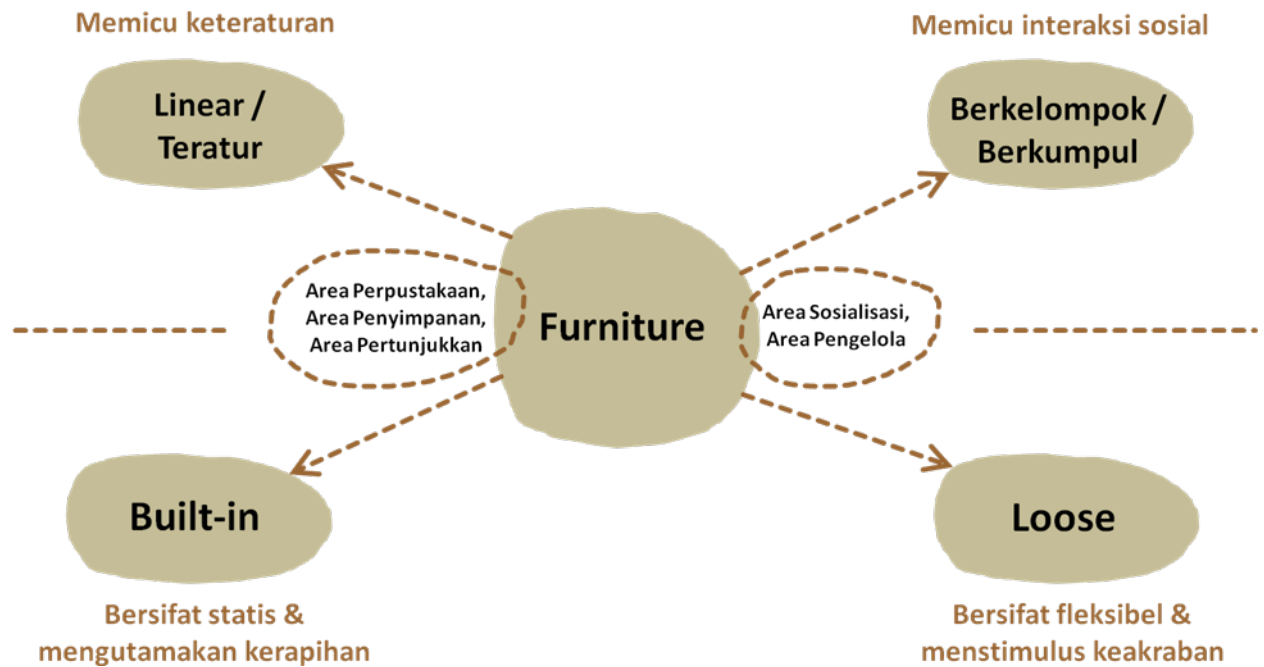


**Gambar 6.19 Imajinatif**

## 6.7 KONSEP FURNITURE

Furniture dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- Bersifat statis dan memicu keteraturan
- Bersifat fleksibel dan memicu interaksi sosial



Gambar 6.20 Skema konsep furniture