



**TUGAS AKHIR – DP 184838**

**DESAIN SARANA *DISPLAY CLOTHING* UNTUK  
*EVENT BAZAR* DENGAN KONSEP *FOLDABLE***

**Mahasiswa :**

Rheza Andika

08311540000096

**Dosen Pembimbing:**

Primaditya, Ssn, MDs.

NIP. 19720515 199802 1 001

**Program Studi Desain Produk**

**Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**2021**





TUGAS AKHIR – DP 184838

**DESAIN SARANA *DISPLAY CLOTHING* UNTUK  
*EVENT BAZAR DENGAN KONSEP FOLDABLE***

**Mahasiswa :**

Rheza Andika

0831154000096

**Dosen Pembimbing:**

Primaditya, Ssn, MDs.

NIP. 19720515 199802 1 001

**Program Studi Desain Produk**

**Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**2021**

*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*



FINAL PROJECT – DP 184838

***CLOTHING DISPLAY FACILITIES DESIGN FOR  
BAZAAR EVENTS WITH FOLDABLE CONCEPTS***

***Student :***

*Rheza Andika*

*NRP. 08311540000096*

***Conselor Lecture :***

*Primaditya, Ssn, MDs.*

*NIP. 197205151998021001*

***Industrial Design Programme***

***Faculty of Creative Design and Digital Business***

***Institut Teknologi Sepuluh Nopember***

***2021***

*(Halaman Ini Sengaja Dikосongkan)*



**LEMBAR PENGESAHAN**  
**DESAIN SARANA *DISPLAY CLOTHING* UNTUK *EVENT BAZAR***  
**DENGAN KONSEP *FOLDABLE***

**TUGAS AKHIR (DP 184838)**  
Disusun untuk Memenuhi Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)  
pada  
Program Studi S-1 Desain Produk  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:  
**Rheza Andika**  
**NRP. 0831154000096**

Surabaya, 5 Maret 2021  
Periode Wisuda 123

Mengetahui,  
Kepala Departemen Desain Produk

Disetujui,  
Dosen Pembimbing



**Bambang Tristiyono, ST., Msi.**

**NIP. 197007031997021001**

**Primaditya, S.Sn., M.Ds.**

**NIP. 197205151998021001**



*(Halaman Ini Sengaja Dikосongkan)*



## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

### LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN PRODUK

Saya mahasiswa bidang studi Desain Produk Industri, Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : **Rheza Andika**

NRP : **0831154000096**

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Desain Produk yang saya buat dengan judul “Desain Sarana *Display Clothing* untuk *Event Bazar* dengan Konsep *Foldable*” adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang pernah dibuat atau dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas- tugas kuliah lain baik dilingkungan ITS, Universitas lain ataupun lembaga- lembaga lain, kecuali pada bagian sumber- sumber infoemasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila Laporan Tugas Akhir Desain Produk ini dibatalkan.

Surabaya, 5 Maret 2021

Y  
yataan,  
  
Rheza Andika

NRP. 0831154000096

*(Halaman Ini Sengaja Dikосongkan)*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Salawat serta salam kepada junjungan kami baginda Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wassalam. Penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Desain Sarana *Display Clothing* untuk *Event Bazar* dengan Konsep *Foldable*” ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik di masa mendatang. Penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

*(Halaman Ini Sengaja Dikосongkan)*



## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan ini, penulis telah mendapatkan banyak pengalaman, masukan, bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya yaitu kepada :

1. Allah Subhanahuwataala, Tuhan semesta alam yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Arifin dan Ibu Tri Suharti yang selalu memberi semangat, doa, dan pengorbanan untuk saya di sepanjang perjalanan hidup mereka.
3. Bapak Primaditya, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah mendukung dan memberikan masukan dalam merancang tugas akhir.
4. Ibu Ellya Zulaikha, ST, M.Sn, Ph.D, bapak Ari Dwi Krisbiantoro, S.T., M.Ds, dan bapak M. Yoma Alief Samboro S.T., M.Ds. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi terhadap pengerjaan tugas akhir.
5. Bapak Bambang Tristiyono S.T., M.Si. selaku dosen koordinator tugas akhir yang telah memberikan saran dan evaluasi terhadap pengerjaan tugas akhir.
6. Rekan-rekan seperjuangan Musty Nur Indrawan, Binsar Singgih, Fikri Auditia, Muhammad Rafi Sabar, Novaldy Aristo, Ezra Christmios, Muhammad Amsal Hilmy Abiyu, dan segenap teman-teman peserta TA dan Seluruh DP 21.

## **DESAIN SARANA *DISPLAY CLOTHING* UNTUK *EVENT BAZAR* DENGAN KONSEP *FOLDABLE***

Nama : Rheza Andika  
NRP : 0831154000096  
Departemen : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Dosen Pembimbing : Primaditya, S.Sn., M.Ds

### **ABSTRAK**

Perkembangan *brand clothing* lokal setiap tahun kian meningkat. Salah satu media promosi paling efektif adalah dengan mengenalkan produk kepada konsumen secara langsung. Oleh karena itu intensitas dan jumlah acara bazar atau *temporary market* kian meningkat di berbagai kota di Indonesia. Untuk mengikuti acara bazar atau *temporary market* setiap tenant harus memiliki sarana yang dapat menunjang promosi produk atau biasa disebut dengan sarana *display*. Kemudahan mengakses sarana *display* menjadi salah satu prioritas yang harus diperhatikan sehubungan dengan intensitas acara yang diikuti, kemudahan ketika *loading-in* dan *loading-out*, serta kemudahan pengangkutan sarana *display* dari gudang atau toko ke tempat bazar. Oleh karena itu dibutuhkan sarana *display* yang praktis. Konsep *moveable* (mudah dipindahkan), *foldable* (dapat dilipat), dan ditumpuk rata menjadi alternatif solusi dari kebutuhan yang ada.

**Kata kunci : Bazar, *Display*, *Foldable*, *Moveable*, Sarana.**

*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*

**CLOTHING DISPLAY FACILITIES DESIGN FOR BAZAAR EVENTS  
WITH FOLDABLE CONCEPTS**

*Name* : Rheza Andika  
*NRP* : 08311540000096  
*Department* : *Product Design*  
*Faculty* : *Faculty of Creative Design and Digital Business*  
*Supervisor* : *Primaditya, S.Sn., M.Ds*

**ABSTRACT**

*The development of local clothing brands is increasing every year. One of the most effective promotional media is to introduce products to consumers directly. Therefore, the intensity and number of bazaar or temporary market events is increasing in various cities in Indonesia. To take part in a bazaar or temporary market event, each tenant must have a means to support product promotion or what is commonly called a display facility. Ease of accessing display facilities is one of the priorities that must be considered in relation to the intensity of the events that are being followed, the ease of loading in and loading out, and the ease of transporting display facilities from the warehouse or store to the bazaar. Therefore, a practical display facility is needed. The concept of moveable, foldable, and stackable is an alternative solution to existing needs.*

***Keywords: Bazaar, Display, Foldable, Moveable, Facility.***



*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK .....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL .....	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	23
1.1 Latar Belakang .....	23
1.2 Rumusan Masalah.....	24
1.3 Batasan Permasalahan.....	24
1.4 Tujuan Perancangan.....	24
1.5 Manfaat .....	25
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	27
2.1 <i>Temporary market</i> .....	27
2.1.1 Identifikasi Jenis <i>Temporary market</i> .....	27
2.2 <i>Clothing</i> .....	28
2.3.1 Perkembangan Bisnis <i>Clothing</i> Lokal Indonesia.....	28
2.3.2 Identifikasi Jenis Artikel .....	29
2.4 Plastik.....	31
2.4.1 Identifikasi Jenis Plastik .....	31
2.5 Data Antropometri dan Ergonomi .....	34
2.5.1 Antropometri Rak Gantung / Gawang <i>Display</i> .....	34
2.5.2 Antropometri Meja <i>Display</i> .....	35
2.5.3 Antropometri Rak Sepatu .....	36
2.6 Studi Komparasi .....	37
2.6.1 Produk rak gantung .....	38
2.6.2 Produk meja <i>display</i> .....	39

2.6.3 Produk rak sepatu .....	40
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
3.1 Judul Perancangan .....	42
3.2 Skema Penelitian .....	42
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	43
3.4 Eksperimen .....	45
<b>BAB 4 STUDI DAN ANALISIS .....</b>	<b>47</b>
4.1. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan .....	47
4.2. Analisis Ketentuan <i>Event</i> .....	48
4.3. Analisis Produk Eksisting .....	50
4.4. Analisis Pasar .....	51
4.5. Analisis <i>Stakeholder</i> .....	53
4.6. Eksperimen .....	54
4.6.1 Eksperimen Pola Lipat .....	54
4.6.2 Eksperimen Kekuatan Struktur.....	60
4.6.3 Simulasi Kekuatan Struktur.....	66
4.6.4 Eksperimen Sambungan .....	71
4.7. <i>Design Requirement &amp; Objective</i> .....	73
<b>BAB 5 KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>	<b>75</b>
5.1. Konsep Desain.....	75
5.2. <i>Moodboard Idea</i> .....	76
5.3. Alternatif Desain .....	76
5.3.1 Meja <i>Display</i> .....	76
5.3.2 Rak Sepatu.....	78
5.3.3 Rak Gantung .....	79
5.4. Matriks Pemilihan Alternatif.....	80
5.5. Gambar 3D Model dan <i>Rendering</i> .....	81
5.6. Hasil Prototipe .....	83
<b>BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
6.1 Kesimpulan.....	96
6.2 Saran .....	96

DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN 1 .....	104
LAMPIRAN 2 .....	106
LAMPIRAN 3 .....	108
LAMPIRAN 4 .....	109



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Jakcloth</i> 2019 Cikarang.....	27
Gambar 2. 2 <i>Pop-up store Damn i love</i> Indonesia.....	28
Gambar 2. 3 Studi Antropometri Rak Gantung .....	35
Gambar 2. 4 Studi antropometri meja <i>display</i> .....	36
Gambar 2. 5 Studi antropometri rak sepatu .....	37
Gambar 3. 1 Skema penelitian .....	43
Gambar 5. 1 Moodboard Idea .....	76
Gambar 5. 2 Alternatif 1 meja display .....	77
Gambar 5. 3 Alternatif 2 meja display .....	77
Gambar 5. 4 Alternatif 1 rak sepatu .....	78
Gambar 5. 5 Alternatif 2 rak sepatu .....	78
Gambar 5. 6 Alternatif 1 rak gantung .....	79
Gambar 5. 7 Alternatif 2 rak gantung .....	79
Gambar 5. 8 Suasana display .....	81
Gambar 5. 9 Operasional sistem lipat rak gantung .....	82
Gambar 5. 10 Operasional sistem lipat meja display .....	82
Gambar 5. 11 Operasional sistem lipat rak sepatu .....	83
Gambar 5. 12 Operasional prototip rak gantung .....	84
Gambar 5. 13 Operasional prototip meja display.....	84
Gambar 5. 14 Operasional prototip rak sepatu.....	85
Gambar 5. 15 Gambar tampak meja display .....	93
Gambar 5. 16 Gambar tampak meja display .....	94
Gambar 5. 17 Gambar tampak rak sepatu .....	95
Gambar 5. 18 Gambar Tampak Jaring-Jaring Rak Gantung.....	118
Gambar 5. 19 Gambar Tampak Jaring-Jaring Meja Display .....	119
Gambar 5. 20 Gambar Tampak Jaring-Jaring Rak Sepatu.....	120
Gambar 5. 21 Gambar Tampak Lipat Rak Gantung .....	121
Gambar 5. 22 Gambar Tampak Lipat Meja Display .....	122
Gambar 5. 23 Gambar Tampak Lipat Rak Sepatu .....	123

Gambar 5. 24 Gambar Detail Rak Gantung .....	124
Gambar 5. 25 Gambar Detail Rak Sepatu .....	125
Gambar 5. 26 Gambar Urai Rak Gantung .....	126
Gambar 5. 27 Gambar Urai Rak Sepatu .....	127
Gambar 5. 28 Gambar Urai Meja Display .....	128
Gambar 6. 1 Rak gantung Persebaya <i>Store</i> .....	104
Gambar 6. 2 <i>Wall hanger</i> Persebaya <i>Store</i> .....	104
Gambar 6. 3 Rak gantung <i>display</i> .....	105
Gambar 6. 4 <i>Booth Hooligans</i> .....	106
Gambar 6. 5 Rak gantung <i>display</i> .....	106
Gambar 6. 6 <i>Booth MRJN</i> . .....	107
Gambar 6. 7 Rak gantung <i>display</i> .....	107
Gambar 6. 8 Stok bahan <i>polypropylene</i> .....	108
Gambar 6. 9 Proses potong pola menggunakan mesin CNC.....	108
Gambar 6. 10 <i>Log book</i> asistensi lembar 1.....	109
Gambar 6. 11 <i>Log book</i> asistensi lembar 2.....	110
Gambar 6. 12 <i>Log book</i> asistensi lembar 3.....	111
Gambar 6. 13 <i>Log book</i> asistensi lembar 4.....	112
Gambar 6. 14 Sketsa ideasi.....	113
Gambar 6. 15 Sketsa ideasi.....	113
Gambar 6. 16 Sketsa ideasi.....	114
Gambar 6. 17 Sketsa ideasi.....	114
Gambar 6. 18 Sketsa ideasi.....	115
Gambar 6. 19 Sketsa ideasi.....	115
Gambar 6. 20 Sketsa ideasi.....	116
Gambar 6. 21 Sketsa ideasi.....	116
Gambar 6. 22 Sketsa ideasi.....	117
Gambar 6. 23 Sketsa ideasi.....	117
Gambar 6. 24 Sesi <i>talkshow</i> BFA-15 <i>online</i> .....	129
Gambar 6. 25 <i>Screenshot</i> video bagian pengenalan.....	129
Gambar 6. 26 <i>Screenshot</i> video bagian operasional produk .....	129

*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Size chart kaos .....	29
Tabel 2. 2 Size chart hoodie/sweater .....	29
Tabel 2. 3 Size chart kemeja flanel.....	30
Tabel 2. 4 Size chart celana panjang .....	30
Tabel 2. 5 Berat jenis dan titik leleh plastik .....	34
Tabel 2. 6 Komparasi produk rak gantung .....	38
Tabel 2. 7 Komparasi produk meja display .....	39
Tabel 2. 8 Komparasi produk rak sepatu .....	40
Tabel 4. 1 Analisis ketentuan event Jakcloth .....	48
Tabel 4. 2 Analisis produk eksisting .....	50
Tabel 4. 3 Analisis produk eksisting .....	52
Tabel 4. 4 Analisis Stakeholder .....	53
Tabel 4. 5 Eksperimen pola lipat meja display.....	54
Tabel 4. 6 Eksperimen pola lipat rak sepatu.....	57
Tabel 4. 7 Eksperimen pola lipat rak gantung .....	59
Tabel 4. 8 Eksperimen kekuatan struktur meja display .....	60
Tabel 4. 9 Eksperimen kekuatan struktur rak sepatu .....	63
Tabel 4. 10 Eksperimen kekuatan struktur rak gantung .....	64
Tabel 4. 11 Simulasi kekuatan struktur meja display .....	67
Tabel 4. 12 Simulasi kekuatan struktur rak sepatu .....	68
Tabel 4. 13 Simulasi kekuatan struktur rak gantung .....	70
Tabel 4. 15 Design Requirement & Objective .....	73
Tabel 5. 1 Matriks pemilihan alternatif .....	80
Tabel 5. 2 Biaya bahan baku rak gantung .....	89
Tabel 5. 3 Biaya bahan baku meja display .....	90
Tabel 5. 4 Biaya bahan baku rak sepatu .....	90
Tabel 5. 5 Biaya jasa CNC rak gantung .....	91
Tabel 5. 6 Biaya jasa CNC meja display .....	91
Tabel 5. 7 Biaya jasa CNC rak sepatu .....	91



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bazar adalah pasar yang sengaja diselenggarakan dalam jangka waktu beberapa hari (KBBI, 2018). Dalam bazar terdapat banyak jenis produk yang dapat dipromosikan dan dijual kepada konsumen, seperti makanan, *fashion*, serta produk kerajinan atau kriya.

Menurut data yang diperoleh dari BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif Indonesia) sampai dengan tahun 2016 terdapat 3 sektor dengan presentasi PDB (Produk Domestik Bruto) terbesar yaitu kuliner (41,40 %), *fashion* (18,01 %), kriya (15,40 %) (Wulandari, 2017). Para pengusaha bisnis berlomba-lomba untuk memasarkan serta mengenalkan produknya kepada konsumen dengan berbagai cara. Salah satunya dengan mengikuti acara bazar. Tujuan para pemilik *brand* atau usaha mengikuti acara bazar adalah untuk lebih bisa mengenalkan produknya dengan konsumen serta dapat mengetahui potensi pesaing.

Untuk mengikuti acara bazar atau *temporary market* setiap tenant harus memiliki sarana yang dapat menunjang promosi produk atau biasa disebut dengan sarana *display*. Kemudahan mengakses sarana *display* menjadi salah satu prioritas yang harus diperhatikan sehubungan dengan intensitas acara yang diikuti, kemudahan ketika *loading-in* dan *loading-out*, serta kemudahan pengangkutan sarana *display* dari gudang atau *store* ke tempat bazar. Oleh karena itu dibutuhkan sarana *display* yang yang mudah dibawa serta dipindahtempatkan. Konsep *moveable* (mudah dipindahkan), *foldable* (dapat dilipat), dan modular menjadi dapat menjadi alternatif solusi dari kebutuhan yang ada.

Rancangan ini difokuskan kepada *brand fashion/clothing* lokal dengan mempertimbangkan beberapa alasan yaitu,

1. Hal utama yang dijual dalam produk *fashion* adalah tentang kesan dan penampilan yang memungkinkan para tenant untuk mendekorasi atau menyusun sarana *display* sendiri sesuai dengan tema yang diinginkan.
2. Pada acara bazar *fashion* memungkinkan kosumen untuk masuk ke dalam *booth* dan bersinggungan langsung dengan *display*.
3. Line up produk yang berbeda-beda membutuhkan jenis dan bentuk sarana *display* yang berbeda sesuai dengan fungsinya.

Oleh karena itu ketersediaan sarana *display* yang praktis pada produk *fashion* lebih dibutuhkan ketimbang produk lainnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan inti permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini antara lain sebagai:

1. Pemasangan sarana *display* dengan sistem bongkar pasang yang rumit .
2. Pengangkutan sarana *display* yang membutuhkan biaya.
3. Biaya yang dikeluarkan untuk menyewa sarana *display* untuk mengikuti setiap *event*.

## **1.3 Batasan Permasalahan**

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, adapun batasan-batasan yang ditentukan dalam perancangan ini antara lain:

1. Set sarana *display* untuk retail *brand* lokal yang digunakan saat pameran.
2. Desain yang menyesuaikan kebutuhan untuk memudahkan proses pemasangan dan penataan.
3. Desain dapat diterapkan pada setiap tema *brand* lokal.
4. Material yang dapat digunakan di dalam maupun luar ruangan.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas diatas, maka tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem perakitan yang mudah serta meminimalisir penggunaan komponen lain.
2. Desain yang lebih praktis dan compact agar dapat mengurangi biaya pengiriman.
3. Membuat sarana *display* dengan desain yang dapat digunakan untuk berbagai macam tema *brand*.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat dari perancangan ini diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat bagi *brand* lokal yaitu mendapat kesempatan yang sama dengan *brand clothing* lain untuk menunjukkan produknya.
2. Manfaat selanjutnya untuk *brand* lokal yaitu memudahkan akses pemasangan serta penataan *display* dan mengurangi biaya sewa dan angkut sarana *display*.
3. Manfaat bagi desainer yaitu dapat merancang sebuah set produk sarana *display* lipat untuk *event* bazar.
4. Manfaat bagi produsen yaitu mampu meningkatkan nilai jual produk agar dapat bersaing dengan produk kompetitor.

*(Halaman Ini Sengaja Dikосongkan)*

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

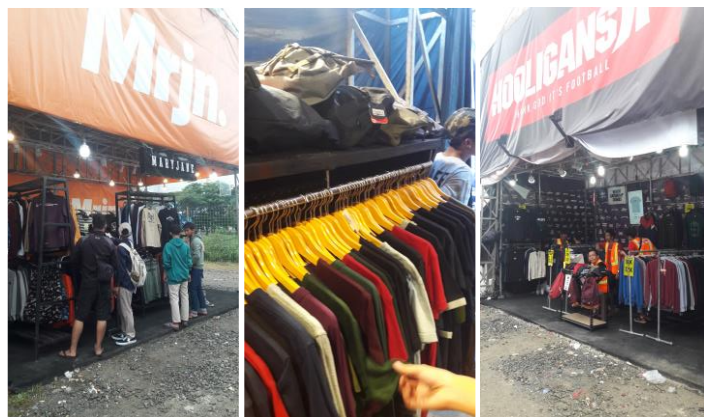
#### 2.1 *Temporary market*

*Temporary market* adalah aktivitas penjualan komersial sementara yang diadakan di dalam gedung, bangunan, atau area terbuka tempat kelompok atau penjual individu menawarkan barang untuk dijual kepada publik (Insider, 2006).

##### 2.1.1 Identifikasi Jenis *Temporary market*

###### 1. Bazar

Bazar adalah suatu kegiatan berdagang yang dibuat berdasarkan kepanitiaan yang memenuhi syarat dengan pembagian tugas sesuai dengan sumber daya yang ada. Bazar biasanya dilakukan pelaksanaannya pada saat menghadapi hari-hari besar nasional sebagai suatu *event*, insidental atau rutinitas tiap tahun (Ahli, 2019).



Gambar 2. 1 *Jakcloth* 2019 Cikarang

Sumber : Penulis, 2019

###### 2. *Pop-up Store*

*Pop-up store* adalah sebuah toko yang dibangun sementara, biasanya untuk periode tertentu. Selain untuk berjualan dan menghabiskan stok, *pop-up store* lebih sering dimanfaatkan sebagai alat pemasaran untuk meningkatkan *brand awareness*. *Pop-up store* juga terkadang dibangun di tengah-tengah *event* spesial, yang

berupaya memberi impresi dan pengalaman emosional bagi pelanggan mereka (Pratiwi, 2018).



Gambar 2. 2 Pop-up store Damn i love Indonesia

Sumber : Penulis, 2019

## 2.2 *Clothing*

*Clothing company* adalah nama yang digunakan oleh perusahaan yang memproduksi berbagai macam pakaian menggunakan *brand* mereka sendiri. Pada awalnya barang yg diproduksi berupa kaos, tapi seiring perkembangan kebutuhan dan permintaan customer, produknya pun meluas hingga ke celana, dompet, tas dan aksesoris lainnya (Rahma, 2017).

### 2.3.1 Perkembangan Bisnis *Clothing* Lokal Indonesia

Perkembangan *clothing* yang menjamur di Indonesia dari tahun ke tahun menunjukkan bahwa *clothing* ini memiliki prospek bagus tetapi juga memiliki iklim persaingan yang ketat. Pertumbuhan bisnis *clothing* yang semakin banyak membuat perbedaan satu *clothing* dengan *clothing* lainnya semakin tidak begitu signifikan, sehingga perusahaan di tuntut harus lebih kreatif serta menerapkan manajemen pemasaran dan strategi pemasaran yang baik agar dapat bersaing untuk mempertahankan pelanggan dan menarik konsumen baru sebanyak banyaknya (Panjaitan, 2008).

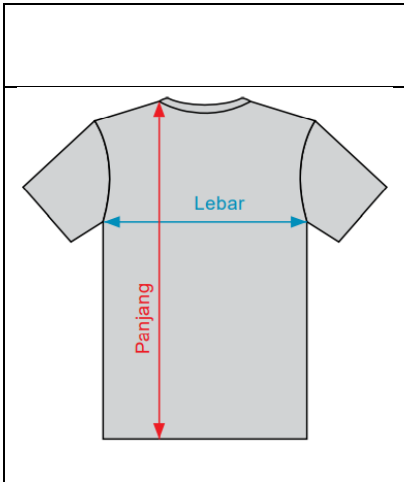
### 2.3.2 Identifikasi Jenis Artikel

#### 1. Kaos

Kaos merupakan artikel yang paling banyak diminati karena merupakan jenis pakaian paling utama dalam penampilan, mudah diproduksi dengan berbagai macam bahan dan desain, serta harga yang terjangkau. Kaos terdiri dari berbagai macam jenis, bahan dan ukuran.

Tabel 2. 1 *Size chart* kaos

Sumber : *Posh Project*, 2019

	SIZE	LEBAR	PANJANG
	S	48	71
	M	51	73
	L	53	75
	XL	55	77
	XXL	57	79

#### 2. Jaket

Jaket merupakan artikel yang cukup banyak diminati karena merupakan jenis pakaian penunjang dalam penampilan, mudah diproduksi dengan berbagai macam bahan dan desain, serta harga yang terjangkau. Jaket terdiri dari berbagai macam jenis, bahan dan ukuran.

Tabel 2. 2 *Size chart hoodie/sweater*

Sumber : *Dreambirds Artwear*, 2019

	S	M	L	XL	XXL
PANJANG	68	71	76	78	83

LEBAR	48	50	52	55	60
-------	----	----	----	----	----

### 3. Kemeja

Kemeja flanel merupakan artikel yang cukup banyak diminati karena dapat digunakan sebagai pakaian utama serta pakaian penunjang (outer) dalam penampilan, mudah diproduksi dengan berbagai macam bahan dan desain, serta harga yang cukup terjangkau. Kemeja flanel terdiri dari berbagai macam bahan dan ukuran.

Tabel 2. 3 *Size chart* kemeja flanel

Sumber : *Dreambirds Artwear, 2019*

	S	M	L	XL	XXL
PANJANG	67	69	71	73	75
LEBAR	49	51	53	56	58

### 4. Celana panjang

Celana panjang merupakan artikel yang cukup banyak diminati karena dapat digunakan sebagai pakaian penampilan, mudah diproduksi dengan berbagai macam bahan, serta harga yang beragam. Celana Panjang terdiri dari berbagai macam jenis, bahan dan ukuran.

Tabel 2. 4 *Size chart* celana panjang

Sumber : *Dreambirds Artwear, 2019*

	S	M	L	XL
PANJANG	96	100	104	108
LEBAR	46	49	53	56



## **2.4 Plastik**

Plastik adalah material yang terbentuk dari proses polimerisasi yang menghasilkan sifat tertentu yang unik sesuai dengan jenisnya. Polimerisasi adalah sebuah proses rantai berulang yang berasal dari atom yang panjang, terbentuk dari pengikat yang berupa molekul identik yang disebut monomer. Polimerisasi menghasilkan polimer dengan rantai lurus yang memiliki tingkat polimerisasi yang rendah dan kerangka dasar antar atom karbon serta ikatan rantai yang lebih besar daripada rantai hidrogen. Material yang dihasilkan melalui tingkat polimerisasi yang rendah bersifat keras dan kaku (Flinn & Trojan, 1975).

Bahan utama pembuatan plastik adalah campuran minyak dan gas sebagai bahan baku alami. Seiring perkembangan minyak dan gas mulai bisa tergantikan oleh bahan baku sintetis untuk memperoleh sifat-sifat plastik yang diinginkan dengan beragam cara seperti ekstruksi, laminasi, dan kopolimerisasi (Syarief, Santausa, & St, 1989).

Penggunaan material plastik berkembang sangat pesat dan telah digunakan dalam pembuatan produk di berbagai bidang seperti elektronik, tekstil, konstruksi, furniture, transportasi, serta produk-produk industri lainnya.

### **2.4.1 Identifikasi Jenis Plastik**

Berdasarkan sifat-sifatnya terhadap perubahan suhu plastik dibagi menjadi dua, yaitu (Syarief, Santausa, & St, 1989).

#### **1. Termoplastik**

Plastik jenis ini merupakan plastik yang dapat balik kepada sifat aslinya, meleleh pada suhu tertentu dan dapat mengeras bila didinginkan. Jenis plastik ini antara lain : PE, PP, PS, ABS, SAN, Nylon, PET, BPT, *Polyacetal*.

## 2. Termoset

Plastik jenis ini merupakan plastic yang tidak memiliki sifat balik kepada sifat aslinya atau tidak mengikuti perubahan suhu. Plastik jenis ini apabila telah mengalami perubahan bentuk tidak dapat dikembalikan lagi ke bentuk semula karena polimernya telah membentuk jaringan baru tiga dimensi. Jenis plastik ini antara lain : *Polyurethane*, *Urea Formaldehyde*, *Melamine Formaldehyde*, *Polyester*, dan epoksi.

Pada penelitian ini jenis plastik yang digunakan adalah thermoplastic. Plastik jenis ini dikelompokan menjadi tujuh macam (Industry, 1988).

### 1. PE/PETE (*Polyethylene Terephthalate*)

PE memiliki tekstur film yang lunak, transparan dan fleksibel yang menghasilkan kekuatan sobek dan benturan yang baik. Titik leleh plastik jenis ini terjadi pada suhu 100°C yang membuat plastik ini lunak dan mencair. Pada penggunaannya plastik jenis ini dapat digunakan sabagai kemasan makanan dan minuman terutama berbagai jenis botol.

### 2. HDPE (*High Density Polyethylene*)

HDPE adalah salah satu jenis polyethylene yang memiliki rantai cabang yang relatif lebih sedikit dripada PE yang membuat sifat HDPE menjadi lebih keras, kuat, dan memiliki titik leleh lebih tinggi. Oleh karena itu HDPE sering digunakan pada kemasanyang relatif lebih keras dan tebal seperti galon air, *tupperware*, hingga kursi lipat.

### 3. PVC (*Polyvinyl Chloride*)

PVC merupakan jenis plastik yang memiliki sifat keras, kaku, mengkilap dan sulit ditembus air dan merupakan jenis plastik yang paling sulit di daur ulang.

PVC banyak digunakan dalam bidang konstruksi karena harga yang relatif lebih murah, tahan lama, dan mudah dirangkai. PVC umum dipakai untuk pembuatan pipa, atap serta instalasi kabel listrik dalam bangunan.

#### 4. LDPE (*Low Density Polyethylene*)

LDPE adalah jenis *polyethylene* yang memiliki kerapatan yang lebih rendah yang menyebabkan sifat yang lebih lunak dan fleksibel dibandingkan HDPE. Plastik jenis ini memiliki titik leleh 115°C serta massa jenis antara 0,91-0,94 g<sub>mL</sub><sup>-1</sup> (Billmeyer, 1971). LDPE memiliki sifat kuat, sedikit tembus cahaya, serta fleksibel. Biasanya plastik jenis ini digunakan untuk platik kemasan serta botol plastik yang bersifat lunak.

#### 5. PP (*Polypropylene*)

PP memiliki karakteristik material dan sifat penggunaan yang hampir mirip dengan PE (Brody, 1972). Namun, PP memiliki sifat yang lebih ringan, kuat, mengkilap serta ketahanan yang baik dan stabil terhadap suhu tinggi (Winarno dan Jenie, 1983). Plastik *polypropylene* telah digunakan dalam berbagai macam produk seperti *furniture*, koper, serta kotak penyimpanan.

#### 6. PS (*Polystyrene*)

PS merupakan jenis plastik yang memiliki titik leleh yang rendah 75°C serta konduktivitas yang rendah sehingga tidak digunakan untuk pemakaian suhu tinggi (Mujiarto, 2005). PS banyak digunakan untuk produk seperti kaset, piringan CD, perhiasan custom, serta tas kosmetik.

#### 7. Lainnya

ABS (*Acrylonitrile Butadiene Styrene*) merupakan jenis thermoplastic yang berisi tiga monomer yaitu, akrilonitril yang bersifat stabil dan tahan terhadap kimia dan panas, butadine memberikan ketahanan terhadap sifat pukul dan sifat liat (*toughness*), serta stirena yang memberikan kekuatan (*rigidity*) yang baik.

PC (*Polycarbonate*) merupakan jenis plastik yang memiliki sifat jernih, impact strength yang baik, tahan terhadap cuaca, titik leleh yang cukup tinggi, serta mudah diproses. PC dibuat menggunakan beberapa teknik seperti injeksi, cetak tiup, ekstruksi, dan *structural foam moulding*.

Tabel 2. 5 Berat jenis dan titik leleh plastik

Sumber : *Plastic for Engineers*, 1993

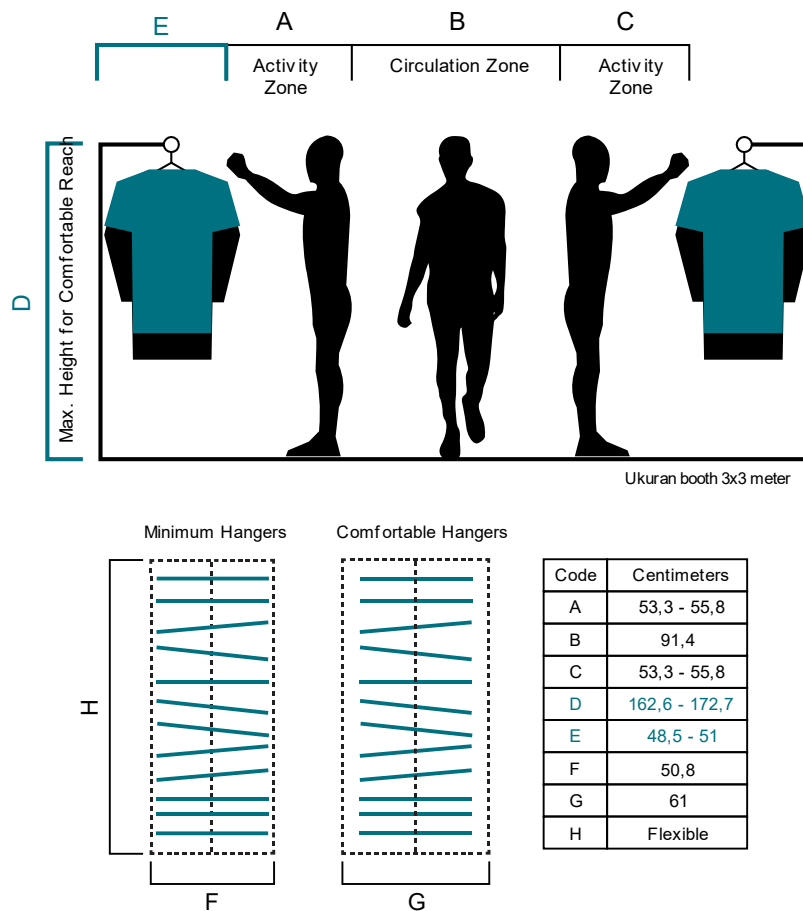
Material	Berat Jenis (gr/cm <sup>3</sup> )	Titik Leleh (°C)
PE	0,941 - 0,965	130 - 137
HDPE	0,93 – 0,96	200 - 280
PVC	1,15 – 1,65	160 - 180
LDPE	0,91 – 0,93	160 - 240
PP	0,85 – 0,90	200 - 300
PS	1,05 – 1,08	180 - 260
ABS	0,99 – 1,10	180 - 240

## 2.5 Data Antropometri dan Ergonomi

Data antropometri dibutuhkan untuk mengetahui ukuran ideal yang akan diterapkan pada produk dengan mempertimbangkan beberapa hal seperti jarak jangkauan, jarak zona aktivitas, serta jarak sirkulasi pengunjung.

### 2.5.1 Antropometri Rak Gantung / Gawang *Display*

Studi ini dilakukan untuk mengetahui dimensi produk ideal dan sesuai dengan kenyamanan jangkauan (Akshra, 2018).



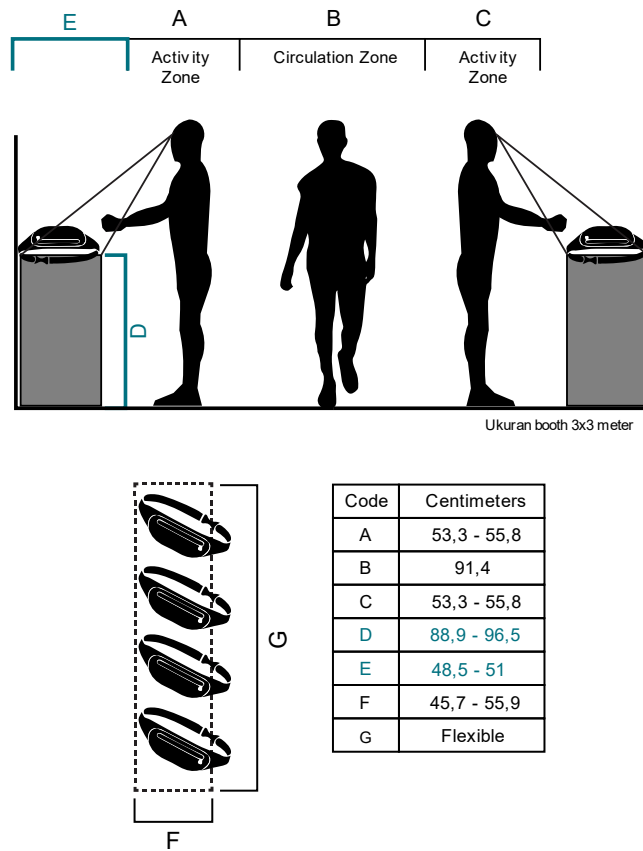
Gambar 2. 3 Studi Antropometri Rak Gantung

Sumber : Akshraa, "Commercial Anthropometry", *Dezyne E'cole College*, 2018

**Kesimpulan** : Lebar atau kedalaman rak sepatu yang dianjurkan yaitu 30,5 cm. Jika ukuran sepatu yang melebihi ukuran rak maka sepatu akan diletakkan secara diagonal.

### 2.5.2 Antropometri Meja Display

Studi ini dilakukan untuk mengetahui dimensi produk ideal dan sesuai dengan kenyamanan jangkauan (Akshra, 2018).



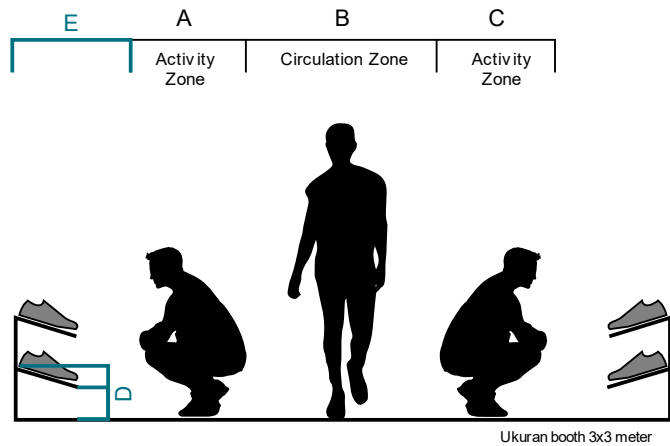
Gambar 2. 4 Studi antropometri meja *display*

Sumber : Akshraa, "Commercial Anthropometry", *Dezyne E'cole College, 2018*

**Kesimpulan** : Tinggi sikut dan ketinggian mata sangat penting untuk menentukan dimensi dalam mendesain *counter*. Tinggi counter lebih rendah dari sikut dihitung menggunakan 95% tile dari populasi.

### 2.5.3 Antropometri Rak Sepatu

Studi ini dilakukan untuk mengetahui dimensi produk ideal rak sepatu dan sesuai dengan kenyamanan jangkauan serta penglihatan (Akshra, 2018).



The diagram shows a vertical shoe rack with several pairs of shoes. A bracket labeled 'G' indicates the total height of the rack, and a bracket labeled 'F' indicates the height of a single shoe compartment.

Code	Centimeters
A	53,3 - 55,8
B	91,4
C	53,3 - 55,8
D	25,4 - 30,5
E	48,5 - 51
F	30,5
G	Flexible

Gambar 2. 5 Studi antropometri rak sepatu

Sumber : Akshraa, "Commercial Anthropometry", *Dezyne E'cole College, 2018*



## 2.6 Studi Komparasi

Komparasi produk dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang tersedia di pasaran.

## 2.6.1 Produk rak gantung

Tabel 2. 6 Komparasi produk rak gantung

Sumber : Penulis, 2019



No	Komponen	Produk <i>benchmark 1</i>	Produk <i>benchmark 2</i>
1	Gambar	 <p>Sumber :  <a href="https://www.pappmoebelshop.de/garderobe-adam-riese-natur.html">https://www.pappmoebelshop.de/garderobe-adam-riese-natur.html</a> , 2018</p>	 <p>Sumber :  <a href="https://www.naturalliving.co.uk/acatalog/Minelli-44772.html">https://www.naturalliving.co.uk/acatalog/Minelli-44772.html</a> , 2018</p>
2	Material	<i>Corrugated Cardboard</i>	<i>Stainless steel</i> dan plastik
3	Kelebihan	Material <i>cardboard</i> yang ringan	Ketinggian dapat diatur dan tidak memerlukan alat untuk merakit
4	Kekurangan	Memerlukan banyak langkah dalam proses merakit	Dimensi lipat yang cukup besar
5	Dimensi (PxLxT)	85 x 170 x 40 (cm)	88 x 170 (max) x 46 (cm)



## 2.6.2 Produk meja *display*

Tabel 2. 7 Komparasi produk meja *display*



Sumber : Penulis, 2019

No	Komponen	Produk <i>benchmark 1</i>	Produk <i>benchmark 2</i>
1	Gambar	 <p>Sumber : <a href="https://www.chairigami.com/pop-up-shop">https://www.chairigami.com/pop-up-shop</a> , 2018</p>	 <p>Sumber : <a href="https://www.enblanco.com/product/portable-folding-campingtable-60cm">https://www.enblanco.com/product/portable-folding-campingtable-60cm</a>, 2018</p>
2	Material	<i>Corrugated Cardboard</i>	Aluminium dan plastik
3	Kelebihan	Material <i>cardboard</i> yang ringan	Material aluminium yang ringan dan kuat, dan dapat dilipat
4	Kekurangan	Memerlukan banyak langkah dalam proses merakit	Memerlukan banyak langkah dalam proses merakit
5	Dimensi (PxLxT)	111,7 x 66 x 111,7 (max) (cm)	60 x 45 x27/55 (cm)

### 2.6.3 Produk rak sepatu

Tabel 2. 8 Komparasi produk rak sepatu

Sumber : Penulis, 2019

No	Komponen	Produk <i>benchmark 1</i>	Produk <i>benchmark 2</i>
1	Gambar	 <p>Sumber :  <a href="https://www.chairigami.com/product-page/cardboard-double-shelf">https://www.chairigami.com/product-page/cardboard-double-shelf</a> , 2018</p>	 <p>Sumber : <a href="https://www.costway.com/3-tier-portable-display-folding">https://www.costway.com/3-tier-portable-display-folding</a> , 2018</p>
2	Material	<i>Corrugated Cardboard</i>	Aluminium dan kayu solid
3	Kelebihan	Material <i>cardboard</i> yang ringan	Material aluminium dan kayu kuat, dan dapat dilipat
4	Kekurangan	Memerlukan banyak langkah dalam proses merakit	Bobot yang cukup berat (8,9 kg)
5	Dimensi (PxLxT)	85 x 170 x 40 (cm)	88 x 170 (max) x 46 (cm)

*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

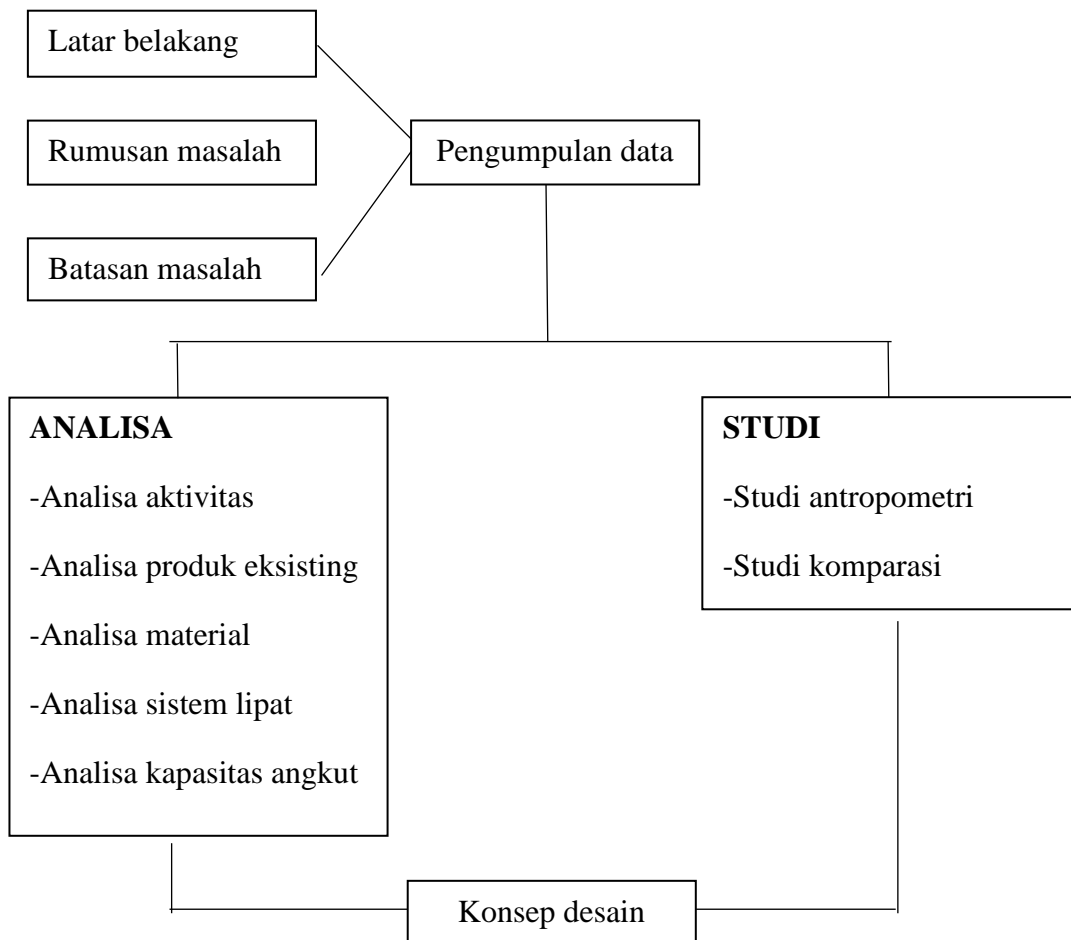
#### 3.1 Judul Perancangan

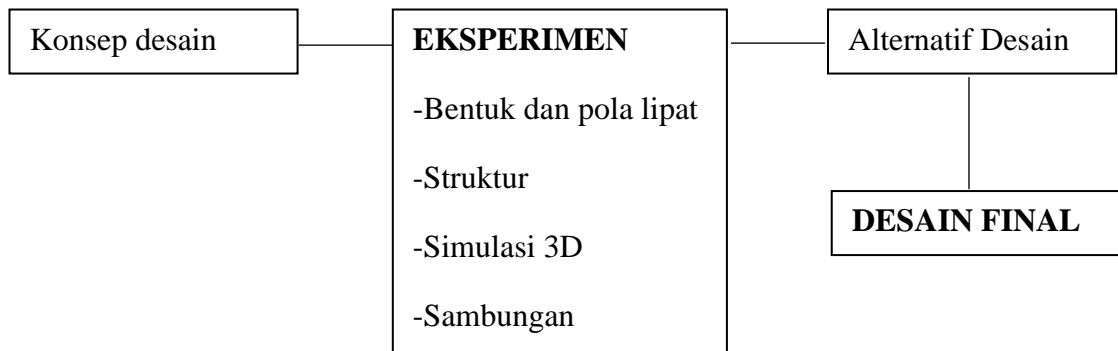
Desain Sarana *Display Clothing* untuk *Event Bazar* dan Pameran.

Tujuan yang dimaksud dari judul tersebut yaitu :

1. Memberikan kesempatan pada *brand* lokal untuk menunjukkan produknya dengan lebih menarik dan bernilai.
2. Memberikan kemudahan akses penataan *display* pada setiap *booth*.
3. Mengurangi biaya sewa dan angkut sarana *display*.
4. Memberi pilihan kepada *brand* lokal dengan sistem *customize display* sesuai dengan tema yang diinginkan.

#### 3.2 Skema Penelitian





Gambar 3. 1 Skema penelitian

Sumber : Penulis, 2019

Dari skema penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai permasalahan yang berupa kurangnya inovasi *display* yang diterapkan *brand clothing* lokal ketika mengikuti *event bazar* atau *clothing expo* yang diadakan tiap tahun di kota-kota besar. Oleh karena itu untuk menunjang *image brand* dan tema yang diusung oleh masing-masing *brand* diperlukan inovasi pada sarana *display*.

Tahap selanjutnya yang dilakukan sebagai data penunjang yaitu berupa studi literatur, analisis kegiatan, analisis kebutuhan, benchmarking. Metode penelitian yang digunakan berupa jurnal, pengelompokan produk, dan pengumpulan *moodboard*.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, data kualitatif yang didapat dari wawancara terhadap tenant atau staff divisi acara dan *visual merchandising brand* lokal. Selanjutnya yaitu data kuantitatif yang didapat dari tinjauan produk eksisting yang digunakan di lapangan. Terakhir adalah data sekunder yang diambil dari berbagai sumber seperti jurnal, *website*, dan literatur lain.

## 1. Data primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

### a. *Interview*

Metode *interview* yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada para praktisi *brand* lokal yang aktif mengikuti *event* bazar dan *clothing expo* berupa :

- Kegiatan selama *event* berlangsung
- Regulasi yang diberikan oleh pihak penyelenggara *event*
- Kebutuhan *brand* yang belum terpenuhi selama *event* berlangsung

### b. Observasi

Metode observasi yang dilakukan dengan mengamati *event* bazar dan *clothing expo* berupa :

- Mengamati kegiatan yang dilakukan tenant selama *event* berlangsung.
- Mengamati alur dan sirkulasi pengunjung di *booth* selama *event* berlangsung.
- Mengamati artikel produk yang paling sering dilihat oleh pengunjung.
- Mengamati kegiatan tenant dalam melakukan proses *loading-in* dan *loading-out* sarana *display* .

## 2. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder berupa literatur dan hasil analisis eksisting yang sudah tercantum pada bab dua. Data yang digunakan dalam hal ini berupa

definisi dan klasifikasi produk *clothing*, klasifikasi jenis *display*, tata cara penataan *display*, serta tata cara mengikuti bazar.

### **3.4 Eksperimen**

Setelah proses pengumpulan data selesai maka dilakukan langkah selanjutnya yaitu melakukan studi atau sesuai metode berikut:

#### **1. Eksperimen Pola Lipat.**

Eksperimen pada tahap ini ditujukan untuk mengetahui pola lipat dan bentuk yang paling efisien dengan pembuatan model berskala 1:10 menggunakan karton putih.

#### **2. Eksperimen Struktur.**

Percobaan ini ditujukan untuk mengetahui kekurangan pada struktur dengan skala 1:1. Percobaan ini dibuat menggunakan material karton dengan ketebalan 2mm untuk mengurangi biaya penggunaan material asli.

#### **3. Eksperimen Material.**

Langkah selanjutnya yaitu pembuatan model 1:1 menggunakan material asli yang berasal dari lembaran plastik *polypropylene* dengan ukuran 1220 x 2440 dan ketebalan maksimum 3mm yang dipotong menggunakan mesin *laser cut*.

#### **4. Eksperimen Sambungan.**

Langkah selanjutnya yaitu eksperimen sambungan menggunakan material asli dengan teknik yang berbeda seperti teknik potong *laser cut* dan CNC.

*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*



## BAB 4

### STUDI DAN ANALISIS

#### 4.1. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan

Pengambilan analisis aktivitas dilakukan dengan proses wawancara kepada salah satu staff divisi *Visual merchandising and Event* salah satu *brand clothing* lokal Surabaya yang juga aktif mengikuti kegiatan bazar yaitu *Persebaya Store* dengan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengeluaran biaya 150-500 ribu untuk setiap pembelian sarana *display* fix serta +/- 1 juta rupiah untuk *custom* (tergantung tingkat kerumitan).

Kesimpulan : Dari permasalahan tersebut dibutuhkan material dengan durability yang baik untuk meminimalisir kerusakan serta meminimalisir penggantian unit yang baru yang memakan biaya.

- b. Proses pemasangan sarana dengan sistem *knockdown* yang rumit serta komponen pemasangan seperti engsel, baut, dan komponen kecil lain yang mudah terpecah dan hilang.

Kesimpulan : Dibutuhkan sistem pemasangan yang praktis, serta dapat meminimalisir penggunaan komponen tambahan seperti engsel tambahan, baut dan komponen kecil lain.

- c. Butuh 1 kali pengangkutan menggunakan truk besar atau 2-3 kali pengangkutan menggunakan *pick-up* dari *store/gudang* menuju lokasi *event* dalam penjualan skala besar (*6 booth*).

Kesimpulan : Dibutuhkan cara pengangkutan yang efisien untuk meminimalisir penggunaan ruang, tenaga, dan waktu ketika diangkut.

- d. Produk yang ada memiliki beban yang cukup besar sehingga membutuhkan waktu dan tenaga lebih untuk *loading in / out*. Material eksisting terbuat dari kayu dan besi holo.

Kesimpulan : Dibutuhkan material yang ringan ,mudah dibawa dan dipindahkan. Material yang ringan membuat waktu dan tenaga yang dibutuhkan ketika *loading-in* dan *loading-out* dapat diminimalisir.

- e. Persebaya *Store* memiliki artikel produk dengan mayoritas warna gelap, yaitu kombinasi warna hitam, hijau, dan abu-abu.

Kesimpulan : Dibutuhkan desain yang netral dan simple dari segi warna dan bentuk.

#### 4.2. Analisis Ketentuan *Event*

Analisis Ketentuan *Event*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui ketentuan yang diberikan oleh penyelenggara selama *event* berlangsung. *Event* yang menjadi tujuan analisis yaitu *Jakcloth* yang menjadi salah satu *event* bazar *clothing* terbesar di Indonesia hingga saat ini, dengan hadir di berbagai kota besar. Untuk menjadi tenant di *event* ini pihak penyelenggara memiliki ketentuan yang wajib diikuti.

Tabel 4. 1 Analisis ketentuan *event Jakcloth*

Sumber : *jakcloth-online.com*, 2014

No.	Komponen	Deskripsi
1	Petunjuk pembangunan <i>stand</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta pameran diijinkan menempati hanya sesuai dengan ukuran stand yang disediakan oleh panitia atau sesuai dengan kontrak yang ditandatangani antara panitia dan peserta</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemasangan dan penempatan peralatan pameran tidak mengganggu peserta lainnya ataupun tempat-tempat umum yang disediakan.</li> </ul>
2	<i>Storage</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diperbolehkan menggunakan celah/ruang kosong di belakang <i>stand</i> untuk <i>storage</i>.</li> <li>• Pembuatan <i>storage</i> harus rapih dan tidak berantakan, serta tidak mengganggu <i>booth</i> lain di sekitarnya.</li> </ul>
3	Jadwal <i>Loading</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jadwal <i>loading-in</i> dimulai 1 hari sebelum acara dimulai</li> <li>• Jadwal <i>loading-out</i> dilakukang maksimal 1 hari setelah acara selesai.</li> </ul>
4	Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua peserta harus menjaga keamanan barang masing-masing baik selama acara berlangsung siang dan malam.</li> <li>• Bila dirasa perlu ada yang menginap di <i>booth</i> untuk jaga malam</li> </ul>
5	Listrik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemasangan listrik dari panel ke setiap stand hanya boleh dilakukan oleh panitia, dan pemaangan di dalam <i>stand</i> dilaksanakan oleh masing-masing peserta.</li> <li>• Tidak diperkenalkan menginstalasi daya listrik melebihi kapasitas MCB yang terpasang.</li> </ul>

### 4.3. Analisis Produk Eksisting

Analisis ini digunakan untuk mengetahui standart bentuk, ukuran, dan fungsi yang ada pada produk eksisting. Terdapat 3 sarana utama yang rutin digunakan oleh Persebaya Store untuk menata *display* yaitu gawang *display*, meja *display*, dan rak modular.

Tabel 4. 2 Analisis produk eksisting

Sumber : Persebaya Store *Visual merchandising*, 2019

<p>Rak Gantung :</p> <p>Gawang <i>display</i> berisi artikel gantung seperti t-shirt dan jaket. Kapasitas maksimal artikel yang dapat ditampung sebanyak 50 buah.</p>	
<p>Meja <i>Display</i> :</p> <p>Meja <i>display</i> digunakan untuk men-<i>display</i> artikel dengan harga spesial. Posisinya terdapat di <i>booth</i> terdepan.</p>	
<p>Rak Modular :</p> <p>Rak modular ini digunakan untuk men-<i>display</i> artikel lain yang tidak dapat digantung seperti tas, sepatu, dan aksesoris lain, serta menjadi tempat penyimpanan stok artikel produk.</p>	

#### **4.4. Analisis Pasar**

Analisis pasar dilakukan untuk mengetahui segmentasi produk terhadap kriteria *brand* lokal yang ingin disasar serta penempatan produk terhadap kompetitor yang ada di pasaran dan telah lebih dahulu digunakan.

##### **1. Segmentasi**

Segmentasi produk yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui sasaran *brand* pakaian yang akan menggunakan produk ini. Segmentasi produk akan ditempatkan pada kriteria sebagai berikut.

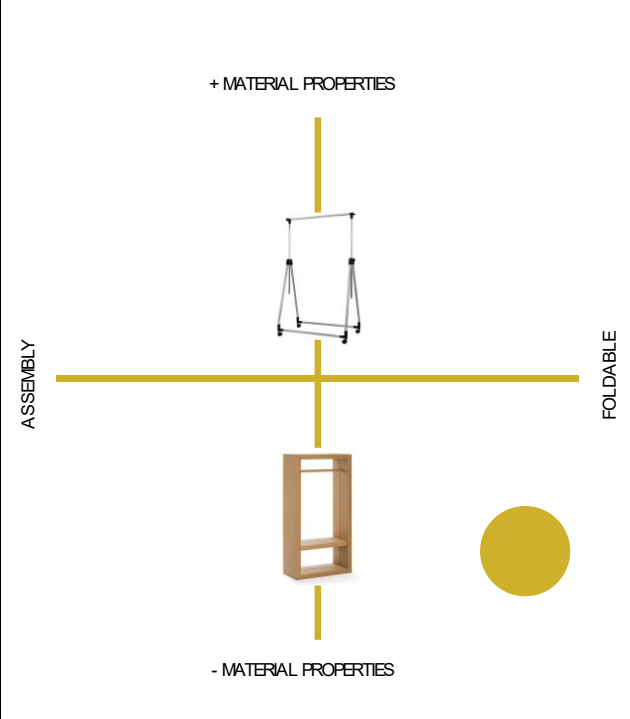
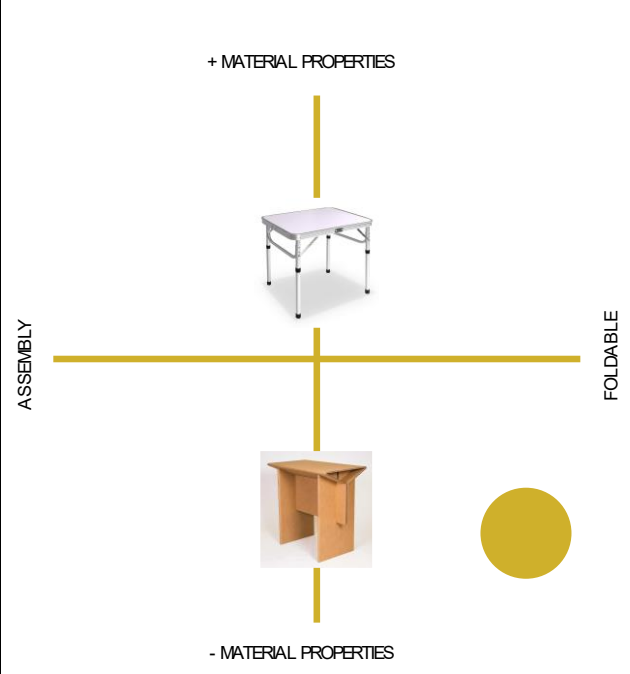
- a. *Brand clothing* lokal yang mengikuti *event* bazar tahunan. Dengan begitu *brand clothing* lokal memiliki sarana *display* khusus yang akan digunakan setiap *event*.
- b. *Brand clothing* lokal yang rutin mengikuti *event* bazar diberbagai kota. Dengan begitu *brand clothing* lokal memiliki sarana *display* yang memiliki kemudahan dalam proses angkut.
- c. *Brand clothing* lokal baru yang ingin menjadi tenant di *event* bazar dan belum memiliki fasilitas *display* yang memadai.

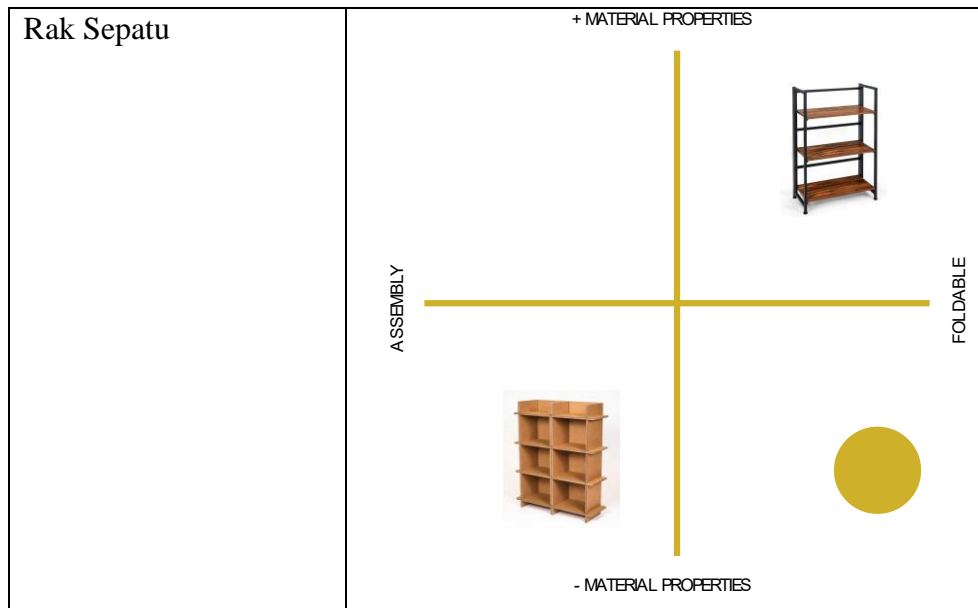
##### **2. Positioning**

*Positioning* pada produk dibuat berdasarkan banyaknya penggunaan material properties serta cara pemasangan dan perakitan produk dengan cara bongkar pasang dan atau dilipat. Produk yang dibuat menempati *positioning* dengan penggunaan material properties yang minim dan cara perakitan dengan sistem lipat tanpa bongkar pasang (*assembly*).

Tabel 4. 3 Analisis produk eksisting

Sumber : Penulis, 2019

<p>Rak Gantung</p>	 <p>+ MATERIAL PROPERTIES</p> <p>ASSEMBLY</p> <p>FOLDABLE</p> <p>- MATERIAL PROPERTIES</p>
<p>Meja <i>Display</i></p>	 <p>+ MATERIAL PROPERTIES</p> <p>ASSEMBLY</p> <p>FOLDABLE</p> <p>- MATERIAL PROPERTIES</p>



#### 4.5. Analisis Stakeholder

*Stakeholder* merupakan semua pihak yang terlibat dan memiliki hubungan terhadap proses suatu produk rancangan. Dengan adanya *stakeholder* maka terdapat siklus yang saling menunjang satu sama lain antara produsen dan konsumen maupun pihak-pihak yang terkait terkait. Berikut *stakeholder* dalam perancangan Desain Sarana *Display Clothing* untuk *Event Bazar* :

Tabel 4. 4 Analisis *Stakeholder*

Sumber : Penulis, 2019

<i>Stakeholder</i>	Peranan	Subjek
<i>Vendor</i>	Pihak yang bekerja dalam proses produksi.	Jasa <i>laser cutting</i> dan CNC
<i>User</i>	Pihak yang menggunakan dan berinteraksi langsung dengan produk.	Tenant / pemilik <i>brand clothing</i> dan pengunjung <i>booth</i>
<i>Suppliers</i>	Pihak penyedia material utama dan pendukung.	Toko plastik <i>engineering</i>

## 4.6. Eksperimen

Eksperimen bertujuan untuk menemukan pola, bentuk serta kekuatan yang terbaik yang terdiri dari beberapa langkah yaitu, eksperimen pola lipat, eksperimen kekuatan struktur, simulasi digital hingga alternatif desain untuk dibuat dalam bentuk *prototype*.

### 4.6.1 Eksperimen Pola Lipat

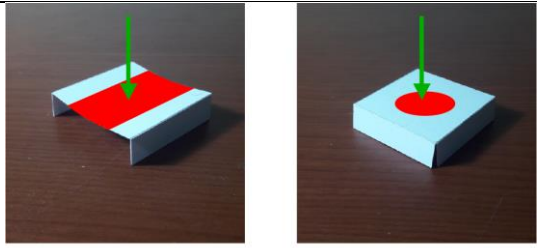
Eksperimen pada tahap ini ditujukan untuk mengetahui pola lipat dan bentuk yang paling efisien dengan pembuatan model berskala 1:10 menggunakan karton putih.

#### 1. Meja *Display*

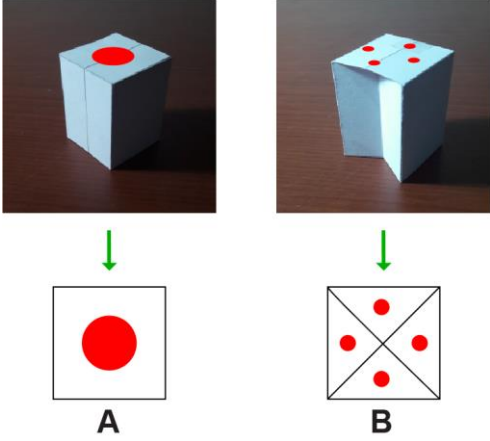
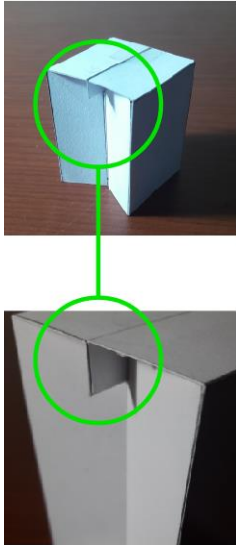
Eksperimen pola lipat meja *display* terdiri dari dua alternatif percobaan menggunakan karton BC dengan skala 1:10 untuk mengetahui pola lipat yang paling efektif serta memiliki kakuatan yang baik.

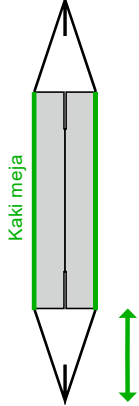
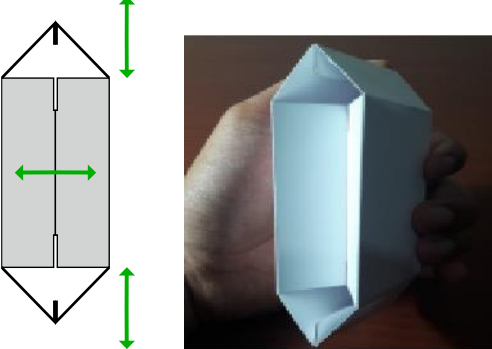
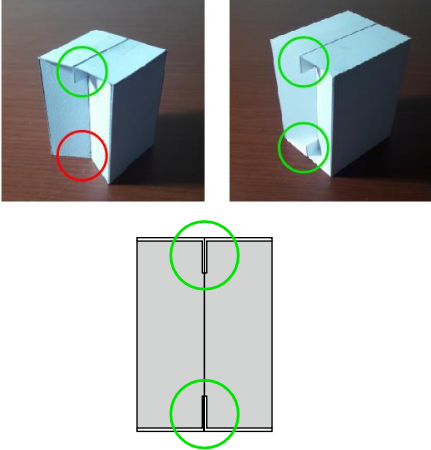
Tabel 4. 5 Eksperimen pola lipat meja *display*

Sumber : Penulis, 2019

Gambar	 <p style="text-align: center;"><b>A</b>                      <b>B</b></p>
Deskripsi	Struktur bidang yang terbentang tanpa <i>support</i> dari bidang lain akan memiliki titik beban yang luas serta tidak mampu dijadikan tumpuan (A). Struktur bidang horizontal menjadi lebih kuat ketika mendapat <i>support</i> dari bidang vertikal atau sebaliknya sehingga titik beban menjadi lebih sempit (B).



Gambar	 <p style="text-align: center;">A                      B</p>
Deskripsi	<p>Struktur bidang tanpa <i>support</i> di bagian tengah memiliki titik beban yang lebih besar dan terpusat (A). Struktur bidang dengan <i>support</i> di tengah memiliki titik beban yang lebih kecil dan menyebar (B).</p>
Gambar	
Deskripsi	<p>Struktur <i>support</i> vertikal untuk memperkuat struktur permukaan horizontal serta berfungsi sebagai kuncian.</p>

Gambar	
Deskripsi	<p>Lipatan vertikal yang mudah diakses serta tidak mengganggu dan mengurangi kekuatan struktur utama yaitu struktur vertikal kaki meja.</p>
Gambar	
Deskripsi	<p>Bidang horizontal yang membentang membuat bidang vertikal ikut terbuka.</p>
Gambar	


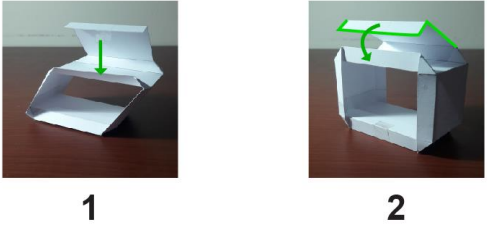
Deskripsi	Struktur <i>support</i> vertikal di bagian atas dan bawah untuk memperkuat struktur secara keseluruhan serta berfungsi sebagai kunci.
-----------	---

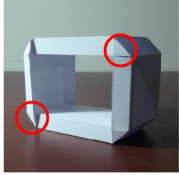

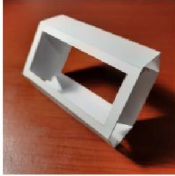

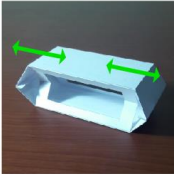
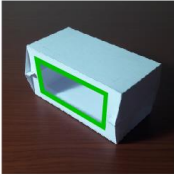
## 2. Rak Sepatu

Eksperimen pola lipat rak sepatu terdiri dari tiga alternatif percobaan menggunakan karton BC dengan skala 1:10 untuk mengetahui pola lipat yang paling efektif serta memiliki kekuatan yang baik.

Tabel 4. 6 Eksperimen pola lipat rak sepatu

Sumber : Penulis, 2019

Gambar percobaan A	
Deskripsi percobaan A	Agar dapat dilipat, sambungan antar sisi (a) pada <i>support</i> harus terpisah. Namun tanpa kunci antar sisi pada <i>support</i> seluruh struktur tidak dapat berdiri kokoh (1). <i>Support</i> pada sisi depan dan belakang (a) memperkuat struktur bidang horizontal, serta penambahan bidang pada sisi samping (b) dapat memperkuat struktur vertikal (2).
Gambar percobaan B	

	 <p style="text-align: center;"><b>3</b></p>
<p>Deskripsi percobaan B</p>	<p>Bidang tambahan sebagai kunci untuk menyatukan seluruh struktur agar dapat berdiri kokoh (1) dan (2). Namun akibat lipatan di sisi bidang dapat mengurangi kekuatan struktur secara diagonal (3)</p>
<p>Gambar percobaan C</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>1</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>2</b></p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p><b>3</b></p> </div>
<p>Deskripsi percobaan C</p>	<p>Bidang tambahan sebagai kunci untuk menyatukan seluruh struktur agar dapat berdiri kokoh (1) dan (2). Dengan adanya lipatan di sisi bidang dapat menambah kekuatan struktur secara vertikal (3)</p>
<p>Gambar percobaan D</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>1</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>2</b></p> </div> </div>

Deskripsi percobaan D	Artikel <i>display</i> diletakkan di bagian dalam dengan adanya lubang berbentuk persegi di tengah bidang vertikal (1). Struktur lipatan mengikuti struktur lipatan meja <i>display</i> dengan posisi horizontal (2).
<b>Kesimpulan</b>	<b>Percobaan C dan D memungkinkan untuk dipilih karena memiliki kekuatan struktur vertikal yang merata.</b>

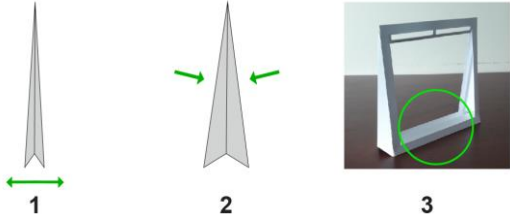
### 3. Rak Gantung

Eksperimen pola lipat rak gantung terdiri dari dua alternatif percobaan menggunakan karton BC dengan skala 1:10 untuk mengetahui pola lipat yang paling efektif serta memiliki kakuatan yang baik.

Tabel 4. 7 Eksperimen pola lipat rak gantung

Sumber : Penulis, 2019

Gambar percobaan A	
Deskripsi percobaan A	Struktur lipatan dapat dibentangkan dengan mudah (1). Struktur tiang vertikal tidak terdapat <i>support</i> di bagian depan sehingga tidak memiliki kekuatan vertikal secara keseluruhan (2). Tidak ada struktur horizontal pada bagian bawah sehingga tidak memiliki kekuatan struktur secara keseluruhan ketika dilipat maupun berdiri (3).

Gambar percobaan B	
Deskripsi percobaan B	<p>Struktur lipatan dapat dibentangkan dengan mudah (1). Struktur tiang vertikal terdapat <i>support</i> di bagian depan sehingga memiliki kekuatan vertikal secara keseluruhan (2). Struktur horizontal pada bagian bawah akan memperkuat struktur secara keseluruhan ketika dilipat maupun berdiri (3).</p>
<b>Kesimpulan</b>	<p><b>Percobaan B lebih memungkinkan untuk dipilih karena memiliki kekuatan struktur yang lebih merata.</b></p>

#### 4.6.2 Eksperimen Kekuatan Struktur

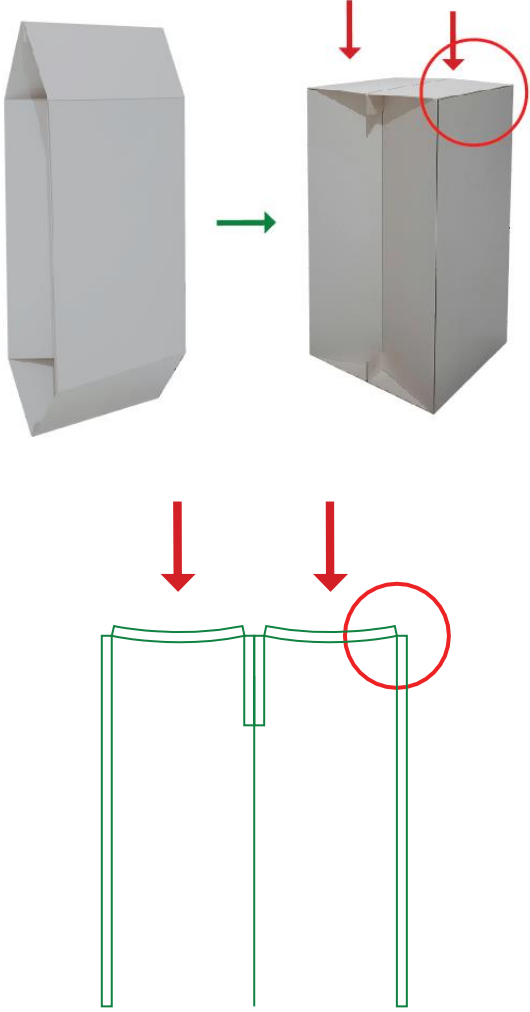
Percobaan ini ditujukan untuk mengetahui kekurangan pada struktur dengan skala 1:1. Percobaan ini dibuat menggunakan material karton dengan ketebalan 2 mm untuk mengurangi biaya penggunaan material asli. Apabila kekuatan struktur pada material karton 2mm sudah teruji, maka ketika diaplikasikan kepada material sebenarnya akan menghasilkan kekuatan yang lebih baik.

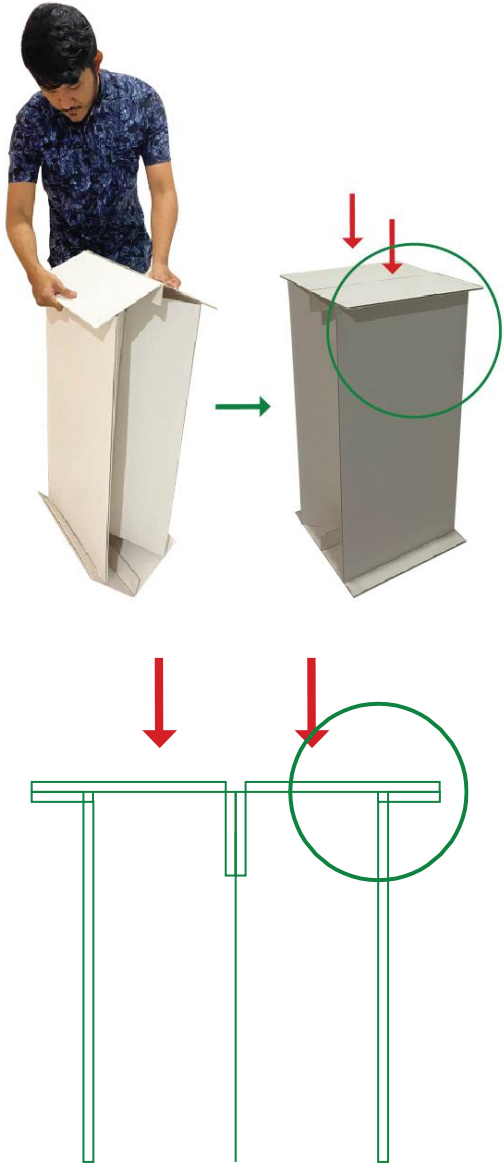
##### 1. Meja *Display*

Eksperimen kekuatan struktur meja *display* terdiri dari dua alternatif percobaan menggunakan karton 2 mm dengan skala 1:1 untuk mengetahui pola lipat yang paling efektif serta memiliki kekuatan yang baik.

Tabel 4. 8 Eksperimen kekuatan struktur meja *display*

Sumber : Penulis, 2019

<p>Gambar Percobaan Alt.1</p>	
<p>Deskripsi Percobaan Alt. 1</p>	<p>Percobaan 1:1 yang pertama pada meja <i>display</i> dilakukan menggunakan karton tebal 2mm. Namun, setelah diberi beban pada bagian atas meja kekuatan struktur atas menjadi berkurang dan melengkung. Hal ini disebabkan titik beban tepat berada di atas area tekukan atau area lipatan</p>

<p>Gambar Percobaan Alt.2</p>	
<p>Deskripsi Percobaan Alt.2</p>	<p>Percobaan 1:1 yang kedua pada meja <i>display</i> dilakukan menggunakan karton tebal 2mm. Setelah diberi beban pada bagian atas meja kekuatan struktur tidak berkurang. Hal ini terjadi karena ada penambahan luas bidang pada bagian atas lipatan.</p>

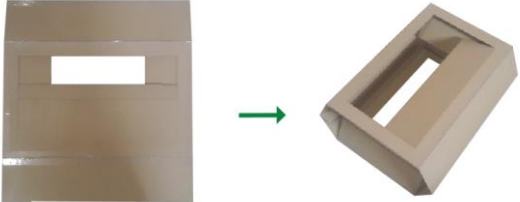



## 2. Rak Sepatu

Eksperimen kekuatan struktur rak sepatu terdiri dari dua alternatif percobaan menggunakan karton 2 mm dengan skala 1:1 untuk mengetahui pola lipat yang paling efektif serta memiliki kakuatan yang baik.

Tabel 4. 9 Eksperimen kekuatan struktur rak sepatu

Sumber : Penulis, 2019

<p>Gambar Percobaan Alt.1</p>	 <p>The diagram illustrates the assembly of a shoe rack alternative 1. It starts with a flat cardboard net on the left. A green arrow points to the partially assembled structure on the right, where the top and side flaps are being folded. Red circles highlight the points where the flaps meet. Below this, the completed rack is shown holding two pairs of shoes, with red circles highlighting the side supports.</p>
<p>Deskripsi Percobaan Alt. 1</p>	<p>Percobaan 1:1 yang pertama pada rak sepatu dilakukan menggunakan karton tebal 2mm dengan tujuan memprediksi kekuatan struktur pada material yang sebenarnya yaitu polypropilyene 3mm serta mengurangi biaya harga polypropilyene yang cukup tinggi. Apabila kekuatan struktur pada material karton 2mm sudah teruji, maka ketika diaplikasikan kepada material sebenarnya akan menghasilkan kekuatan yang lebih baik.</p>
<p>Gambar Percobaan Alt.2</p>	 <p>The diagram illustrates the assembly of a shoe rack alternative 2. It starts with a flat cardboard net on the left. A green arrow points to the partially assembled structure on the right, where the side and bottom flaps are being folded. Red circles highlight the points where the flaps meet.</p>

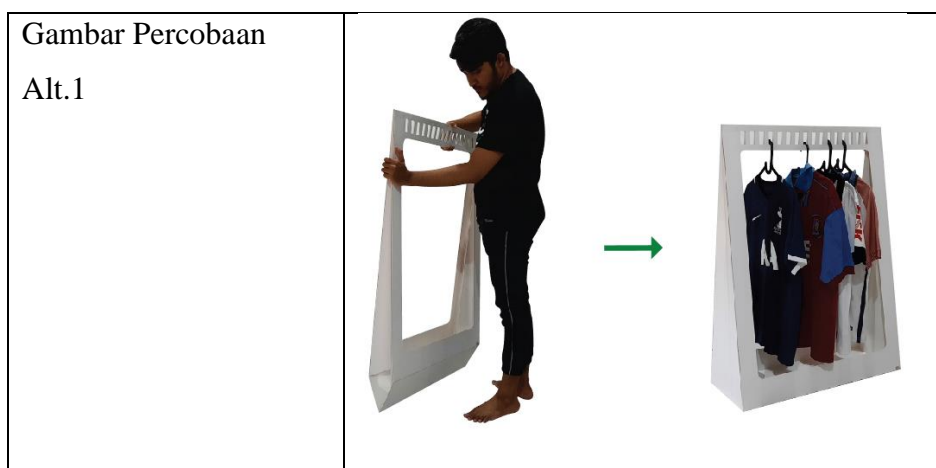
	
Deskripsi Percobaan Alt.2	Percobaan 1:1 yang kedua pada rak sepatu dilakukan menggunakan karton tebal 2mm dengan pola lipat yang berbeda menghasilkan kekuatan struktur, pola lipat, serta kekuatan yang lebih baik.


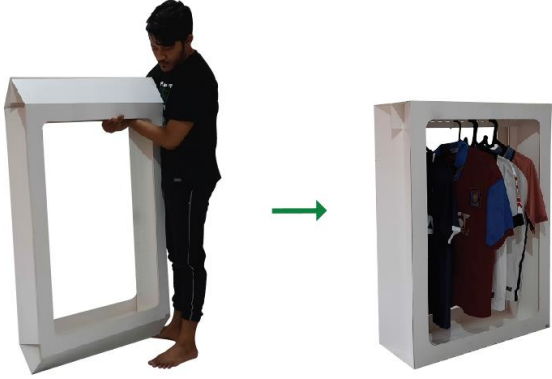
### 3. Rak Gantung


Eksperimen kekuatan struktur rak gantung terdiri dari dua alternatif percobaan menggunakan karton 2 mm dengan skala 1:1 untuk mengetahui pola lipat yang paling efektif serta memiliki kakuatan yang baik.

Tabel 4. 10 Eksperimen kekuatan struktur rak gantung

Sumber : Penulis, 2019



	
<p>Deskripsi Percobaan Alt. 1</p>	<p>Percobaan 1:1 yang pertama pada rak gantung dilakukan menggunakan karton tebal 2mm dengan dengan bentuk dasar mengerucut pada bagian atas. Namun, setelah diberi beban berupa pakaian gantung kekuatan struktur atas menjadi berkurang dan melengkung.</p>
<p>Gambar Percobaan Alt.2</p>	

	
<p>Deskripsi Percobaan Alt.2</p>	<p>Percobaan 1:1 yang kedua pada rak gantung dilakukan menggunakan karton tebal 2mm dengan struktur atap datar menghasilkan kekuatan struktur, pola lipat, serta daya tahan yang lebih baik.</p>

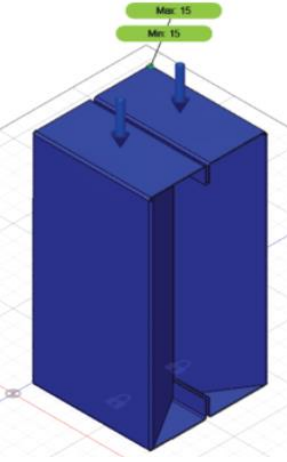

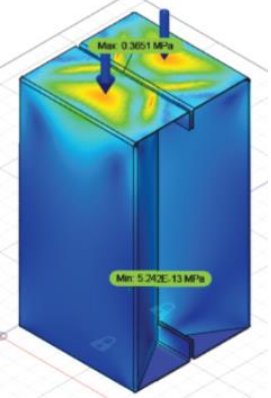

#### 4.6.3 Simulasi Kekuatan Struktur

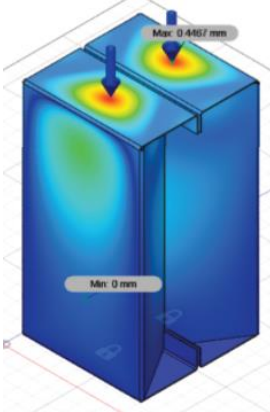
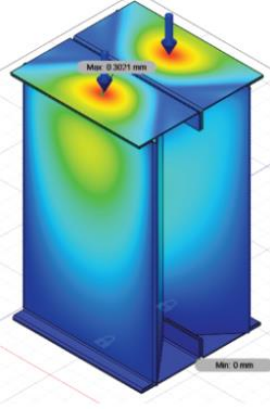
Simulasi kekuatan struktur bertujuan untuk mengetahui perbandingan kekuatan dari uji struktur alternatif ke dalam bentuk data melalui software 3 dimensi dengan hasil berupa faktor keamanan (safety factor), tegangan (stress), dan pergeseran (displacement).

## 1. Meja Display

Tabel 4. 11 Simulasi kekuatan struktur meja *display*

Sumber : Penulis, 2019

	Alternatif 1	Alternatif 2
<i>Safety factor</i>	 <p>3 lbs/load</p> <p>Min : 15</p> <p>Max : 15</p>	 <p>3 lbs/load</p> <p>Min : 15</p> <p>Max : 15</p>
<i>Stress</i>	 <p>Max : 0,3651 Mpa</p>	 <p>Max : 1,703 Mpa</p> <p>Min : 0 Mpa</p>

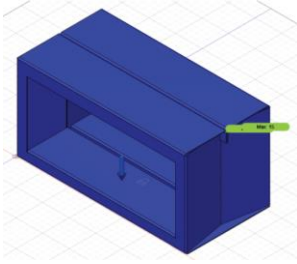
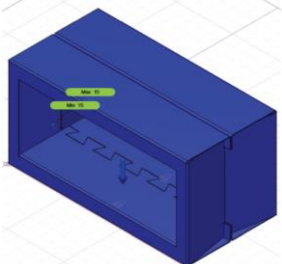
	Min : 5,242E-13 Mpa	
Displacement	 <p>Max : 0,4393 mm</p>	 <p>Max : 0,3021 mm</p>

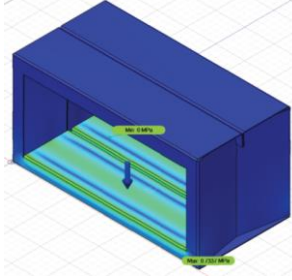
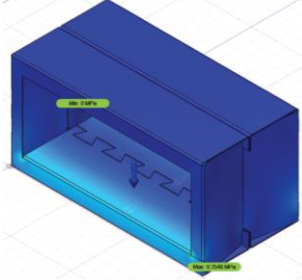
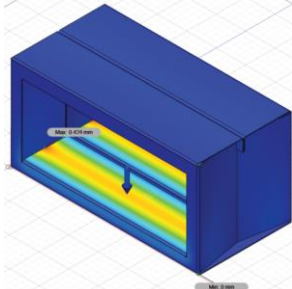
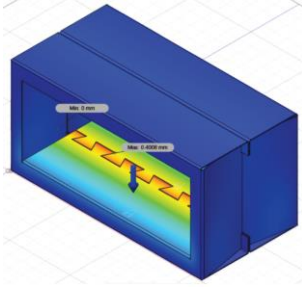
**Kesimpulan :** Alternatif desain 2 memiliki kekuatan struktur yang lebih baik dibandingkan alternatif desain 1. Struktur desain 2 memiliki maksimum stress/tegangan yang berada di tepian bidang (1,703 Mpa), dan maksimum displacement yang lebih kecil (0,3021 mm).

## 2. Rak Sepatu

Tabel 4. 12 Simulasi kekuatan struktur rak sepatu

Sumber : Penulis, 2019

	Alternatif 1	Alternatif 2
<i>Safety factor</i>		

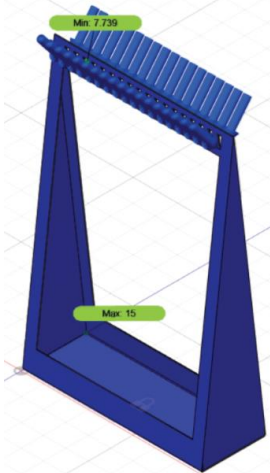
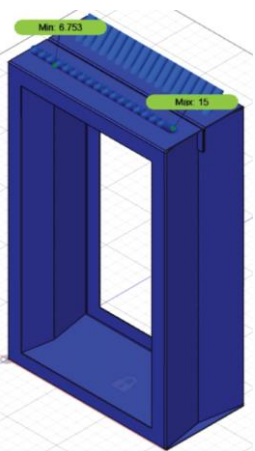
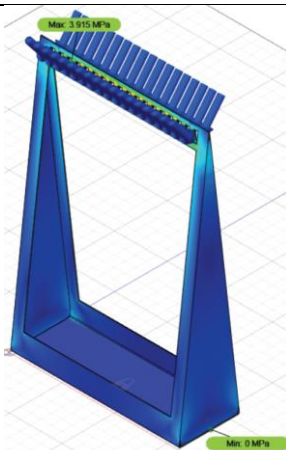
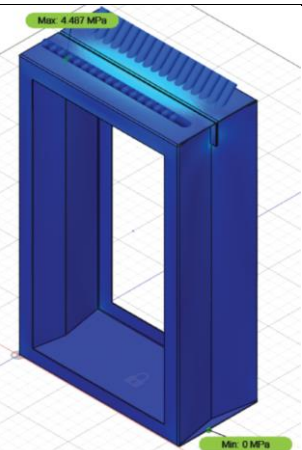
	3 lbs/load Min : 15 Max : 15	3 lbs/load Min : 15 Max : 15
Stress	 <p>Max : 0,7337 Mpa Min : 0 Mpa</p>	 <p>Max : 0,2546 Mpa Min : 0 Mpa</p>
Displacement	 <p>Max : 0,424 mm</p>	 <p>Max : 0,4006 mm</p>

**Kesimpulan :** Alternatif desain 2 memiliki kekuatan struktur yang lebih baik dibandingkan alternatif desain 1. Struktur desain 2 memiliki maksimum *stress*/tegangan yang lebih kecil (0,2546 Mpa), dan maksimum *displacement* yang lebih kecil (0,4006 mm).

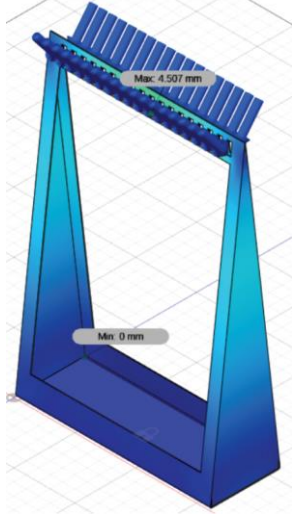
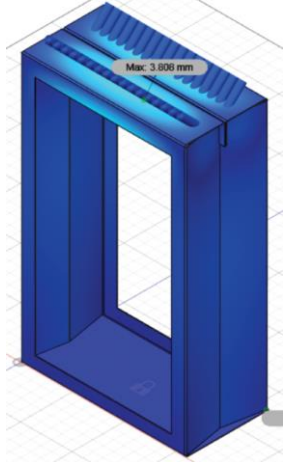
### 3. Rak Gantung

Tabel 4. 13 Simulasi kekuatan struktur rak gantung

Sumber : Penulis, 2019

	Alternatif 1	Alternatif 2
<i>Safety factor</i>	 <p>1 lbs/load Min : 7,739 Max : 15</p>	 <p>1 lbs/load Min : 6,753 Max : 15</p>
<i>Stress</i>	 <p>Max : 3.915 MPa Min : 0 MPa</p>	 <p>Max : 4.487 MPa Min : 0 MPa</p>



	Max : 3,915 Mpa Min : 0 Mpa	Max : 4,487 Mpa Min : 0 Mpa
Displacement	 <p>Max : 4,507 mm</p>	 <p>Max : 3,806 mm</p>



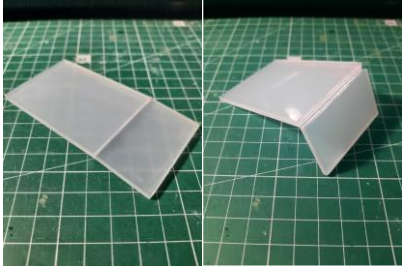
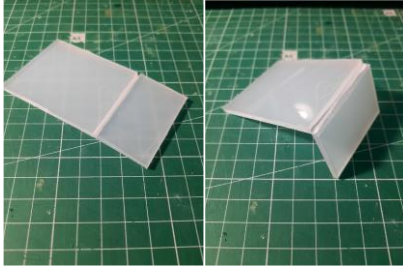
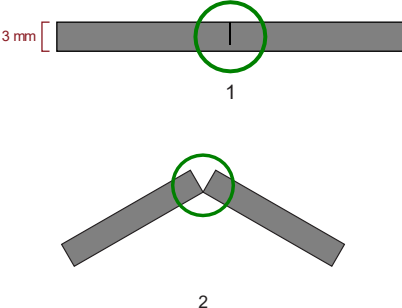
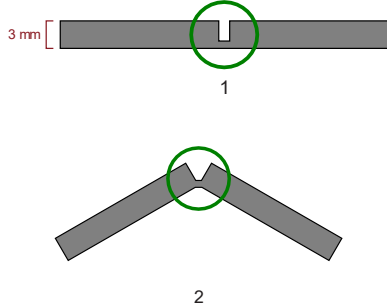
**Kesimpulan :** Alternatif desain 2 memiliki kekuatan struktur yang lebih baik dibandingkan alternatif desain 1. Struktur desain 2 memiliki minimum *safety factor* yang lebih besar (6,753), dan maksimum *displacement* yang lebih kecil (3,806 mm).

#### 4.6.4 Eksperimen Sambungan

Percobaan sambungan dilakukan dengan membuat jalur potongan dan tekukan. Pembuatan jalur potongan dilakukan menggunakan teknik laser cut dan CNC. Jalur potongan yang tidak putus masih memiliki kekuatan untuk merekat antara bidang satu ke bidang lainnya.

Tabel 4. 14 Eksperimen sambungan

Sumber : Penulis, 2019

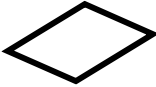




<i>Laser cutting</i>	CNC
	
	
	
<p>Percobaan sambungan 1 dilakukan dengan membuat jalur potongan dan tekukan. Pembuatan jalur potongan dilakukan menggunakan teknik <i>laser cut</i>. Jalur potongan yang tidak putus masih memiliki lapisan laminasi untuk merekat antara bidang satu ke bidang lainnya.</p>	<p>Percobaan sambungan 2 dilakukan dengan membuat jalur potongan dan tekukan. Pembuatan jalur potongan dilakukan menggunakan teknik <i>CNC cutting</i>. Jalur potongan yang tidak putus masih memiliki lapisan laminasi yang kuat untuk merekat antara bidang satu ke bidang lainnya.</p>



#### 4.7. Design Requirement & Objective

DR&O merupakan hasil kesimpulan analisa yang akan menjadi acuan atau tolok ukur dan batasan dalam keberhasilan proses desain. Spesifikasi berikut yang selanjutnya akan masuk ke dalam tahap desain konsep yang akan dijadikan prototipe. Berikut merupakan visualisasi spesifikasi yang akan diterapkan pada produk:

Tabel 4. 15 Design Requirement & Objective

Sumber : Penulis, 2019

	Menggunakan 1 jenis material (polypropilyene).
	Compact, dapat dikemas rata dan mudah untuk dibawa, ditumpuk dan didistribusikan.
	Rak yang dibuat sedapat mungkin harus dalam jangkauan, tidak melebihi 172 cm. Lebar rak tidak melebihi activity zone maksimal, yaitu 48,5-51 cm (minumum hangers).
	Lebar rak sepatu tidak melebihi activity zone maksimal, yaitu 30,5-51 cm.
	Tinggi meja disesuaikan dengan eye level dengan ukuran 88,9-96,5 cm. Lebar meja tidak melebihi activity zone maksimal, yaitu 45,7-51 cm.

	Penggunaan polypropilyene dengan ketebalan kurang dari 3mm untuk mengurangi beban.
	Pembuatan jalur potongan dilakukan menggunakan teknik laser cut

## BAB 5

### KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

#### 5.1. Konsep Desain

Konsep desain ini merupakan hasil dan kesimpulan dari setiap proses mulai dari setiap studi dan analisis hingga eksperimen yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Berikut ini adalah hasil konsep desain yang terpilih:

##### 1. *Foldable*

Konsep foldable (dapat dilipat) merupakan konsep yang dapat memberikan banyak kelebihan pada produk ini. Kelebihan yang didapat dengan konsep lipat pada produk ini yaitu dapat dibawa dengan mudah menggunakan alat angkut maupun menggunakan tangan kosong, dapat menghemat tempat ketika disimpan, dan dapat ditumpuk rata untuk memudahkan pengiriman.

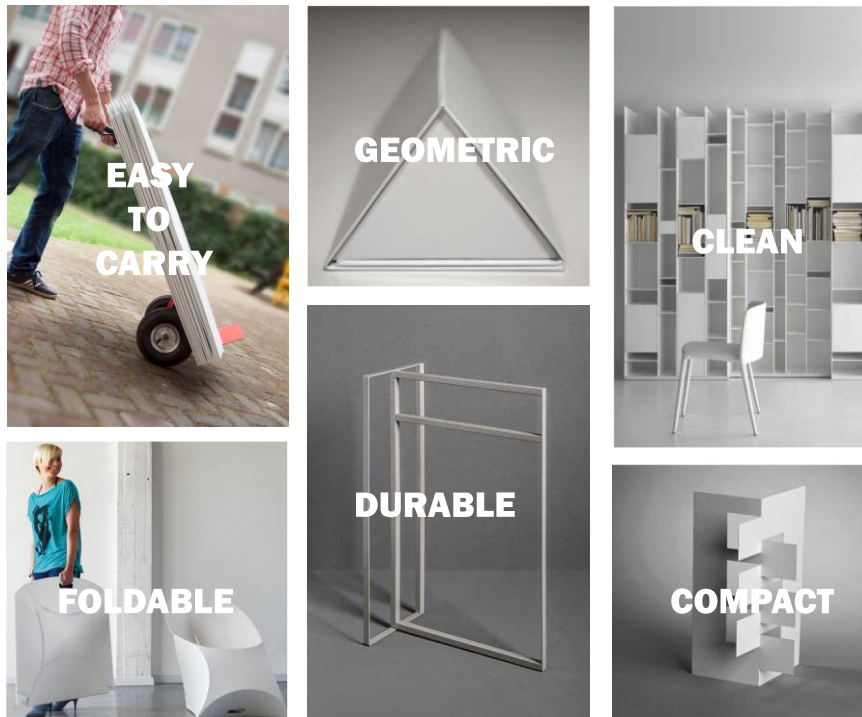
##### 2. *Durability*

Produk ini dibuat dengan material plastik *polypropylene* yang tahan terhadap perubahan suhu dan kimia serta mudah dalam perawatan. Material ini merupakan material yang banyak digunakan untuk berbagai produk furniture. Pembuatan pola potong menggunakan material ini diproduksi dalam bentuk lembaran dengan ketebalan 2mm dengan proses potong pola menggunakan mesin CNC.

##### 3. *Neutral*

Produk ini dibuat dengan bentuk dan warna yang netral agar semua tampilan artikel produk dapat terlihat maksimal ketika di-*display*. Bentuk dasar geometris dengan dominasi garis lurus memberikan kesan minimalis dan bersih. Bentuk geometris ini juga memberikan kelebihan pada proses produksi dengan kemudahan dalam membuat pola potong dan waktu produksi.

## 5.2. Moodboard Idea



Gambar 5. 1 *Moodboard Idea*

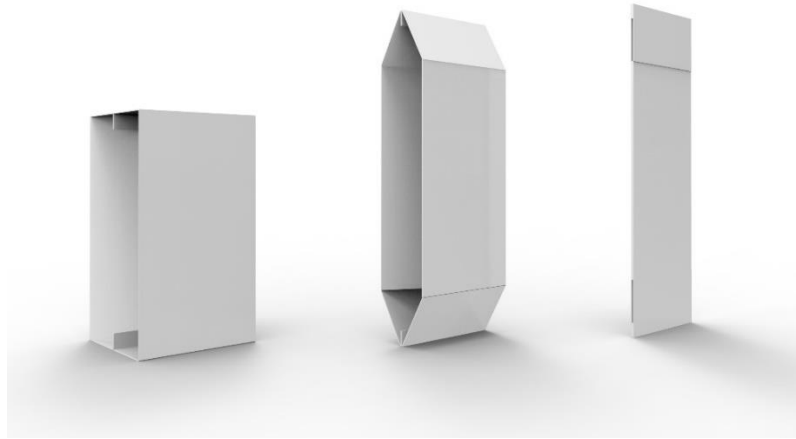
Sumber : Penulis, 2020

## 5.3. Alternatif Desain

Alternatif desain diperoleh mulai dari brainstorming ide, sketsa alternatif, penyesuaian dengan studi dan analisis yang telah dilakukan, eksperimen bentuk, eksperimen kekuatan struktur serta simulasi menggunakan software 3 dimensi. Selain itu juga memperhatikan konsep-konsep desain yang telah dipilih dan kriteria desain yang dibutuhkan.

### 5.3.1 Meja *Display*

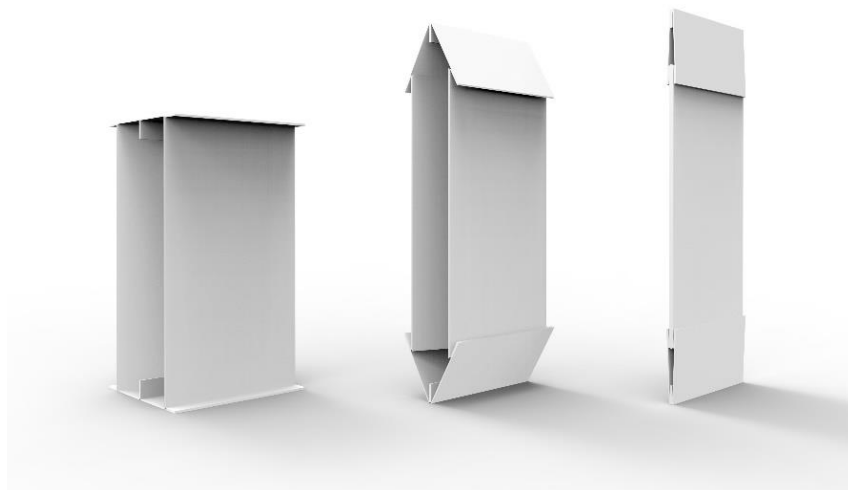
Desain alternatif pertama memiliki lipatan vertikal yang mudah diakses serta tidak mengganggu dan mengurangi kekuatan struktur utama yaitu struktur vertikal kaki meja. Bidang horizontal yang membentang membuat bidang vertikal ikut terbuka. Struktur *support* vertikal di bagian atas dan bawah untuk memperkuat struktur secara keseluruhan serta berfungsi sebagai kunci.



Gambar 5. 2 Alternatif 1 meja *display*

Sumber : Penulis, 2020

Desain alternatif kedua memiliki kekuatan struktur yang merata pada permukaan atas meja. Hal itu terjadi ketika diberi beban pada bagian atas meja kekuatan struktur tidak berkurang. Hal ini terjadi karena ada penambahan luas bidang pada bagian atas lipatan.



Gambar 5. 3 Alternatif 2 meja *display*

Sumber : Penulis, 2020

### 5.3.2 Rak Sepatu

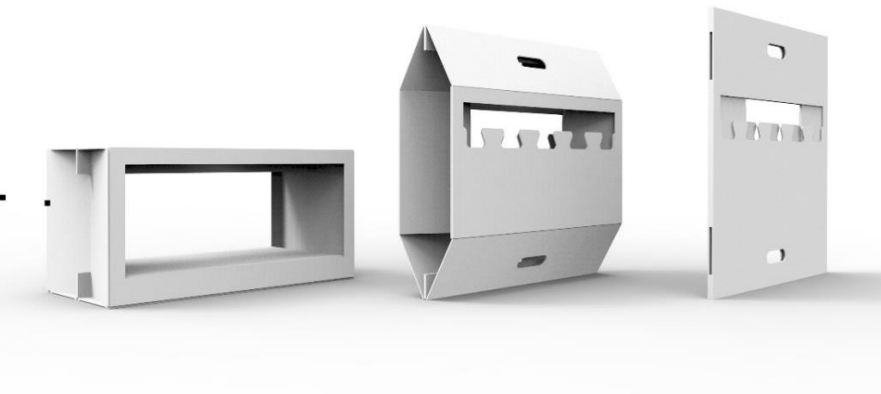
Desain alternatif pertama memiliki tumpuan bidang permukaan *display* tanpa kunci antar bidang. Dengan begitu akses untuk melipat lebih mudah dilakukan.



Gambar 5. 4 Alternatif 1 rak sepatu

Sumber : Penulis, 2020

Desain alternatif kedua memiliki tumpuan bidang permukaan *display* dengan kunci antar bidang. Dengan begitu struktur permukaan *display* lebih kuat dan tidak mudah lepas.



Gambar 5. 5 Alternatif 2 rak sepatu

Sumber : Penulis, 2020



### 5.3.3 Rak Gantung

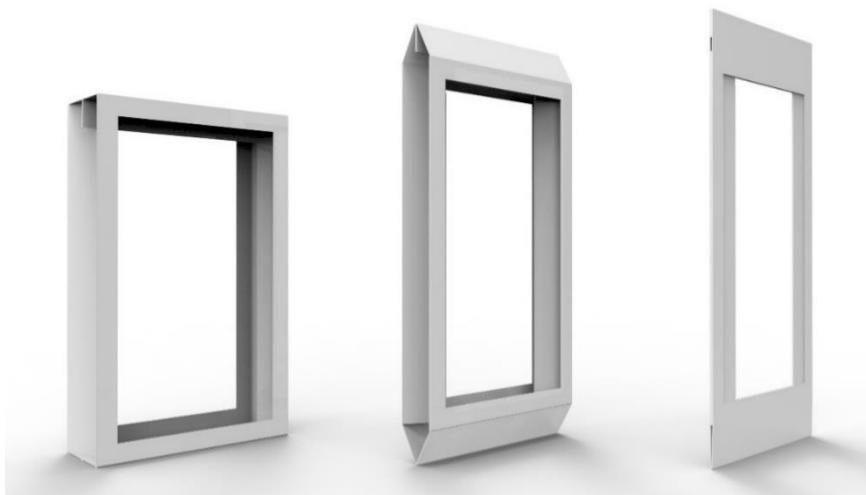
Pada alternatif pertama struktur lipatan dapat dibentangkan dengan mudah serta struktur tiang vertikal terdapat *support* di bagian depan sehingga memiliki kekuatan vertikal secara keseluruhan. Struktur horizontal pada bagian bawah akan memperkuat struktur secara keseluruhan ketika dilipat maupun berdiri.



Gambar 5. 6 Alternatif 1 rak gantung

Sumber : Penulis, 2020

Pada alternatif kedua struktur atap memiliki kekuatan yang lebih stabil karena terdapat kuncian di bagian tengah yang juga berfungsi sebagai lubang untuk menggantung artikel *display*.



Gambar 5. 7 Alternatif 2 rak gantung

Sumber : Penulis, 2020

#### 5.4. Matriks Pemilihan Alternatif

Pemilihan alternatif desain dapat diukur dengan parameter sebagai berikut :

- Kesesuaian dengan konsep desain
- Kekuatan struktur
- Kemudahan teknik melipat
- Kemudahan produksi
- Bobot

Selanjutnya, akan dipilih satu alternatif desain yang paling sesuai dengan parameter yang diperlukan. Berikut adalah matriks pemilihan alternatif desain, dengan skala 1-5 (tidak sesuai-paling sesuai) :

Tabel 5. 1 Matriks pemilihan alternatif

Sumber : Penulis, 2020

Parameter	Alternatif	
	Altrnatif 1	Alternatif 2
Kesesuaian dengan konsep	4	4
Kekuatan struktur	3	4
Kemudahan teknik melipat	4	5
Kemudahan produksi	5	5
Bobot	3	3
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>21</b>
<b>Presentase</b>	<b>47,5%</b>	<b>52,5%</b>

Kesimpulan :

Desain terpilih yaitu alternatif 2 dengan jumlah nilai 21 (52,5%) dimana alternatif desain 2 memiliki kekuatan struktur yang lebih baik setelah melewati proses uji kekuatan struktur dan simulasi 3 dimensi menggunakan software. Parameter selanjutnya yaitu pada kemudahan teknik ketika melipat dimana alternatif 2 melalui langkah yang lebih singkat dan nyaman ketika melipat. Namun pada parameter kemudahan produksi dan bobot keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

### 5.5. Gambar 3D Model dan *Rendering*

Gambar 3D dan *rendering* dari desain akhir, meliputi gambar tampak, perspektif, operasional dan detail tampak yang dapat dilihat sebagai berikut :



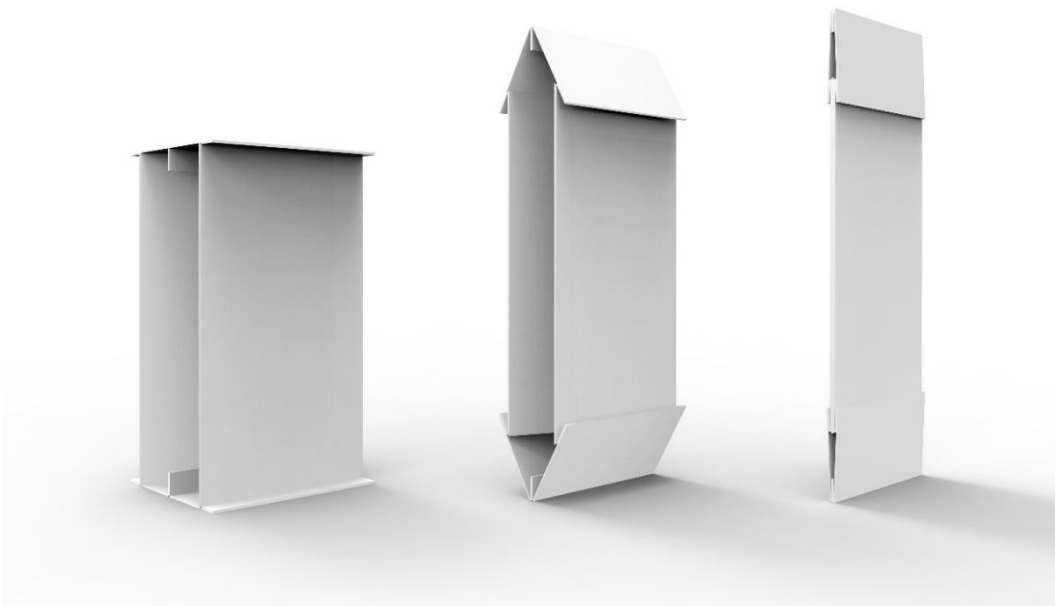
Gambar 5. 8 Suasana *display*

Sumber : Penulis, 2020



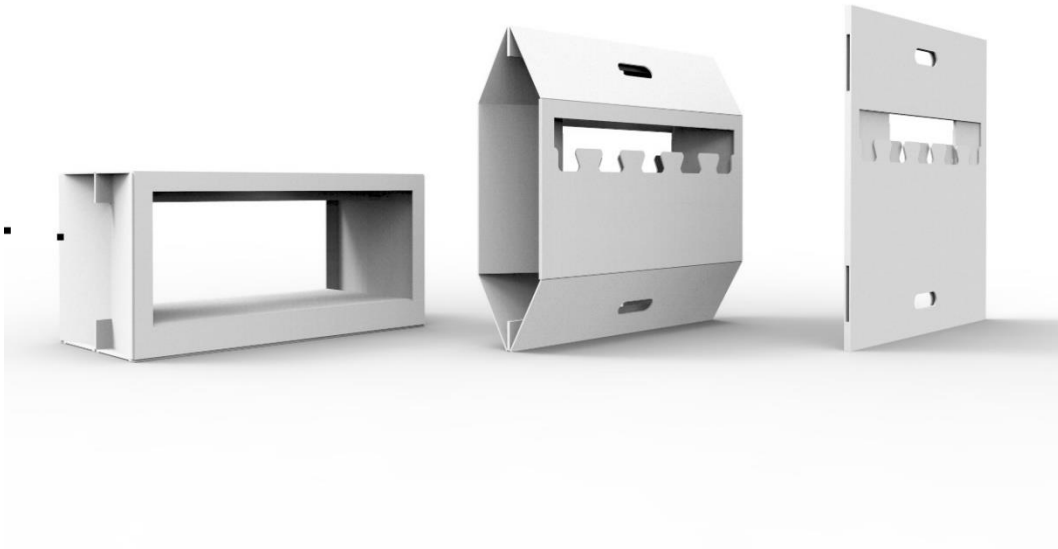
Gambar 5. 9 Operasional sistem lipat rak gantung

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5. 10 Operasional sistem lipat meja *display*

Sumber : Penulis, 2020

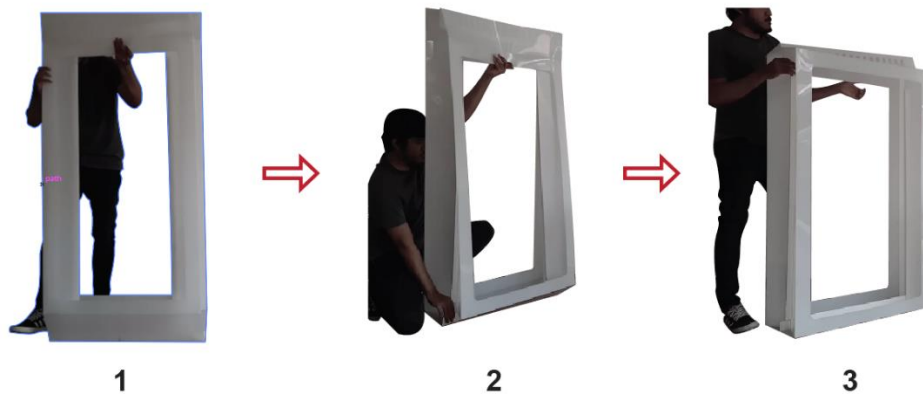


Gambar 5. 11 Operasional sistem lipat rak sepatu

Sumber : Penulis, 2020

## 5.6. Prototipe

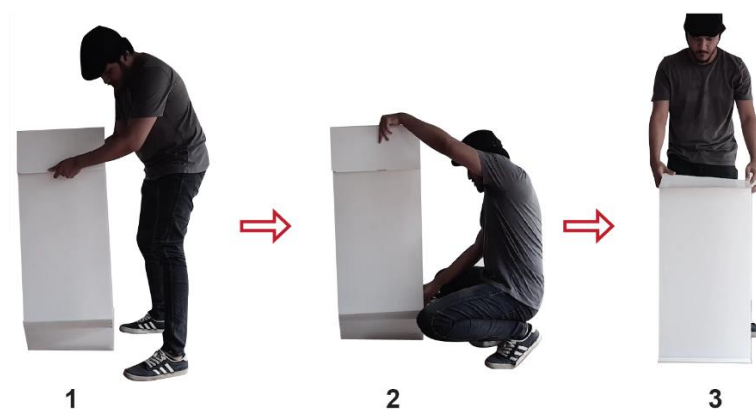
Proses selanjutnya yaitu pembuatan model 1:1 menggunakan material asli yang berasal dari lembaran plastik *polypropylene* dengan ukuran 1220 x 2440 dan ketebalan 2mm yang dipotong menggunakan mesin *laser cutting*. Pola yang telah terpotong dapat disatukan dengan pola simetris yang lain untuk menjadi satu kesatuan pola lipat. Berikut langkah-langkah yang dilakukan setelah pola lipat disatukan dan menjadi prototip yang siap diujikan.



Gambar 5. 12 Operasional prototip rak gantung

Sumber : Penulis, 2021

Pada operasional rak gantung terdapat tiga langkah untuk mengubah produk dari posisi terlipat hingga berdiri dan siap digunakan. Pada posisi 1 rak gantung yang terlipat diangkat dengan memegang sisi atas dengan satu tangan sementara tangan lainnya memegang sisi samping untuk memposisikan lipatan bagian bawah agar siap untuk dibentangkan. Pada posisi 2 kuncian bagian bawah diarahkan untuk mengunci bagian samping agar tidak goyah. Setelah bagian bawah dan samping telah terkunci, selanjutnya pada posisi 3 kuncian dilakukan pada bagian atas dan rak gantung siap digunakan.



Gambar 5. 13 Operasional prototip meja display

Sumber : Penulis, 2021

Pada operasional meja display terdapat tiga langkah untuk mengubah produk dari posisi terlipat hingga berdiri dan siap digunakan. Pada posisi 1 meja display yang terlipat diangkat dengan kedua tangan memegang bibir meja bagian atas. Pada posisi 2 tangan memegang bagian atas sementara tangan yang lain mengunci bagian bawah dan bagian samping agar tidak goyah. Setelah bagian bawah dan samping telah terkunci, selanjutnya pada posisi 3 kunci dilakukan pada bagian atas dan meja display siap digunakan.



Gambar 5. 14 Operasional prototip rak sepatu

Sumber : Penulis, 2021

Pada operasional rak sepatu terdapat tiga langkah untuk mengubah produk dari posisi terlipat hingga berdiri dan siap digunakan. Pada posisi 1 rak sepatu yang terlipat diangkat dengan kedua tangan. Pada posisi 2 tangan memegang bagian atas sementara tangan yang lain mengunci bagian bawah dan bagian samping agar tidak goyah. Setelah bagian bawah dan samping telah terkunci, selanjutnya pada posisi 3 kunci dilakukan pada bagian atas dan rak sepatu siap digunakan.

### 5.7. *User Usability Test*

*User usability test* dilakukan kepada pengguna dengan memberi instruksi berupa gambar manual guide. Tujuan dilakukan *usability test* adalah untuk mengetahui apa yang dirasakan oleh pengguna, apa yang disukai, dan apa yang masih dirasa kurang dalam langkah-langkah menggunakan produk secara keseluruhan untuk menjadi penilaian dan evaluasi dalam perkembangan desain selanjutnya.



Gambar 5. 15 Operasional rak gantung oleh pengguna

Sumber : Penulis, 2021

Berdasarkan percobaan operasional rak gantung oleh pengguna terdapat beberapa hal yang dikemukakan oleh pengguna. Hal pertama yang dikemukakan yaitu dimensi lipat yang masih tergolong besar untuk dibawa menggunakan satu tangan, hal yang kedua yaitu posisi tangan kanan yang kurang nyaman ketika memegang bagian atas ketika tangan kiri memasang kunci di bagian bawah.

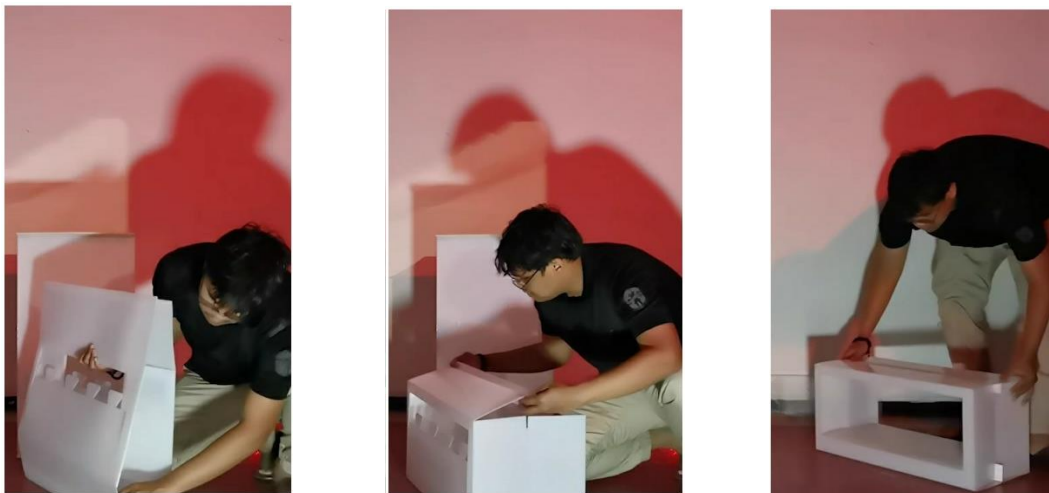




Gambar 5. 16 Operasional meja display oleh pengguna

Sumber : Penulis, 2021

Pada percobaan operasional meja display pengguna tidak menemukan kesulitan atau ketidaknyamanan yang berarti. Pengguna mengungkapkan bahwa pemasangan meja display adalah pemasangan termudah diantara ketiga produk.



Gambar 5. 17 Operasional rak sepatu oleh pengguna

Sumber : Penulis, 2021

Percobaan terakhir dilakukan dengan pemasangan rak sepatu. Pengguna mengungkapkan bahwa bagian tengah lipatan yang berfungsi sebagai alas sepatu seringkali terlipat ke dalam dengan sendirinya ketika melakukan proses pemasangan.



Gambar 5. 18 Loading produk rak gantung ke dalam mobil pribadi

Sumber : Penulis, 2021



Gambar 5. 19 Pengangkutan produk menggunakan tangan

Sumber : Penulis, 2021

## 5.8. Rencana Anggaran Biaya

Rencana anggaran biaya terkait jumlah biaya yang dikeluarkan selama riset produk dan pembuatan prototipe. Analisa yang dihasilkan belum merupakan skala produksi manufaktur / masal.

### 5.8.1 Biaya Bahan Baku

Biaya bahan baku merupakan biaya yang bersentuhan langsung dengan produk yang akan diproduksi dan nominal yang timbul cenderung mudah ditelusuri.

Tabel 5. 2 Biaya bahan baku rak gantung

Sumber : Penulis, 2021

No	Item	Harga (per- pcs)	Kebutuhan (pcs)	Jumlah (Rp)
1	Polypropylene sheet (122 x 244) cm	Rp 350.000	2	Rp 700.000
2	Rubber sheet 1mm (100 x 100) cm	Rp 50.000	2	Rp 100.000
			<b>Jumlah</b>	<b>Rp 800.000</b>

Tabel 5. 3 Biaya bahan baku meja display

Sumber : Penulis, 2021

No	Item	Harga (per- pcs)	Kebutuhan (pcs)	Jumlah (Rp)
1	Polypropylene sheet (122 x 244) cm	Rp 350.000	1	Rp 350.000
2	Rubber sheet 1mm (100 x 100) cm	Rp 50.000	1	Rp 50.000
			<b>Jumlah</b>	<b>Rp 400.000</b>

Tabel 5. 4 Biaya bahan baku rak sepatu

Sumber : Penulis, 2021

No	Item	Harga (per- pcs)	Kebutuhan (pcs)	Jumlah (Rp)
1	Polypropylene sheet (122 x 244) cm	Rp 350.000	1	Rp 350.000
2	Rubber sheet 1mm (100 x 100) cm	Rp 50.000	1	Rp 50.000
			<b>Jumlah</b>	<b>Rp 400.000</b>

### 5.8.2 Biaya Tenaga Kerja

Biaya Tenaga Kerja Langsung adalah upah, tunjangan, dan asuransi yang dibayarkan kepada pegawai yang terlibat langsung dalam jalannya proses produksi barang.

Tabel 5. 5 Biaya jasa CNC rak gantung

Sumber : Penulis, 2021

No	Item	Harga (per-m <sup>2</sup> )	Kebutuhan (m <sup>2</sup> )	Jumlah (Rp)
1	Jasa CNC	Rp 400.000	3,706 m <sup>2</sup>	Rp 1.482.400
			<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1.482.400</b>

Tabel 5. 6 Biaya jasa CNC meja display

Sumber : Penulis, 2021

No	Item	Harga (per-m <sup>2</sup> )	Kebutuhan (m <sup>2</sup> )	Jumlah (Rp)
1	Jasa CNC	Rp 400.000	2,9768 m <sup>2</sup>	Rp 1.190.720
			<b>Jumlah</b>	<b>Rp 1.190.720</b>

Tabel 5. 7 Biaya jasa CNC rak sepatu

Sumber : Penulis, 2021

No	Item	Harga (per-m <sup>2</sup> )	Kebutuhan (m <sup>2</sup> )	Jumlah (Rp)
1	Jasa CNC	Rp 400.000	1,82634 m <sup>2</sup>	Rp 730.536
			<b>Jumlah</b>	<b>Rp 730.536</b>

### 5.8.3 Biaya Total

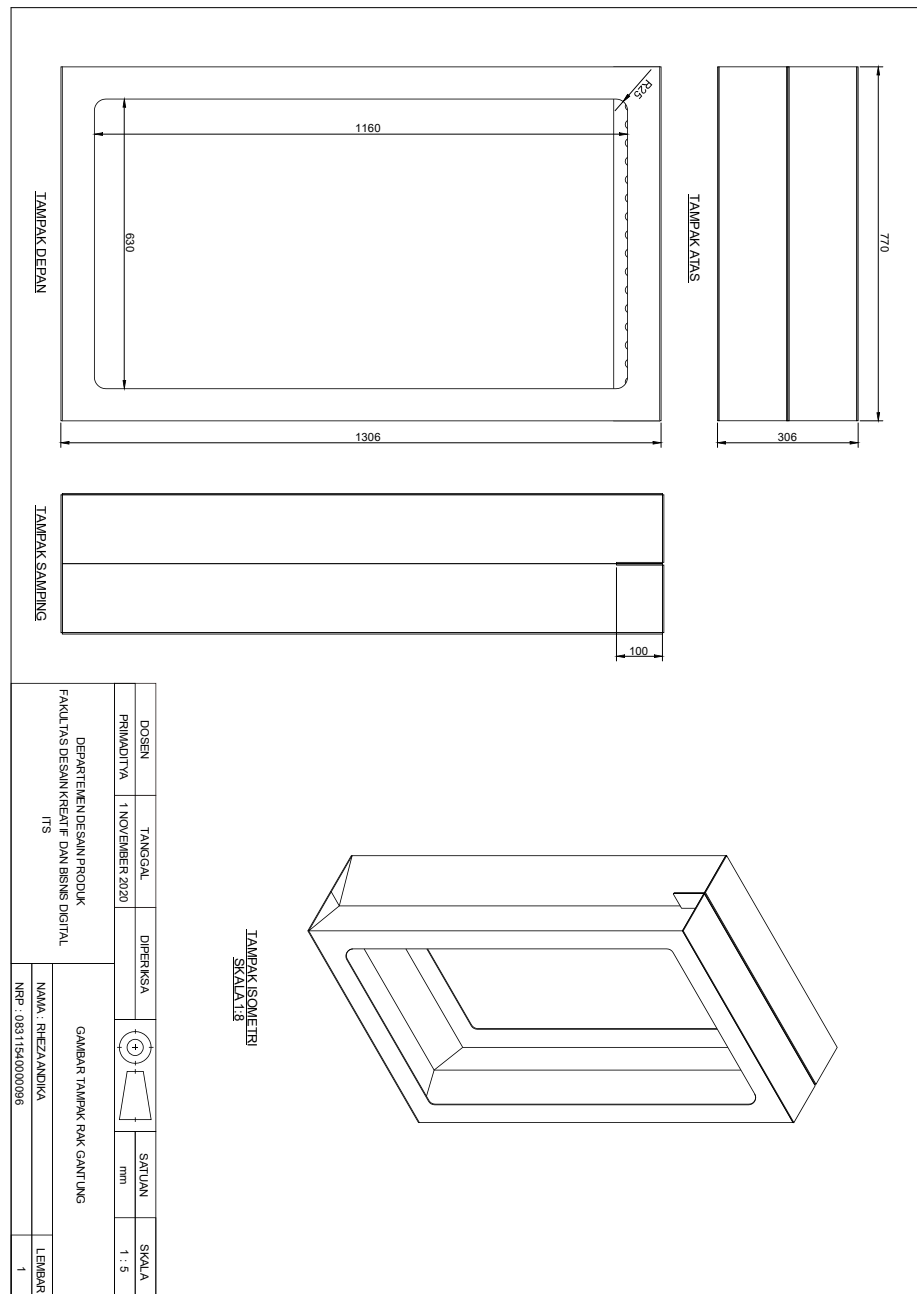
Biaya total adalah biaya akumulatif yang diambil dari biaya bahan baku ditambah biaya tenaga kerja. Biaya total satu jenis produk dalam skala produksi besar memiliki harga yang berbeda dengan biaya satuan. Biaya total untuk satu unit pada produksi massal cenderung lebih murah untuk mendorong volume penjualan.

**Biaya total produk per-unit = Biaya bahan baku + biaya tenaga kerja**

1. Biaya rak gantung                   = Rp 800.000 + Rp 1.482.400 = **Rp 2.282.400**
2. Biaya meja display                 = Rp 400.000 + Rp 1.190.720 = **Rp 1.590.720**
3. Biaya rak sepatu                    = Rp 400.000 + Rp 730.536 = **Rp 1.130.536**

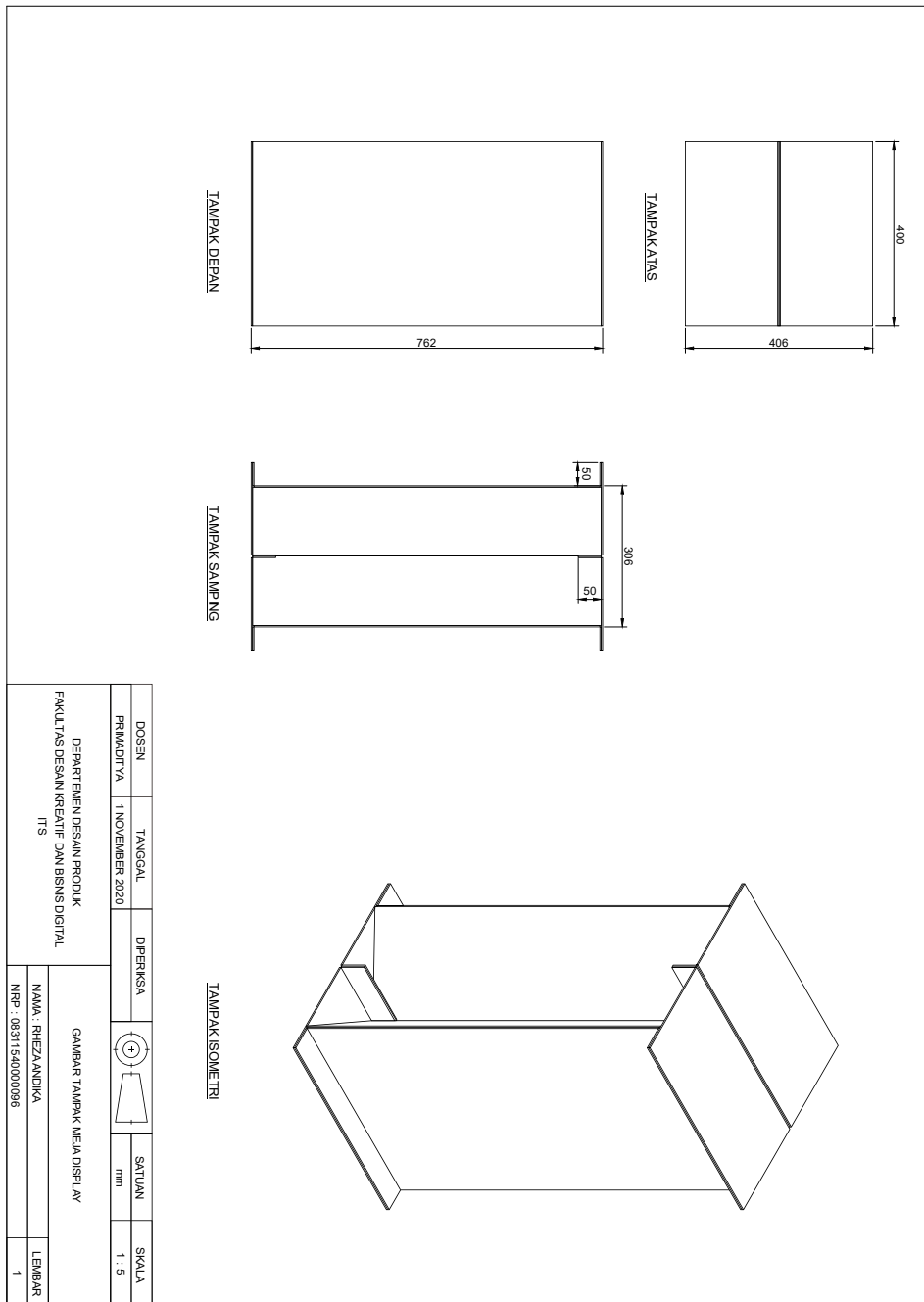
## 5.9. Gambar Teknik

Gambar teknik produk terdiri dari gambar tampak, gambar isometri, gambar urai, dan gambar detail. Gambar tersebut dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 5. 20 Gambar tampak meja *display*

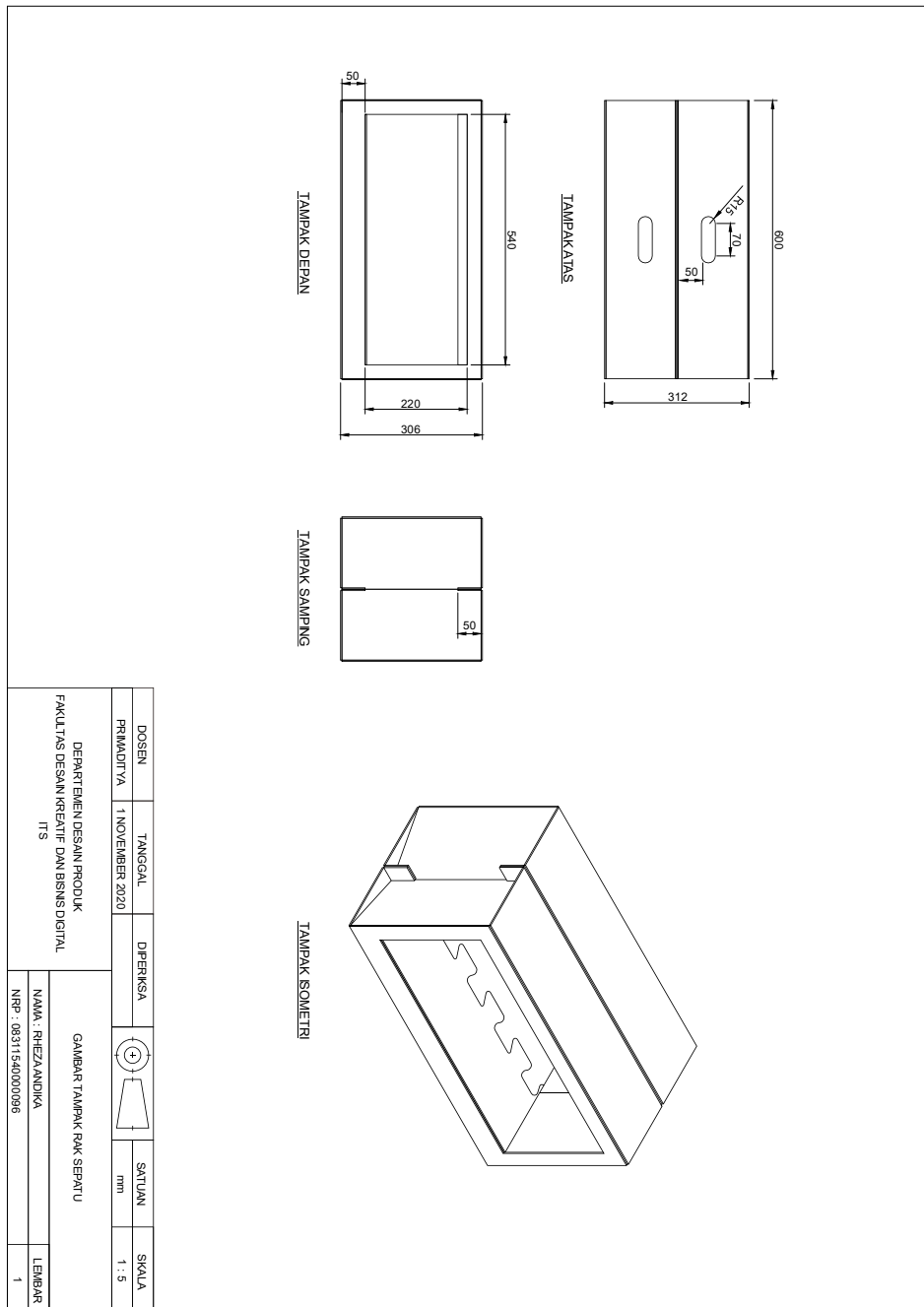
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5. 21 Gambar tampak meja *display*

Sumber : Penulis, 2020





Gambar 5. 22 Gambar tampak rak sepatu

Sumber : Penulis, 2020

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Penelitian dan perancangan ini bertujuan untuk mendesain sarana *display* pakaian dengan sistem perakitan yang mudah serta meminimalisir penggunaan komponen lain, desain yang lebih praktis dan compact agar dapat mengurangi biaya pengiriman dengan desain yang dapat digunakan untuk berbagai macam tema *brand*. Berikut merupakan uraian kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian:

1. Menggunakan material *polypropylene* dengan *durability* yang baik untuk meminimalisir kerusakan serta meminimalisir penggantian unit yang baru yang memakan biaya.
2. Pemasangan dengan sistem lipat yang praktis, serta dapat meminimalisir penggunaan komponen tambahan seperti engsel tambahan, baut dan komponen kecil lain.
3. Cara pengangkutan yang efisien untuk meminimalisir penggunaan ruang, tenaga, dan waktu ketika diangkut.
4. Material yang ringan, mudah dibawa dan dipindahkan. Material yang ringan membuat waktu dan tenaga yang dibutuhkan ketika *loading-in* dan *loading-out* dapat diminimalisir.
5. Desain material dan finishing yang netral dan simple dari segi warna dan bentuk.

#### 6.2 Saran

Dari keseluruhan hasil penelitian dari data yang digunakan hingga prototipe untuk pengembangan selanjutnya desainer sekaligus penulis menyarankan:

1. Mengembangkan desain dengan sistem lipat yang lebih praktis untuk lebih memudahkan ketika dibawa dan didistribusikan.
2. Menggunakan alternatif bahan baku material yang lebih terjangkau untuk menekan harga produksi serta harga jual per-*unit*.
3. Melakukan uji *durability* yang lebih kompleks terhadap sambungan lipatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahli, P. B. (2019). *pengertian-bazar-menurut-para-ahl*. "Diakses pada tanggal: 19 Maret 2019" dari <https://bazaarjakarta.com/blog/?p=17/pengertian-bazar-menurut-para-ahli>
- Akshra. (2018). Anthropometric in Retail Spaces. Dalam Akshra, *Interior Design Commercial Anthropometry* (hal. 13). Ajmer: Dezyne E'cole College. Diambil kembali dari [www.deyzneecole.com](http://www.deyzneecole.com).
- Flinn, R. A., & Trojan, P. K. (1975). *Engineering Materials and Their Applications*. Dalam R. A. Flinn, & P. K. Trojan, *Engineering Materials and Their Applications*. Atlanta: Houghton Mifflin Company.
- Industry, S. o. (1988). *Standard Practice for Coding Plastic Manufactured Articles for Resin Identification*.
- Insider, L. (2006). *Definition of Temporary market*. "Diakses pada tanggal : 17 Maret 2019" dari <https://www.lawinsider.com/dictionary/temporary-market>
- KBBI. (2018). *kbbi.web.id*. Diambil kembali dari bazar: <https://kbbi.web.id/bazar>
- Panjaitan, E. (2008). *Pemkot-bandung-buat-roadmap*. "Diakses pada tanggal : 20 Februari 2019" dari [bandungcreativecityblog.wordpress.com](http://bandungcreativecityblog.wordpress.com): <https://bandungcreativecityblog.wordpress.com/2008/04/23/pemkot-bandung-buat-roadmap/>
- Pratiwi, L. (2018, May 1). *ini-bedanya-pop-up-store-flagship-store-dan-concept-store*. "Diakses pada tanggal 20 Januari 2019" dari [www.listyapратиwi.com](http://www.listyapратиwi.com): <https://listyapратиwi.com/ini-bedanya-pop-up-store-flagship-store-dan-concept-store/>
- Rahma, A. (2017). *Event Sebagai Salah Satu Bentuk Strategi Komunikasi Pemasaran Produk*. *Journal of Communication (Nyimak)*, 150.
- Wulandari, S. (2017). *Struktur Ekonomi Kreatif Tahun 2014-2016*. *Laporan PDB Ekonomi Kreatif Tahun 2014-2016*, 55-59.

*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*



## LAMPIRAN 1

### Dokumentasi Produk *Display* Eksisting Persebaya Store



Gambar 6. 1 Rak gantung Persebaya Store

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 6. 2 Wall hanger Persebaya Store

Sumber : Penulis, 2019

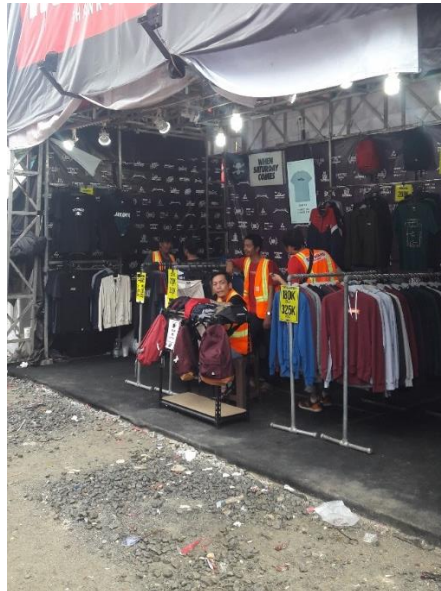


Gambar 6. 3 Rak gantung *display*

Sumber : Penulis, 2019

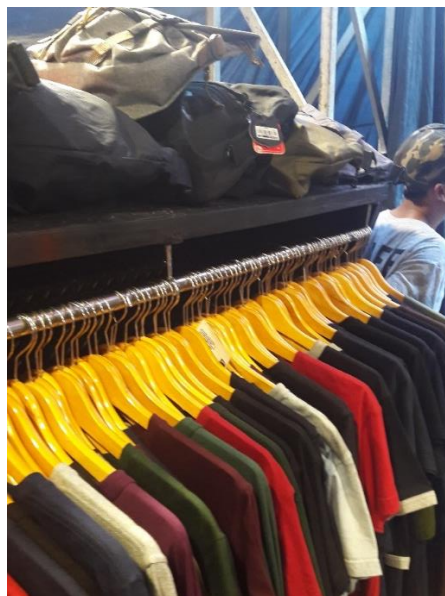
## LAMPIRAN 2

### Dokumentasi *Jakcloth* Cikarang 2019



Gambar 6. 4 *Booth* Hooligans

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 6. 5 Rak gantung *display*

Sumber : Penulis, 2019





Gambar 6. 6 Booth MRJN.

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 6. 7 Rak gantung *display*

Sumber : Penulis, 2019

### LAMPIRAN 3

Dokumentasi proses produksi prototip



Gambar 6. 8 Stok bahan *polypropylene*

Sumber : Penulis, 2020




Gambar 6. 9 Proses potong pola menggunakan mesin CNC

Sumber : Penulis, 2020

## LAMPIRAN 4

### Dokumentasi *Log book* asistensi



**ITS**  
Institut  
Teknologi  
Sepuluh Nopember





**DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI**  
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

**LOG BOOK**

MATA KULIAH : Riset Desain  
 NAMA MHS : PHEA ANIKA  
 NRP : 023115 000096

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
1	3/10/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Study Material (Inovasi)</li> <li>- Study Teknik &amp; manufaktur</li> <li>- Study Bentuk</li> <li>- Kompleksitas &amp; Detail</li> </ul>	- -	
2	17/10/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>- presentasi kD</li> </ul>		
3	7/11/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Affinity Diagram</li> <li>- kebutuhan berbagai brand</li> <li>- menyesuaikan tema</li> </ul>		
4	28/11/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumber referensi</li> <li>- Tata cara penulisan</li> <li>- Orisinalitas gambar</li> <li>- Hubungan rumusan masalah &amp; tujuan</li> </ul>		

halaman ke : ...

CS Scanned with CamScanner

Gambar 6. 10 *Log book* asistensi lembar 1

Sumber : Penulis, 2018



DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI  
 FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

**LOG BOOK**

MATA KULIAH : \_\_\_\_\_  
 NAMA MHS : \_\_\_\_\_  
 NRP : \_\_\_\_\_

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
	07/12/18	- Alur presentasi - Eksisting		
	12/12/18	- Eksperimen bentuk - Alur eksperimen		
	12/12/18	- Desain sarana <u>display clothing</u> untuk event <u>bozar dan pameran</u>		
	02/01/19	- Eksperimen - Lengkapi bab 2 (teknis)		





halaman ke : 2.

CS Scanned with CamScanner

Gambar 6. 11 Log book asistensi lembar 2

Sumber : Penulis, 2018

MATA KULIAH : \_\_\_\_\_  
NAMA MHS : \_\_\_\_\_  
NRP : \_\_\_\_\_

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
	17/10-19			
	25/10	- material polipropelen - esai analisa material lebih lengkap dan detail! - studi kasus.		
	12/11-2019	- Alternatif design - Artikel ilmiah **		
	21/11	buat prototype 1:1 material sebarang polipropilen / ABS		

halaman ke : .....

Gambar 6. 12 Log book asistensi lembar 3

Sumber : Penulis, 2019





DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI  
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

### LOG BOOK

MATA KULIAH : \_\_\_\_\_  
NAMA MHS : \_\_\_\_\_  
NRP : \_\_\_\_\_

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
	3/12	beran lebih mempelajari kalk dan material yg selanjutnya pada properti		
	6/3	- studi galeris / essel dan menggambar plastik dan gambar  - studi bentuk lain		

halaman ke : ...

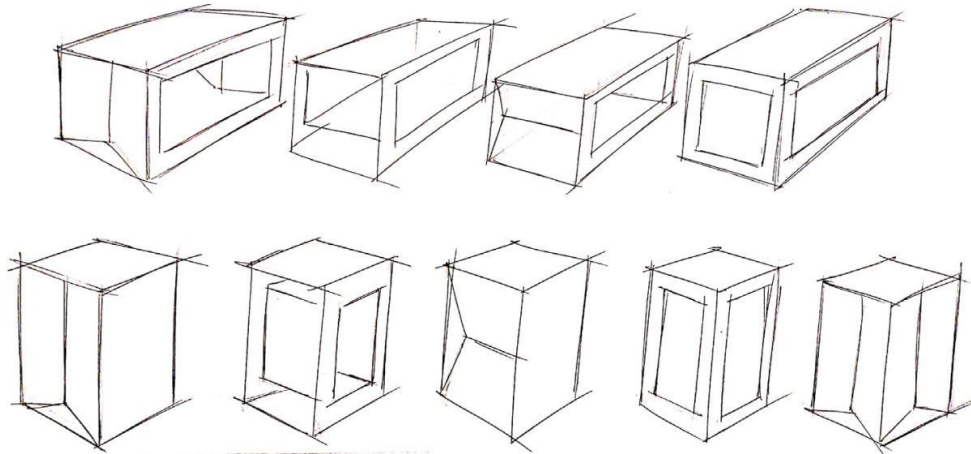
CS Scanned with CamScanner

Gambar 6. 13 Log book asistensi lembar 4

Sumber : Penulis, 2019

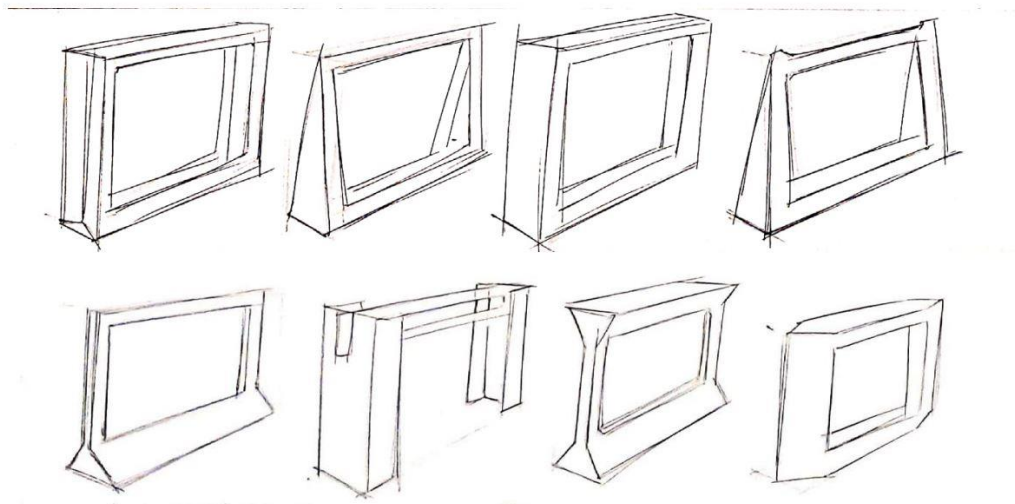
## LAMPIRAN 5

### Dokumentasi sketsa ideasi



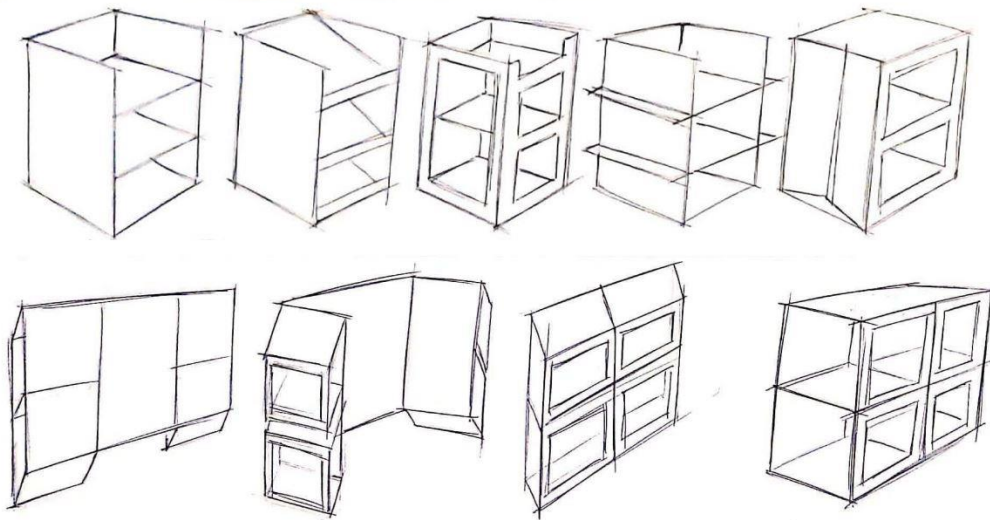
Gambar 6. 14 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019



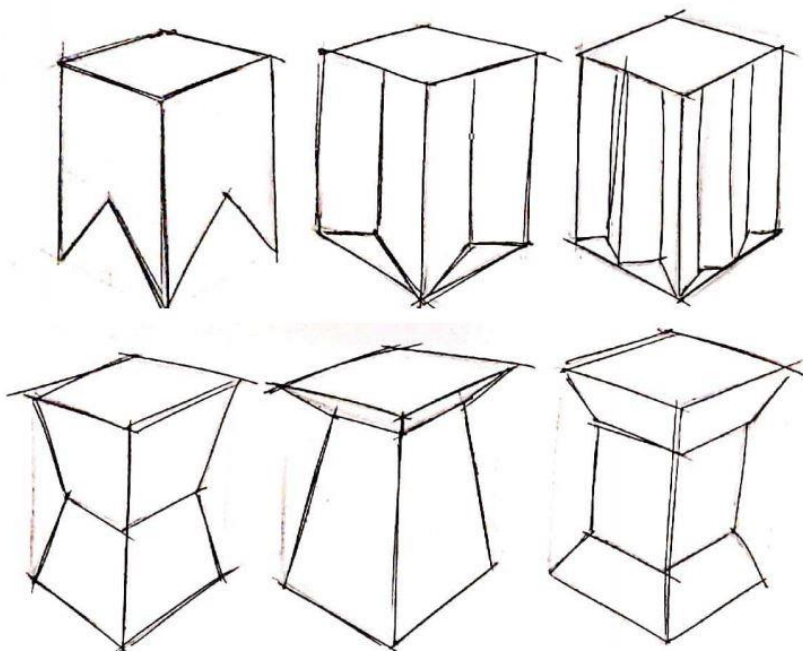
Gambar 6. 15 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 6. 16 Sketsa ideasi

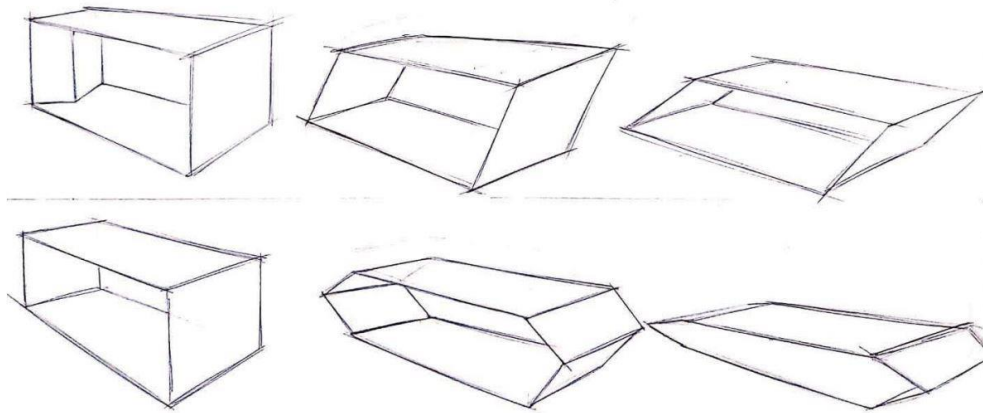
Sumber : Penulis, 2019



Gambar 6. 17 Sketsa ideasi

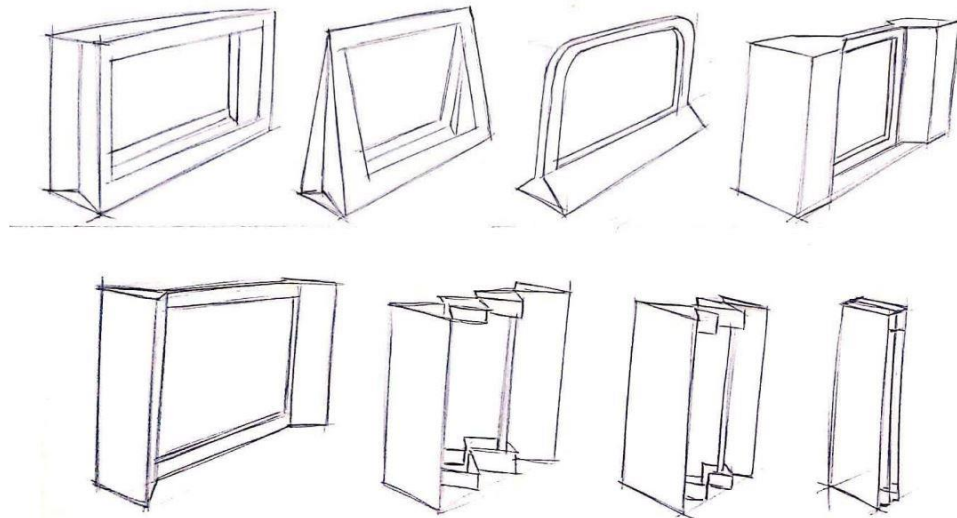
Sumber : Penulis, 2019





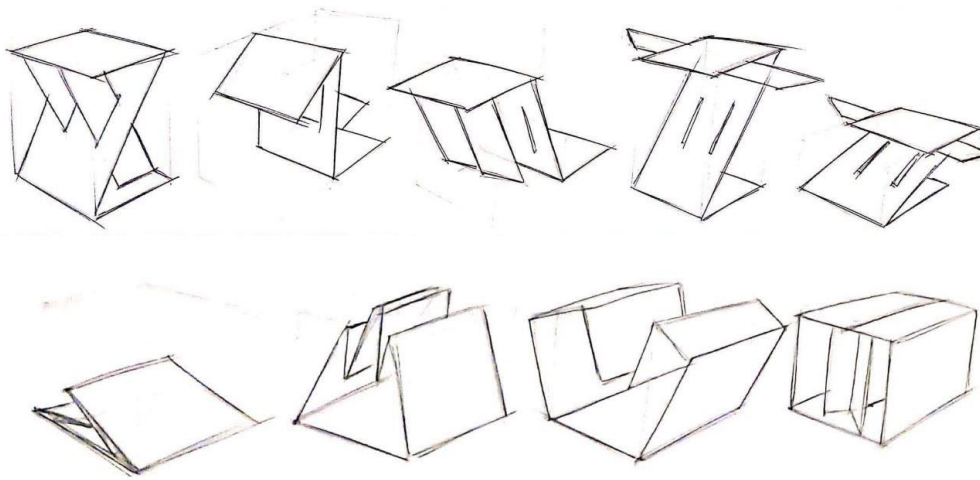
Gambar 6. 18 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019



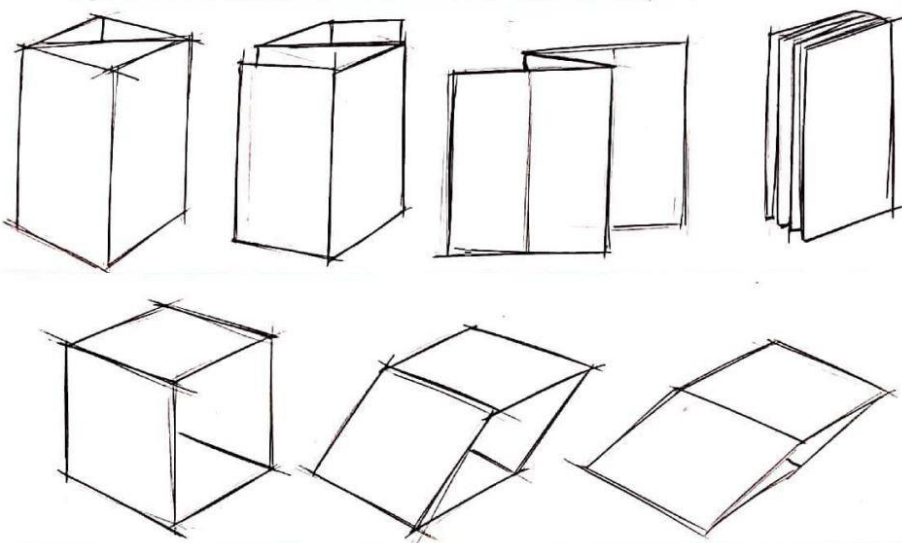
Gambar 6. 19 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019



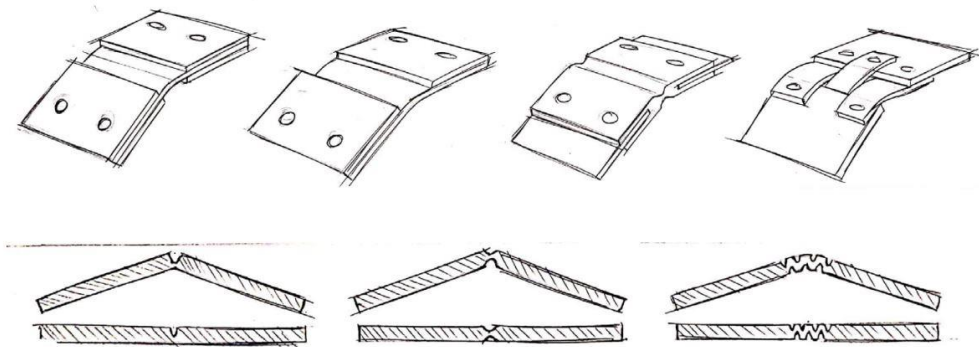
Gambar 6. 20 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019



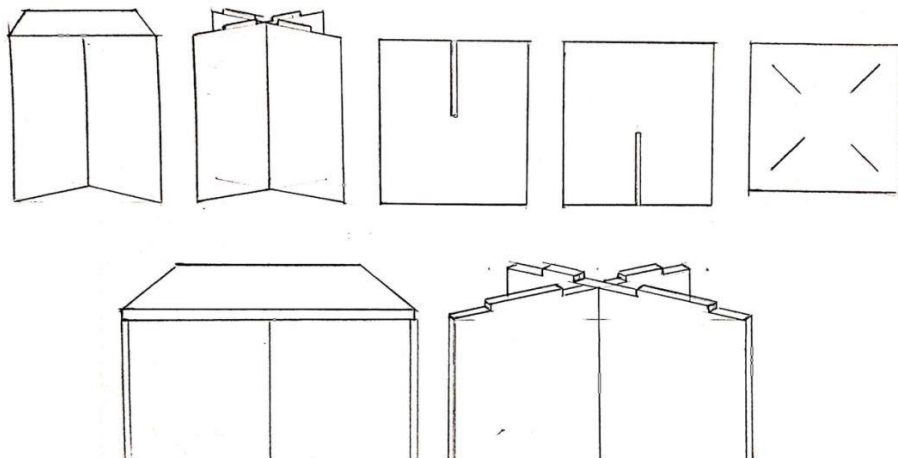
Gambar 6. 21 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019



Gambar 6. 22 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019

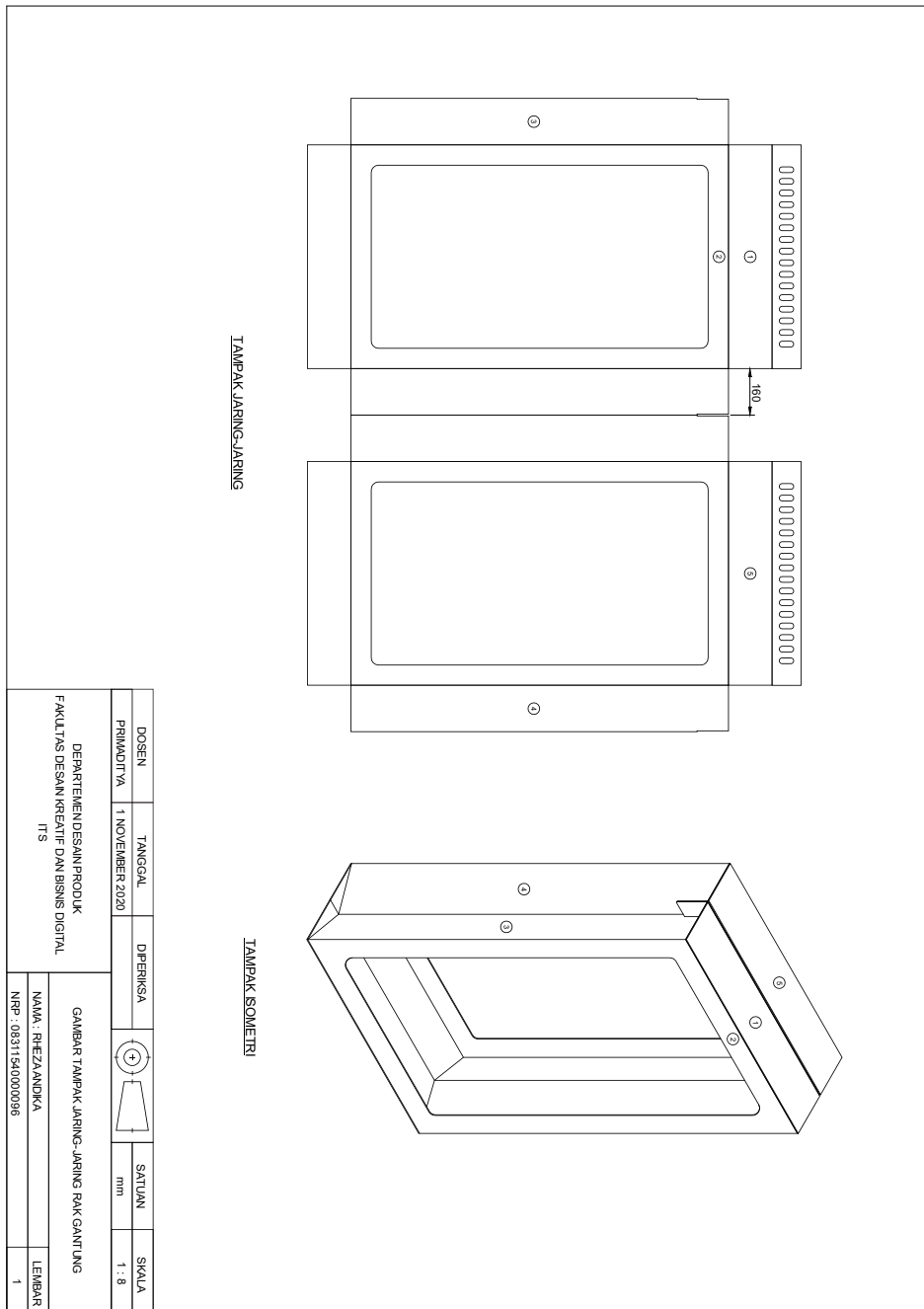


Gambar 6. 23 Sketsa ideasi

Sumber : Penulis, 2019

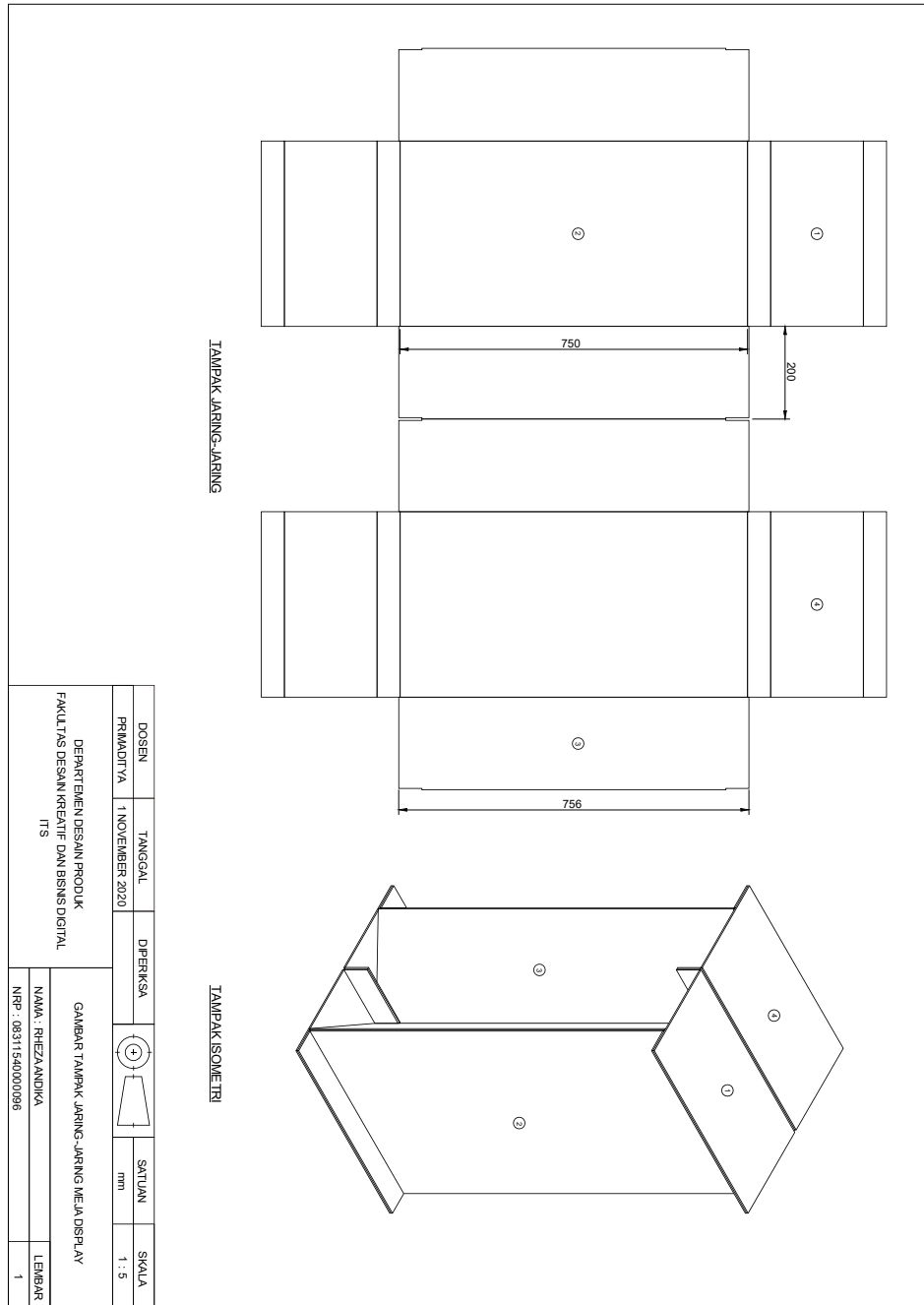
## LAMPIRAN 6

### Gambar Teknik



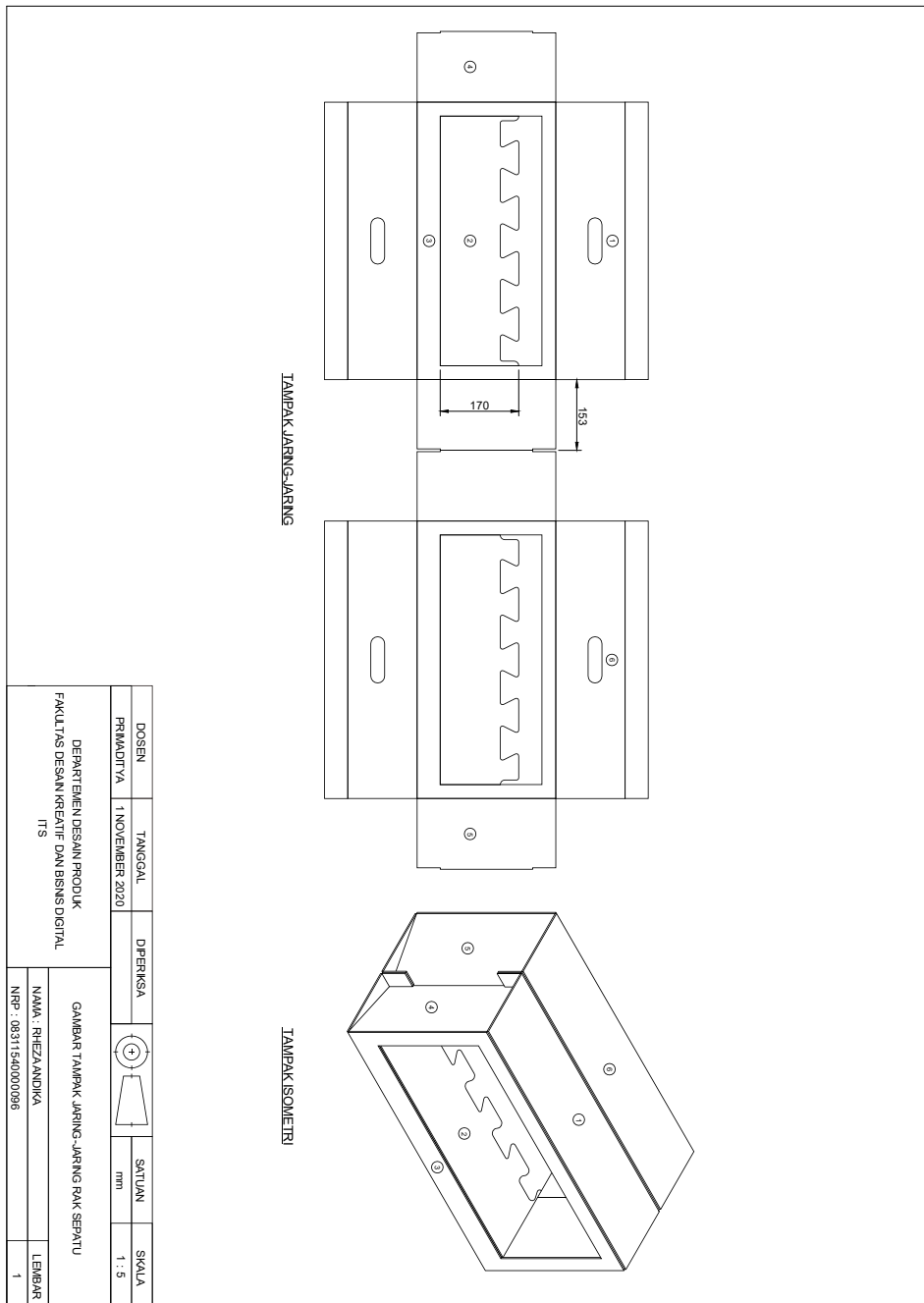
Gambar 5. 23 Gambar Tampak Jaring-Jaring Rak Gantung

Sumber : Penulis, 2020



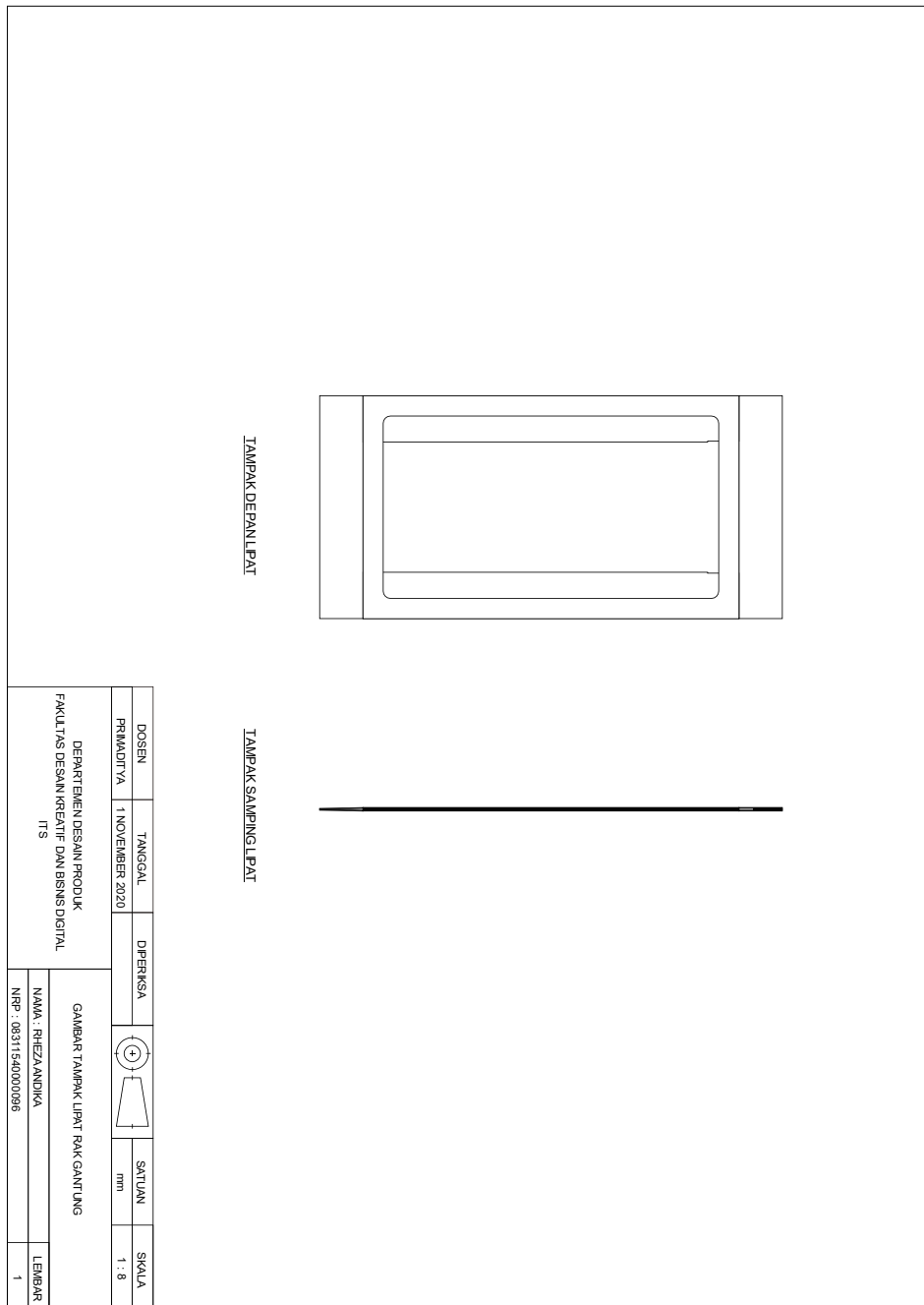
Gambar 5. 24 Gambar Tampak Jaring-Jaring Meja *Display*

Sumber : Penulis, 2020



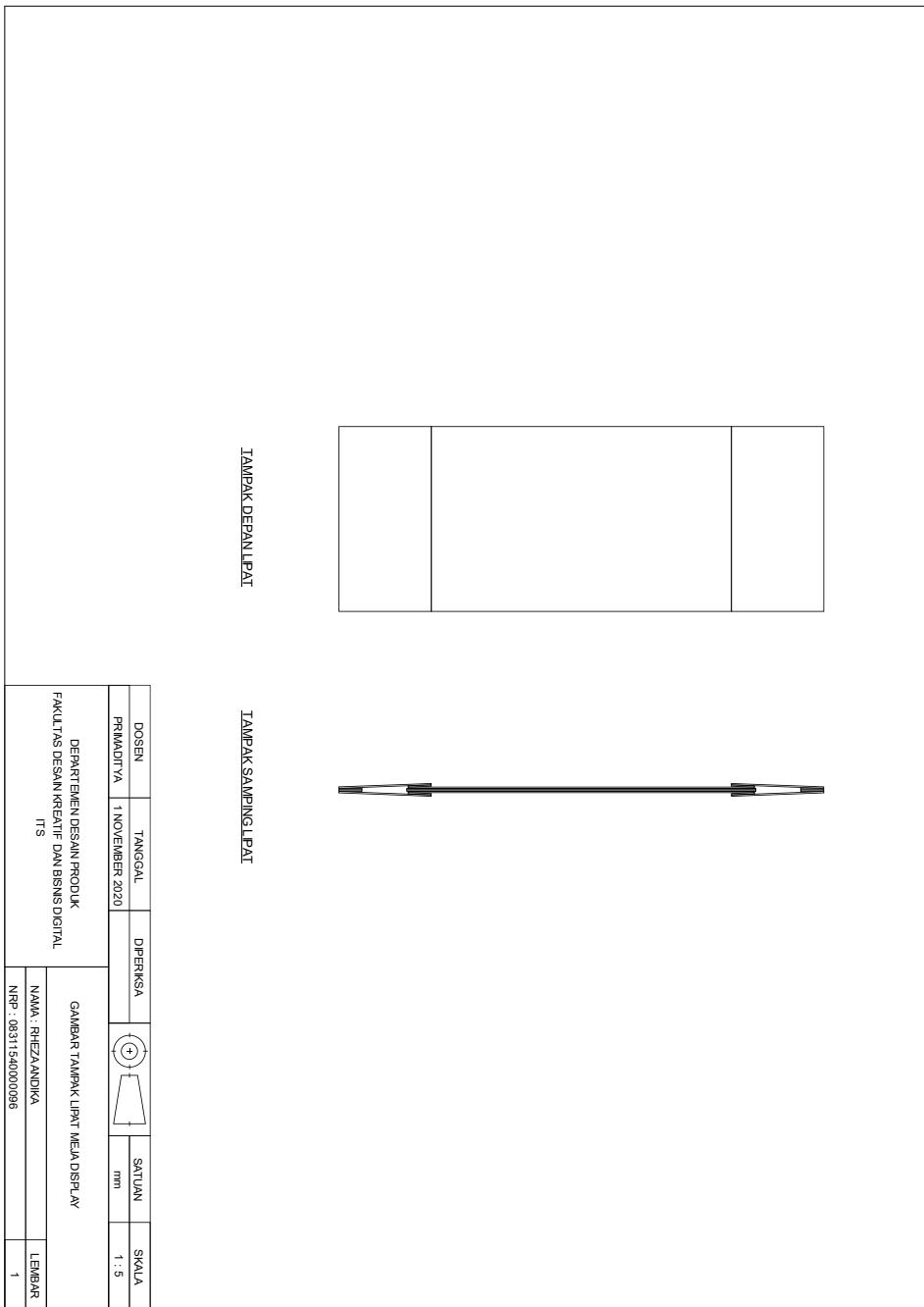
Gambar 5. 25 Gambar Tampak Jaring-Jaring Rak Sepatu

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5. 26 Gambar Tampak Lipat Rak Gantung

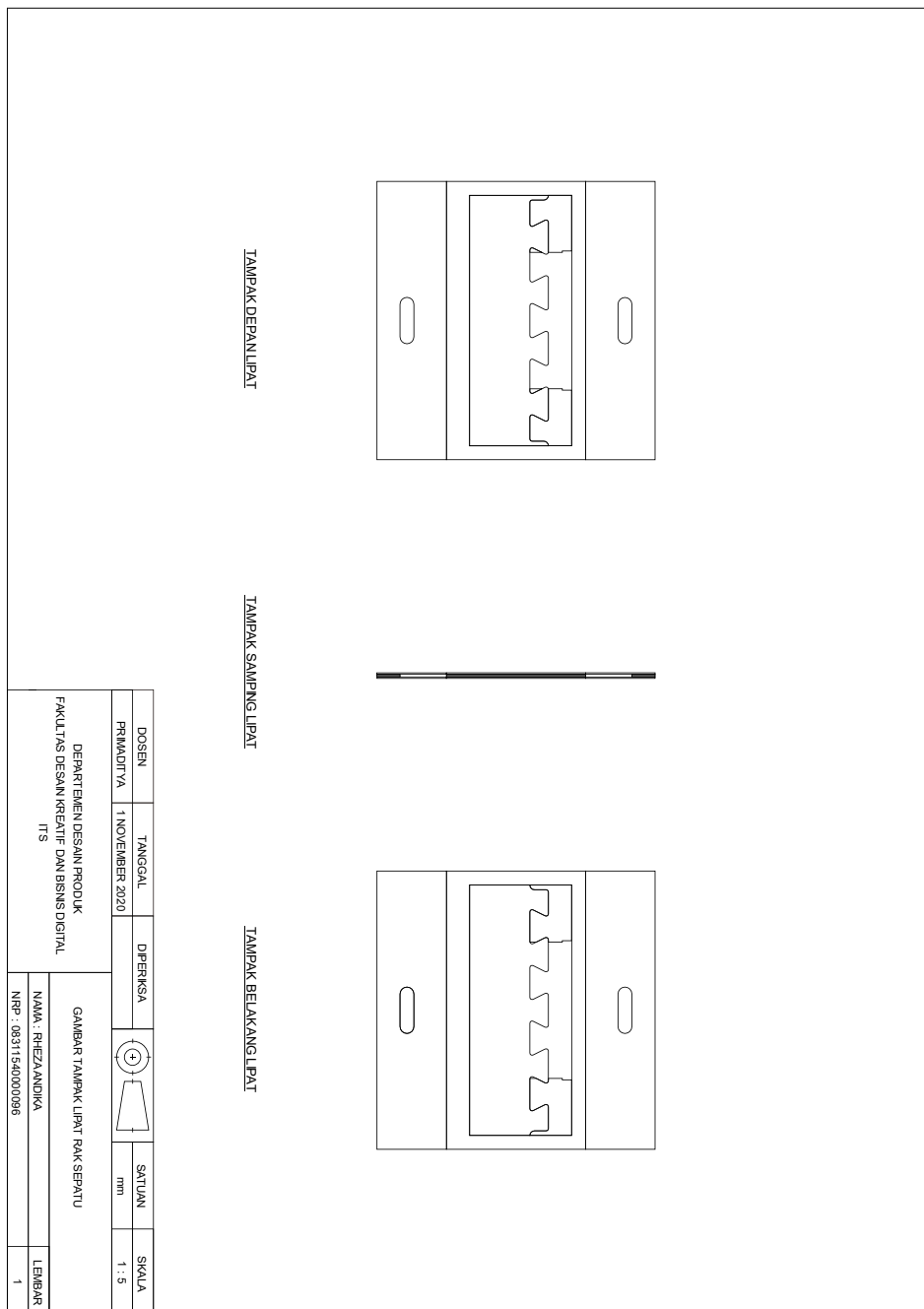
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5. 27 Gambar Tampak Lipat Meja *Display*

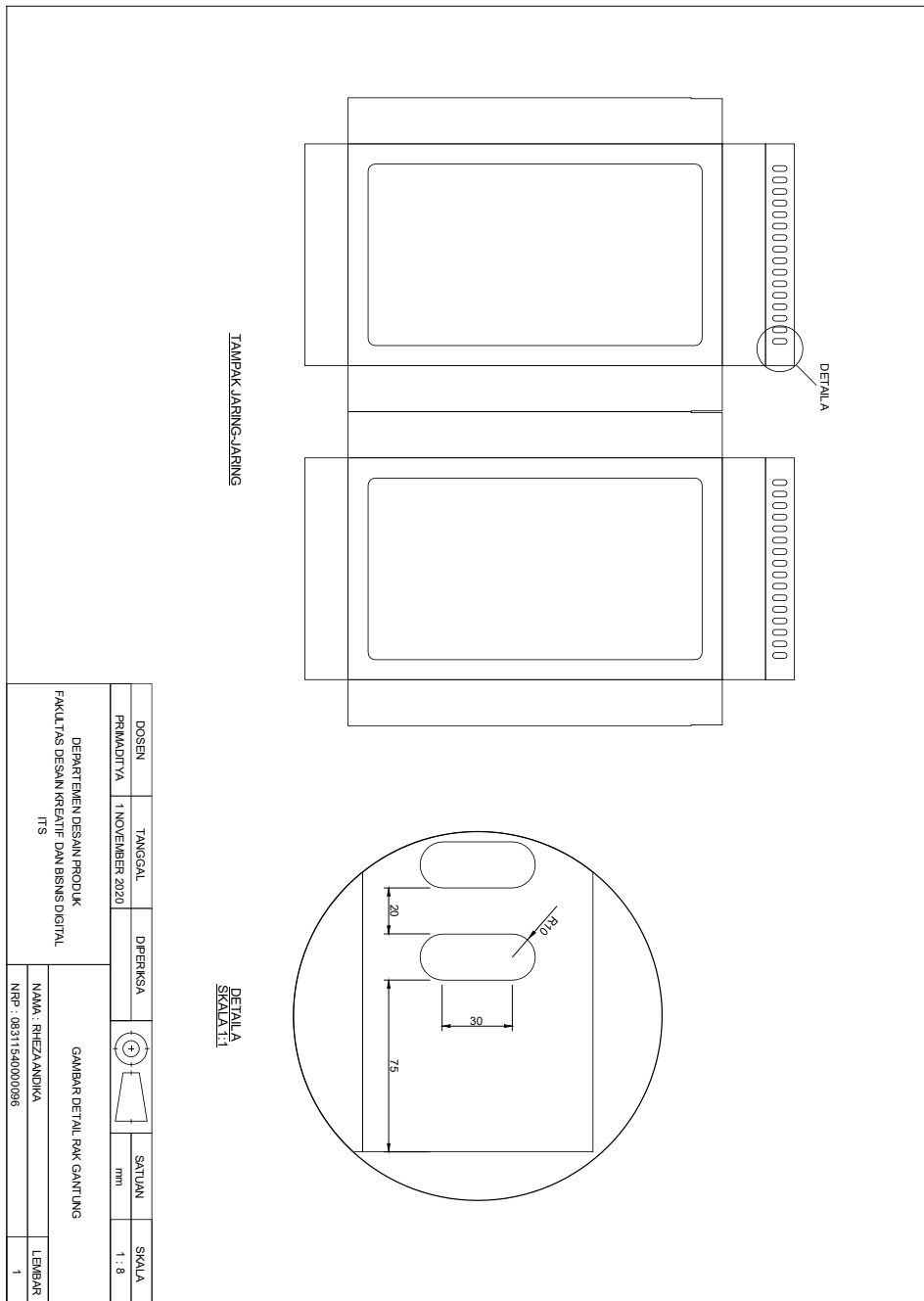
Sumber : Penulis, 2020





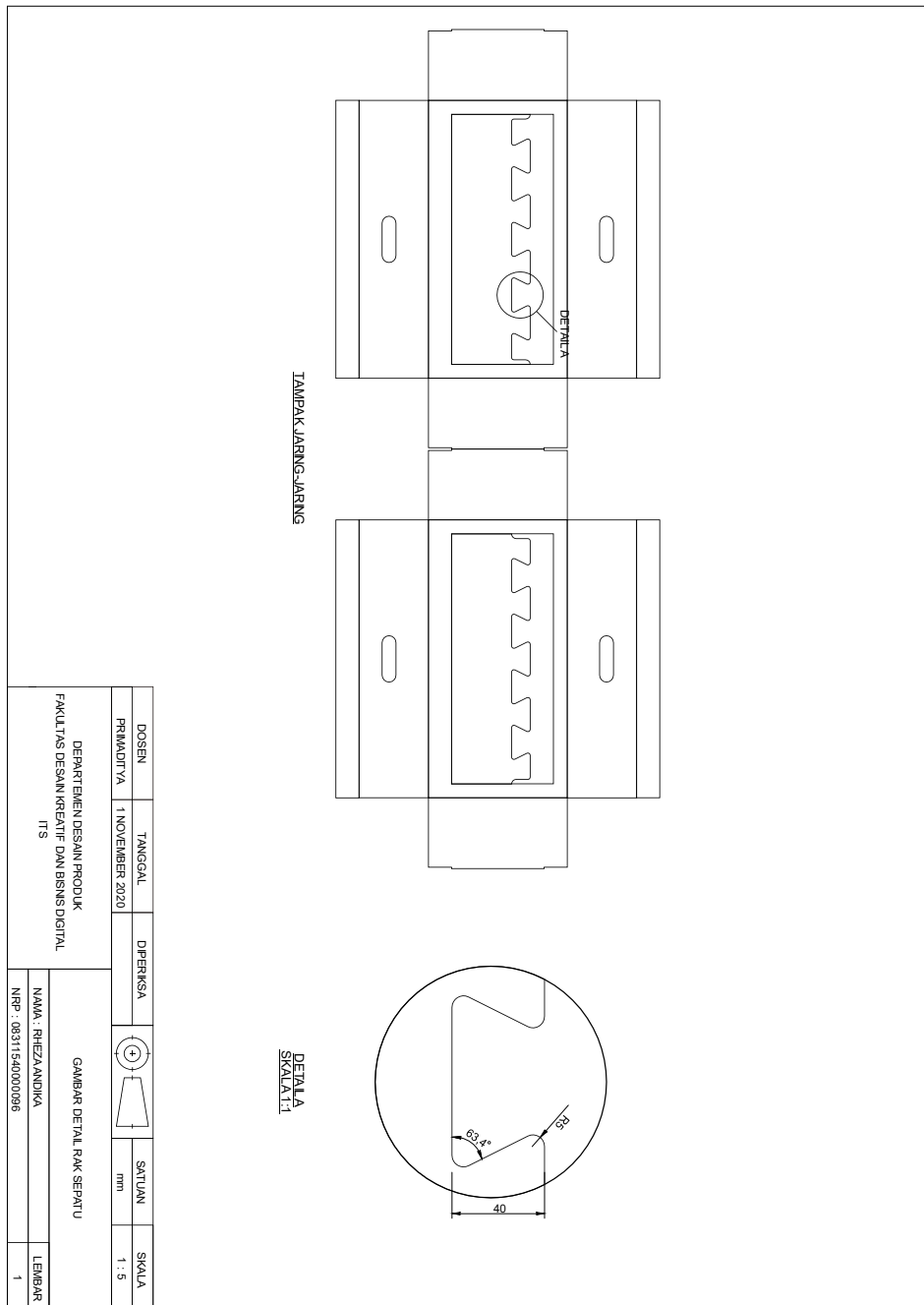
Gambar 5. 28 Gambar Tampak Lipat Rak Sepatu

Sumber : Penulis, 2020



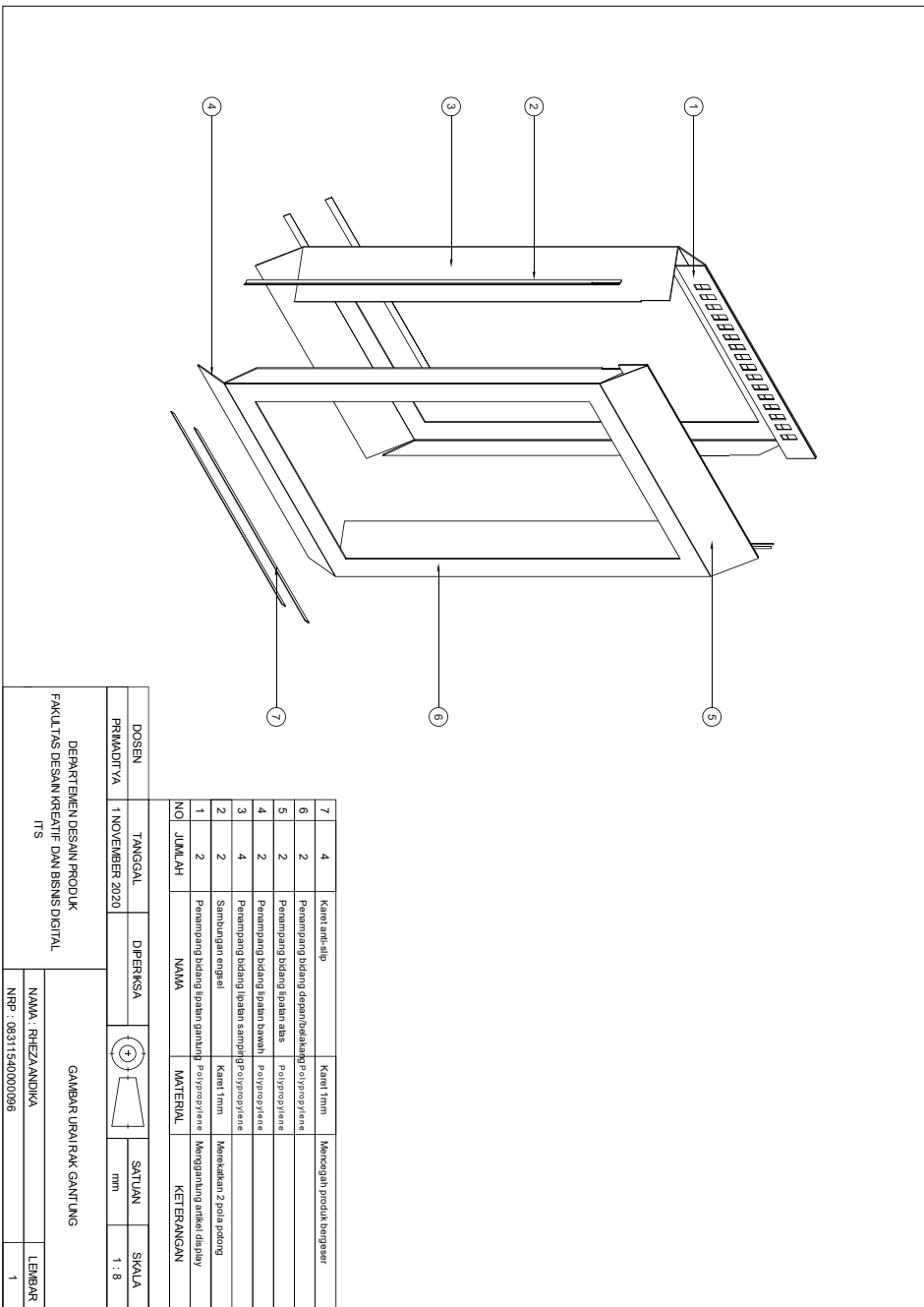
Gambar 5. 29 Gambar Detail Rak Gantung

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5. 30 Gambar Detail Rak Sepatu

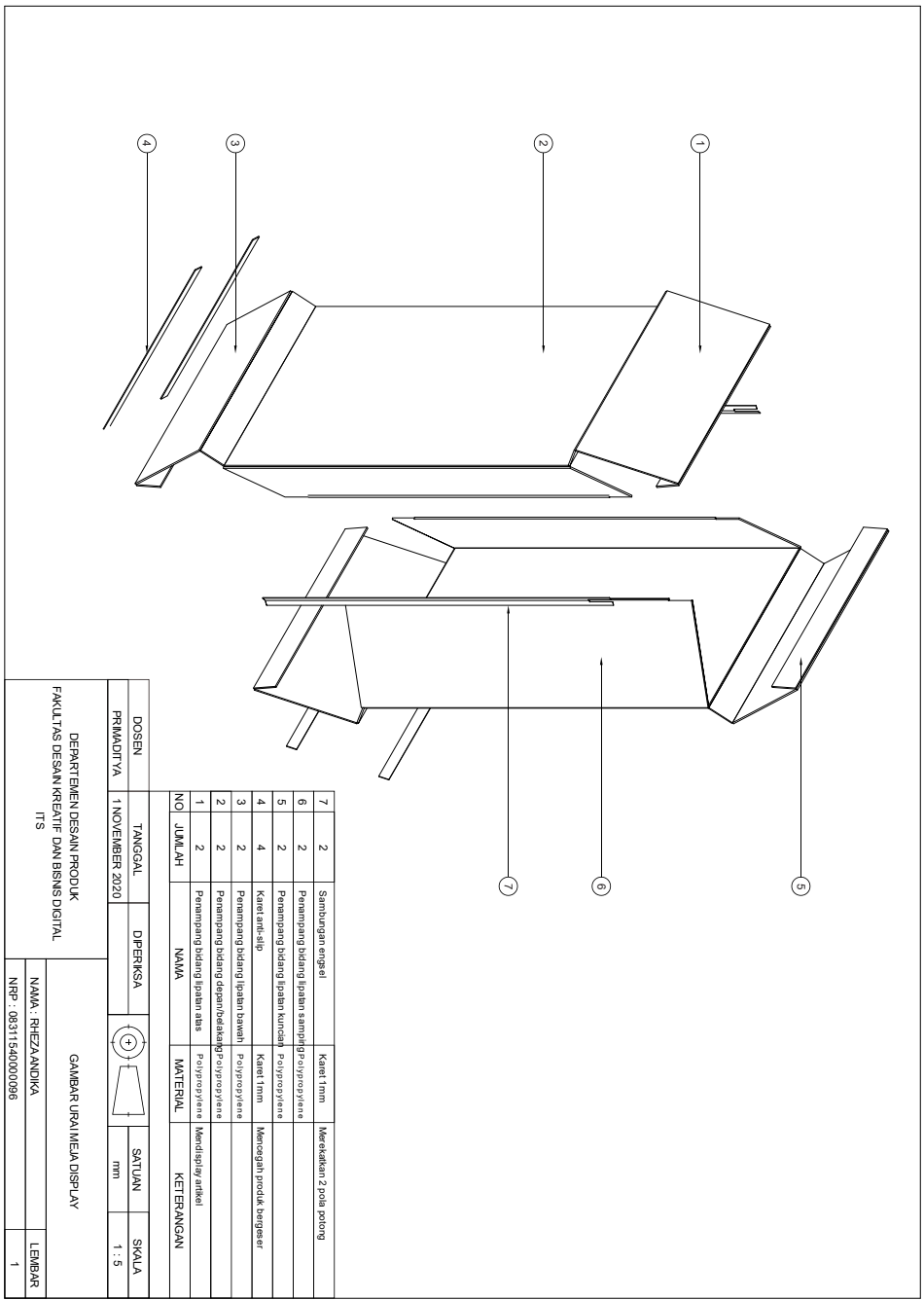
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5. 31 Gambar Urai Rak Gantung

Sumber : Penulis, 2020





Gambar 5. 33 Gambar Urai Meja *Display*

Sumber : Penulis, 2020

## LAMPIRAN 7

Dokumentasi acara *Bright Future Ahead* – 15



Gambar 6. 24 Sesi *talkshow* BFA-15 online

Sumber : Penulis, 2021



Gambar 6. 25 *Screenshot* video bagian perkenalan

Sumber : Penulis, 2021



Gambar 6. 26 *Screenshot* video bagian operasional produk

Sumber : Penulis, 2021

Link video : <https://youtu.be/5D3zFqm6hcA>

## BIODATA PENULIS



Rheza Andika. akrab dengan panggilan Rheza, lahir di Jakarta tanggal 11 Desember 1996. Penulis memulai pendidikan dari TK Nurul Islam Jakarta Pusat, dilanjutkan Pendidikan Dasar di SDN 03 Cempaka Putih Barat, kemudian menempuh pendidikan menengah pertama di SMPN 77 Jakarta dan pendidikan menengah atas di SMAN 77 Jakarta. Pada tahun 2015 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Sarjana (S-1) Departemen Desain Produk ITS Surabaya. Selama berkuliah, penulis juga tergabung pada beberapa komunitas di Surabaya serta memiliki pengalaman bekerja dengan mengikuti kerja praktik di PT.Rakattan Naga Nusantara pada tahun 2018. Dimulai dari pengalaman kerja praktek yang didapat, Penulis kemudian memilih tema tugas akhir dengan judul “Desain Sarana *Display Clothing* untuk *Event Bazar* dengan *Konsep Foldable*”. Penulis berharap *brand* lokal mendapat kesempatan yang sama dengan *brand clothing* lain untuk menunjukkan produknya, memudahkan akses pemasangan serta penataan *display*, serta mampu meningkatkan nilai jual produk agar dapat bersaing dengan produk kompetitor.

E-mail : [rhezaandika1296@gmail.com](mailto:rhezaandika1296@gmail.com)