

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *LADDER HANGER* UNTUK MENAMBAH JUMLAH
PAJANGAN PAKAIAN SECARA VERTIKAL PADA KIOS TERAS
MALIOBORO 1**



**Disusun oleh
Geraldo Felix Indaharto
62180058**

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

2023

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Geraldo Felix Indaharto
NIM : 62180058
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi/Tesis/Disertasi (tulis salah satu)

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PENERAPAN *LADDER HANGER* UNTUK MENAMBAH JUMLAH
PAJANGAN PAKAIAN SECARA VERTIKAL PADA KIOS TERAS
MALIOBORO 1”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 19 April 2023

Yang menyatakan,

(
Geraldo Felix Indaharto)

NIM.62180058

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PENERAPAN *LADDER HANGER* UNTUK MENAMBAH JUMLAH
PAJANGAN PAKAIAN SECARA VERTIKAL PADA KIOS TERAS
MALIOBORO 1**





telah diajukan dan dipertahankan oleh

Nama : Geraldo Felix

NIM : 62180058

dalam ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk,
Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain pada tanggal 31 Maret 2023


Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Winta Adhitia Guspara, S.T, M.Sn. (Dosen Pembimbing I)	1. 
2. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. (Dosen Pembimbing II)	2. 
3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. (Dosen Penguji I)	3. 
4. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc. (Dosen Penguji II)	4. 

Yogyakarta, 19 April 2023

DUTA WACANA

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain, Ketua Program Studi Desain Produk,


Dr. Ing. Ir. Winarna, M.A.


Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul *Penerapan Ladder Hanger untuk Menambah Jumlah Pajangan Pedagang Pakaian Secara Vertikal pada Kios Teras Malioboro 1*. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahkan hasil rancangan produk yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali kendala, hambatan dan tantangan yang penulis lalui demi menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berbobot dan menarik.

Proses penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan moral, spiritual dan materi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Winta Adhitia Guspara, S.T, M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan dorongan moral
2. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi
3. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi
4. Bapak Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc. selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran
5. Keluarga besar yang selalu mendukung kebutuhan dana, waktu dan tenaga

Yogyakarta, 18 April 2023



Geraldo Felix Indaharto

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul

PENERAPAN *LADDER HANGER* UNTUK MENAMBAH JUMLAH PAJANGAN PAKAIAN SECARA VERTIKAL PADA KIOS TERAS MALIOBORO 1

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada
Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas

Kristen Duta Wacana

adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi
atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah
dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi
dan tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni
pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 18 April 2023



Geraldo Felix Indaharto

62180058

DUTA WACANA

ABSTRACT

LADDER HANGER APPLICATION TO INCREASE MORE CLOTHING STUFF DISPLAYS VERTICALLY AT TERAS MALIOBORO 1 KIOSK

Malioboro is a tourist area that cannot be separated from its street vendors. After going through two stages of revitalization that made Malioboro look more beautiful, now it's the turn of street vendors to get a renewal, namely relocation. The local government moved the street vendors along Jalan Malioboro into Teras Malioboro 1 and 2. Of course there are advantages and disadvantages after moving to a new place. The advantage, of course, is that in the new place it is no longer raining because Malioboro Terrace 1 and 2 are already indoor. However, on the other hand, traders get a selling area that is not as large as the previous trading area. So that the merchandise that can be displayed is also reduced, this certainly reduces the variety of merchandise sold. The formulation of the research problem is how to add display items without widening the selling area? The purpose of this research is to make an extension to add to the display of clothes on the Malioboro Terrace 1. In carrying out this research, the design thinking method was used. Emphasize by talking with the merchant, then define, namely determining the problem experienced here which is found to be a limited display area. Then ideate is to find a solution to solve the problem with the product, then make a prototype which will later be tested to test the solution made, if nothing needs to be fixed, it will be iterated. The result of this design is an extension to display clothes vertically which is placed above the merchant's stall. The conclusion obtained is that space has three dimensions, when space is full we can take advantage of vertical space.

Kata kunci : Display, Malioboro, Clothing, Retailer

ABSTRAK

PENERAPAN *LADDER HANGER* UNTUK MENAMBAH JUMLAH PAJANGAN PAKAIAN SECARA VERTIKAL PADA KIOS TERAS MALIOBORO 1

Malioboro merupakan kawasan wisata yang tak dapat dipisahkan dari pedangan kaki limanya. Setelah mengalami dua kali tahap revitalisasi yang membuat Malioboro tampak lebih indah, sekarang giliran pedagang kaki lima yang mendapatkan pembaharuan. Pemerintah setempat memindahkan pedagang kaki lima yang terdapat di sepanjang jalan Malioboro kedalam Teras Malioboro 1 dan 2. Pemandahan ini memberi dampak positif kepada para pedagang seperti para pedagang yang tidak lagi kehujanan. Masalah hujan dapat diatasi karena teras malioboro 1 berlokasi di tempat indoor. Disisi lain terdapat sisi negatif yaitu para pedagang mendapat area jualan yang tidak seluas area berdagang sebelumnya. Sehingga, barang dagangan yang dapat di pajang berkurang, akibatnya variasi barang dagangan yang dijual berkurang. Rumusan masalah perancangan ini yaitu bagaimana menambahkan barang pajangan tanpa memperlebar area jualan dan dapat mudah terlihat oleh pengunjung? Tujuan penelitian ini yaitu membuat ekstensi untuk menambah pajangan pakaian pada Teras Malioboro 1. Pada pengerjaan penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Melakukan *emphatize* dengan bercakap dengan pedagang, lalu *define* yaitu menetapkan masalah yang dialami yang disini ditemukan terbatas nya area pajangan. Lalu *ideate* yaitu mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan dengan produk, selanjutnya membuat *prototype* yang nantinya akan di lakukan *test* untuk menguji solusi yang dibuat, jika belum ada yang perlu diperbaiki akan dilakukan iterasi. Hasil dari perancangan ini yaitu ekstensi untuk memajang pakaian secara vertikal yang diletakkan di atas kios pedagang. Kesimpulan yang didapatkan ruang memiliki tiga dimensi, saat ruang sudah penuh, ruang vertikal dapat dimanfaatkan.

Kata kunci : Pajangan, Malioboro, Pakaian, Pedagang

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Metode Perancangan	4
1.6. Kerangka Berfikir.....	6
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	7
2.1. Gantungan Pakaian.....	7
2.2. <i>Shopping Tourism</i>	7
2.3. Pengertian dan Jenis-Jenis Cara Memajang	8
2.4. Pengertian Kios	9
2.5. Ukuran <i>Pajangan</i> Pakaian Berdasarkan Antropometri.....	9
2.6. Mekanisme Pada Produk.....	11
2.7. Pengertian <i>Ladder Hanger</i>	13
2.8. Pencahayaan Secara Efektif	13
BAB III STUDI LAPANGAN.....	15
3.1. Data Lapangan	15
3.1.1. Studi kasus: Teras Malioboro 1.....	15
3.1.2. Jumlah pedagang sisi barat Malioboro.....	16
3.1.3. Perbedaan Area Jualan Jalan Malioboro dan Teras Malioboro 1.....	19
3.2. Pembahasan Hasil Penelitian	25
3.3. Produk Existing.....	25
3.4. Produk Sejenis.....	27
3.5. Arah Rekomendasi Desain	28

BAB IV PERANCANGAN PRODUK.....	29
4.1. Problem Statement	29
4.2. <i>Design Brief</i>	29
4.3. Atribut Produk.....	29
4.4. <i>Image Board</i>	30
4.5. Sketsa Gagasan.....	32
4.5.1 <i>SCAMPER</i>	32
4.5.2. Desain Terpilih.....	39
4.5.3. Evaluasi Dari Uji Coba <i>Prototype</i>	45
4.6. Iterasi.....	45
4.6.1. Iterasi 1	46
4.6.2. Evaluasi dari iterasi 1	50
4.6.3. Iterasi 2.....	50
4.7. <i>Zoning dan Blocking</i>	54
4.7.1. <i>Zoning</i>	54
4.7.2. <i>Blocking</i>	55
4.8. Spesifikasi Produk.....	63
4.9. Perbandingan Ukuran Produk	64
4.10. Visual Peletakan Produk	64
4.11. Penggunaan Produk.....	67
4.12. Proses Perwujudan (Uraian D.E.D)	75
4.12.1. Gambar Produksi.....	75
4.12.2. Peta Alur Produksi	76
4.12.3. <i>Bill of Material</i>	76
4.12.4. Gozinto Chart	77
4.12.5. Harga Pokok Produksi	77
4.13. Hasil Evaluasi Produk	78
BAB V PENUTUP.....	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

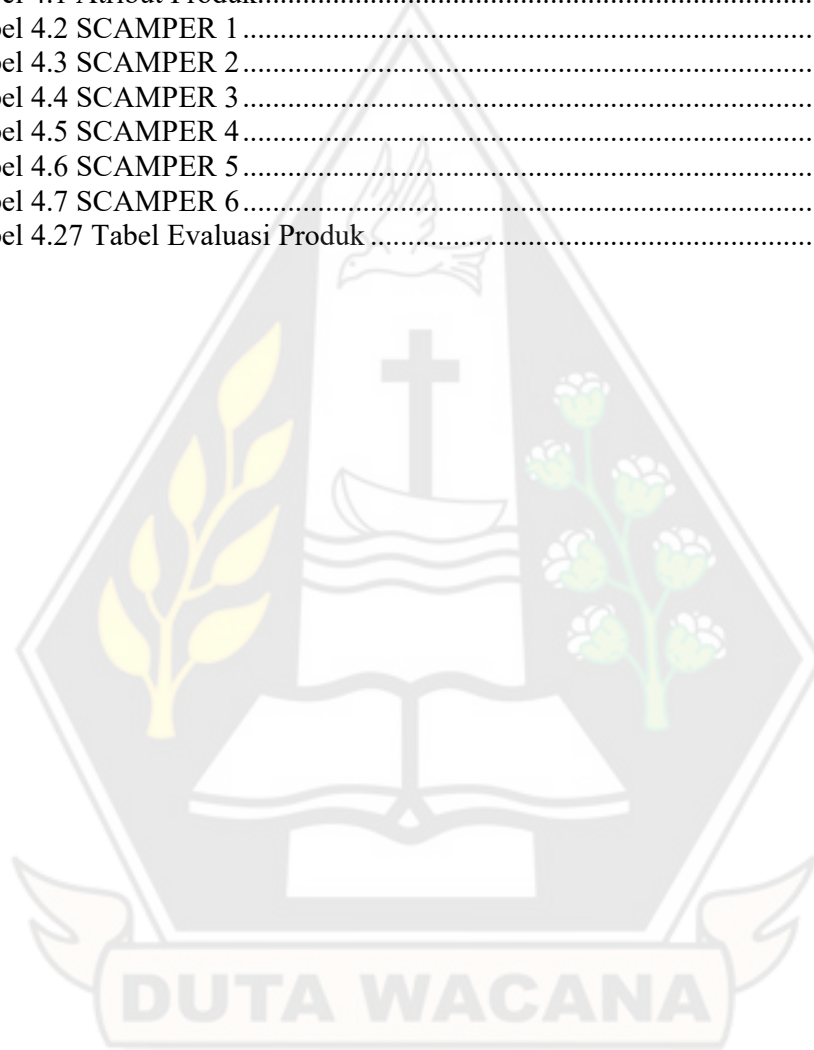
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	6
Gambar 2.1 Ilustrasi Antropometri D34	11
Gambar 3.1 Jumlah Pedagang Kaki Lima Malioboro pada Zona 1	16
Gambar 3.2 Jumlah Pedagang Kaki Lima pada Zona 2.....	17
Gambar 3.3 Jumlah Pedagang Kaki Lima Malioboro pada Zona 3	17
Gambar 3.4 Jumlah Pedagang Kaki Lima Malioboro pada Zona 4.....	18
Gambar 3.5 PKL Malioboro sisi Timur Pada Mall Malioboro Hingga Pajeksan.	18
Gambar 3.6 Jumlah PKL Malioboro sisi timur pada Pajeksan hingga Ketandan.	19
Gambar 3.7 Foto Lemari Kios Teras Malioboro.....	21
Gambar 3.8 Permasalahan yang Dialami Beberapa Pedagang Teras Maloboro 1	21
Gambar 3.9 Dagangan Pedagang Sebelum dan Sesudah di Teras Malioboro 1 ...	22
Gambar 3.10 Cara Pedagang Memajang saat di Jalan Malioboro 1	23
Gambar 3.11 Cara Pedagang Mengakali Lapak Mereka	24
Gambar 4.1 <i>Lifestyle Board</i>	30
Gambar 4.2 <i>Usage Board</i>	31
Gambar 4.3 <i>Styling Board</i>	31
Gambar 4.4 Sketsa 1	32
Gambar 4.5 Sketsa 2	34
Gambar 4.6 Sketsa 3	35
Gambar 4.7 Sketsa 4	36
Gambar 4.8 Sketsa 5	37
Gambar 4.9 Sketsa 6	38
Gambar 4.10 Gambar Sketsa Terpilih.....	39
Gambar 4.11 Sketsa Terpilih Dengan Warna	40
Gambar 4.12 Tampak Belakang Penjepit.....	40
Gambar 4.13 Gambar Prototipe	41
Gambar 4.14 Percobaan Kinerja Naik-Turun Produk.....	41
Gambar 4.15 Penyesuaian agar rel menjadi lebih kuat.....	42
Gambar 4.16 Penyesuaian pegangan klem.....	42
Gambar 4.17 Visual produk setelah iterasi	43
Gambar 4.18 Visual Rel yang Telah Menadapat penyesuaian	43
Gambar 4.19 Visual Pegangan Klem yang Telah Mendapat Penyesuaian	44
Gambar 4.20 Uji Coba Produk.....	44
Gambar 4.21 Uji Coba Mekanisme Produk dan Dipasangkan pakaian	45
Gambar 4.22 Sketsa terpilih iterasi 2	46
Gambar 4.23 Sketsa Terpilih iterasi 2 dengan warna	47
Gambar 4.24 Bagian Pengunci.....	47
Gambar 4.25 Bagian Pegangan dan Penyangga Tiang	48
Gambar 4.26 Bagian Engsel Produk	49
Gambar 4.27 Bagian Atas Tempat Lampu Jepit	49
Gambar 4.28 Uji Coba Produk Iterasi 2.....	50
Gambar 4.29 Sketsa Terpilih Iterasi 3 dengan Warna	51
Gambar 4.30 Visual Detail Lubang pada Tiang Utama.....	51
Gambar 4.31 Visual Pengait pada Gantungan	52
Gambar 4.32 Sketsa gambaran 5 Lubang dan 5 Gantungan	52

Gambar 4.33 Visual Gantungan Terpasang ada Tiang Utama.....	53
Gambar 4.34 Uji Coba Produk iterasi ke 3	53
Gambar 4.35 Beberapa Cara Menata Pakaian.....	54
Gambar 4.36 <i>Zoning</i> Produk (intensitas Penggunaan).....	55
Gambar 4.37 Area Pandangan.....	55
Gambar 4.38 Mengencangkan Penjepit Gantungan.....	56
Gambar 4.39 Mengencangkan Klem Bagian Atas	57
Gambar 4.40 Menaikkan Tiang Gantungan	57
Gambar 4.41 Menyangga Tiang Sembari Mengunci Gantungan.....	58
Gambar 4.42 Posisi Pengunci dan Visual Tiang saat Berada di Atas	59
Gambar 4.43 Mendorong ke Atas Untuk Menurunkan Gantungan	59
Gambar 4.44 Memasukkan Penyangga ke Holdernya	60
Gambar 4.45 Menurunkan Perlahan Gantungan	60
Gambar 4.46 Visual saat Gantungan di Bawah	61
Gambar 4.47 Engsel yang Dapat Bergerak Ke Kanan dan Kiri.....	61
Gambar 4.48 Visual cara Pemasangan Tiang Gantungan 1	62
Gambar 4.49 Visual Cara Pemasangan Tiang Gantungan 2	62
Gambar 4.50 Ukuran Produk Saat Digunakan dengan Ukuran Manusia.....	64
Gambar 4.51 Visual Produk Ekstensi saat Disandingkan Dengan Produk Lain...	65
Gambar 4.52 Visual Penambahan Lampu Guna Menambah Pencahayaan	65
Gambar 4.53 Visual Produk Ekstensi yang Dipajang Banyak Berderet	66
Gambar 4.54 Visual Beberapa Variasi Memasang Gantungan.....	66
Gambar 4.55 Cara Memasang Gantungan Pakaian.....	67
Gambar 4.56 Detil Lubang Tiang Paling Atas.....	67
Gambar 4.57 Memasukkan Tiang Utama Pada Rel	68
Gambar 4.58 memasang Produk Ekstensi pada Lemari Kios	68
Gambar 4.59 Visual Memasang Penjepit Pada Kios	69
Gambar 4.60 Produk Terpasang pada Lemari Kios Pedagang	69
Gambar 4.61 Produk Saat Menggantungkan Hanger Pakaian pada Gantungan..	70
Gambar 4.62 Visual dan Produk asli Saat Menaikkan Tiang Gantungan.....	70
Gambar 4.63 Visual <i>Stopper</i> Bawah Menyentuh Rel	71
Gambar 4.64 Visual Memasang Penyangga Tiang.....	71
Gambar 4.65 Produk Saat Terpasang dengan 5 Pakaian dan Dinaikkan	72
Gambar 4.66 Visual Melepas Penyangga Tiang Gantungan	72
Gambar 4.67 Produk Dalam Posisi Tiang di Bawah Tertahan <i>Stopper</i> Atas.....	73
Gambar 4.68 Visual Engsel Gerakan Produk	73
Gambar 4.69 Ekstensi dengan Tambahan Lampu Jepit.....	74
Gambar 4.70 Beberapa Pilihan Cara Memajang Pakaian	74
Gambar 4.71 Preview Proses Pembuatan Produk.....	75
Gambar 4.72 Preview Peta Alur Produksi 1	76
Gambar 4.73 Preview Bill of Material	76
Gambar 4.74 Preview Gozinto Chart	77
Gambar 4.76 Preview Harga Pokok Produksi.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Filter data Antropometri Indonesia.....	10
Tabel 2.2 Tinggi genggam Tangan ke Atas dalam Posisi Berdiri.....	10
Tabel 3.1 Bagian UU DIY yang Meengatur PKL kawasan Malioboro- A.Yani ..	20
Tabel 3.2 Produk Existing.....	25
Tabel 3.3 Analisis Produk Sejenis	27
Tabel 4.1 Atribut Produk.....	30
Tabel 4.2 SCAMPER 1	33
Tabel 4.3 SCAMPER 2.....	34
Tabel 4.4 SCAMPER 3.....	35
Tabel 4.5 SCAMPER 4.....	37
Tabel 4.6 SCAMPER 5.....	38
Tabel 4.7 SCAMPER 6.....	39
Tabel 4.27 Tabel Evaluasi Produk.....	78



BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kawasan Malioboro merupakan kawasan wisata yang ikonik di Yogyakarta, bahkan beberapa wisatawan merasa belum ke Yogyakarta jika belum ke Jalan Malioboro. Karakter kawasan yang ikonik dan ramai dikunjungi orang, membuat banyak orang yang berdagang di area ini. Mulai dari berdagang oleh-oleh seperti kaos, tas, serta menawarkan jasa tato serta pijat refleksi hingga entertainment seperti memainkan musik tradisional.

Kawasan Malioboro juga telah mengalami beberapa tahap revitalisasi yang bertujuan untuk meningkatkan keamanan serta kenyamanan baik bagi pengunjung maupun pedagang kaki lima. Pemerintah daerah telah melakukan penataan pada area berdagang bagi pedagang kaki lima agar tertata dengan rapi agar nyaman juga bagi wisatawan yang berjalan kaki. Pemerintah daerah juga melakukan gerakan *Reresik* Jogja dimana setiap Selasa *wage* para pedagang kaki lima diharuskan untuk tidak berjualan serta harus membawa gerobak jualan mereka keluar dari kawasan Jalan Malioboro dan membersihkan kawasan jualan mereka. Tentu hal ini dinilai baik karena ada hari khusus untuk membersihkan kawasan tersebut. Namun, beberapa wisatawan merasa janggal di hari itu karena merasa malioboro sangat sepi tanpa kehadiran para pedagang kaki lima.

Kemudian Malioboro memasuki tahap selanjutnya dalam pembaharuan kawasan wisata tersebut. Kali ini giliran pedagang kaki lima yang mendapatkan bagian. Pemerintah daerah menyatukan seluruh pedagang kaki lima di seluruh jalan malioboro ke dalam 2 lokasi berbelanja yang dinamakan Teras Malioboro 1 dan Teras Malioboro 2. Teras Malioboro 2 merupakan tempat sementara bagi para pedagang. Nantinya, pedagang di Teras Malioboro 2 akan menjadi 1 di Teras Malioboro 1.

Pindahnya pedagang ke tempat baru tentu ada kelebihan dan kekurangan yang harus disesuaikan. Beberapa kelebihan yang dirasakan para pedagang yaitu

tidak lagi keujanan, keamanan yang terjamin serta masing-masing pedagang mendapatkan 1 unit lemari Kios. Namun terdapat kekurangan dari tempat baru seperti area jualan yang disediakan lebih kecil untuk berdagang. Kurangnya area untuk berjualan membuat barang yang dapat dipajang menjadi sedikit, sehingga mengurangi pilihan bagi pengunjung untuk memilih.

Luas area berjualan yang sebelumnya adalah 1.5m x 1.5m kini menjadi 1.5m x 1m. Selain itu, bentuk kios berupa lemari membuat pedagang terbatas dalam memajang barang dagangan mereka. Maka, para pedagang mengakali segala keterbatasan yang ada agar dapat menambah jumlah barang pajangan.

Perancangan ini fokus pada penjual pakaian karena pakaian merupakan produk mayoritas yang dijual oleh para pedagang. Area yang lebih kecil membuat para pedagang sulit dalam memajang pakaian pada area lain selain lemari pajangan yang disediakan. Jarak antar pedagang yang dekat membuat sulit untuk memajang barang di depan maupun samping.

Berapa produk berikut ini dikembangkan untuk memajang pakaian dengan tujuan berdagang pakaian. Pertama, ada sebuah pajangan pakaian bongkar pasang untuk memudahkan saat dibawa mengikuti berbagai acara (Filbert, 2017). Kemudian terdapat pengembangan gantungan pakaian susun dengan membuat *hanger* yang dapat tersambung secara bersusun, serta dapat disusun bertumpuk sesuai kebutuhan (Nursetya, 2020). lalu terdapat pula pengembangan rak pajangan pakaian yang dirancang untuk sebuah distro bertema industrial, pakaian di pajang dengan melipatnya dan meletakkannya pada rak yang tersedia. (Ramadhan, 2022).

Perancangan ini akan menerapkan *ladder hanger* yang memiliki prinsip menyusun pakaian ke atas untuk menambah jumlah barang dagangan pedagang pakaian di Teras Malioboro 1 tanpa memperlebar area jualan ke samping. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan cara memajang pakaian secara vertikal sehingga tidak mengganggu area berjalan pengunjung. Luaran dari penelitian ini yaitu menerapkan *ladder hanger* untuk memajang pakaian secara vertikal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini rumusan masalah yang didapatkan.

1. Bagaimana merancang penerapan *ladder hanger* untuk menambah area pajangan pada lemari kios Teras Malioboro 1?
2. Bagaimana memajang pakaian dengan menarik pada area yang terbatas dan mudah terlihat oleh pengunjung?
3. Bagaimana mekanisme lepas pasang yang tidak membuat lecet kios pedagang?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

Tujuan perancangan ini untuk membuat ekstensi area pajang bagi pedagang pakaian Teras Malioboro 1.

Manfaat:

Manfaat yang didapatkan yaitu pedagang pakaian Teras Malioboro 1 dapat memajang lebih banyak barang sehingga meningkatkan peluang untuk menjual dagangan mereka. Selain itu, pengunjung juga dapat mendapat variasi pilihan yang lebih banyak untuk membeli.

1.4. Ruang Lingkup

Perancangan ini fokus pada bagaimana menerapkan *ladder hanger* untuk menambah variasi pajangan dagangan pedagang pakaian Teras Malioboro 1 menyesuaikan dengan kondisi terbatasnya area jualan. Arah pengembangan produk yaitu ekstensi area pajang untuk pedagang agar dapat menambah variasi pajangan barang dagangan.

1.5. Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam proses desain. Metode ini berfokus pada pengguna serta masalah yang dialaminya. Proses desain ini menempuh 5 tahap, yaitu: (Swarnadwitya, 2020)

1. *Emphatize*

Tahap ini bertujuan untuk memahami masalah yang dialami oleh pengguna dengan cara melakukan pengamatan secara langsung serta merasakan langsung masalah yang dialami oleh pengguna sehingga dapat mengerti secara pasti masalah apa saja yang dialami pengguna.

Pada tahap *emphatize* dilakukan pengamatan dan wawancara kepada pedagang kaki lima malioboro. Pengamatan dilakukan dengan mengamati sekitar kondisi area berjualan di teras malioboro 1. Wawancara dilakukan kepada 10 pedagang dan kepada beberapa pengunjung teras Malioboro 1.

2. *Define*

Setelah melewati tahap *emphatize*, setiap data yang telah didapatkan kemudian dikumpulkan untuk mendefinisikan masalah. Tahap ini menuntut untuk fokus pada kebutuhan pengguna, agar solusi yang diberikan tepat sasaran.

Pada tahap ini dilakukan pemetaan masalah-masalah yang terjadi pada teras malioboro. Pada akhirnya ditentukan masalah yang diangkat yaitu kurangnya area untuk meletakkan produk yang ditawarkan.

3. *Ideate*

Kemudian dilakukan ideasi, proses ini merupakan proses dihasilkannya ide-ide kreatif sebanyak mungkin yang nantinya menjadi penyelesaian dari masalah yang dialami pengguna. Banyak teknik ideasi, diantaranya *brainstorming* dan *mindmapping*. Perlu dievaluasi setiap gagasan ide yang ada untuk mencari gagasan yang terbaik.

Tahap ini dilakukan eksplorasi ideasi untuk menyelesaikan masalah. Tahap ini dimulai dari melakukan sketsa dengan metode *scamper* untuk menemukan solusi terbaik melalui beberapa tahap skesa.

Beberapa prinsip *scamper* berikut ini digunakan dalam ideasi untuk merancang produk, antara lain:

Combine: Apa produk dapat dikombinasikan dengan produk lain?

Adapt: Apa yang dapat diadaptasi untuk membuat produk?

Modify: Apa yang dapat dimodifikasi untuk fungsi/keindahan produk?

Reverse: apa ada yang dapat dibalik? Baik produk atau urutan penggunaan produk?

4. *Prototype*

Proses *prototype* merupakan membuat produk yang dikembangkan namun dalam skala kecil dan atau dengan bahan bukan sebenarnya. Dengan prototipe desainer mampu mencoba berinteraksi desain yang dibuatnya.

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dengan membuat produk dengan bahan yang lebih murah untuk dapat berinteraksi langsung dengan prototipe.

5. *Testing*

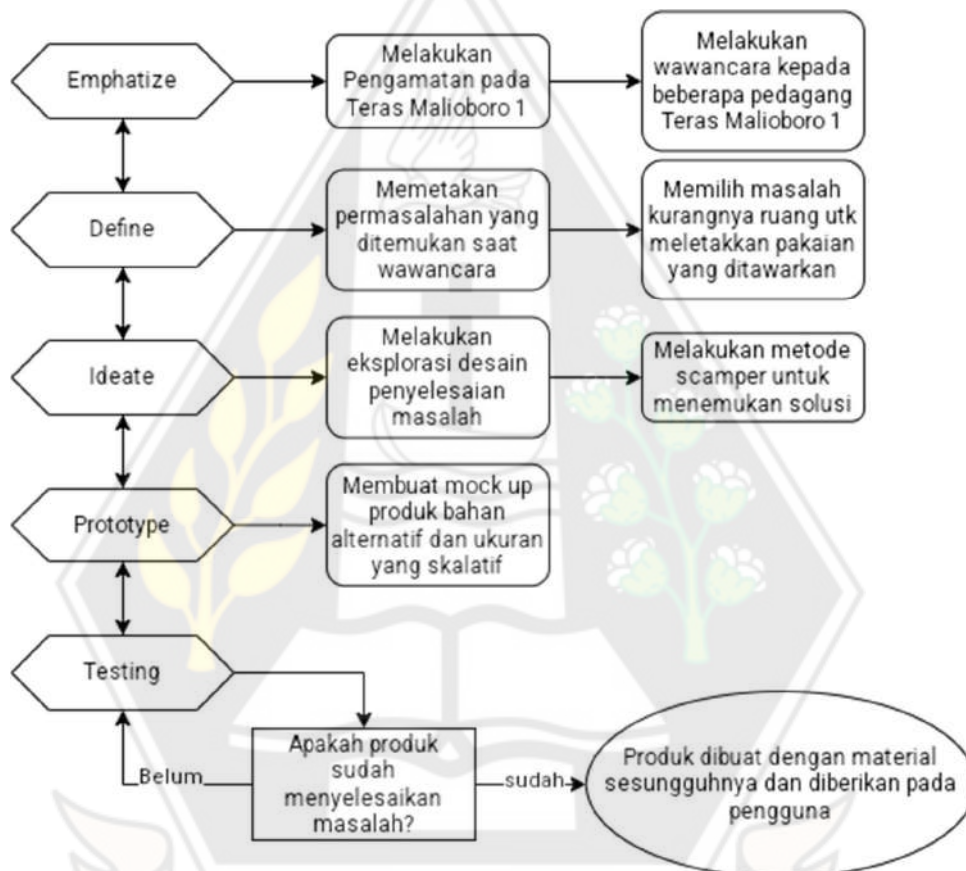
Lalu, dapat dilihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe yang dibuat. Selain itu desainer dapat mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk meningkatkan performa produk tersebut. Tahap ini dilakukan untuk menguji apakah produk menyelesaikan masalah pengguna atau tidak.

Dari tahap ini dapat dilihat apakah penyelesaian yang direkomendasikan sudah tepat sasaran atau belum. Jika ada yang belum tepat sasaran maka dilakukan tahap iterasi dimana kembali lagi ke tahap sebelumnya untuk melengkapi yang masih kurang.



1.6. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir bertujuan memberikan gambaran secara utuh bagaimana perancangan produk dilakukan. Gambaran tersebut dimaksudkan agar dapat melihat secara ringkas hal-hal yang dilakukan untuk merancang produk. Berbagai tahap yang dilakukan dapat berulang naik dan turun sesuai yang dibutuhkan.



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penemuan solusi perancangan melalui metode *design thinking* dalam pemecahan masalah terbatasnya area pajangan pakaian pada kios Teras Maliboro 1, maka diperoleh beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Ruang yang terbatas untuk memajang pakaian dapat diatasi dengan menata pakaian bersusun keatas (*ladder hanger*). Pengembangan *ladder hanger* yang biasa disandarkan di dinding agar dapat diaplikasikan pada bagian atas lemari kios di Teras Malioboro 1 perlu dirancang penerapannya. Penerapan itu antara lain modifikasi tiang-tiang gantungan yang dapat dilepas-pasang, terdapat engsel putar yang fleksibel untuk mengubah arah pajangan, dan mekanisme naik-turun yang memudahkan dalam mengambil pakaian.
2. Pakaian yang dipajang dengan menarik tentu akan membuat pengunjung tertarik untuk melihat pakaian tersebut. Tiang gantungan yang berbeda-beda panjangnya dapat memperlihatkan beberapa model pakaian yang dipajang sehingga masing-masing variasi motif dapat terlihat.
3. Produk menggunakan mekanisme klem, sehingga lemari kios tidak rusak saat dilepas maupun dipasang.

5.2. Saran

Produk ekstensi ini dapat dikembangkan untuk mendapatkan performa yang lebih tinggi, pada bagian:

1. Penambahan lampu dengan sensor interaktif agar lebih mencolok dan membuat pengunjung tertarik untuk melihat.
2. Penambahan motor dengan sensor agar produk dapat naik turun dengan sendirinya.
3. Jika setiap pedagang menggunakan ekstensi ini diperlukan cara lain dalam memajang barang dagangan agar mudah terlihat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2021, 12 14). *Mekanisme adalah Cara Kerja Suatu Hal untuk Mencapai Tujuan, Berikut Penjelasannya*. Diambil kembali dari www.liputan6.com: <https://www.liputan6.com/hot/read/4746187/mechanism-is-how-something-works-to-achieve-goals-following-explanation>
- Agile, D. (2020, 9 19). Ternyata Mereka yang Inovatif Mayoritas Hampir Menggunakan Teknik Ini. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/@agil.setiawan03/ternyata-mereka-yang-inovatif-mayoritas-hampir-menggunakan-teknik-ini-a6126675d416>
- Filbert, K. H. (2017). Perancangan *Indoor Modular Booth Display* Untuk Produk *Fashion*. *Jurnal Intra*, 255-260.
- Fitinline. (2017, 1 11). Sejarah Gantungan Baju Yang Mungkin Belum Kamu Ketahui. Diambil kembali dari Fitinline.com: <https://fitinline.com/article/read/sejarah-gantungan-baju-yang-mungkin-belum-kamu-ketahui/>
- Hasan, I. M. (2022, 9 13). Pengertian, sejarah dan penerapan ilmu Antropometri. Diambil kembali dari mahasiswa.ung.ac.id: <https://mahasiswa.ung.ac.id/561421028/home/2022/9/13/pengertian-sejarah-dan-penerapan-ilmu-antropometri.html>
- ilmu-ekonomi-id.com. (2017, 7). Pengertian dan Jenis-jenis Pedagang Eceran (*Retailer*). Diambil kembali dari ilmu-ekonomi-id.com: <https://www.ilmu-ekonomi-id.com/2017/07/pengertian-dan-jenis-jenis-pedagang-eceran-retailer.html>
- Mollerup, P. (2001). *The Genius of Space Saving Design*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Nursetya, A. E. (2020). Desain Gantungan Pakaian Susun. *Jurnal Narada*, 439-456.

- pabrikkrakbaja.com. (2021). Strategi *Display* Produk Untuk *Minimarket & Toserba*. Diambil kembali dari pabrikkrakbaja.com: <https://pabrikkrakbaja.com/display-produk-minimarket-dan-toserba/>
- Pegler, M. M. (2012). *Visual Merchandising and Display*. United States of America: Fairchild Books.
- Ramadhan, D. G. (2022). Pengembangan Desain Rak *Display* Pakaian *Distribution Store*. *Jurnal Kreatif*, 63-68.
- Swarnadwitya, A. (2020, 5 17). *Design Thinking* Pengertian Tahapan dan Contoh penerapannya. Diambil kembali dari sis.binus.ac.id: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Timothy, D. (2005). *Shopping Tourism, Retailing, and Leisure*. England: Channel View Publications.

