

**TUGAS AKHIR**  
**SARANA MENYIMPAN DAN MEMBAWA PAKAIAN UNTUK**  
**PEMONDOK ATAU ANAK KOS**



Disusun Oleh :

Tani Wijayanti

24 07 0060

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**  
**YOGYAKARTA**  
**2012**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### SARANA MENYIMPAN DAN MEMBAWA PAKAIAN UNTUK PEMONDOK ATAU ANAK KOS

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,  
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar  
Sarjana Desain.

Disusun oleh:

TANI WIJAYANTI

24.07.0060

Diperiksa di: Yogyakarta  
Tanggal: 3 Februari 2012



DUTA WACANA

Dosen Pembimbing I,

R. Tosan Tri Putro, M.Sn.

Mengetahui

Ketua Program Studi,

Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Sarana Menyimpan dan Membawa Pakaian Untuk Pemondok atau Anak Kos  
Nama Mahasiswa : Tani Wijayanti  
No. Mahasiswa : 24.07.0060  
Mata Kuliah : Tugas Akhir Kode : 8388  
Semester : XI Tahun : 2011/ 2012  
Fakultas : Arsitektur dan Desain Prodi : Desain Produk  
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

---

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal :  
26 - Januari - 2012

Yogyakarta, 3 - Februari - 2012

Dosen Penguji I,



**Bertha Bintari W., ST.MT.MAID**

Dosen Penguji II,



**Dra. Koni Herawati, S.Sn.**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan  
dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir:

### **SARANA MENYIMPAN DAN MEMBAWA PAKAIAN UNTUK PEMONDOK ATAU ANAK KOS**

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari pengamatan lapangan, tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

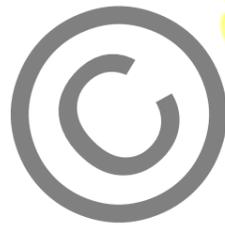
Yogyakarta, 3 - Februari - 2012

DUTA WACANA



**Tani Wijayanti**

24 07 0060



## HALAMAN MOTTO

❖ *Sadar diantara yang lengah, berjaga diantara yang mengantuk  
Orang bijaksana maju terus, seperti seekor kuda pacuan berlari meninggalkan kuda tua dibelakangnya.*

❖ *Tak ada di dunia ini yang sanggup menggantikan ketekunan.  
Bukan bakat, bukan kekayaan, bukan yang jenius, bukan pendidikan, bukan keberuntungan  
Ketekunan dan keteguhan itu sendiri adalah mahakuasa.*

❖ *Kepuasan hati adalah kekayaan terbesar.*

*Whatever you do, Smile! 😊*

## KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,  
*Namo Buddhaya,*

Puji dan syukur saya panjatkan kepada para Buddha dan *Boddhisatva*, yang berkat ajaran-ajarannya yang luar biasa, menjadi sumber inspirasi dan memberikan kekuatan pada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Sarana Menyimpan dan Membawa Pakaian Untuk Pemandok atau Anak Kos” ini dengan baik.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, saya telah banyak mendapatkan bantuan berupa bimbingan, saran, ide, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch, selaku ketua program studi.
2. Bapak R. Tosan Tri Putro, M.Sn, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan bimbingan kepada saya hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Serta para dosen dan staff (karyawan) program studi Desain Produk, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada kami dalam menempuh studi kami selama ini.
3. Bapak Darsono, BLPT, selaku konsultan ahli yang telah memberikan saran dan bimbingan dalam mekanisme dalam pembuatan produk.
4. Papa dan Mama, yang senantiasa memberikan kasih sayang tanpa batas, yang telah merawat dan mendidik saya dengan sangat baik, dan menjadi sumber inspirasi saya dalam menyelesaikan semua kewajiban dan tanggung jawab dalam hidup saya.
5. Saudara-saudariku, *Jie Wiwi, Ko Fendi, Ko Adhi, Santi, dan Visaka*, yang selalu memberikan dukungan dan menjadi sumber semangat saya dalam setiap waktu.
6. Teman-teman seperjuangan di prodi Desain Produk: Anita, Centaury, Fanti, Emy dan teman-teman yang lain, yang saya tidak dapat sebutkan satu persatu, yang selalu memberi semangat dan dukungan bagi saya, saling memotivasi, berbagi suka dan duka dalam perjalanan kuliah selama ini... ‘*cia you!!*’.
7. Teman-teman Kamadhis (Keluarga Mahasiswa Buddhis) Duta Dharma, Vidyasena - Vihara Vidyaloka, Vihara Buddha Praba, yang bagaikan satu keluarga besar bagi saya, tempat berbagi pengetahuan dan pengalaman.
8. Semua para guru saya, yang telah mengajarkan banyak hal yang berharga mengenai ilmu pengetahuan dan kehidupan bagi saya selama ini.

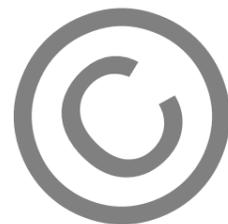
9. Para responden yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah bersedia meluangkan waktunya, karena dengan adanya responden, saya dapat memperoleh data yang saya butuhkan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Semua makhluk, semoga turut berbahagia.
11. Pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir dan laporan Tugas Akhir ini masih kurang dari sempurna. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian, sehingga suatu saat saya dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata, saya mohon maaf apabila ada kesalahan, baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah saya lakukan pada saat pengerjaan Tugas Akhir ini. Saya berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi para pembaca. *Sadhu!*

Yogyakarta, 24 Desember 2011

Tani Wijayanti



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i	I.6 Metode dan Sistematika Berpikir.....	10
Lembar Persetujuan.....	ii	I.7 <i>Brainstorming</i> .....	12
Lembar Pengesahan.....	iii	I.8 Jadwal Perencanaan.....	13
Pernyataan Keaslian.....	iv	<b>BAB II. DATA LAPANGAN.....</b>	<b>14</b>
Motto.....	v	II.1 Area Aktivitas Dalam Ruang Kamar.....	14
Kata Pengantar.....	vi	II.2 Area Penyimpanan Dalam Ruang Kamar.....	16
Daftar Isi.....	viii	II.3 Penyimpanan Pakaian Dalam Ruang Kamar.....	17
Abstraksi.....	x	<b>BAB III. DATA LITERATUR.....</b>	<b>26</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>	III.1 Jangkauan dan Sirkulasi Ruang Gerak.....	26
I.1 Latar Belakang.....	1	III.2 Ergonomi Pindahan Beban Secara Manual.....	30
I.2 Pernyataan Desain.....	4	III.3 Ergonomi <i>Handle</i> .....	33
I.3 Perumusan Masalah.....	5	III.4 Karakteristik Dewasa Muda.....	34
I.4 Tujuan dan Manfaat.....	8	<b>BAB IV. PENYELESAIAN MASALAH/ SOLUSI DESAIN.....</b>	<b>37</b>
I.5 Batasan/ Spesifikasi Produk.....	8	IV.1 Desain <i>Brief</i> .....	37
		IV.2 Atribut Produk.....	40
		IV.3 Sistematika Tujuan.....	49

IV.4	Sistematika Mekanisme Kerja Alat.....	50	Daftar Pustaka.....	84
IV.5	<i>Image Board</i> .....	50	<b>LAMPIRAN</b> .....	85
IV.6	SCAMPER.....	56		
<b>BAB V. KONSEP DAN PROSES DESAIN.....</b>		<b>58</b>		
V.1	Konsep Desain.....	58		
V.1.1	Posisi Produk.....	58		
V.1.2	<i>Blocking &amp; Zoning</i> .....	59		
V.2	Proses Desain.....	60		
V.2.1	Sistem Mekanisme Kerangka.....	60		
V.2.2	Sistem Perubahan Volume (Dimensi).....	64		
V.2.3	Pemilihan Alternatif 2 (Penambahan volume ke samping).....	65		
V.2.4	Pemilihan Ulang Alternatif 1 (Penambahan volume ke atas).....	69		
V.2.5	Bentuk Tempat Pakaian (Bagian tengah).....	71		
V.2.6	Sistem Bukaan Arcodion Bagian Depan (Body/Isi).....	72		
V.3	<i>Styling</i> .....	76		
V.4	Prototipe.....	77		
V.5	Evaluasi.....	81		

## ABSTRAKSI

Sebagai kota pendidikan, keberadaan pondokan atau kos-kosan di Kota Yogyakarta menjamur, sejak tahun 2003. Pondokan atau kamar kos merupakan suatu solusi bagi mahasiswa atau karyawan yang butuh tempat tinggal di luar kota asalnya. Kos-kosan menyediakan berbagai macam fasilitas dan luas ruangan, tergantung dari harga kos tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, survei dan pengamatan. Proses pencarian data dilakukan dengan mewawancarai para responden terkait, yaitu pemondok yang merupakan mahasiswa maupun pekerja yang tinggal di kos-kosan/ pondokan yang berasal dari luar kota atau luar pulau. Dimana mayoritasnya adalah mahasiswa yang sebagian besar mengambil kuliah pada bidang akuntansi, manajemen dan sistem informasi. Lokasi penelitian dilakukan di daerah Klitren Lor, Yogyakarta. Sedangkan untuk pondokan atau kosan yang dipilih adalah pondokan dengan harga sewa yang terjangkau antara Rp. 250.000,- hingga Rp. 350.000,-/ bulan. Dimana fasilitas dalam pondokan tersebut tidaklah menyediakan fasilitas yang cukup bagi pemondok, namun pemondok membutuhkan fasilitas-fasilitas tersebut.

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pemondok. Metode 5w + 1h digunakan untuk memperoleh informasi dalam wawancara dengan responden. Pengamatan secara langsung dilakukan dengan mengunjungi lokasi-lokasi penelitian, mengamati kegiatan para pemondok/ responden serta membantu secara langsung beberapa responden saat *packing* pindahan kos maupun pulang ke rumah. Sehingga dapat lebih mengerti akan kebutuhan dan permasalahan mereka.

Kata kunci : penyimpanan pakaian, pindahan, pemondok.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 LATAR BELAKANG

Pondokan atau kos-kosan adalah rumah atau kamar yang disediakan untuk tempat tinggal dalam jangka waktu tertentu bagi seseorang atau beberapa orang dengan dipungut atau tidak dipungut biaya.<sup>1</sup> Pondokan atau kamar kos merupakan salah satu solusi bagi mahasiswa atau karyawan yang butuh tempat tinggal di luar kota asalnya. Kamar kos terutama dibutuhkan bagi penghuninya sebagai ruang atau kamar tidur dan melakukan segala aktivitas yang bersifat *privacy*.

Menurut Aries Harijanto (2010: 56), menyatakan bahwa kamar tidur merupakan tempat dimana kita menghabiskan sepertiga waktu hidup kita. Kamar tidur harus diperlakukan sebagai tempat istirahat dari kesibukan dan tekanan kehidupan kita. Di dalam kamar tidur inilah kita bisa mendapatkan kembali energi kita yang hilang.<sup>2</sup>

Shelby Harris, PsyD (Direktur Program Perawatan Kebiasaan Tidur, Pusat Gangguan Tidur Montefiore, New York) menemukan fakta bahwa kondisi kamar tidur yang nyaman beserta tempat tidurnya yang bersih, turut memengaruhi kemampuan seseorang untuk beristirahat. Sehingga lebih baik tempat tidur hanya dijadikan semata-mata untuk tidur saja. Menurut hasil survei yang dilakukan National Sleep Foundation (NSF) menyebutkan, orang akan mendapatkan pengalaman tidur yang jauh lebih baik ketika ruang tidur mereka berada dalam keadaan nyaman dan bersih. Responden melapor bahwa mereka memiliki kesempatan untuk tidur lebih panjang dan segar ketika bangun pada pagi hari apabila tempat tidur, seprai, dan kamar mereka bersih serta nyaman. Kondisi kamar tidur yang nyaman beserta tempat tidurnya yang bersih, turut memengaruhi kemampuan seseorang untuk beristirahat. Kenyataannya, fakta ini masih dipandang sebelah mata oleh banyak orang. Mereka bahkan cenderung lebih utama mengandalkan obat tidur untuk membuat mereka tertidur. Tidur akan lebih efektif ketika kita mengkondisikan kenyamanan serta kebersihan ruang tidur dan tempat tidur.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 134 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Daerah Kota Yogyakarta, Nomor 4 Tahun 2003 tentang Penyelenggaraan Pondokan. 2004.

<sup>2</sup> Aries Harijanto. *Pedoman Feng Shui Interior*, Chapter VII. (E-book). 2010. (<http://www.klikfengshui.com>, diakses September 2010).

<sup>3</sup> Sri Noviarni. 2011. Kebersihan Kamar Pengaruhi Kualitas Tidur, (Online). (Situs Pemerintahan Resmi Kota Banjar-Jawa Barat, <http://www.banjar-jabar.go.id>, diakses 02 Februari 2011). Mengutip dari sumber *National Sleep Foundation (NSF)*, dikutip kembali oleh penulis pada tanggal 27 Agustus 2011.

Kamar kos merupakan ruang tidur bagi penghuninya, dengan ukurannya serba terbatas. Namun kamar kos bagi penghuninya juga bukan hanya sebagai ruang tidur, namun digunakan untuk berbagai aktivitas seperti makan, membaca, menonton TV, belajar, bekerja, berdoa, duduk dan lain-lain. Hal ini menyulitkan penghuninya dalam menata dan menyimpan barang-barang kebutuhan hidupnya dalam sebuah ruangan. Kamar tidur saat ini memiliki fungsi yang semakin kompleks. Kamar tidur tidak hanya berfungsi sebagai tempat melepas penat dan istirahat saja. Ruangan mungil yang menuntut hal-hal yang serba ada. Kesederhanaan desain dan fungsi diperlukan dalam keterbatasan ruang gerak di dalam kamar.

Menurut Dra. Trias Setiawati, Msi (Kepala PSW-UII), berdasarkan data hasil survei yang dilakukan oleh Pusat Studi Wanita – Universitas Islam Indonesia Yogyakarta tahun 2001, banyaknya jumlah pelajar di Yogyakarta mencapai sekitar 121 ribu orang atau 25% dari jumlah penduduk Yogyakarta. Sebagai kota pendidikan, keberadaan pondokan atau kost-kostan di Kota Yogyakarta menjamur, sejak tahun 2003. Kos-kosan menyediakan berbagai macam fasilitas dan luas ruangan, tergantung dari harga kos tersebut. Ada juga kos-kosan yang hanya menyediakan ruangan kosong bagi penyewanya. Fasilitas yang disediakan biasanya adalah fasilitas yang rata-rata adalah tempat tidur, lemari pakaian dan meja. Sedangkan tempat tidur yang disediakan berupa kasur ukuran *single bed* dan rata-rata tidak menggunakan ranjang, atau *lesehan*. Dalam survei yang saya lakukan, saya memilih kategori responden pemondok yang merupakan mahasiswi maupun pekerja yang tinggal di kos-kosan/ pondokan yang berasal dari luar kota atau luar pulau. Sedangkan untuk pondokan atau kosan yang dipilih adalah pondokan dengan harga sewa antara Rp. 250.000,- hingga Rp. 350.000,-/ bulan. Dimana fasilitas dalam pondokan tersebut tidaklah menyediakan fasilitas yang cukup bagi pemondok, namun pemondok membutuhkan fasilitas-fasilitas tersebut.

Dengan semakin majunya pendidikan, maka wanita memerlukan barang-barang konsumsi untuk kehidupan sehari-hari. Wanita memiliki lebih banyak kebutuhan dibandingkan pria. Menurut Rhenald Kasali, wanita memiliki segmen yang berlapis-lapis yang dipengaruhi oleh faktor gaya hidup, kelas ekonomi, psikografis dan nilai-nilai yang dianut.<sup>4</sup> Nilai-nilai individual mempengaruhi gaya hidup. Gaya hidup mempengaruhi perilaku. Dan perilaku menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang. Gaya hidup adalah bagaimana seseorang menghabiskan waktu luangnya. Dalam segmentasi berdasarkan demografi, ada istilah yang dikenal dengan *nonfamily households*. *Nonfamily households* yaitu sekelompok orang (yang tidak memiliki hubungan darah) yang tinggal dalam suatu rumah kontrakan atau mahasiswa yang kos.<sup>5</sup> Umumnya pada jenjang usia 17 hingga 30 tahun. Secara individualis, mereka menganut nilai-nilai individu yang terdiri dari bersenang-senang, rasa aman, berprestasi dan independen

---

<sup>4</sup> Rhenald Kasali. *Membidik Pasar Indonesia, Segmentasi Targeting Positioning*. Jakarta. 2000.

<sup>5</sup> *Ibid.* Hal. 174.

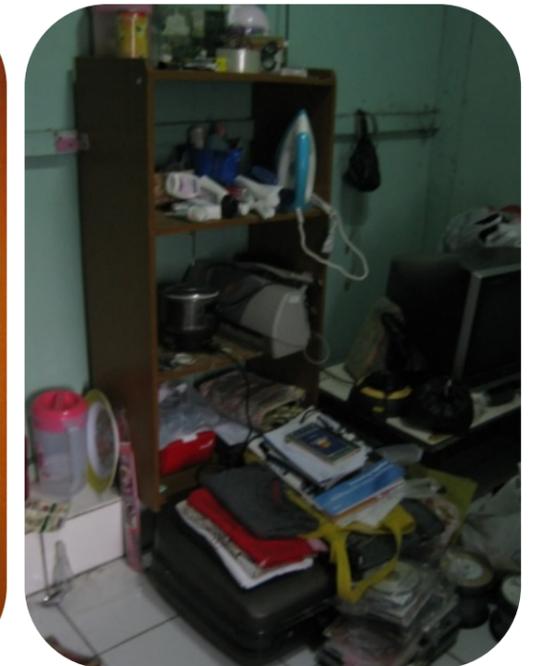
(mengatur diri sendiri, mengandalkan diri sendiri).<sup>6</sup> Pada jenjang usia 17 hingga 30 tahun ini, sebagian dari mereka melakukan investasi pendidikan untuk memperoler gelar sarjana. Mereka memenuhi kebutuhan hidup dengan bantuan dari orang tua. Ada juga yang bekerja dan memiliki penghasilan sendiri, walaupun penghasilan tersebut masih rendah. Sebagian lainnya sudah bekerja dan berpenghasilan sendiri. Sebagai seorang profesional muda, kebutuhan penampilan dalam bekerja menjadi penting. Anggaran belanja mereka gunakan untuk pakaian dan aksesoris.<sup>7</sup> Waktu mereka habiskan untuk menuntut ilmu dan bekerja. Segmentasi ini menganggap bahwa waktu mereka berharga. Dengan adanya pengaruh nilai-nilai terminal pada diri mereka seperti yang logis, independen, intelektual dan imajinasi. Maka pilihan-pilihan konsumsi mereka adalah produk yang lebih ringkas, lebih praktis dan perilaku-perilaku mereka cenderung mengarah pada perkiraan yang tidak merugikan diri mereka.

Berdasarkan survei yang saya lakukan, walaupun penyelenggara kos/pondokan



Tas dan kardus yang digunakan saat pindahan

menyediakan fasilitas penyimpanan, namun adanya kebutuhan untuk menyimpan barang semakin bertambah, membuat penghuni kos



Kondisi kamar kos

(pemondok) membutuhkan tempat penyimpanan tambahan. Seiring dengan barang-barang yang bertambah terutama buku dan pakaian. Sehingga barang-barang yang diletakkan diluar lemari ataupun rak. Adanya penambahan barang seperti buku atau pakaian, serta kurangnya tempat untuk menyimpan barang tersebut menyebabkan kondisi kamar tidur menjadi berantakan dan berdebu. Hal ini menyebabkan kondisi kamar tidur menjadi tidak nyaman.

Dalam survei yang dilakukan, juga ditemukan kebutuhan mereka bukan hanya

<sup>6</sup> Ibid. Hal. 269.

<sup>7</sup> Ibid. Hal. 201.

dalam menyimpan barang saja, tetapi juga kepraktisan dalam mengemas barang-barang mereka saat pindahan. Mereka mengaku bahwa mereka harus membongkar semua isi lemari pakaian dan kemudian memindahkannya ke tas atau koper. Ketika tas atau koper tersebut tidak muat menampung, mereka harus membongkar dan menata ulang kembali barang-barang tersebut. Kenyataannya jumlah barang yang bertambah, mengharuskan mereka untuk mencari tempat atau wadah tambahan untuk mengemas pakaian mereka.

Sedangkan rak atau lemari yang mereka gunakan, ternyata malah justru merepotkan mereka saat melakukan pindahan. Mereka harus mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yang terkadang harus merugikan mereka. Untuk pemodok yang berasal dari luar pulau memilih untuk menjualnya kembali dengan harga yang lebih rendah atau meninggalkannya begitu saja. Terutama bagi mereka yang melakukan perjalanan pulang atau pindah menggunakan pesawat. Namun untuk sebagian pemondok yang berasal dari satu pulau, memilih untuk membawanya. Biasanya lemari tersebut mereka gunakan kembali saat berada di rumah atau tempat yang baru.

Dengan melihat adanya kondisi tersebut, terdapat peluang kebutuhan yang dapat diselesaikan secara desain produk. Dimana nantinya produk tersebut dapat membantu mengatasi masalah yang ada dengan memanfaatkan fungsi produk secara maksimal.



Lemari pakaian yang sudah tak terpakai lagi.

## I.2 PERNYATAAN DESAIN

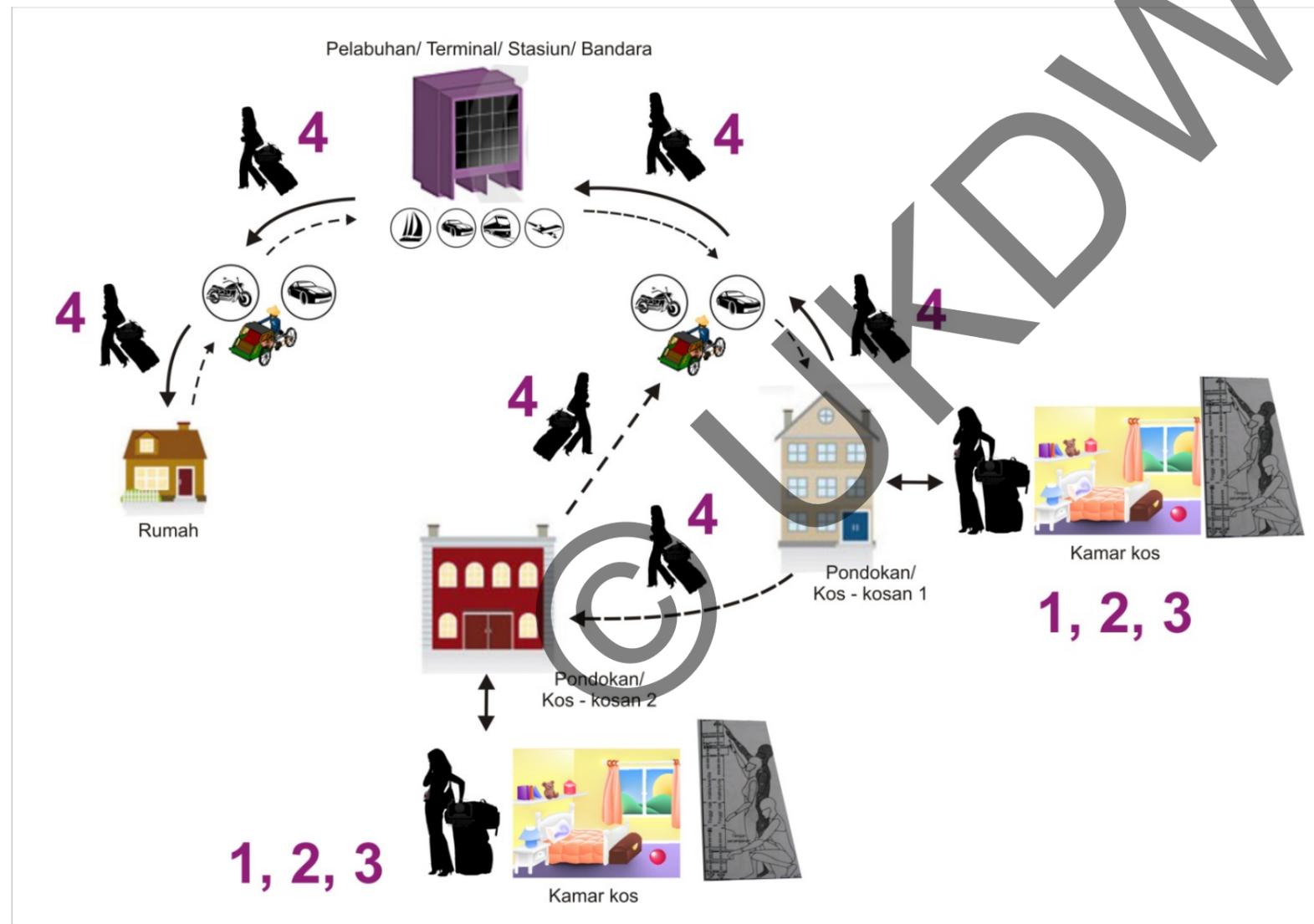
### **Perlunya pengembangan desain sarana penyimpanan pakaian untuk anak kos/ pemondok.**

Dari yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dilihat perlunya pengembangan desain sarana penyimpanan pakaian yang sesuai dengan kebutuhan konsumen. Dengan adanya desain sarana penyimpanan pakaian yang baru, diharapkan memudahkan para pemondok untuk menyimpan pakaian mereka selama memondok dan membantu mereka lebih mudah dalam mengemas pakaian. Sehingga memudahkan responden karena tidak perlu membongkar seluruh isi tempat penyimpanan pakaian. Pada pengembangan desain sarana penyimpanan pakaian membutuhkan kajian tentang perilaku pengguna terhadap produk-produk yang sudah ada sebelumnya. Sehingga dengan mengetahui perilaku tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah pada produk sebelumnya, memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen terhadap

produk yang akan dikembangkan. Adanya inovasi sarana penyimpanan pakaian pemondok menyimpan pakaian mereka selama memondok dan juga dapat dibawa digunakan sebagai sarana untuk membawa pakaian. Dengan demikian pemondok hanya membutuhkan satu sarana yang dapat digunakan untuk menyimpan dan membawa pakaian dengan lebih ringkas dan praktis.

### I.3 PERUMUSAN MASALAH

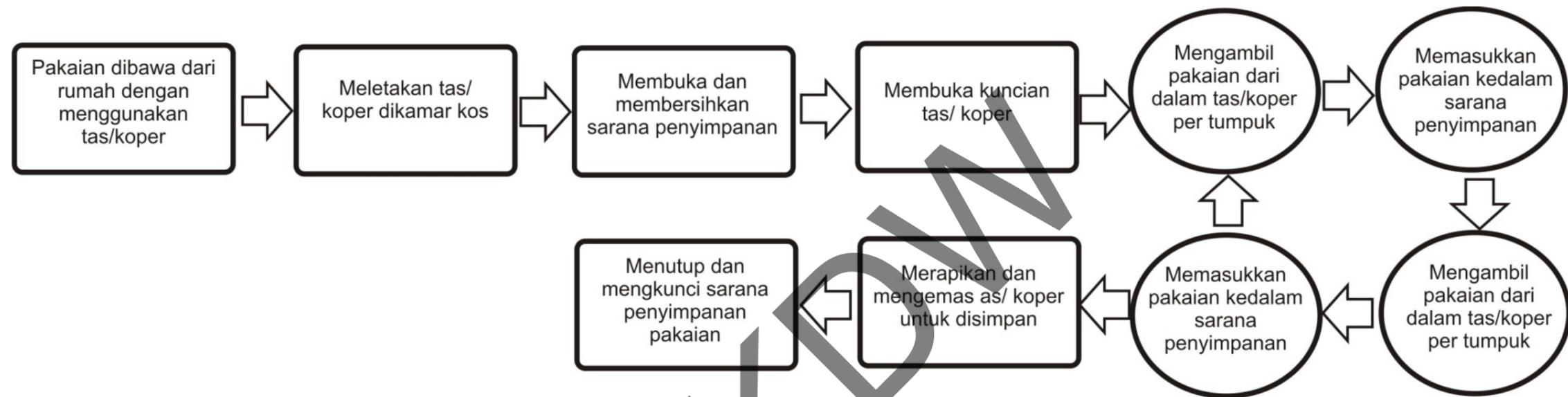
Siklus kehidupan pemondok/ anak kos :



\* Position Project : 1, 2, 3, 4.

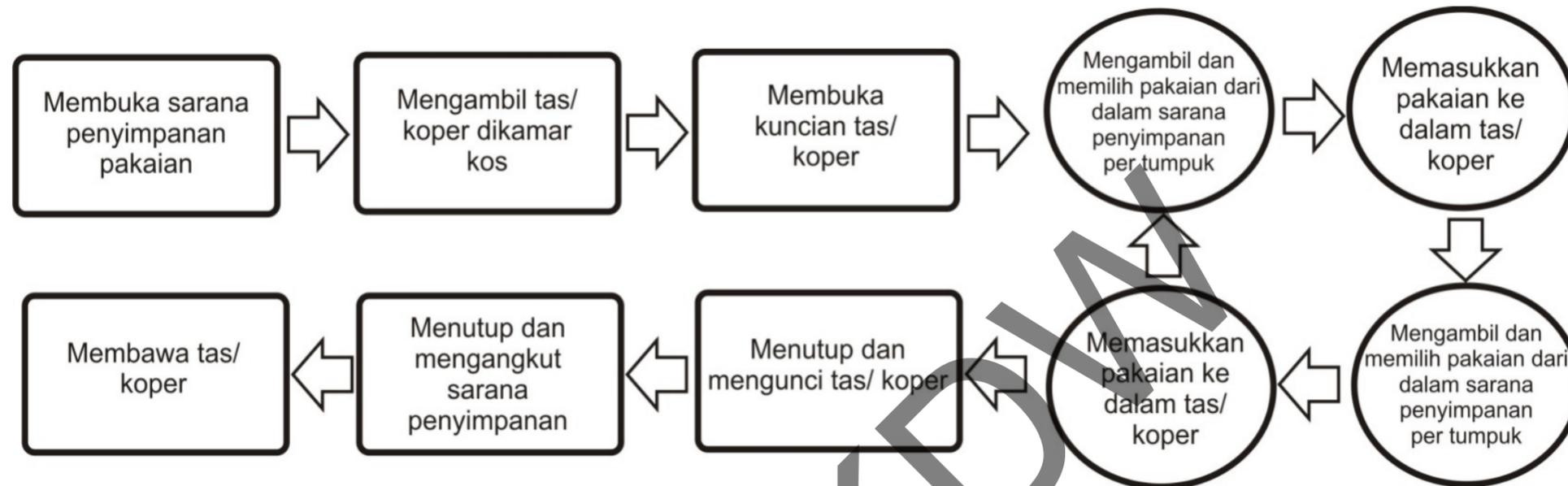
**Urutan Kebutuhan :**

a.) Saat datang :



1. Kamar kosong
2. Meletakkan tas/koper
3. Membersihkan kamar
4. Mengatur posisi barang-barang dalam kamar
5. Membersihkan sarana penyimpanan pakaian
6. Membuka tas/ koper
7. Mengeluarkan isi tas/ koper dan memindahkannya ke dalam sarana penyimpanan.
8. Mengemas tas/ koper yang sudah kosong
9. Menutup sarana penyimpanan

b.) Saat pergi (*packing*) :



1. Membuka sarana penyimpanan
2. Mengambil tas/ koper
3. Membuka tas/ koper
4. Mengambil pakaian dari dalam lemari
5. Memilih pakaian yang dibawa
6. Memasukan pakaian ke dalam tas/koper
7. (berulang no. 4 dan 6 hingga selesai) Sewaktu mengemas pakaian, mereka harus berbolak-balik mengambil semua pakaian mereka untuk dimasukkan dalam koper atau tas.
8. Setelah selesai, tas atau koper ditutup dan dikunci.
9. Membereskan (membersihkan dan mengangkat) sarana penyimpanan pakaian.



Punggung lama kelamaan terasa pegal dan sakit. Serta tangan memerah.

c.)Aktivitas penyimpanan :

1. Membuka lemari penyimpanan
2. Memasukan atau mengeluarkan pakaian dari lemari penyimpanan
3. Menutup kembali lemari penyimpanan

Pernyataan Masalah :

“ Bagaimana mendesain tempat penyimpanan pakaian untuk pemondok menyimpan pakaian mereka selama memondok, juga dapat dibawa dengan tangan, lebih ringkas dan praktis. Sehingga memudahkan responden karena tidak perlu membongkar seluruh isi tempat penyimpanan pakaian. Cukup hanya dengan mengeluarkan beberapa pakaian yang dipilih untuk tidak dibawa (yang tersortir). Kemudian mengemas sarana tersebut beserta isinya.”

#### **I.4 TUJUAN DAN MANFAAT**

Tujuan utama adalah mendesain suatu sarana yang dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan pakaian selama memondok sekaligus dapat digunakan sebagai sarana bawa pakaian yang dibawa dengan menggunakan tangan.

Manfaat dari desain tempat penyimpanan pakaian yang baru adalah :

- Menghemat penggunaan ruang pada kamar sempit.
- Mempermudah *packing*.

#### **I.5 BATASAN / SPESIFIKASI PRODUK**

**Dari segi fungsi dan dimensi produk**

➤ Sebagai sarana membawa pakaian:

- ✓ Dapat dibawa dengan tangan (mudah digenggam, sesuai dengan ergonomi).

Produk digunakan untuk membawa barang (pakaian) ketika berjalan dalam perjalanan pulang ke rumah atau berpindah ke kota lain.

- ✓ Ringkas, dari sarana penyimpanan dapat diubah dalam bentuk atau ukuran yang lebih kecil ketika dibawa.
- ✓ Kapasitas bawa:

Kapasitas bawa berhubungan dengan transportasi yang digunakan. Transportasi yang digunakan biasanya adalah:

- Mobil travel dengan ketentuan kapasitas bawa  $\pm 17$  kg,
- Bus dengan ketentuan kapasitas bawa  $\pm 25$  kg,
- Kereta dengan ketentuan kapasitas bawa  $\pm 20$  kg,
- Pesawat dengan ketentuan kapasitas bawa  $\pm 20$  kg,

Batas kapasitas tidak lebih dari 17 kg, sehingga dapat digunakan untuk semua kategori, terutama dengan mobil travel. Untuk berat maksimal diambil jumlah terbanyak yaitu 48 potong pakaian, dengan demikian total beban pakaian yang tersimpan yaitu :  $54 \times 0,225$  kg = 12,15 kg.

- ✓ Batasan ukuran untuk dimensi produk dalam membawa tidak melebihi ketentuan jasa travel.
- ✓ Mudah dalam berpindah tempat ketika dibawa (memperingan beban yang dibawa dengan menggunakan sistem roda).
- ✓ Aman dalam membawa:
  - terdapat sistem *locking* tidak gampang terbuka dengan tidak disengaja.
  - terdapat batasan ergonomi dalam membawa, sehingga tidak menyebabkan cedera. Seperti penyesuaian ketinggian produk, yaitu minimal dengan ketinggian 646 mm.
  - ketika diletakan dipermukaan, produk tidak mudah terjatuh, seimbang.
- ✓ Batas waktu pemakaian : tidak ada batasan, produk dapat digunakan baik siang maupun malam hari.
- Sebagai sarana menyimpan pakaian:
  - ✓ Produk diletakkan dalam ruang kamar tidur.
  - ✓ Menjaga kebersihan pakaian yang tersimpan dalam produk (*Casing* Produk tahan terhadap cairan, debu dan hewan-hewan kecil (kecoa/ cicak) tidak mudah masuk).
  - ✓ Ringkas, ukuran produk sebagai sarana simpan yang fleksibel (dapat ditambah jika dibutuhkan ruang untuk penyimpanan lagi, dapat dikecilkan ketika benda yang disimpan berkurang jumlahnya).
  - ✓ Mudah dalam mengakses keluar masuk pakaian dalam sarana penyimpanan, sistem bukaan tidak rumit.
  - ✓ Berfungsi untuk menyimpan pakaian dengan kapasitas maksimal  $\pm 105$  potong pakaian atau dengan berat  $\pm 23,625$  kg.
  - ✓ Ketinggian produk dapat dijangkau oleh *user*, tidak melebihi jangkauan genggam tangan vertikal wanita yaitu  $\pm 167,6$  cm. Kedalaman jangkauan maksimal 61 cm.

- ✓ Batas waktu pemakaian : tidak ada batasan, produk dapat digunakan baik siang maupun malam hari.
- Mudah dalam pengoperasionalan:
  - ✓ Mudah dipahami, petunjuk pemakaian produk, menggunakan simbol yang umum.
  - ✓ Dapat dilakukan secara mandiri.
  - ✓ Sistematis dalam pemasangan dan pelepasan.

#### **Dari segi estetika**

Produk menggunakan warna netral serta kombinasi dari turunannya, perpaduan warna monokromatik dengan warna lain. Serta menerapkan filosofi yang sesuai dengan *user* dalam produk ini. Produk memiliki kesan simpel dan ringkas, sehingga membuat ruangan tidak tampak sempit.

#### **Dari segi ekonomi**

Produk ini merupakan produk multifungsional, dimana pembeli cukup membeli satu produk yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan lain. Dilihat dari kisaran harga dapat terjangkau oleh *user*.

## **I.6 METODE DAN SISTEMATIKA BERPIKIR**

### **a) Problem Seeking**

- Survei (*Survey*)

adalah suatu kegiatan pengamatan atau pencatatan, yang dilakukan dalam rangka pengumpulan data.<sup>8</sup>

- Metode *Brainstorming*

Adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang secara bersama-sama, dengan tujuan mendapatkan berbagai masukan atau gagasan baru. Masukan tersebut dapat berupa kritik, catatan, skema, diagram, gambar, analisis, ingatan tentang berbagai hal yang terlupakan, gagasan baru, penyelesaian masalah (solusi), usulan, saran, atau pendalaman tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masalah yang sedang digarap.<sup>9</sup>

- Metode 5W + 1H

<sup>8</sup> Bram Palgunadi. *Disain Produk 1 Disain, Disainer dan Proyek Disain. Penelitian dan Survei*. Bandung. 2007. Hal. 293.

<sup>9</sup> *Ibid.* Hal. 192.

Menggali, menelusuri, mengidentifikasi, mengangkat dan menyatakan masalah yang terdapat pada suatu pernyataan dengan menggunakan rumus 5W + 1H, yaitu : apa (*what*), kenapa (*why*), kapan (*when*), siapa (*who*), dimana (*where*), serta bagaimana (*how*).<sup>10</sup>

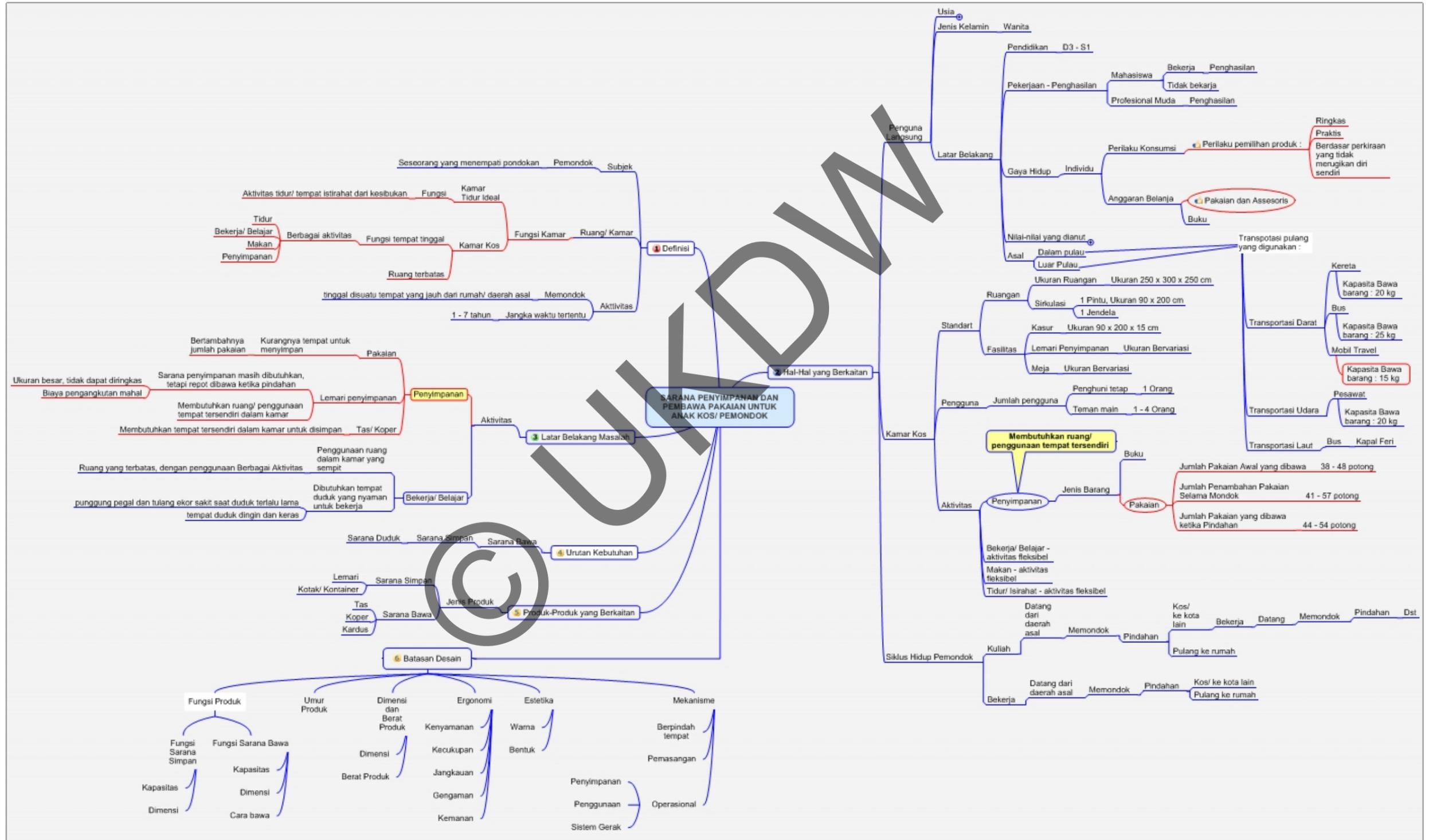
**b) Problem Solving**

Metode SCAMPER

S	SUBSTITUTE	Mengganti bagian dari produk/ proses dengan sesuatu yang lain. Dengan sesuatu sebagai pengganti, gagasan baru yang sering muncul.
C	COMBINE	Memadu padankan dua atau lebih bagian dari kemungkinan yang terpikirkan untuk mendapatkan produk/ proses yang berbeda.
A	ADAPT	Mengadaptasi bagian dari suatu produk/ proses untuk memperkecil kemungkinan atau mengubah sifat produk/ proses.
M	MODIFY	Mengubah sebagian atau seluruh situasi sekarang, atau didistorsikan dengan cara yang tak lazim.
P	PUT TO OTHER PURPOSES	Menempatkan produk/ proses ke tujuan yang berbeda, apa yang dapat digunakan kembali dari tempat lain untuk memecahkan kemungkinan solusi.
E	ELIMINATE	Menghilangkan bagian dari produk/ proses/ kemungkinan dan mempertimbangkan apa yang harus dilakukan dalam situasi tersebut.
R	REARRANGE/ REVERSE	Melihat kemungkinan solusi dari sudut pandang yang berbeda (membalik urutan atau membuat urutan yang berbeda dari bagian produk/ proses/ kemungkinan solusi) dan menghasilkan gagasan-gagasan baru.

<sup>10</sup> Bram Palgunadi. Disain Produk 2 Analisa dan Konsep Disain. Masalah. Bandung. 2008. Hal. 46.

# I.7 METODE BRAINSTORMING



## I.8 JADWAL PERENCANAAN

No	Aktivitas	Bulan	September					Oktober						November					Desember					Januari				
		Minggu	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	
1.	Judul Proyek																											
2.	Data literatur pendukung																											
3.	Membuat dan mencari data pasar																											
4.	Latar Belakang Konsep																											
5.	Pernyataan Desain																											
6.	Tujuan dan Manfaat Produk																											
7.	Batasan/ Spesifikasi Performa Produk : - Uraian hasil pengamatan kelemahan dan kekuatan produk - Uraian hasil pengamatan pengguna produk																											
8.	Metode Desain																											
9.	Jadwal Perencanaan																											
10.	Data Lapangan																											
11.	Data Literatur																											
12.	Analisa																											
13.	Kriteria Desain																											
14.	Konsep Desain - <i>Product Positioning</i> - <i>Product user</i> - Penggunaan dalam sistem gerak - Kekhususan																											
15.	<i>Fresh Idea Sketch:</i> Studi karakter produk, gerak (antropometri dan ergonomi), warna, produksi dan material.																											
16.	Membuat Bentuk, Fungsi dan Kegunaan Produk : Jiwa produk, <i>Outer skin styling</i> , kegunaan komponen pada produk, <i>bulk form design</i> , <i>zoning</i> dan fungsi bentuk																											
17.	Detail Desain																											
18.	<i>Fresh Design :</i> Desain, Dimensi, Fungsi, <i>Parting</i> sudah baku																											
19.	Model 3 dimensi dan uji coba																											
20.	Evaluasi alternatif desain																											
21.	Pembuatan <i>Prototype</i>																											
22.	Pengerjaan gambar teknik																											
23.	Pengumpulan TUGAS																											
	Pendaftaran akhir wisuda																											

## BAB V

### KONSEP DAN PROSES DESAIN

#### V.1 KONSEP DESAIN

##### V.1.1 Posisi Produk

###### A. Terhadap Pemakai

1. Target Pemakai : Dewasa muda yang berusia 17-30 tahun.
2. Gender : Wanita.
3. Tingkat sosial : Kalangan menengah, meliputi mahasiswa.
4. Kondisi pemakai : Normal (tidak cacat).
5. Urutan kebutuhan : Untuk menyimpan dan membawa pakaian.
6. Kemudahan yang dibantu oleh produk:
  - Dapat digunakan secara individu.
  - Mudah dibawa dengan tangan.
  - Sistematis dalam pemasangan dan pelepasan.
  - Mudah dibersihkan, bagian produk dapat dilepas untuk dibersihkan.
  - Seimbang ketika diletakan dipermukaan (tanpa dipegang),
  - Tahan terhadap cairan (permukaan tidak tembus air).

###### B. Terhadap Produk Sejenis

1. Yang harus dimiliki :

- Kerangka
- *Handle*
- *Body*/ isi (bagian tengah)
- Sistem pengunci pada bagian kerangka dan *body*
- *Casing* luar
- Sistem roda

###### 2. Teknologi :

- Menggunakan sistem arcodion untuk menyesuaikan ukuran kebutuhan dalam menyimpan pakaian.
- Memiliki sistem ulur (panjang-pendek) seperti pada kaki tripod. Sehingga ukuran produk dapat diubah menjadi lebih pendek ketika hendak dibawa.
- Mempunyai penguat/ pengunci yang sederhana pada bagian kerangka untuk menahan beban pakaian, sehingga pengguna dapat menambah atau mengurangi tinggi sesuai kebutuhan dengan mudah.
- Menggunakan sistem roda untuk memperingan beban saat dibawa.

###### 3. Material :

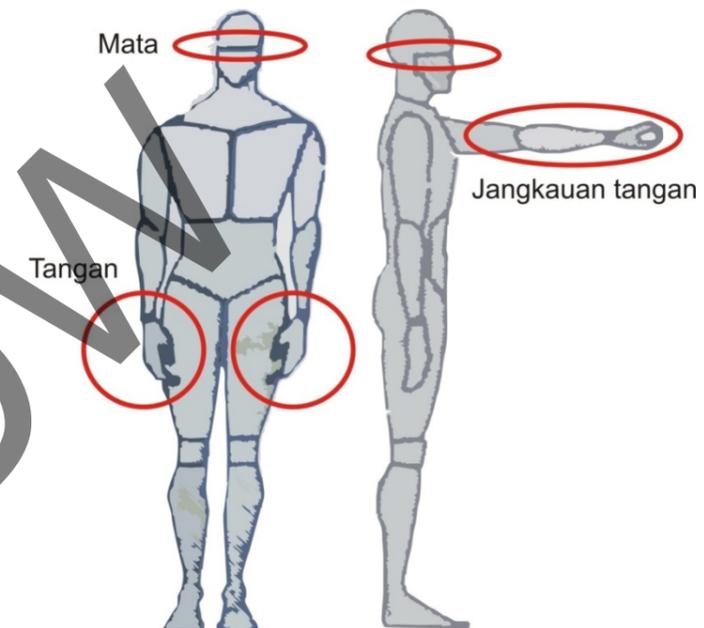
- Pada bagian kerangka menggunakan material pipa besi yang ringan dan kuat.
- Pada bagian *handle*
- Pada bagian tangan (lapisan papan) dan atas (pada dimensi lain-lain/ tempat kosmetik) menggunakan triplek.
- Pada bagian dalam tempat kosmetik dilapisi plastik tebal dan dibuat sekat-sekat.
- Pada bagian tengah (sistem arcodion) menggunakan kain parasut sehingga tidak tembus cairan dan diberi vitrit pada bagian dalam, yang berfungsi memberi bentuk dan kerapian tekukan.
- Pada sistem pengunci pada bagian tengah (sistem arcodion) menggunakan vecro.
- Pada bagian *casing* luar menggunakan kain.

### C. Definisi Bakal Produk

1. Karakter line : Melengkung
2. Bagian tubuh yang terkena langsung saat penggunaan produk : Tangan.
3. Warna yang digunakan : Kombinasi warna netral dan turunannya (monokromatik), serta satu warna mencolok.

## V.1.2 Blocking & Zoning

### A. Blocking



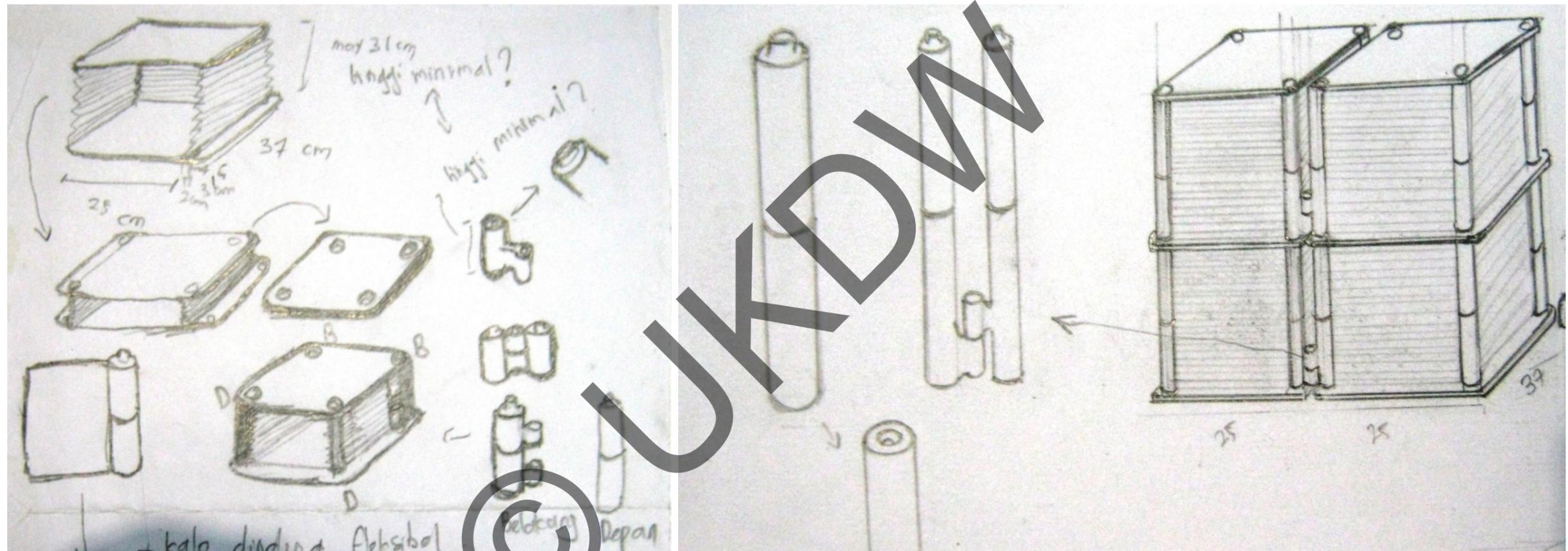
### B. Zoning

Perlengkapan kosmetik
Pakaian tidur/ santai, dll.
Pakaian pergi
Bawahan & Jaket
Seprei, handuk, selimut, dll.

## V.2. PROSES DESAIN

### V.2.1 Sistem Mekanisme Kerangka

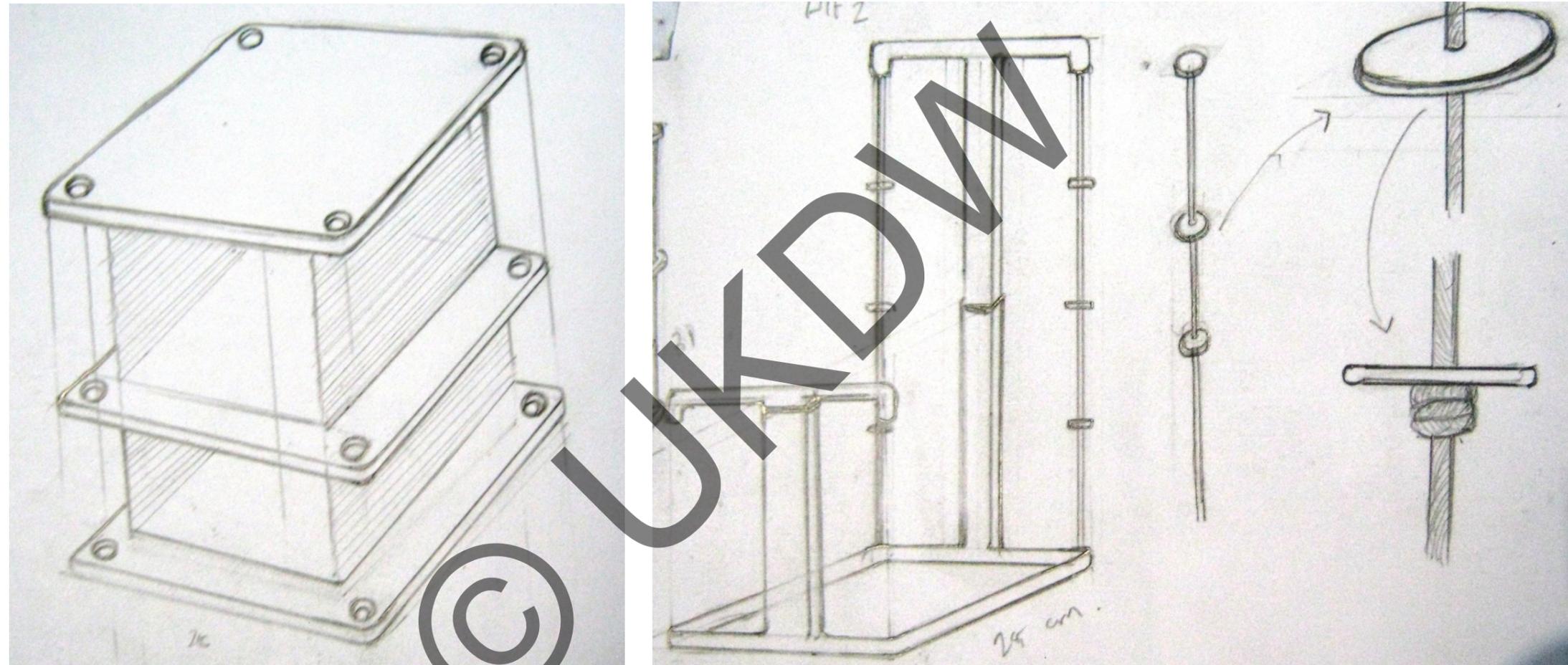
#### ALTERNATIF 1



Kerangka menggunakan sistem bongkar pasang. Dapat ditambahkan maupun dikurangi sesuai kebutuhan. Namun terlalu banyak sambungan terlalu beresiko dalam menopang berat beban.

Kekuatan Menahan Beban	★★
Kepraktisan Pengguna	★★
Kemudahan Produksi	★★★★

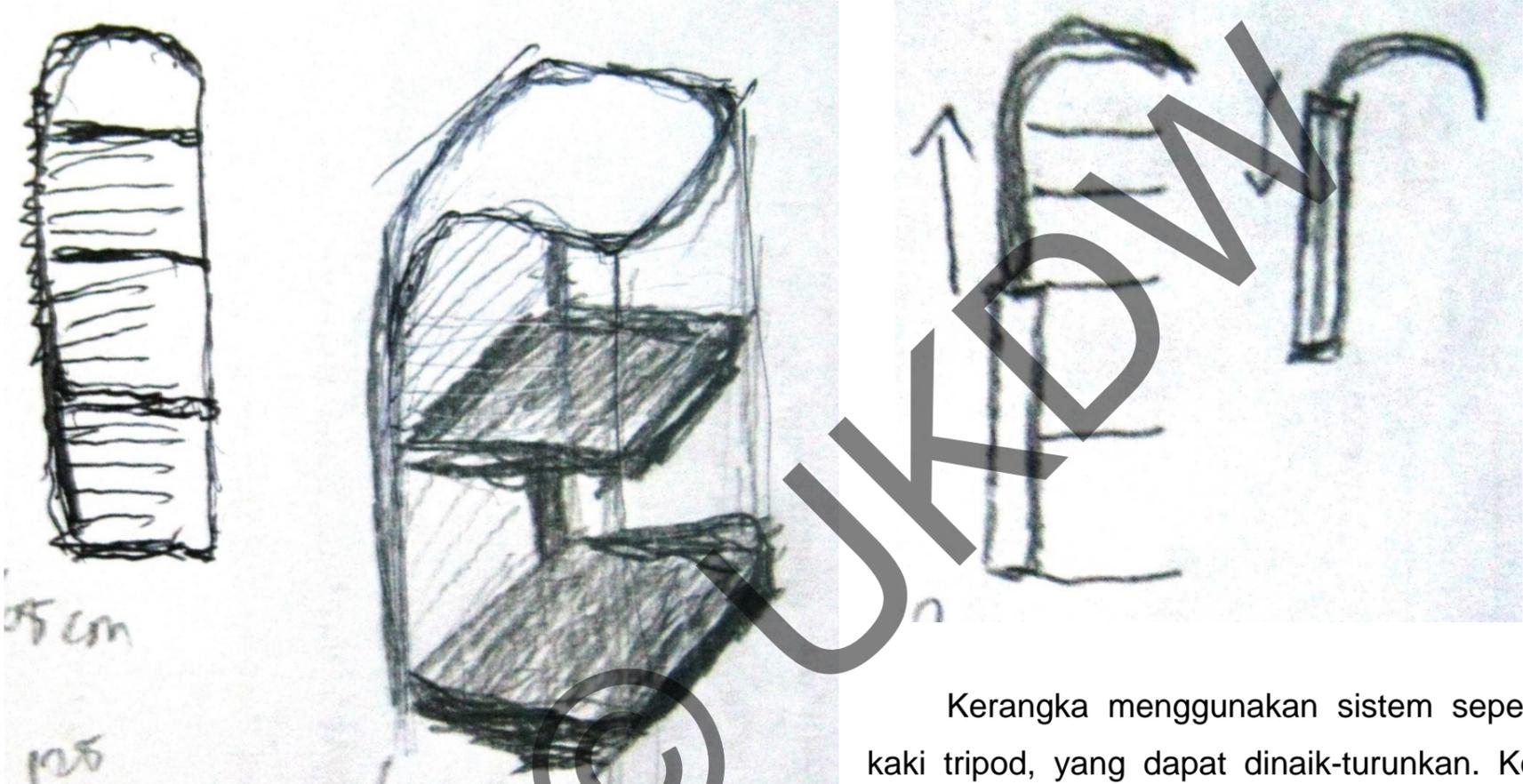
## ALTERNATIF 2



Kerangka menggunakan sistem tarik ulur tali, yang ditahan menggunakan plat-plat kecil pada tiap sudutnya. Namun resiko tali dapat putus ataupun lepas ketika lama-kelamaan menahan beban.

Kekuatan Menahan Beban	★☆☆☆☆
Kepraktisan Pengguna	★★★★☆
Kemudahan Produksi	★★☆☆☆

ALTERNATIF 3

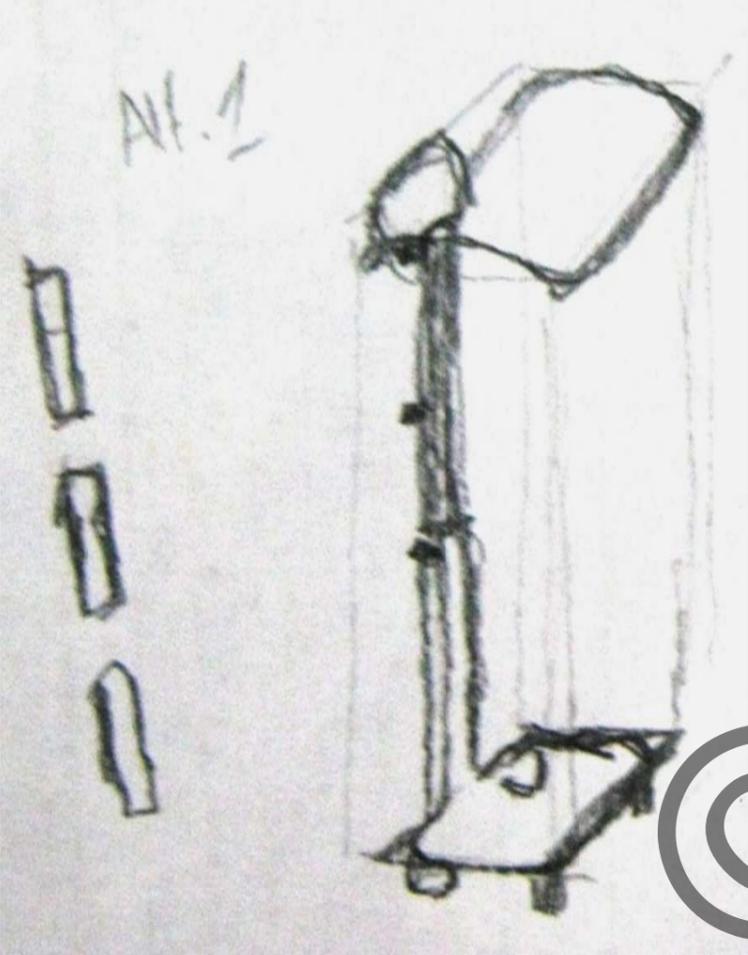


Kekuatan Menahan Beban	★ ★ ☆ ☆ ☆
Kepraktisan Pengguna	★ ★ ★ ★ ★
Kemudahan Produksi	★ ★ ☆ ☆ ☆

Kerangka menggunakan sistem seperti pada kaki tripod, yang dapat dinaik-turunkan. Konstruksi menggunakan sistem ini kuat, tergantung pada diameter pipa yang digunakan dan titik tumpu beban. Semakin banyak titik tumpu, semakin seimbang.

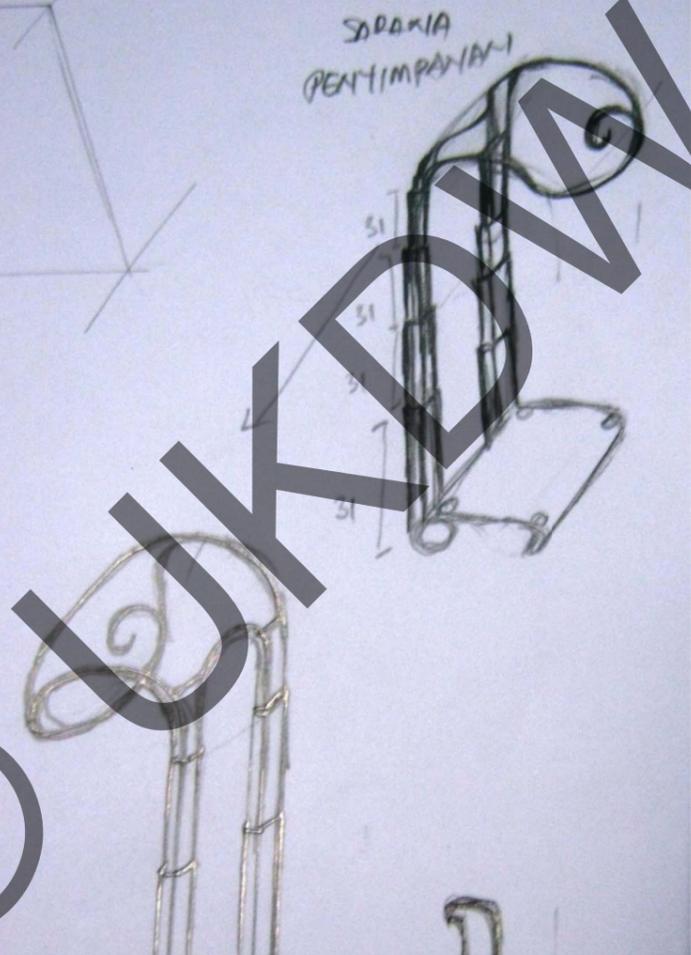
ALTERNATIF 3 :

VARIAN 1



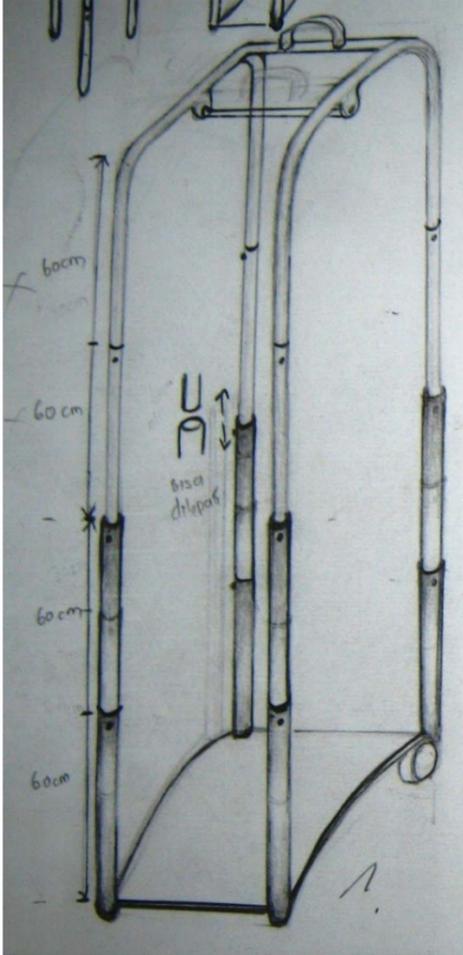
Kekuatan Menahan Beban ★☆☆☆☆  
 Kepraktisan Pengguna ★★★★★  
 Kemudahan Produksi ★★☆☆☆

VARIAN 2



Kekuatan Menahan Beban ★★☆☆☆  
 Kepraktisan Pengguna ★★★★★  
 Kemudahan Produksi ★★☆☆☆

VARIAN 3



Kekuatan Menahan Beban ★★★★★  
 Kepraktisan Pengguna ★★★★★  
 Kemudahan Produksi ★★☆☆☆

### V.2.2 Sistem Perubahan Volume (Dimensi)

Berdasarkan volume kebutuhan, diperlukan penambahan tempat untuk menyimpan pakaian (lihat bab 4). Perbandingan jumlah awal dengan jumlah total simpan pakaian adalah 1 : 2. Perubahan dimensi yang dimaksudkan adalah perubahan dari sarana bawa (1) menjadi sarana simpan (2).

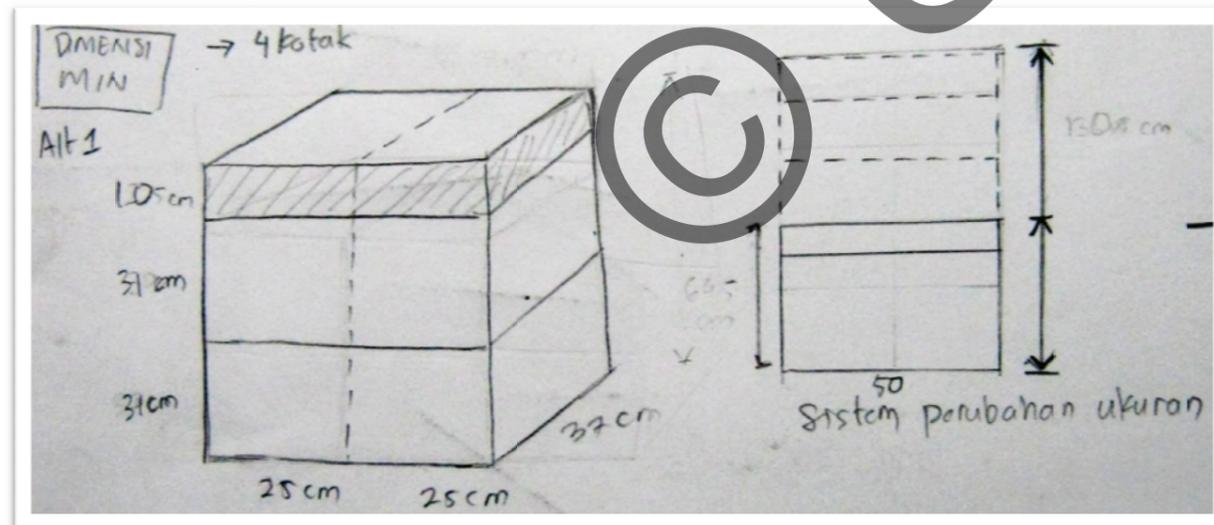
Jumlah awal pakaian yang dibawa dalam sarana bawa pakaian = jumlah pakaian yang disimpan dalam sarana simpan pakaian awal sewaktu pemondok datang.

Jumlah total simpan pakaian = jumlah awal pakaian + jumlah penambahan pakaian selama memondok.

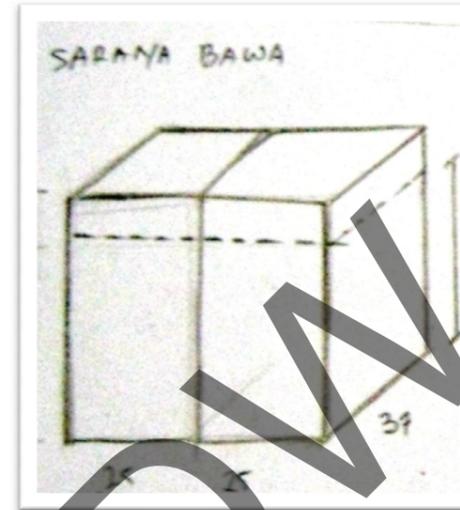
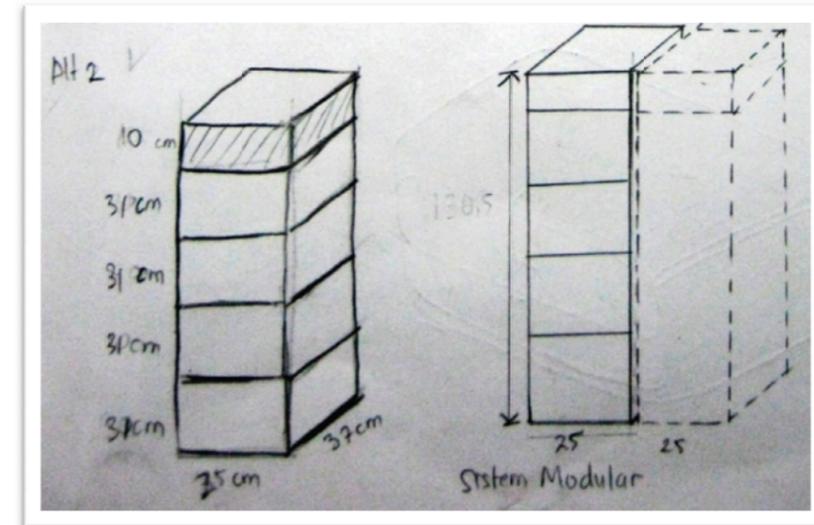
Disini terdapat dua alternatif untuk penambahan atau perubahan volume simpan pakaian, yaitu :

1. Alternatif 1 yaitu penambahan volume ke atas.
2. Alternatif 2 yaitu penambahan volume ke samping.

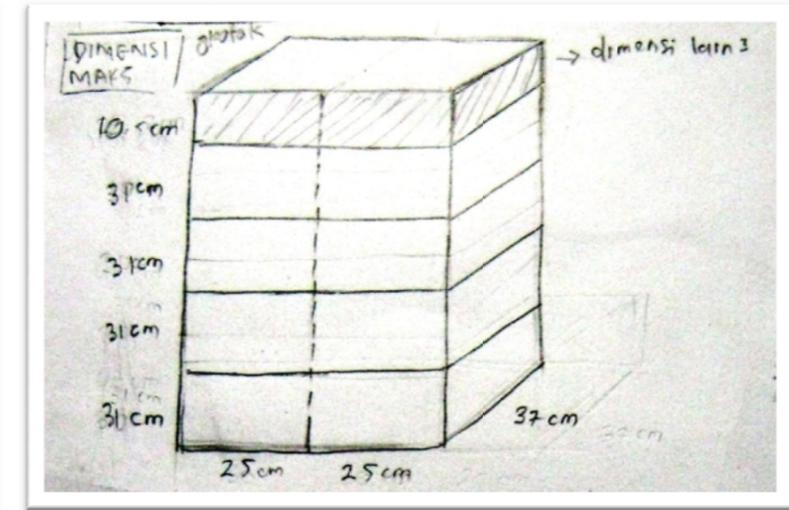
#### ALTERNATIF 1



#### ALTERNATIF 2



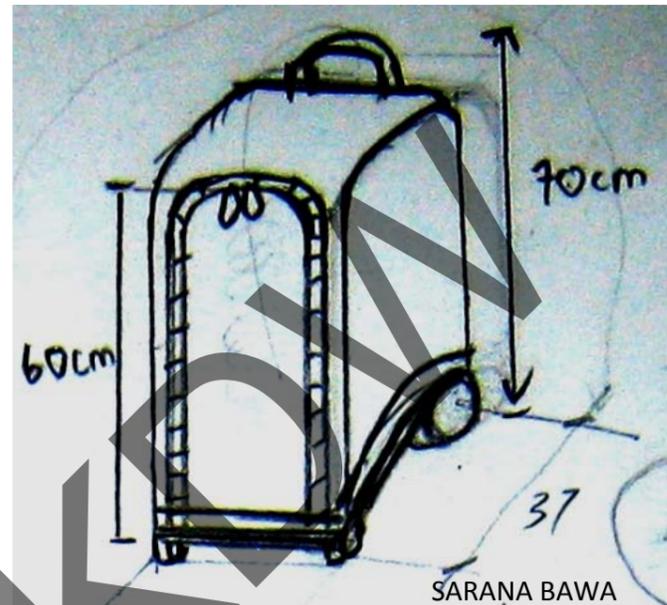
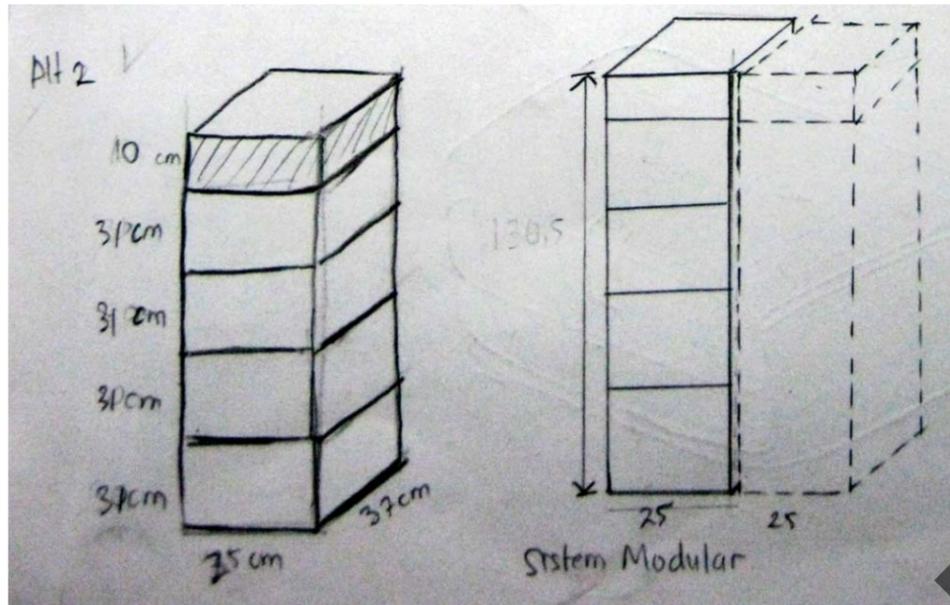
SARANA BAWA



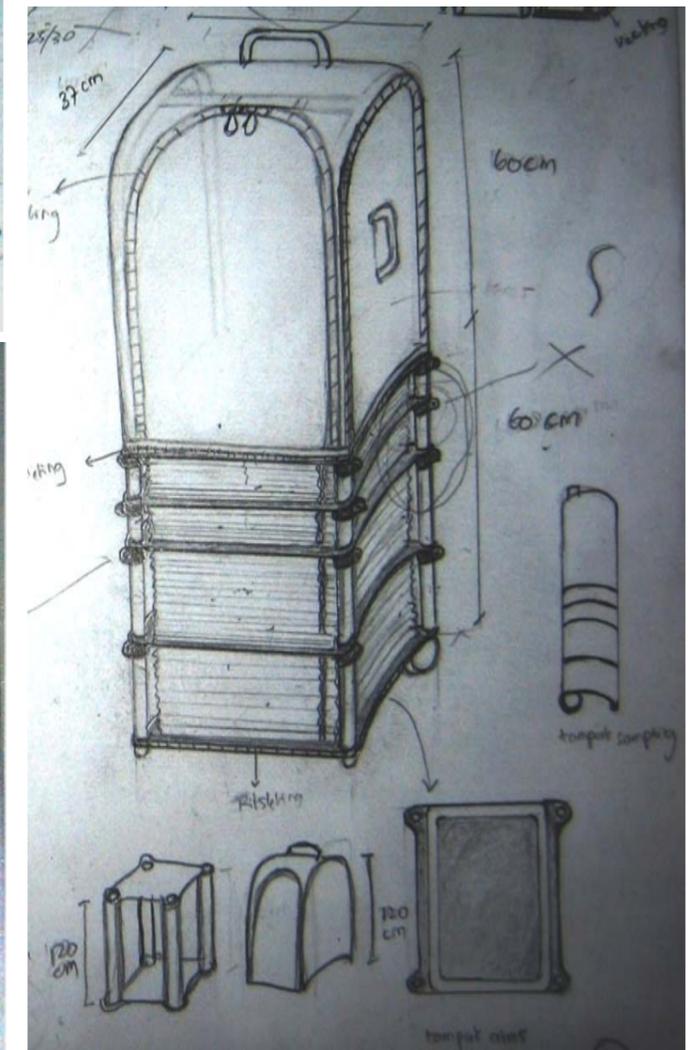
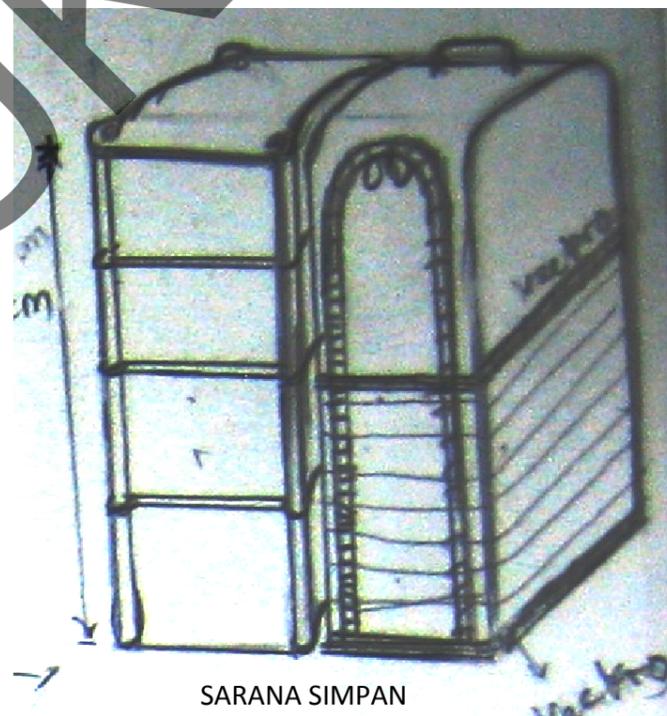
SARANA SIMPAN

### V.2.3 Pemilihan Alternatif 2 (Penambahan volume ke samping)

#### A. SKETSA

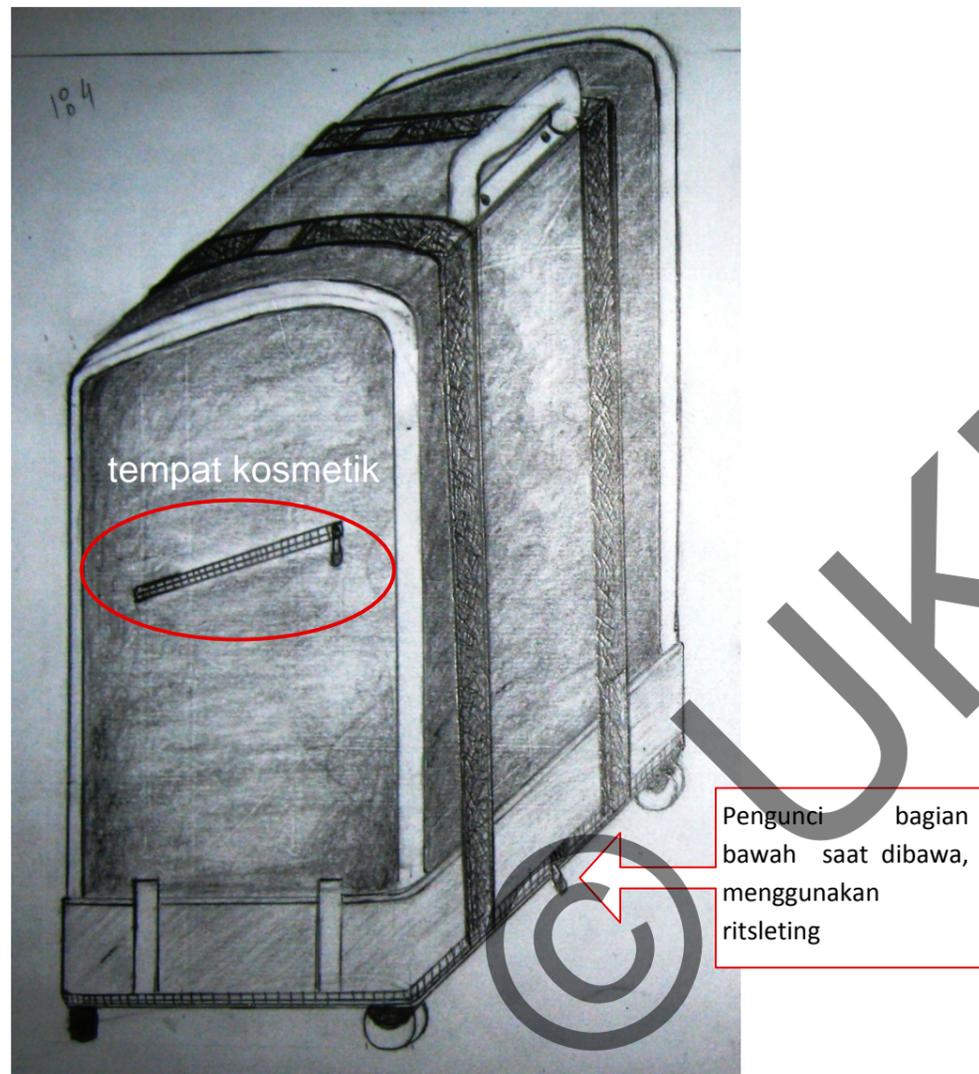


Untuk dimensi awal waktu dibawa yaitu 25cm (p) x 37cm (l) x 70cm (t) x 2 buah. Saat dipasang sebagai sarana penyimpanan pakaian, panjang dan lebarnya tetap, dan tingginya berubah menjadi 134 cm. Dengan perbandingan panjang, lebar dan tinggi yang demikian, besar kemungkinan produk menjadi tidak seimbang saat didirikan dan roboh.

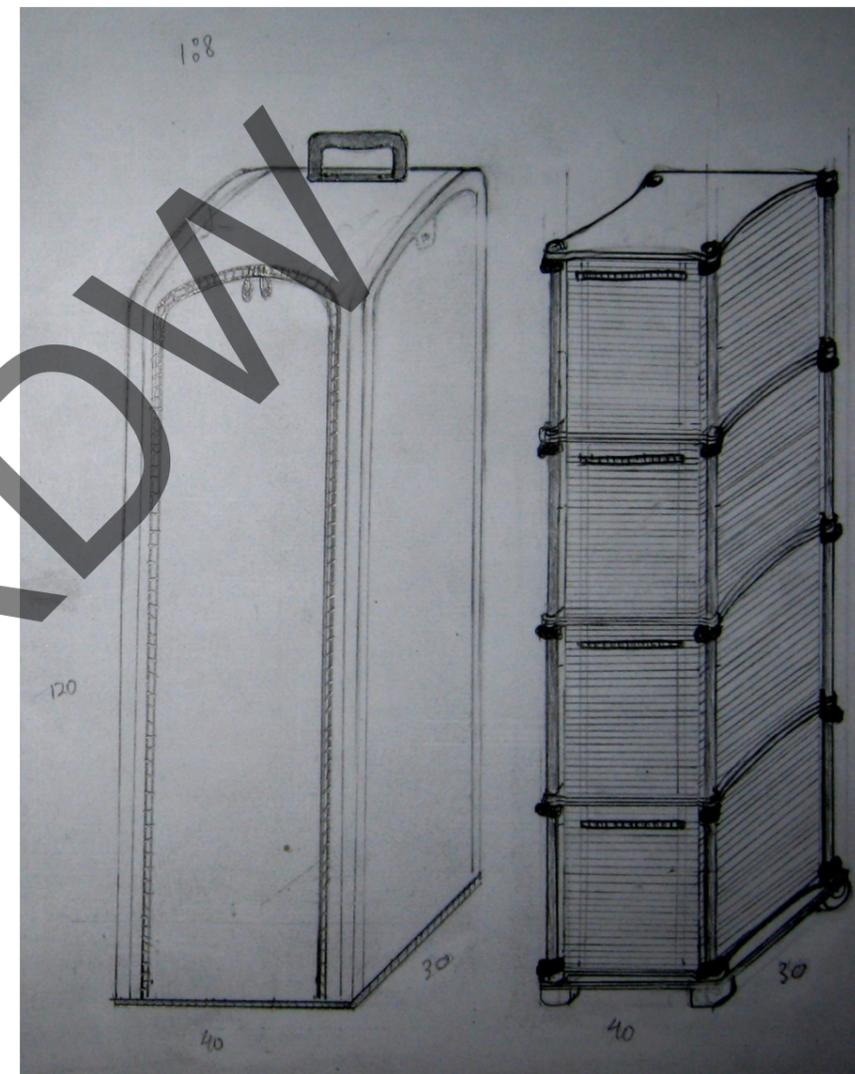


## B. PENGEMBANGAN DESAIN

### SAAT MENJADI SARANA MEMBAWA



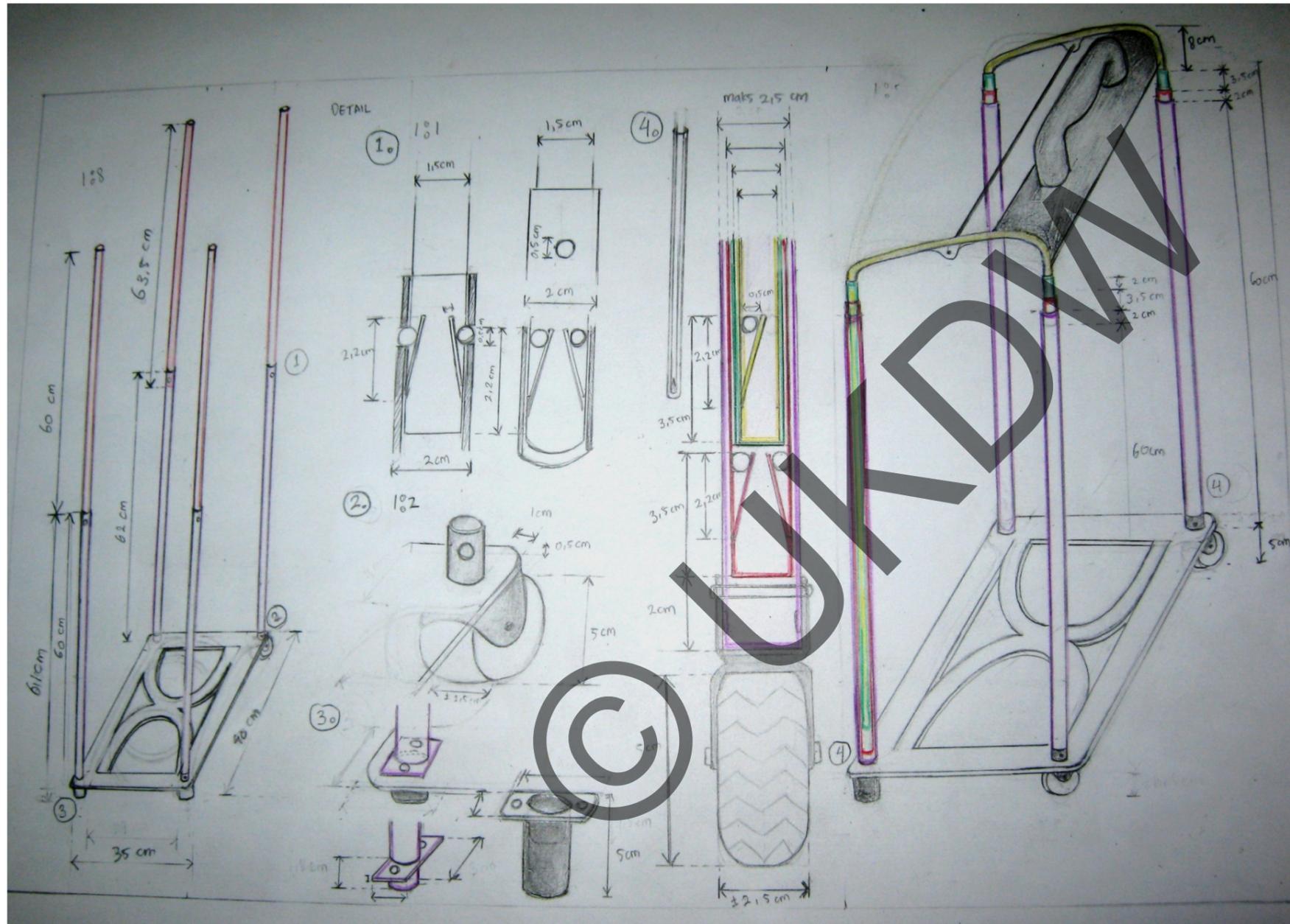
### SAAT MENJADI SARANA MENYIMPAN



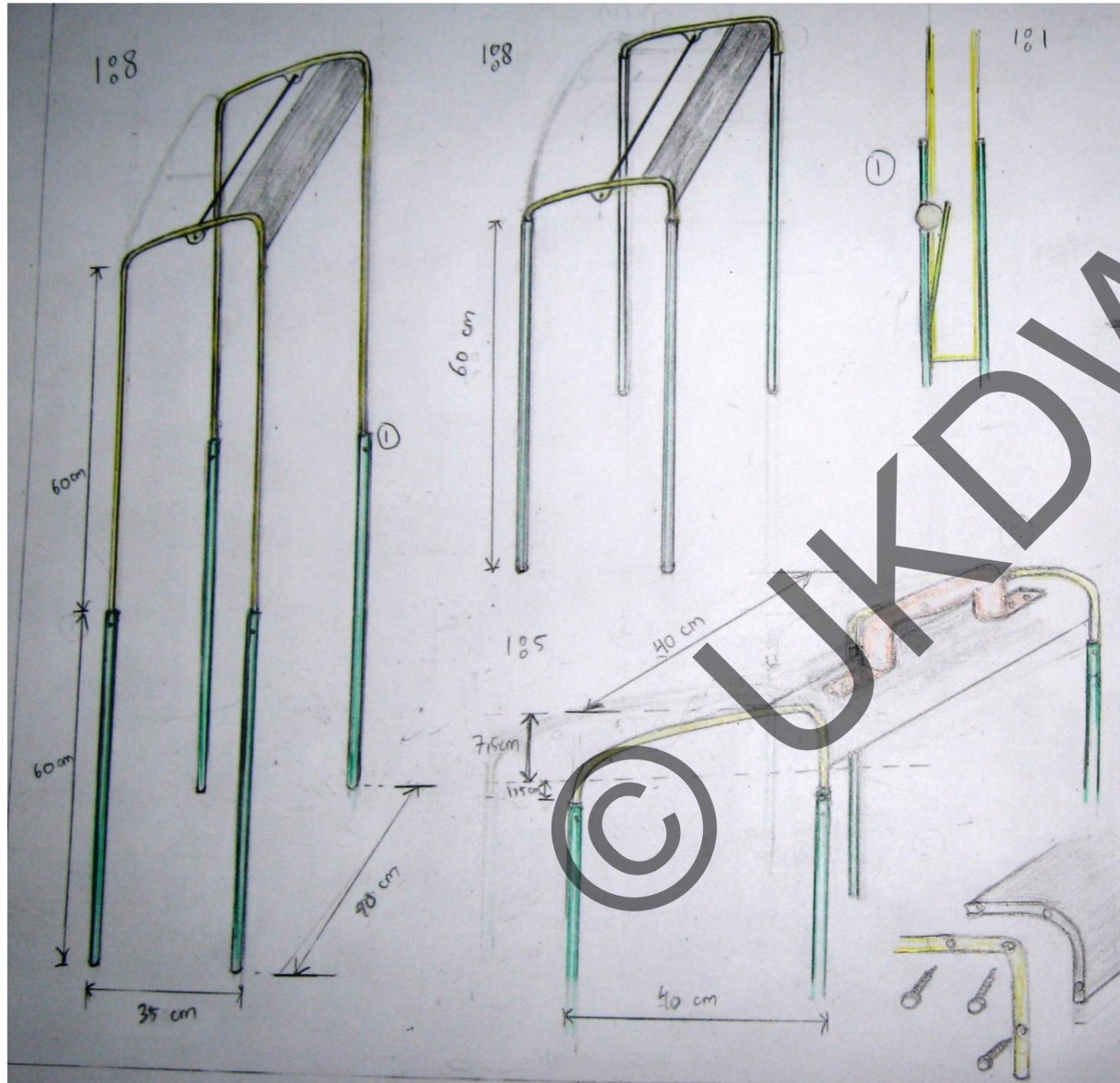
Gambar *cassing* luar, saat menjadi sarana bawa.

Pada alternatif ini, tempat kosmetik terletak dibagian samping.

### C. GAMBAR MEKANISME DAN UKURAN KERANGKA



Pemasangan *handle* pada kerangka pada alternatif ini mengalami kendala. Kekuatan *handle* pada kerangka tergantung dari kecilnya diameter kerangka mengurangi kekuatan *handle* saat di tarik. Ukuran diameter kerangka juga harus memperhatikan perbandingan dengan porposisi ukuran panjang dan lebar produk secara keseluruhan.



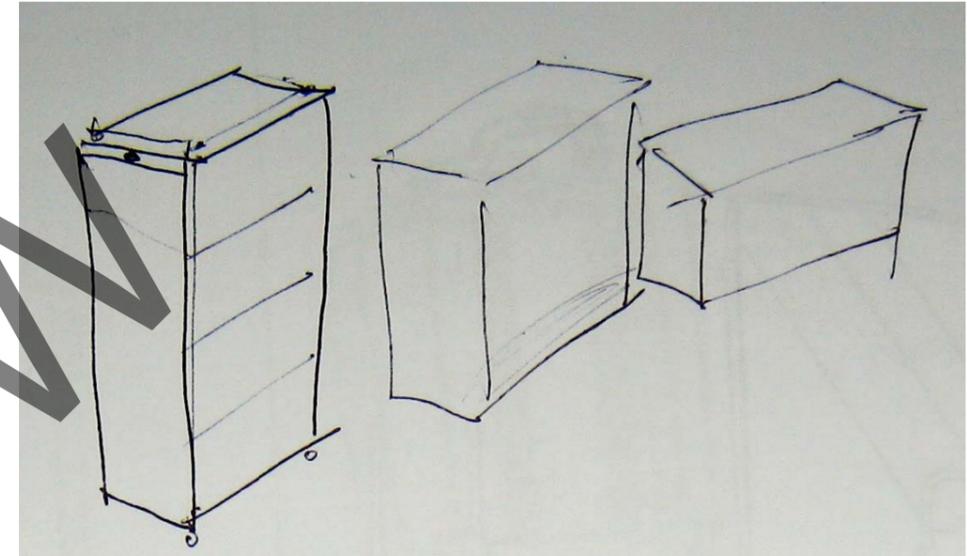
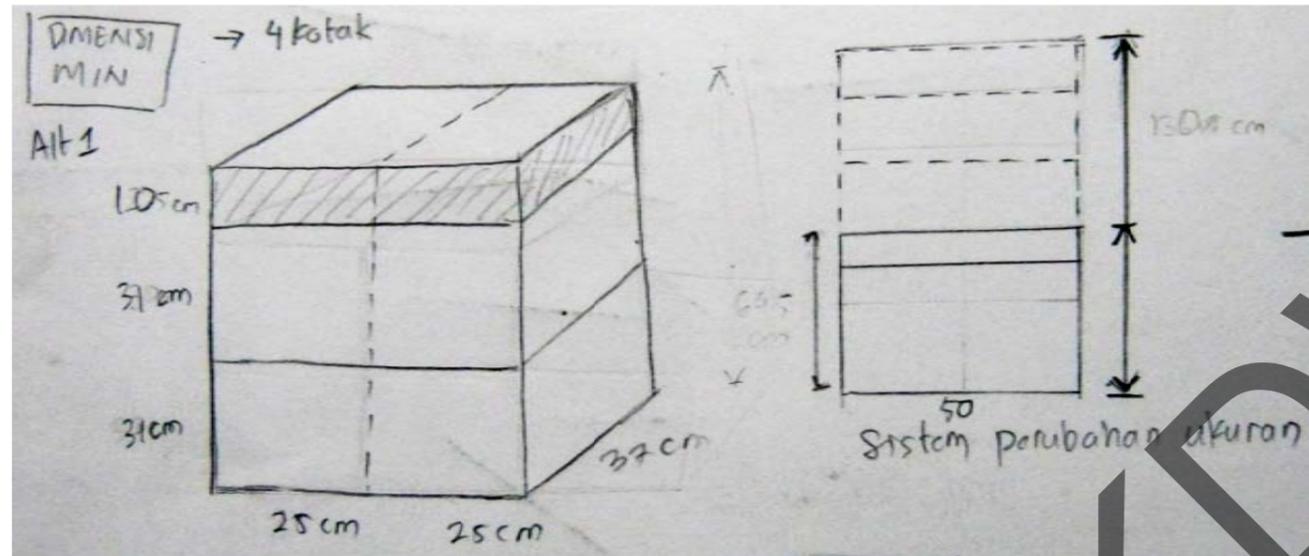
Ketika memperbesar ukuran diameter kerangka pada ukuran yang memungkinkan, maka besarnya ukuran kerangka dengan panjang dan lebar produk tidak proposional. Sehingga akan nampak kerangka yang lebih besar dari produknya.

Dengan demikian pembuatan alternatif 2 ini, setelah dikonsultasikan, alternatif ini tidak memungkinkan untuk dibuat karena memiliki banyak kendala dan tidak kuat dalam menahan beban pada saat disimpan maupun saat dibawa. Sehingga saya memilih alternatif 1 untuk dikembangkan.

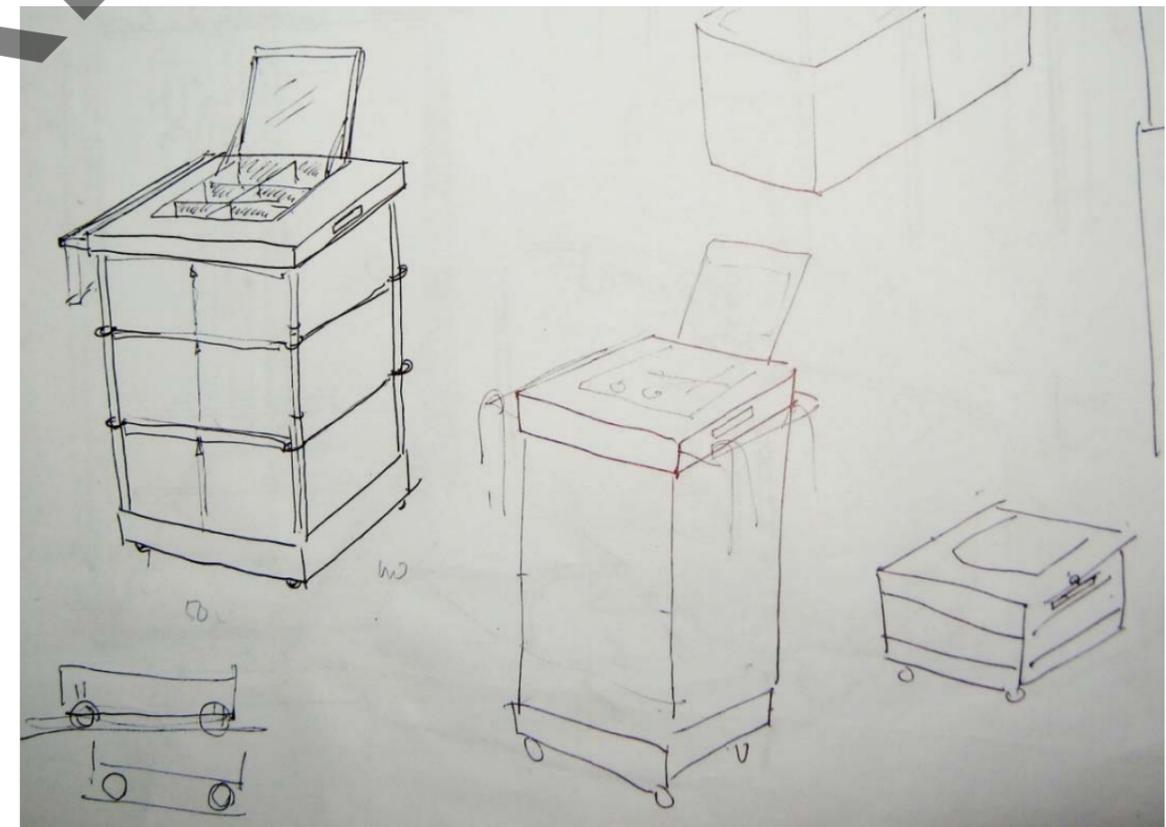
Kekuatan <i>Handle</i> pada Kerangka	★ ★ ☆ ☆ ☆
Keseimbangan	★ ☆ ☆ ☆ ☆
Kepraktisan Pengguna	★ ★ ★ ☆ ☆
Kemudahan Produksi	★ ★ ☆ ☆ ☆
Penghematan Bahan Baku	★ ☆ ☆ ☆ ☆
Keamanan Produk	★ ☆ ☆ ☆ ☆

## V.2.4 Pemilihan Ulang Alternatif 1 (Penambahan volume ke atas)

### A. SKETSA

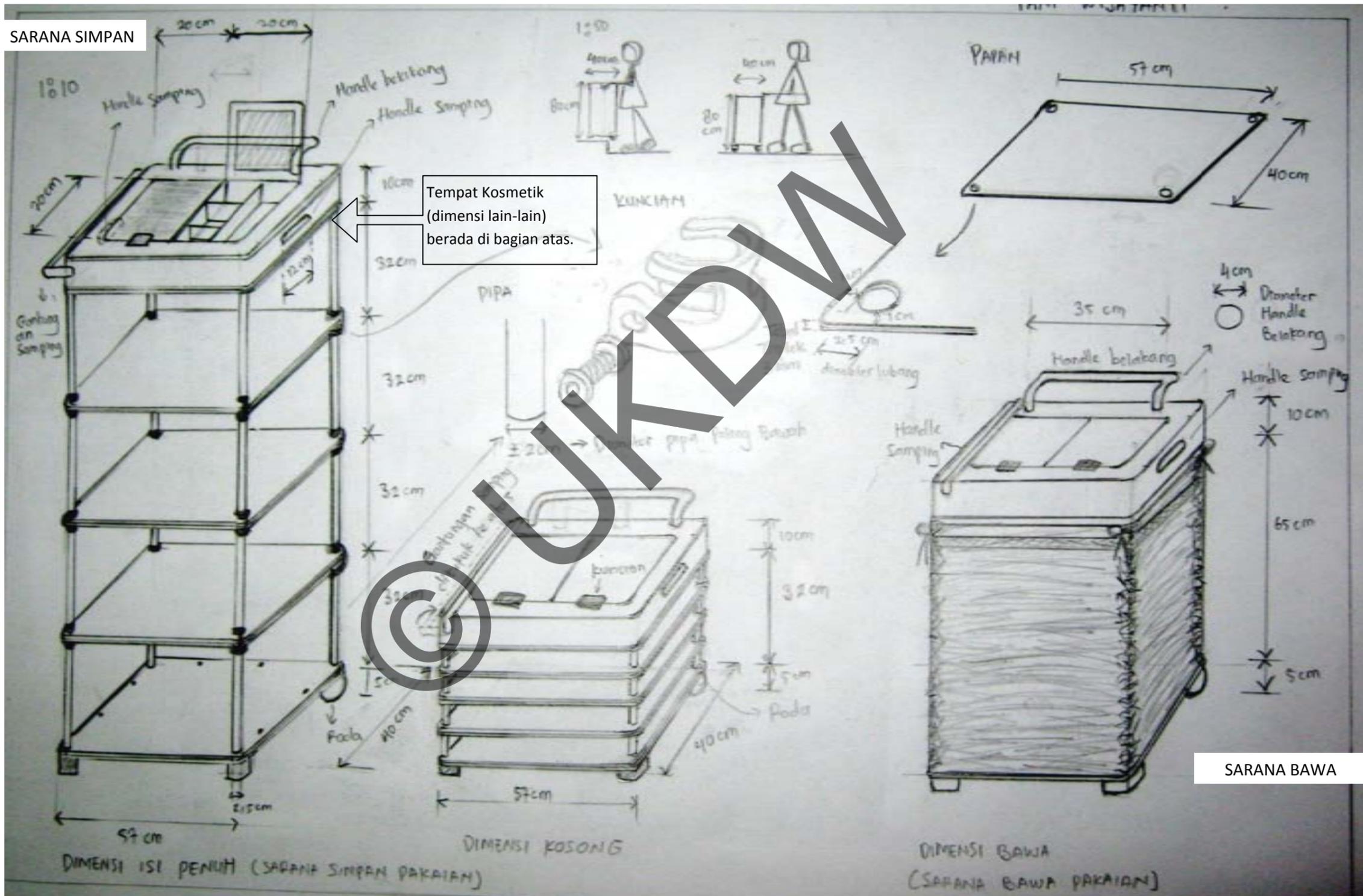


Untuk dimensi total waktu dibawa yaitu 57cm (p) x 40cm (l) x 80cm (t). Saat dipasang sebagai sarana penyimpanan pakaian, menjadi 57cm (p) x 40cm (l) x 140cm (t). Proporsi panjang, lebar dan tingginya. Dengan perbandingan ukuran tersebut, produk menjadi lebih seimbang saat didirikan dan tidak roboh. Pada alternatif ini, kebutuhan tempat untuk menyimpan perlengkapan kosmetik dan lain-lain lebih terfasilitasi.



Kekuatan Handle pada Kerangka	★★★★☆
Keseimbangan	★★★★★
Kepraktisan Pengguna	★★★★☆
Kemudahan Produksi	★★★☆☆
Penghematan Bahan Baku	★★★☆☆
Keamanan Produk	★☆☆☆☆

**B. PENGEMBANGAN DESAIN DAN DIMENSI :**



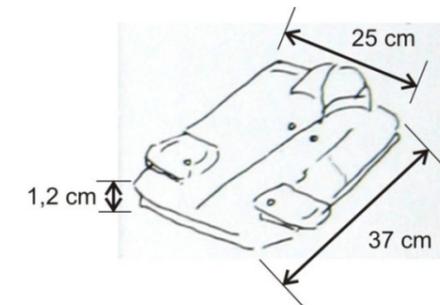
Disediakan juga cermin pada bagian atas. Untuk Desain *cassing* luar sarana bawa pada alternatif ini menggunakan sistem tarik tali, kerutan seperti pada jaket, maupun kantung kain.

### V.2.5 Bentuk Tempat Pakaian (bagian tengah)

Sifat Benda yang disimpan, pakaian/ kain memiliki karakter :

- Mudah dibentuk
- Mudah kusut
- Menyerap air/ cairan

Bentuk lipatan pakaian umumnya persegi. Dengan mempertimbangkan karakter yang dimiliki kain yang mudah kusut, maka bentuk tempat penyimpanan pakaian dipilih mengikuti bentuk lipatan pakaian yaitu persegi.



Untuk menggunakan sistem arcodion, jika tempat pakaian berbentuk sudut yang sudutnya tajam, sistem ini akan sulit digunakan. Terutama dalam pembentukannya.



Jadi, bentuk tempat penyimpanan pakaian menggunakan bentuk persegi yang sudutnya melengkung. Hal ini memudahkan dalam pembentukan dan memudahkan ketika tempat pakaian ditarik / direntangkan.

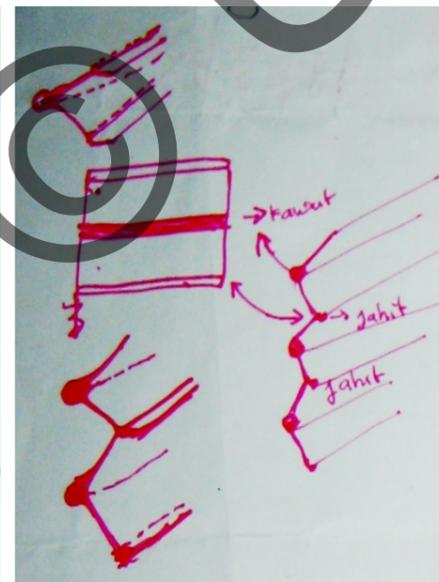
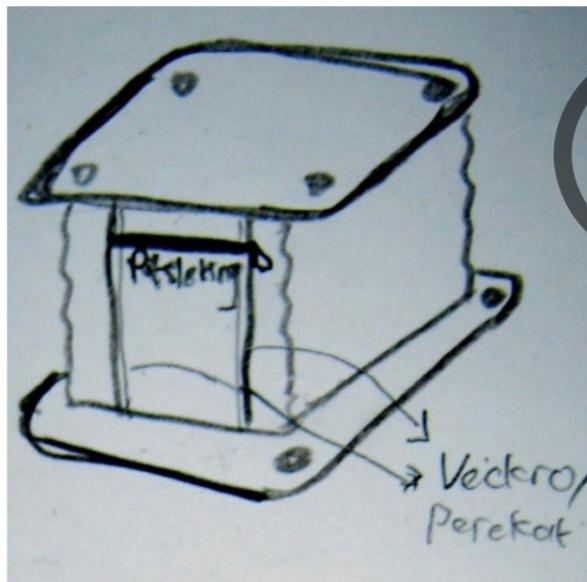


### V.2.6 Sistem Buka-an Arcodion Bagian Depan (*Body/Isi*)



Cara mengambil pakaian yaitu dengan ditarik pada bagian depan lipatan pakaian. Untuk itu, bukaan pada tempat penyimpanan pakaian terletak pada bagian depan.

#### A. Alternatif 1 (Sistem bukaan ke bawah, kunci-an menggunakan ritsleting) SKETSA



Kerapian	★☆☆☆☆
Kepraktisan Pengguna	★★☆☆☆
Kemudahan Produksi	★★★☆☆
Penghematan Bahan Baku	★★☆☆☆

UJI COBA MODEL



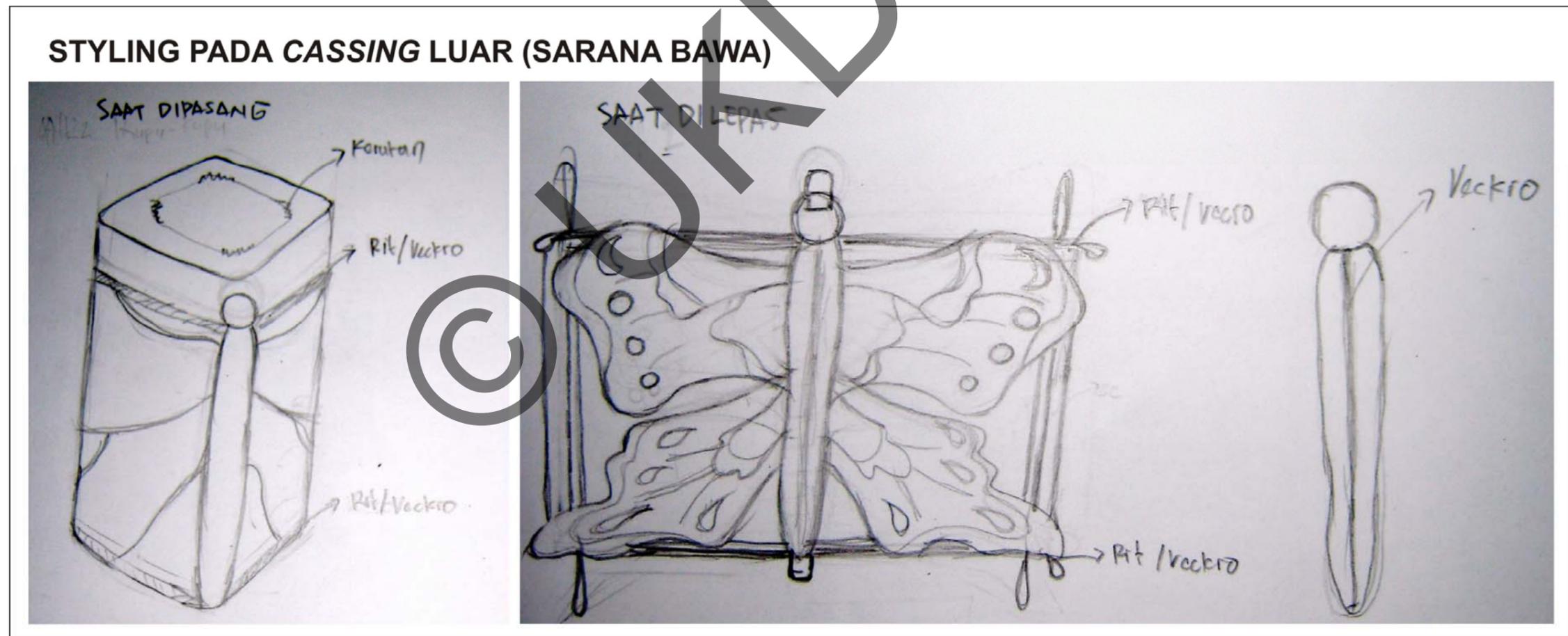




### V.3 STYLING



Pengembangan styling disini lebih mengarah pada *cassing* luar, yaitu *cassing* yang dipasang pada saat digunakan untuk sarana bawa. Karena untuk styling bentuk produk, lebih diutamakan bentuk mengikuti fungsi daripada segi estetikanya. Perubahan bentuk akan mempengaruhi kerangkanya dan cenderung berpengaruh pada biaya produksi.



## V.4 PROTOTIPE

### Kerangka

3 tingkat



2 tingkat



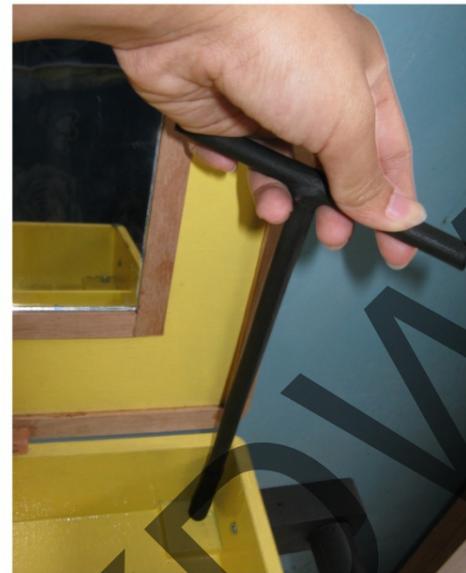
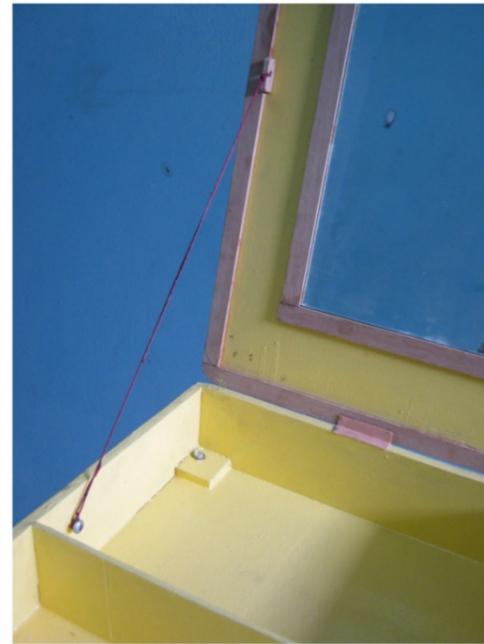
1 tingkat



Saat pipa dilepas



**Sistematika lepas-pasang kotak dengan kerangka pada setiap sudut kotak menggunakan baut**



**Alat bantu dalam melepas dan memasang baut**



**Sambungan pada bagian bawah kotak**



**Kotak bagian atas dilepas**



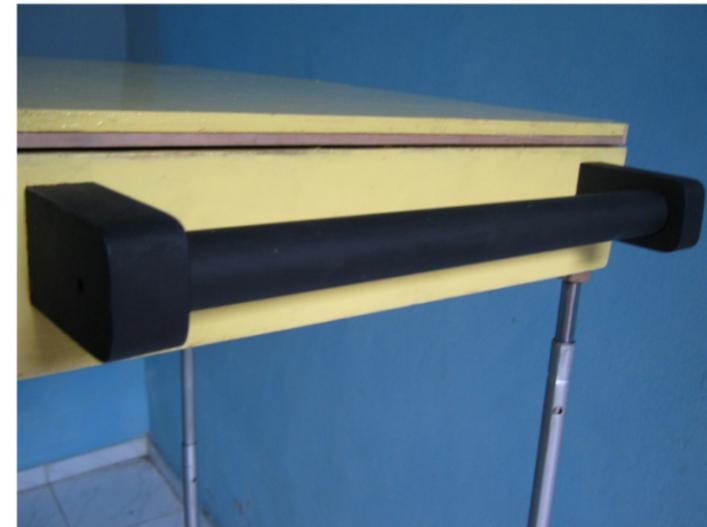
**Pisahkan pipa dan papan**



**Papan kotak bagian atas dan papan lapisan paling bawah**



*Handle*



**Kuncian kotak atas**



**Sambungan pada pipa kerangka**



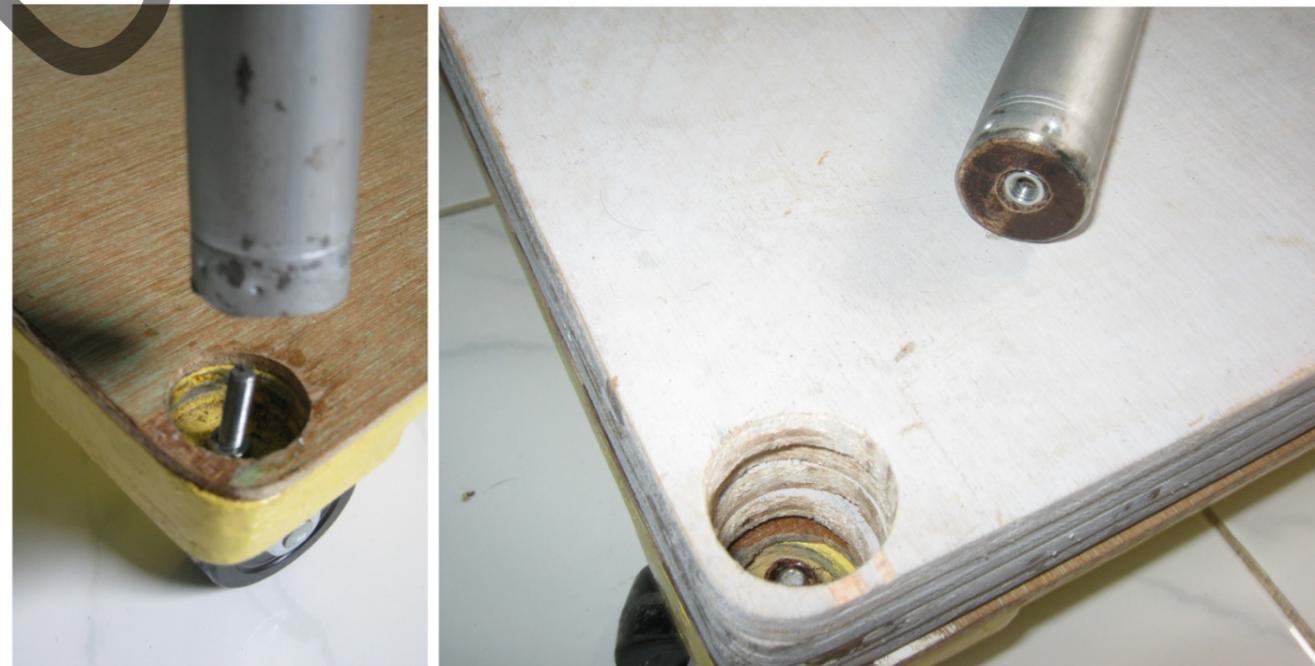
**Sambungan bagian atas pipa**



**Lubang kunci pada pipa kerangka**



**Sambungan bagian bawah pipa dengan lapisan papan paling bawah**



**Bentuk kunci pipa**



## V.5 EVALUASI

### V.5.1 Kesimpulan

- Produk dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan pakaian selama memondok sekaligus dapat digunakan sebagai sarana bawa pakaian. Produk Mekanisme produk berjalan dengan baik, sistematis dalam membongkar dan memasang, memudahkan pengguna saat *packing*, membantu meringankan dalam membawa beban, kebutuhan tempat penyimpanan yang dapat diatur, serta kebutuhan tempat kosmetik yang terfasilitasi.
- Adanya perubahan judul dari “Sarana menyimpan dan membawa pakaian saat pindahan untuk pemondok atau anak kos” menjadi “Sarana menyimpan dan membawa pakaian untuk pemondok atau anak kos”.
- Mengenai desain dari produk sudah menemukan suatu terobosan dalam hal desain sarana penyimpanan dan pembawa pakaian yang dapat mempermudah dalam menyimpan dan membawa pakaian.
- Terdapat filosofi yang diterapkan pada produk, hanya saja metafora filosofi terbalik, dari kupu-kupu menjadi ulat (Kupu-Ulat-Kupu).
- Kurangnya segi estetika dalam konsep sebagai sarana untuk menyimpan di *display*/dipajang dalam kamar, dimana produk tersebut termasuk dalam elemen interior kamar.
- *Finishing* produk belum terselesaikan dengan baik.

### V.5.2 Saran Pengembangan Produk

Hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- *Styling* yang berhubungan dengan estetika, seperti :
  - Bentuk  
Perwujudan *styling* ulat dan kupu-kupu tidak tercapai. Bentuk terlihat kurang dinamis. Belum memunculkan kesan *styling* produk yang kuat. Masih perlu mengembangkan *styling* dalam desain lebih lanjut.
  - *Unity/* kesatuan
    - Dalam hal ini yaitu kesesuaian antara desain kotak bagian atas dengan bagian arcodion, terlihat tidak menyatu dalam satu kesatuan produk yang didesain. Sebaiknya bahan untuk kotak bagian atas menggunakan kriteria bahan yang ringan dan kaku, seperti bahan pelapis menggunakan kain koper.

- *Casing* luar terlihat bukan merupakan bagian dari kesatuan produk.

▪ Warna

Konsep warna sudah ada, namun masih perlu mengembangkan eksperimen warna.

➤ Konstruksi yang berhubungan dengan kerangka, seperti :

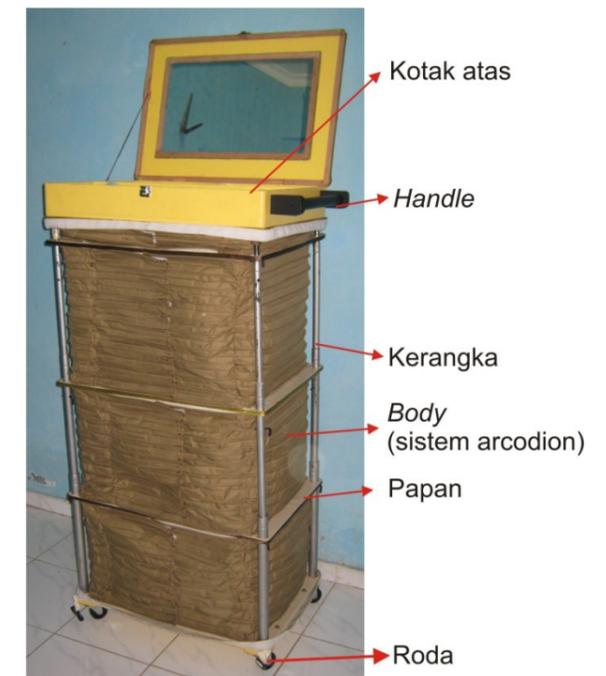
- Perlunya penambahan penguasaan teknis dan bahan dalam membuat produk, seperti berat produk dari material yang digunakan.
- Sistem pada kerangka belum dapat dibuat dengan sempurna. Sistem pada kerangka seharusnya menggunakan kunci dari dalam pipa kerangka. Penguncian pada kerangka dibuat dari luar pipa cukup mengganggu pergerakan naik turunnya papan. Jika penguncian hendak dibuat dari luar pipa, maka perlu mengembangkan desain untuk sistem penguncian yang lebih fleksibel seperti kunci pada kursi atau tripod yang dapat dinaik-turunkan.
- Konstruksi kerangka masih kurang kuat saat didorong, hal ini disebabkan sambungan yang dimasukkan ke dalam pipa kerangka dengan papan paling bawah kurang tinggi. Untuk kedepan diharapkan agar sambungan yang masuk ke dalam tersebut dapat dibuat lebih tinggi. Sehingga dapat memperkuat kerangka.

➤ Ergonomi pada *handle* kurang pas. Sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam cara mendorong dan menarik beban yang sesuai. Selain gerak *handle* secara horizontal yang berhubungan dengan kekuatan dorong saat beban yang dibawa, perlu juga memperhatikan gerak *handle* secara vertikal yaitu antara beban yang dibawa dengan pengguna.

➤ Perlu juga mempertimbangkan faktor pengguna saat membawa produk naik ataupun turun melewati tangga. Dalam desain ini hanya memperhatikan kebutuhan untuk lintasan undakan biasa yang hanya beberapa tingkat saja.

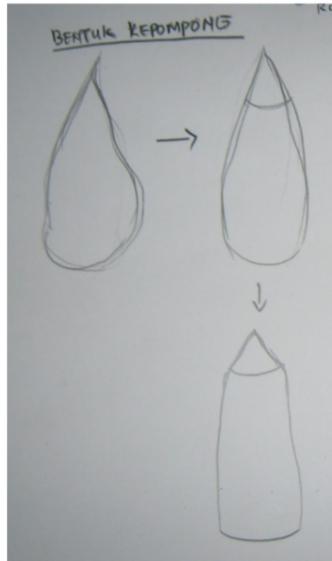
➤ Pengembangan sistem dari produk ini dapat juga digunakan untuk alternatif penggunaan produk lain.

Tentunya dengan melihat kejelasan dari kebutuhan, dapat dikembangkan alternatif produk untuk penyimpanan benda lain.

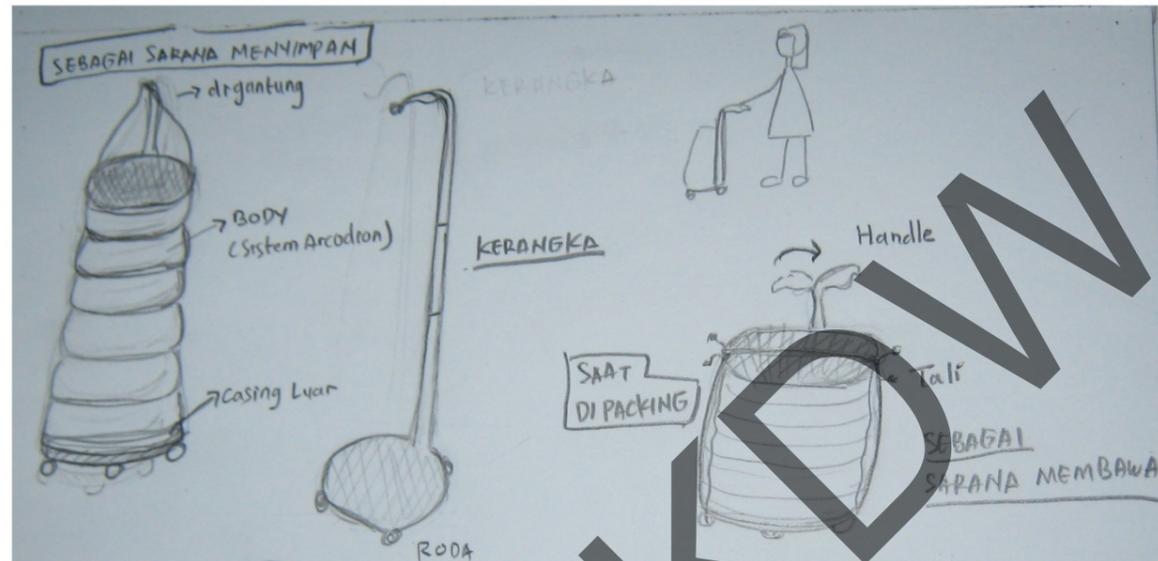


# Pengembangan Alternatif Styling Produk

Pengembangan dari bentuk kepompong



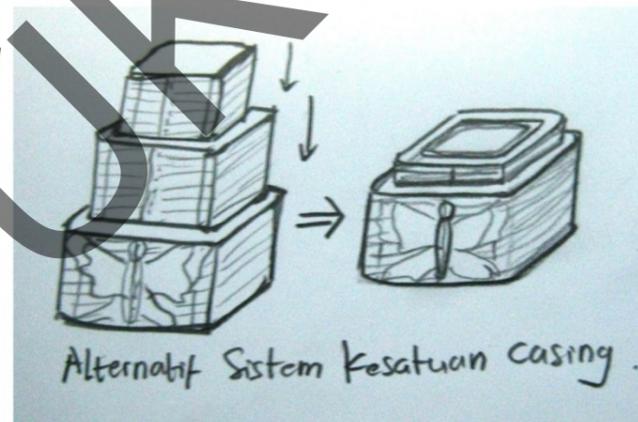
Sistem kerangka



Sistem casing luar



Alternatif lain pengembangan casing



## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2006. *Menata Rumah Dengan Warna*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Bridge, R.S. 1995. *Introduction to Ergonomics*. Singapura: McGraw-Hill, Inc.
- Harijanto, Aries. 2010. *Pedoman Feng Shui Interior*, Chapter VII, (Online). (<http://www.klikfengshui.com>, diakses September 2010, dikutip 25 Agustus 2011).
- Health and safety services, University of Leeds. *Manual Handling Guidance*, (Online). (<http://www.guidance.com>, dikutip 23 Oktober 2011).
- Kasali, Rhenald. 2000. *Membidik Pasar Indonesia, Segmentasi Targeting Positioning*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka.
- Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 134 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Daerah Kota Yogyakarta, Nomor 4 Tahun 2003 tentang Penyelenggaraan Pondokan. 2004*. Yogyakarta: Walikota Yogyakarta.
- Neufert, Ernest. Tanpa tahun. *Data Arsitek*, Jilid 1, Edisi kedua. Terjemahan oleh Sjamsu Amril. 1989. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernest. Tanpa tahun. *Data Arsitek*, Jilid 1, Edisi 33. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi. 1996. Jakarta : Erlangga.
- Nurmianto, Eko. 1996. *Ergonomi konsep dasar dan aplikasinya*, Edisi pertama. Surabaya : Guna Widya.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Disain Produk 1 Disain, Disainer dan Proyek Disain*. Bandung : ITB.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 2 Analisis dan Konsep Disain*. Bandung : ITB.
- Paulus, Julius & Zelnik, Martin. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* Terjemahan oleh Doeliana Kurniawan. 2003. Jakarta : Erlangga.
- Psychologymania Pusat Informasi Psikologi. *Psikologi (Perkembangan Dewasa Awal)*, (Online). (<http://www.psychologymania.com>, diakses 12 Juli 2011).
- Sri Noviarni. 2011. *Kebersihan Kamar Pengaruhi Kualitas Tidur*, (Online). (Situs Pemerintahan Resmi Kota Banjar-Jawa Barat, <http://www.banjarnjabar.go.id>, diakses 02 Februari 2011, dikutip 27 Agustus 2011).
- [www.crayonpedia.com](http://www.crayonpedia.com)
- [www.Jogjanews.com](http://www.Jogjanews.com)
- [www.kompas.com](http://www.kompas.com)