

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN DESAIN SARANA RUANG GANTI PORTABEL
UNTUK BERGANTI PAKAIAN MODEL DI LUAR RUANGAN**



**Disusun oleh :
Gabriella Natasha Estefany**

62190132

**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 : Gabriella Natasha Estefany
NIM : 62190132
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

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:


**“PENGEMBANGAN DESAIN SARANA RUANG GANTI PORTABEL
UNTUK BERGANTI PAKAIAN MODEL DI LUAR RUANGAN”**

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 : 11 Agustus 2023

Yang menyatakan


Gabriella Natasha Estefany
NIM.62190132

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul:

**PENGEMBANGAN DESAIN SARANA RUANG GANTI PORTABEL
UNTUK BERGANTI PAKAIAN MODEL DI LUAR RUANGAN**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

GABRIELLA NATASHA ESTEFANY

62190132

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 Juli 2023

Nama Dosen

1. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn.
(Dosen Pembimbing I)
2. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.
(Dosen Pembimbing II)
3. Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A.
(Dosen Penguji I)
4. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.
(Dosen Penguji II)

Tanda Tangan


.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 11 Agustus 2023

Disahkan oleh :

Dekan,

Ketua Program Studi,



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

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :
**PENGEMBANGAN DESAIN SARANA RUANG GANTI PORTABEL
UNTUK BERGANTI PAKAIAN MODEL DI LUAR RUANGAN**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai 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
dan instansi manapun,

kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana

mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau
tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan

gelar saya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2023



Gabriella Natasha Estefany

62190132

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul Pengembangan Desain Sarana Ruang Ganti Portabel untuk Berganti Pakaian Model di Luar Ruangan. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuah hasil yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Pada laporan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Bapak R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik, dan dorongan moral
2. Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi
3. Ibu Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi
4. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran
5. Bapak Jarot, Bapak Wal, dan Bapak Agus selaku pihak yang telah bersedia untuk bekerja-sama dalam proses pembuatan produk
6. Keluarga besar yaitu Papa, Mama, dan Dea yang selalu mendukung kebutuhan dana, moral, waktu dan tenaga
7. Oliv, Maya, Mina, dan Wawa yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu proses uji coba *prototype* sampai produk akhir, sehingga dapat berjalan dengan lancar dan baik.
8. Marni, Kepik, Hanna, Yayak, Memi, Elayn yang selalu mendengarkan keluh kesah dan tetap saling mendukung serta menyemangati setiap proses
9. Semua narasumber wawancara maupun responden kuesioner yang telah meluangkan waktu untuk membantu memberikan data sehingga dapat mendukung penulisan tugas akhir ini
10. Juno yang dengan spesial selalu mendengarkan keluh kesah, memberikan cinta, memberikan semangat dan menyaksikan seluruh proses tugas akhir berlangsung

11. Teman-teman di Ancelin yang telah menyaksikan keluh kesah dan selalu memberikan semangat kepada penulis.

12. Teman-teman Despro 19 dan teman-teman di dalam dan di luar kampus yang selalu mendukung dan menyemangati penulis selama tugas akhir berlangsung.

Akhir kata penulis ingin mengucapkan kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Yogyakarta, 11 Juli 2023



Gabriella Natasha Estefany

62190132

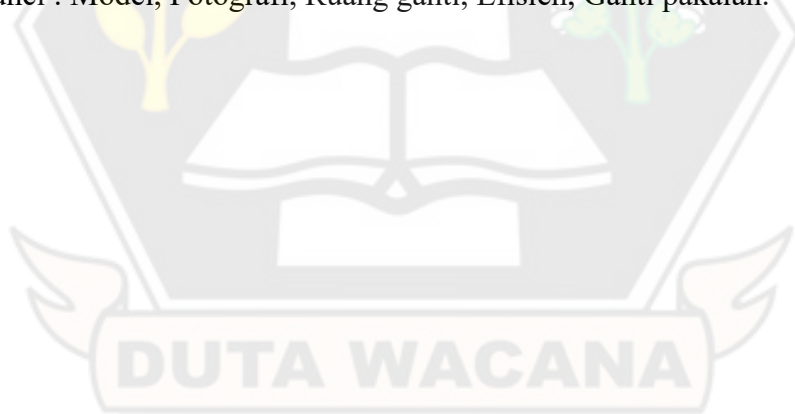


ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN SARANA RUANG GANTI PORTABEL UNTUK BERGANTI PAKAIAN MODEL DI LUAR RUANGAN

Profesi model merupakan profesi yang banyak dilakoni remaja sebagai pekerjaan paruh waktu yang mengutamakan fisik, kerapihan, dan keunikan dalam pekerjaannya bahkan dituntut untuk berpakaian terbuka. Berdasarkan wawancara, model sering kali melakukan fotografi di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Fotografi di luar ruangan bagi model merupakan suatu aktifitas pekerjaan yang sangat menyenangkan, namun juga memiliki kesulitannya sendiri. Kesulitan yang dialami model pada saat melakukan pemotretan di luar ruangan adalah kesulitan berganti pakaian. Sekali sesi pemotretan, model dapat berganti pakaian minimal dua kali. Model akan memanfaatkan mobil, ruangan kosong, dan bersembunyi dari keramaian untuk dapat menutupi diri saat berganti pakaian. Hal ini menyebabkan model merasa kurang aman dan nyaman saat harus berganti baju di luar ruangan. Perancangan pengembangan produk yang berupa sarana ruang ganti efisien akan dilakukan berdasarkan dengan masalah yang dialami model, sehingga model dapat melakukan aktifitas ganti pakaian yang aman dan nyaman dengan privasi mereka saat sedang melakukan sesi pemotretan di luar ruangan.

Kata Kunci : Model, Fotografi, Ruang ganti, Efisien, Ganti pakaian.



ABSTRACT

DEVELOPMENT OF PORTABLE CLOTHING ROOM FACILITIES FOR MODELS TO CHANGE CLOTHES OUTDOORS

The modeling profession is a profession that many teenagers do as a part-time job that emphasizes physicality, tidiness, and uniqueness in their work and is even required to dress openly. Based on interviews, models often take photography indoors or outdoors. Outdoor photography for models is a very enjoyable work activity, but it also has its own difficulties. The difficulty experienced by models when shooting outdoors is the difficulty of changing clothes. Once a photo shoot, the model can change clothes at least twice. Models will take advantage of cars, empty rooms, and hiding from crowds to be able to cover themselves when changing clothes. This causes the model to feel insecure and uncomfortable when she has to change clothes outside the room. The design of product development in the form of an efficient dressing room facility will be carried out based on the problems experienced by the model, so that the model can carry out the activity of changing clothes safely and comfortably with their privacy while doing an outdoor photo shoot. This is because Indonesia is a country that has a culture and customs of courtesy, as well as manners that have been passed down from generation to generation. Dress is one form of human civilization, therefore the style of dress is something that is quite considered, especially dressing neatly and politely. This makes open clothing something that is still considered taboo by some individuals in Indonesia.

Keywords : Model, Photography, Changing room, Efficient, Change clothes.

DUTA WACANA

DAFTAR ISI

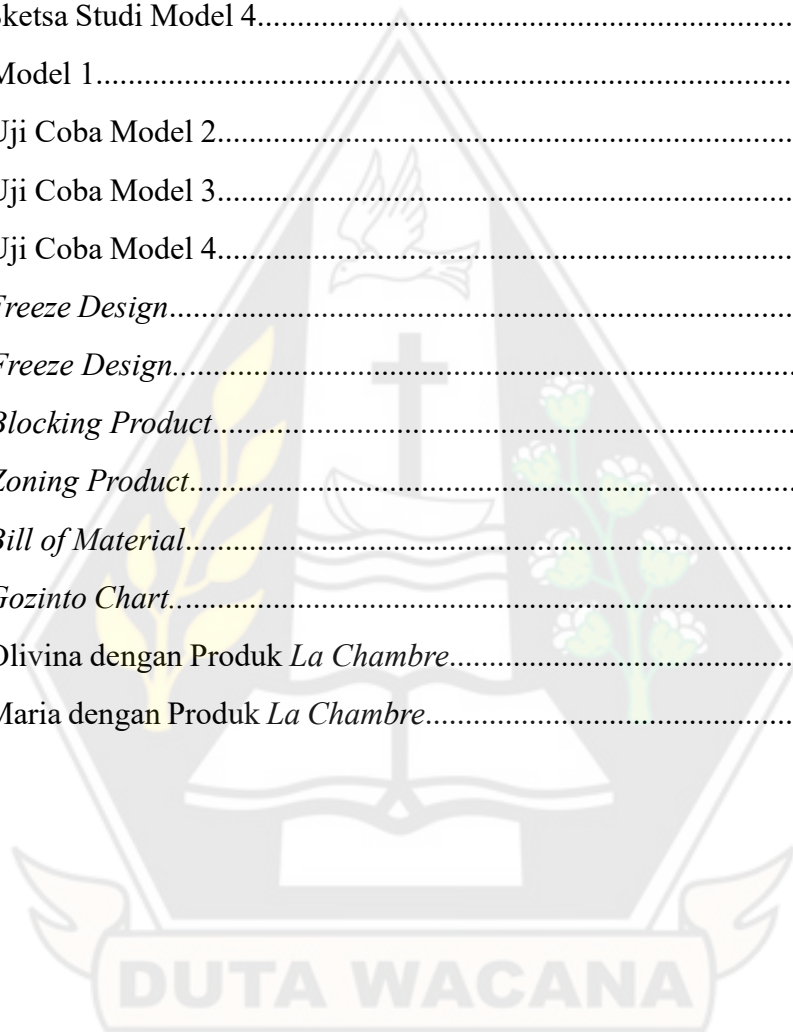
HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
I.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
I.5 Metode Desain	2
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	6
II.1 Perilaku Pengguna.....	6
II.2 Model Paruh Waktu.....	7
II.4 Kajian Ruang Ganti.....	7
II.3 Fotografi Outdoor.....	8
II.5 Referensi Produk Sejenis	10
II.6 Tempat-tempat Outdoor	12
II.7 Komponen Produk Serupa.....	14
BAB III STUDI LAPANGAN	18
III.1 Data Lapangan.....	18
III.1.1 Wawancara Narasumber ke-1.....	18
III.1.2 Narasumber ke-2.....	20
III.1.3 Narasumber ke-3.....	22
III.1.4 Narasumber ke-4.....	23

III.1.5 Uji Coba Produk Serupa Oleh Penulis.....	26
III. 1.6 Kuesioner Model.....	27
III. 1.7 Kuesioner Fotografer.....	33
III.2 Pembahasan Hasil Penelitian	36
III.3 Arah Rekomendasi Desain	38
BAB IV USULAN PERANCANGAN PRODUK.....	40
IV.1 <i>Problem Statement</i>	40
IV.2. <i>Design Brief</i>	40
IV. 3 Atribut Produk.....	41
IV. 4 <i>Image Board</i>	43
IV.5 Iterasi.....	46
IV.5.1 Ide Gagasan Awal.....	39
IV.5.2 Studi Model.....	50
IV.5.3 <i>Freeze Design</i>	53
IV.5.4 <i>Blocking Product</i>	54
IV.5.5 <i>Zoning Product</i>	55
IV.5 Spesifikasi Produk.....	55
IV.6 Prototipe.....	56
IV.6.1 Proses Produksi.....	56
IV.6.2 Peta Alur Produksi.....	58
IV.6.3 <i>Bill of Material</i>	62
IV.6.4 <i>Gozinto Chart</i>	62
IV.6.5 HPP.....	63
IV.7 Hasil Evaluasi.....	64
BAB V PENUTUP.....	77
V.1 Kesimpulan.....	77
V.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

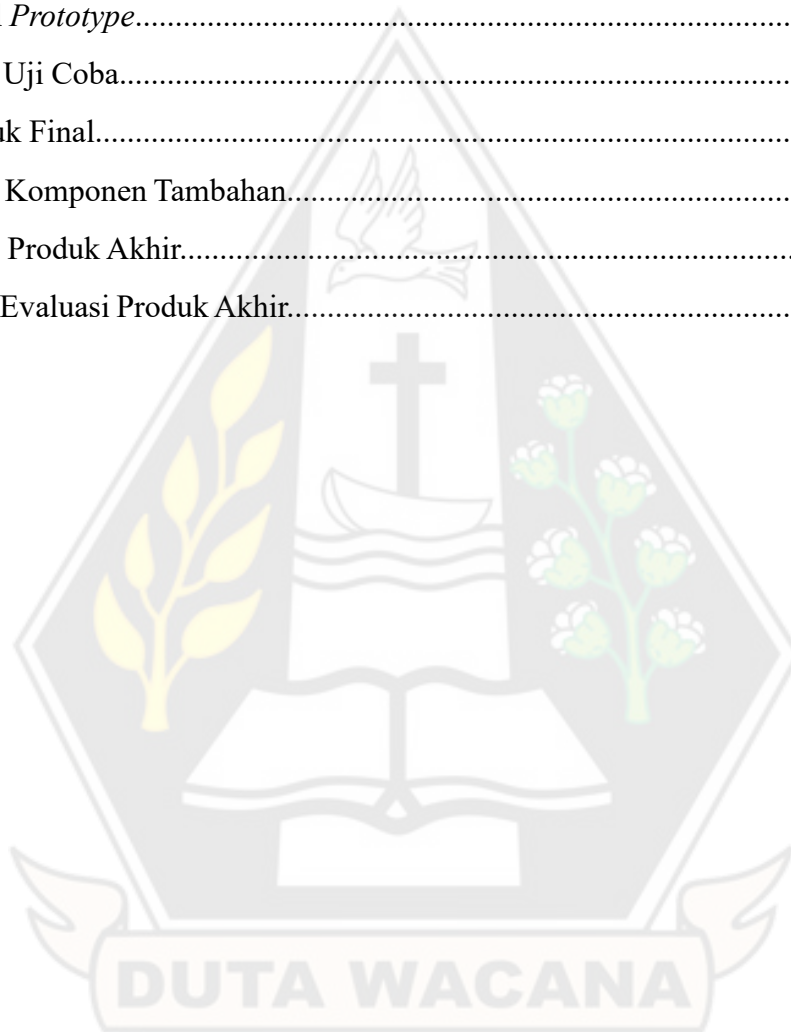
Gambar 2.1. Ruang ganti portabel.....	10
Gambar 2.2. <i>Poncho towel</i>	11
Gambar 2.3. Foto Model di Pantai.....	12
Gambar 2.4 Foto Model di Dataran Tinggi.....	11
Gambar 2.5. Foto Model di Dataran Rendah.....	13
Gambar 2.6. Foto Model di Perkotaan.....	14
Gambar 2.7. Kain Parasut.....	15
Gambar 2.8. <i>Frame Fiberglass</i>	16
Gambar 2.11. Klem.....	17
Gambar 3.1. Uji Coba Produk Serupa.....	21
Gambar 3.2. Uji Coba Produk Serupa.....	23
Gambar 3.3. Uji Coba Produk Serupa.....	25
Gambar 3.4. Uji Coba Produk Serupa.....	26
Gambar 3.5. Uji Coba Produk Serupa.....	27
Gambar 3.6. Uji Coba Produk Serupa.....	27
Gambar 3.7. Hasil Kuesioner Karir Model.....	28
Gambar 3.8. Hasil Kuesioner Pergantian Pakaian.....	29
Gambar 3.9. Hasil Kuesioner Jumlah Berganti Pakaian.....	29
Gambar 3.10. Hasil Kuesioner Ketersediaan Ruang Ganti.....	30
Gambar 3.11. Hasil Kuesioner Kenyamanan di Mobil.....	30
Gambar 3.12. Hasil Kuesioner Ketidaknyamanan.....	31
Gambar 3.13. Hasil Kuesioner Ketertarikan.....	31
Gambar 3.14. Hasil Kuesioner Skala Keinginan.....	32
Gambar 3.15. Hasil Kuesioner Ketertarikan Produk.....	33
Gambar 3.16. Hasil Kuesioner Fotografer.....	34
Gambar 3.17. Hasil Kuesioner Fotografer.....	34
Gambar 3.18. Hasil Kuesioner Fotografer.....	35
Gambar 3.19. <i>Empathy Map</i>	36
Gambar 3.20. <i>Value Porportion Canvas</i>	37
Gambar 4.1. Logo Produk.....	42
Gambar 4.3. <i>Mood Board</i>	43

Gambar 4.4. <i>Styling Board</i>	40
Gambar 4.5. <i>Usage Board</i>	45
Gambar 4.6. Sketsa Ide 1.....	46
Gambar 4.7. Sketsa Ide 2.....	47
Gambar 4.8. Sketsa Studi Model 1.....	47
Gambar 4.9. Sketsa Studi Model 2.....	48
Gambar 4.10. Sketsa Studi Model 3.....	49
Gambar 4.11. Sketsa Studi Model 4.....	49
Gambar 4.12. Model 1.....	50
Gambar 4.13. Uji Coba Model 2.....	51
Gambar 4.14. Uji Coba Model 3.....	51
Gambar 4.15. Uji Coba Model 4.....	53
Gambar 4.16. <i>Freeze Design</i>	53
Gambar 4.10. <i>Freeze Design</i>	53
Gambar 4.17. <i>Blocking Product</i>	54
Gambar 4.18. <i>Zoning Product</i>	55
Gambar 4.19. <i>Bill of Material</i>	62
Gambar 4.20. <i>Gozinto Chart</i>	62
Gambar 4.21. Olivina dengan Produk <i>La Chambre</i>	75
Gambar 4.22. Maria dengan Produk <i>La Chambre</i>	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner Produk Serupa.....	32
Tabel 3.2 Arah Rekomendasi Desain.....	38
Tabel 4.1 Atribut Produk.....	41
Tabel 4.2 Proses Produksi.....	56
Tabel 4.3 HPP.....	63
Tabel 4.4. Hasil <i>Prototype</i>	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba.....	68
Tabel 4.6 Produk Final.....	69
Tabel 4.7 Tabel Komponen Tambahan.....	71
Tabel 4.8 Tabel Produk Akhir.....	72
Tabel 4.9 Hasil Evaluasi Produk Akhir.....	74



DAFTAR ISTILAH

Catwalk : Catwalk adalah penampilan model yang memeragakan sebuah konsep di atas jalur dan berjalan di acara *fashion show*.

Editorial : Konsep fotografi editorial adalah konsep yang menampilkan penampilan yang tidak biasa dan unik.

Endorsement : *Endorsement* adalah sebuah bentuk promosi dari produk seorang klien yang diberikan ke model untuk dipromosikan.

Talent : *Talent* adalah sebuah pekerjaan dan karir yang spesifik dalam sebuah



BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Profesi model bukanlah profesi yang asing bagi masyarakat. Profesi model merupakan profesi yang mengutamakan penampilan fisik karena melibatkan ranah fotografi (Nurlaela, 2020). Seseorang yang menjalankan dan memiliki profesi sebagai model akan dituntut dalam bagaimana berpenampilan di luar, terutama saat melaksanakan sesi pemotretan.

Pengertian model menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah, mereka yang memperagakan model busana dalam ajang tertentu dan untuk kebutuhan tertentu. Model adalah *public figure* yang harus mempunyai sikap, karakter atau komersial di dunia modeling. Model dituntut untuk menciptakan dan memiliki karakternya sendiri di lapangan pekerjaannya.

Kegiatan yang dilakukan oleh model sering mengharuskan model untuk tampil berbeda di depan kamera atau khalayak umum dengan memperagakan model busana serta konsep yang berbeda setiap sesinya, yang membuat model harus melakukan pergantian baju berkali-kali.

Pergantian busana dalam pemotretan dapat terjadi dua kali atau lebih tergantung dengan konsep yang diberikan oleh pengarah gaya. Salah satu pengaruh perkembangan karakteristik di dunia model adalah seringkali mengalami masalah saat akan berganti baju di luar ruangan. Hal tersebut membuat model terutama model paruh waktu yang berusia remaja karena merasa risih karena harus berganti pakaian dalam keadaan terbuka. Model akan mengalami kesulitan saat berganti pakaian jika lokasi pemotretan tidak menyediakan toilet dan tidak dapat menjangkau mobil sehingga terpaksa harus berganti pakaian di ruang terbuka.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui wawancara menunjukkan bahwa 4 dari 4 narasumber yang berprofesi sebagai foto model paruh waktu telah mengalami kesulitan seperti tidak nyaman saat berganti pakaian di toilet umum karena kotor. Hasil kuesioner juga menyatakan bahwa mayoritas responden telah mengalami kesulitan saat sedang berganti pakaian dengan alasan utama yaitu tidak suka jika terlihat oleh orang lain di lokasi terbuka.

Hasil penelitian ini akan menjadi acuan dalam pengembangan desain produk ruang ganti portabel berdasarkan kendala yang dialami oleh model terkait dengan kesulitan model saat berganti pakaian di luar ruangan yang tidak menyediakan tempat ganti saat sedang melakukan pemotretan.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah, bagaimana rancangan sarana ruang ganti portabel untuk keperluan foto model berganti pakaian di luar ruangan?

I.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan yang didapatkan dari rumusan masalah yang telah disebutkan adalah, mendapatkan rancangan sarana ruang ganti portabel yang dapat membantu foto model untuk berganti pakaian di luar ruangan.

Manfaat perancangan yang didapatkan dari rumusan masalah yang telah disebutkan adalah, foto model dapat memiliki produk ruang ganti portable untuk keperluan berganti pakaian dengan nyaman dan aman di lokasi terbuka yang tidak menyediakan ruang ganti.

I.4 Ruang Lingkup

Penulis akan fokus terhadap penelitian pada model paruh waktu perempuan yang sering melakukan pemotretan di luar ruangan, dengan rentang usia 20-30 tahun di Indonesia. Lokasi yang akan diteliti merupakan ruang terbuka yang tidak memiliki ruang ganti.

I.5 Metode Desain

a. Metode Kreatif

Metode kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi *Design Thinking*. Menurut Roterberg (2018), *Design Thinking* adalah sebuah pendekatan inovasi yang berorientasi pada pelanggan dengan tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan ide yang kreatif.

Metodologi ini merupakan rangkaian perjalanan dari lima tahapan yang berurutan untuk mendapatkan jawaban akhir. Adapun penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan adalah :

- *Empathize*

Empathize adalah memahami situasi dan kondisi yang dialami oleh customer (keluhan, keinginan, dan lain-lain). Pada tahap ini, kita harus memahami kebutuhan, batasan, perilaku, dan aspirasi *user* (Mukhtaromin, 2022). Tahapan *empathize* yang dilakukan untuk penelitian adalah studi pustaka, dan wawancara.

- *Define*

Define adalah memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan. Tujuan dari poin *define* ini adalah menyusun masalah dan dilanjutkan dengan penelitian menentukan masalah apa yang akan diangkat. Proses tahapan *define* yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan wawancara.

- *Ideate*

Ideate atau ide ini adalah tahap dimana peneliti mulai menggali solusi dan mengembangkan desain yang sudah ada sebagai acuan jawaban atas masalah. Tahap *ideate* yang dilaksanakan oleh peneliti adalah menggunakan *freeze design*.

- *Prototype*

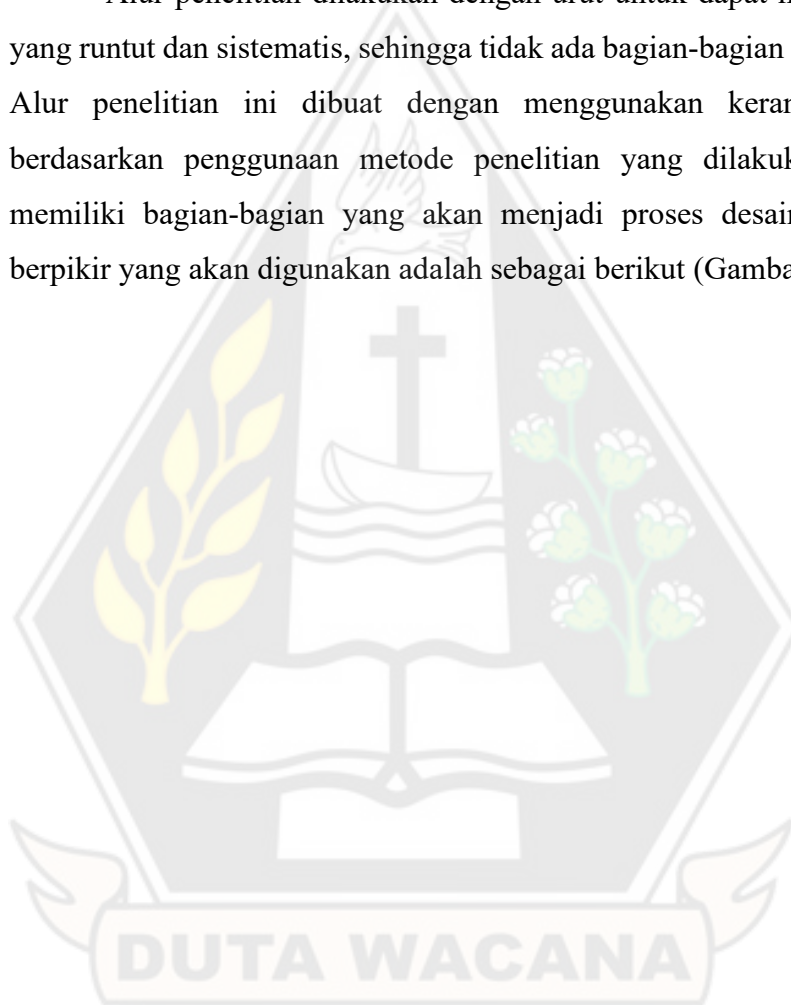
Prototype adalah membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindera. Pada tahap ini kita akan mengubah ide menjadi kenyataan. *Prototype* yang dibuat tidak harus sempurna, karena akan *ditest* pada tahap setelah ini dan akan diperbaiki terus-menerus secara iteratif. Proses *prototype* yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan model, 3D model, *prototype*, *freeze design*.

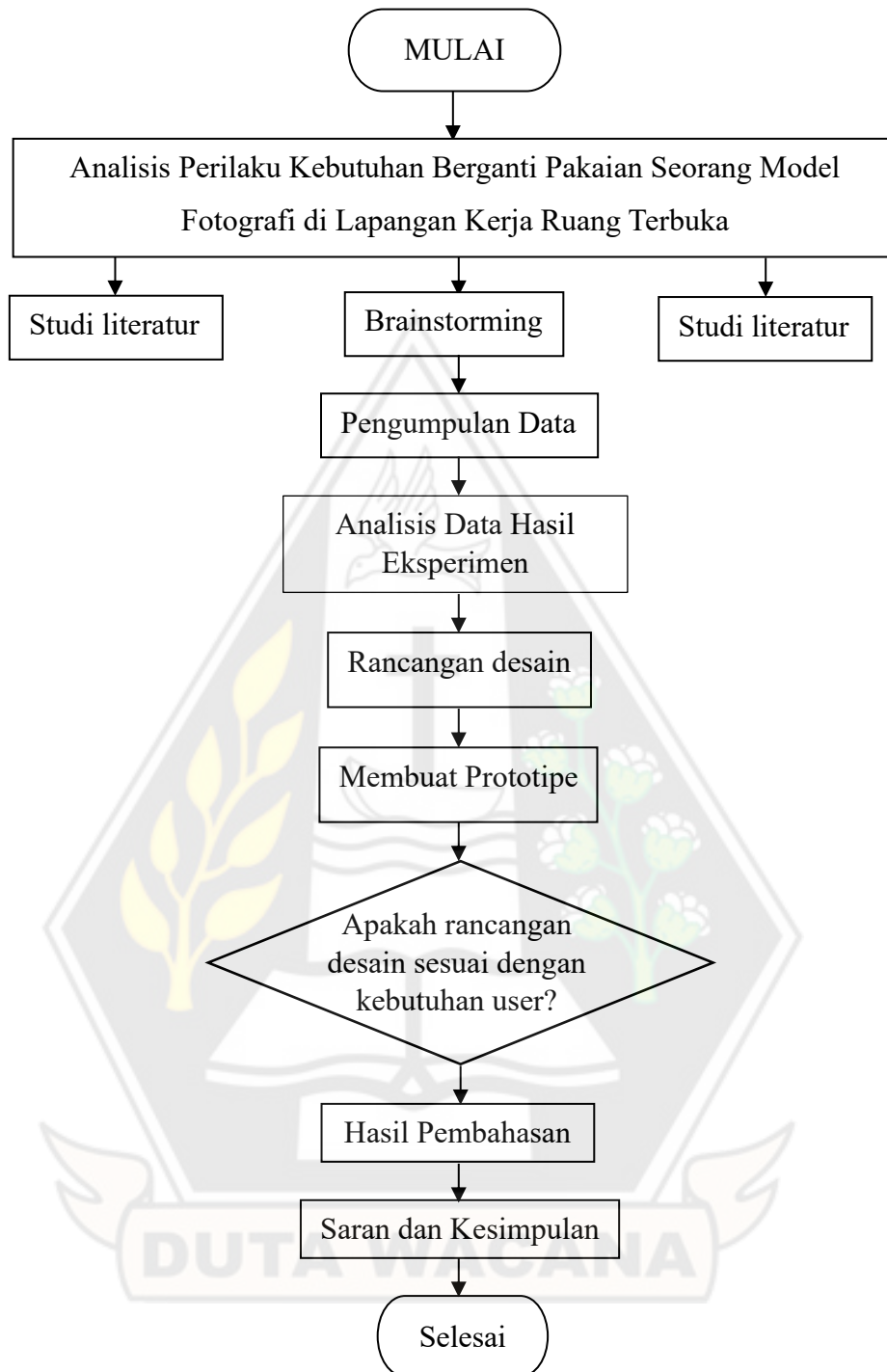
- *Test*

Proses selanjutnya adalah dengan melakukan pengujian produk kepada pengguna untuk mendapatkan masukan dan perbaikan. Pengguna akan memberikan saran dan masukan pada tahapan ini dan peneliti akan melakukan pengulangan untuk ide dan saran.

b. Alur Penelitian

Alur penelitian dilakukan dengan urutan untuk dapat mencapai hasil yang runtut dan sistematis, sehingga tidak ada bagian-bagian yang terlewat. Alur penelitian ini dibuat dengan menggunakan kerangka berpikir berdasarkan penggunaan metode penelitian yang dilakukan, sehingga memiliki bagian-bagian yang akan menjadi proses desain. Kerangka berpikir yang akan digunakan adalah sebagai berikut (Gambar 1.2).





Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Model mengalami masalah berganti pakaian di luar ruangan ketika melaksanakan proses pemotretan. Produk ruang ganti portable yang telah dirancang merupakan solusi yang tepat, karena memiliki 4 atribut yang mencakup :

1. Produk La Chambre memiliki material yang ringan sehingga memudahkan pengguna saat membawa produk untuk digunakan di luar ruangan. Material yang tipis membuat produk tidak memiliki suhu ruangan yang panas sehingga mengurangi resiko berkeringat pada pengguna.
2. Desain struktur ruang ganti portabel La Chambre dengan ukuran 120 x 120 x 190 cm dapat memuat 2 orang di dalamnya. Fitur jendela dan keranjang barang di dalam produk berfungsi dengan baik dan dapat menahan berat kurang lebih sekitar 2 kg.
3. Mekanisme sistem *knock down* dengan kerangka berbahan dasar fiber sehingga aman dan kuat digunakan di luar ruangan, terutama di alam.
4. Proses pemasangan produk selama 6-7 menit dengan proses pembongkaran produk selama 3 menit.
5. Produk memiliki warna dominan merah muda yang identik dengan perempuan.
6. Produk berfungsi dengan sangat baik saat menahan angin, karena terdapat 8 buah pasak di sisi atas dan sisi bawah produk.

V.2 Saran

Saran yang didapatkan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dijabarkan pada bab 4 untuk produk akhir adalah La Chambre adalah :

1. Perancangan berikutnya sebaiknya meneliti lebih lanjut mengenai desain dome dengan menemukan jasa yang mampu dan terampil, supaya dapat mengurangi goyahnya produk.

2. Perancangan produk berikutnya dapat memperbanyak macam-macam warna yang lebih *soft* yang dapat digunakan pada malam hari supaya tidak menghasilkan siluet tubuh pengguna saat produk digunakan.



REFERENSI

- Abdullah, F., & Pranita, D. (2022). *Panduan Toilet Bersih dan Sanitasi Berbasis Masyarakat di Desa Wisata Toba*. Jakarta : Universitas Indonesia.
- ASB63. iStock. Ritsleting, Terbuka - Deskripsi Fisik, Berpisah - Konsep, Citra, Fotografi – Citra. iStock. Retrieved January 25, 2016 from <https://www.istockphoto.com/id/foto/ritsleting-gm505623970-83767287>
- Wubaili. Amazon. *WUBAILI Outdoor Portable Instant Pop Up Tent Camping Toilet Shower Changing Single Room Privacy Travel Tent with Carrying Bag, Easy Set Up*. Amazon. Retrieved April 10 2021, from <https://www.amazon.co.uk/WUBAILI-Outdoor-Portable-Changing-Carrying/dp/B0926Y1DFR?th=1>
- Bauzir, H., Putri, S., & Nurhidayat, M. (2020, Agustus 2). Penerapan Prinsip Minimalisme Pada Perancangan Furnitur Kamar Tidur (studi Kasus Hunian Tipe 50). 7(2). 4733-4737. <https://doi.org/10.25124/eoe.v7i2.12090>
- Chandra, T. (2022). *TA: Desain Produk Tas Backpack dengan Atribut Selimut Tambahan yang Compact untuk Traveler Gunung (Studi Kasus Gunung Bromo)* [Undergraduate, Universitas Dinamika]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6256/>
- Fathir Adventure. Lazada. *Frame Tenda Fiber 8,5mm x 63cm*. Lazada. diakses 2022, dari <https://www.lazada.co.id>.
- Fatma, D. (2016). Pengertian Dataran Tinggi—Ciri-ciri dan Jenisnya. (2016, November 15). IlmuGeografi.com. <https://ilmugeografi.com/ilmu-bumi/geomorfologi/pengertian-dataran-tinggi>
- Glosbe. *Ruang Ganti—Definisi, Tata Bahasa, pPengucapan, Sinonim, dan Contoh dalam Bahasa Indonesia* | Glosbe. (n.d.). Retrieved January 5, 2023, from <https://id.glosbe.com/id/id/ruang%20ganti>
- Gunawan, A. P. (2014). Genre Fotografi yang Diminati oleh Fotografer di Indonesia. *Humaniora*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3266>
- Hardoyo. (2020). *Workshop Fotografi Trik dan Tips Fotografi Outdoor*. <https://docplayer.info/222202731-Workshop-fotografi-trik-dan-tips-fotografi-outdoot-workshop-fotografi-trik-dan-tips-fotografi-outdoor.htm>
- Harun, A., Yusof, N., & Shamsudin, N. (2021). Bilik Persalinan Mudah Alih. 2021-07-14, Vol 6(Vol 6 No 1 (2021): *Journal on Technical and Vocational Education (JTVE) Special Issues NICERS'20*), 60.
- K. Boomila. (n.d.). *An overiview of parachute fabric. B2B Technical Textiles Business Solution and Marketplace* - TechnicalTextile.net. Retrieved September 13, 2021, from <https://www.technicaltextile.net/articles/an-overievew-of-parachute-fabric-7170>
- Nugroho, W. (2016). Pengaruh Model Serat pada Bahan *Fiberglass* Terhadap Kekuatan, Ketangguhan, dan Kekerasan Material. *Jurnal Ilmiah Inovasi*, 15. <https://doi.org/10.25047/jii.v15i1.58>
- Nurlaela, A. (2022). *Studi Deskriptif: Gambaran Motivasi Mengikuti Agency Modeling Pada Remaja Dilihat Dari Diri Sendiri dan Media Sosial*. Klaten : Universitas Widya Dharma Klaten

- Rifda, A. (2022). Pengertian Pantai: Ciri, Manfaat, dan Jenisnya—*Best Seller* Gramedia. (n.d.). Retrieved July 7, 2023, from <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-pantai/>
- Rizqiani, A. (2020, November 23). Tips Buat yang Sering Bawa Baju di Mobil, Begini Cara Menyimpannya yang Benar!. <https://www.gridoto.com/read/222440039/tips-buat-yang-sering-bawa-baju-di-mobil-begini-cara-menyimpannya-yang-benar>
- RYDQH. Amazon. RYDQH *10pcs Tent Hooks Camping Caravan Awning Tent Wind Rope Clamp Tent Clip Outdoor Windproof Accessories (Size : Medium)*. Amazon. Retrieved August 25 2021, from <https://www.amazon.co.uk/RYDQH-Camping-Caravan-Windproof-Accessories/dp/B09DKJTWB8>
- Singh, A. (2023, February 6). *15 Tipe Model—Tipe Model Wanita*. <https://www.pixpa.com/id/blog/types-of-models>
- n.n. (2022). Ciri Khas Kain Parasut WP dan Pemanfaatannya. (n.d.). Retrieved July 12, 2023, from <https://fitinline.com/article/read/ciri-khas-kain-parasut-wp-dan-pemanfaatannya>
- Widianingrum, P., Hermanto, E., & Trilisty, H. (2014). *Fashion Design and Modeling School* di Semarang. IMAJI, 3(3), 363-372. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/imaji/article/view/5668>
- X-Labor. Amazon. X-Labor *Unisex Microfiber Quick Dry Bath Poncho Robe Hooded Poncho Bath Towel Bath Towel Bath Bath Surfing Beach Diving Resort, A-Dark Blue*. Amazon. Retrieved, May 19 2019 from <https://www.amazon.com.be/-/en/X-Labor-Unisex-Microfiber-Poncho-Surfing/dp/B0827Z7J7J>

