

# Pengembangan Desain Rak *Display* Pakaian *Distribution Store*

Dio Gani Ramadhan,<sup>1\*</sup> Faza Wahmuda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan Desain Produk, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

Received: June 2022

Accepted: September 2022

Published: October 2022

## Abstract

The fashion industry is very quick to follow trends that match the lifestyle of this modern era. The concept of distribution began in the mid-1990s in Bandung. At that time Bandung independent bands were trying to sell their merchandise such as CD cassettes, t-shirts, and stickers other than where they performed. The initial form of the distribution was a home-based business with storefronts and shelves to sell clothes. One of the distributions that has developed at this time in the city of Surabaya, namely CasualCultureco, is a distribution that carries the concept of football supporters. The design of the display rack to show fashion products that will be sold in the distribution also has an effect on increasing sales of CasualCultureco distribution products. The research method used to design this display rack uses descriptive qualitative methods by searching for data in the field related to display racks and conducting interviews with the leadership of CasualCultureco, the method used aims to facilitate researchers in making products which are then analyzed using analysis and design requirements, analysis of display product types, shape analysis, product placement analysis, ergonomics analysis, product dimension analysis, design style analysis, color analysis, systems analysis, information media technology analysis, structural material analysis and finishing material analysis. The final result is a product with an informative and minimalist concept, this display rack can be disassembled, which makes it easier for users and can also be carried anywhere, besides that on this display rack there are digital displays as information media that informs about products and social media CasualCultureco to consumers.

**Key words:** Rak design, Distro, Clothes display

## Abstrak

Industri *fashion* sangat cepat mengikuti trend yang sesuai dengan gaya hidup di zaman moderen ini, Konsep distro berawal pada pertengahan tahun 1990-an di Bandung. Saat itu band - band independen Bandung berusaha menjual merchandise mereka seperti CDkaset, t-shirt, dan stiker selain di tempat mereka melakukan pertunjukan. Bentuk awal distro adalah usaha rumahan dengan etalase dan rak untuk menjual pakaian, Salah satu distro yang sudah berkembang saat ini di Kota Surabaya yakni CasualCultureco, merupakan distro yang mengusung konsep *supporter* sepak bola. Desain rak *display* untuk menunjukkan produk - produk *fashion* yang akan dijual didalam distro juga berpengaruh dalam meningkatkan penjualan produk distro CasualCultureco. Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan perancangan rak *display* ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melakukan pencarian data di lapangan yang berhubungan dengan rak *display* dan melakukan wawancara dengan pimpinan CasualCultureco, metode yang digunakan bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam pembuatan produk yang kemudian dianalisis menggunakan analisis dan kebutuhan desain, analisis jenis - jenis produk *display*, analisis bentuk, analisis penempatan produk, analisis ergonomi, analisis dimensi produk, analisis gaya desain, analisis warna, analisis sistem, analisis teknologi media informasi, analisis material struktur dan analisis material finishing. Didapatkan hasil akhir, produk dengan konsep informatif dan minimalis, rak *display* ini dapat dibongkar pasang, yang memudahkan pengguna dan juga dapat dibawa kemana - mana, selain itu pada rak *display* ini terdapat *display* digital sebagai media informasi yang menginformasikan seputar produk - produk dan sosial media CasualCultureco kepada konsumen.

**Kata kunci:** Desain rak, Distro, *Display* pakaian

\* Corresponding author : faza.despro@itats.ac.id

## 1. Pendahuluan

Industri *fashion* sangat cepat mengikuti trend yang sesuai dengan gaya hidup zaman moderen ini. Hal ini menyebabkan terjadinya peningkatan tingkat konsumtif terhadap *fashion* pada kalangan remaja. Untuk menjawab tuntutan tersebut maka banyak bermunculan distro-distro yang menjual produk *fashion* di Kota Surabaya.

Distro, singkatan dari distribution store atau distribution outlet, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah IKM yang sandang dengan merk independen yang dikembangkan oleh kalangan pemuda [1].

Produk distro ini semakin diminati karena menawarkan desain dan motif berbeda dari produk-produk yang sudah ada, sehingga memenuhi keinginan pengguna untuk tampil beda. Produk-produk pakaian *fashion* yang dipajang di distro lokal bersifat eksklusif dan jarang atau tidak ditemui di mall-mall, *factory outlet* atau toko-toko *fashion* pada umumnya. Banyaknya macam produk yang ditawarkan seperti pakaian dan aksesoris oleh pelaku usaha, membuat rak *display* yang informatif dan dapat memberikan daya tarik kepada konsumen, menjadi salah satu strategi promosi penjualan yang dapat diterapkan pada usaha distro agar dapat mendorong konsumen dalam pembelian.

Salah satu distro yang sudah berkembang saat ini di Kota Surabaya yakni CasualCultureco, merupakan distro yang mengusung konsep *supporter* sepak bola. Desain rak *display* untuk menunjukkan produk - produk *fashion* yang akan dijual didalam distro juga berpengaruh dalam meningkatkan penjualan produk distro CasualCultureco. Namun dari hasil observasi awal, peneliti menemukan desain rak *display* pakaian yang kurang informatif. Dan kesimpulan dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan bapak Fani Wahyu Dwi selaku pemilik distro adalah, pemilik distro membutuhkan rak *display* yang informatif dan bisa digunakan didalam distro, juga bisa digunakan saat mengikuti kegiatan *event* pakaian diluar distro.

Oleh karena itu peneliti perlu melakukan redesain pada rak *display* pakaian yang digunakan di CasualCultureco, agar lebih informatif dan dapat memudahkan pelaku usaha dalam mengikuti kegiatan *event* pakaian.

Adapun rumusan masalah dari latar belakang tersebut, yaitu bagaimana redesain rak *display* portable untuk penyajian pakaian *distribution store* yang mudah digunakan serta dapat dibawa kemana – mana.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Tinjauan Pustaka Sebelumnya

Penelitian Regina Harijono dan Grace Mulyono (2019) Mahasiswa Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra dengan judul “Perancangan Produk Interior Multifungsi Dan Adjustable Untuk Produk Pakaian, Sepatu Dan Tas”. Penelitian tersebut menciptakan produk rak *display* yang ukurannya yang dapat disesuaikan dan juga dapat mengakomodasi sistem *display* produk. Serta mudah saat proses instalasi sehingga pelaku usaha dapat mengikuti kegiatan pameran [2]. Korelasi yang dapat diambil dari penelitian tersebut adalah acuan terhadap penggunaan sistem multifungsi dan adjustable pada rak *display*. Karena memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu mendesain rak *display* dengan penggunaan yang mudah dibawa kemana - mana.

Penelitian Omar Mukhtar dan Faza Wahmuda. Mahasiswa Jurusan Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, dengan judul “Desain Rak *Display* Untuk Penerbit Zifatama”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk rak *display* dengan konsep desain informatif dan modern minimalis, agar memudahkan penerbit untuk membawa rak ini ke acara berinterior [3]. Korelasi yang dapat diambil dari penelitian tersebut adalah acuan terhadap penggunaan konsep informatif. Karena memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu mendesain rak *display* dengan media digital sebagai informasi.

Penelitian Dwi Novitasari dan Putu Satria Udyana Putra. Mahasiswa STIMIK STIKOM INDONESIA, Denpasar Bali, dengan judul “Perancangan *Portable Art Display* STIMIK STIKOM INDONESIA”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sarana berupa *display* atau tempat untuk memajang karya yang efektif, sebagai solusi keterbatasan ruang yang ada [4]. Korelasi yang dapat diambil dari penelitian tersebut adalah acuan terhadap efisiensi keterbatasan ruang untuk menyajikan produk. Karena memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu mendesain rak *display* dengan sistem portable.

Penelitian Wahyu Himawan, Mahasiswa Jurusan Desain Produk Institut Adhi Tama Surabaya, dengan judul “Konsep Desain Produk *Display* Untuk Penyajian Alat Perkakas Di Swalayan Arga Bangunan”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah produk *display* yang dibutuhkan oleh swalayan arga bangunan yang dapat menyampaikan informasi dengan teknologi media holographic mengenai produk baru dan produk dengan potongan harga juga penempatannya didalam produk *display* yang dapat membantu konsumen di Arga bangunan dalam mencari informasi dan solusi terbatas pramuniaga di Arga bangunan [5]. Korelasi yang dapat diambil dari penelitian tersebut adalah acuan terhadap teknologi sebagai media informasi untuk menyajikan produk. Karena memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu menjadi solusi terbatas jumlah pramuniaga.

Penelitian Ahamd Nur Rizky Firmansyah dan Ningroom Adiani, Mahasiswa Jurusan Desain Prdouk Institut Adhi Tama Surabaya, dengan judul “Desain *Display Merchandise Idol Group Korea Twice*”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain *display merchandise idol group korea twice* yang dapat digunakan untuk mempermudah media promosi saat *event local K-pop grup twice* dan dapat juga digunakan untuk di rumah sebagai penempatan barang koleksi [6]. Korelasi yang dapat diambil dari penelitian tersebut adalah acuan terhadap warna produk rak *display* yang dapat membantu kemudahan dalam hal promosi *merchandise idol grup korea twice*. Karena memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pemilihan warna pada rak *display* untuk membantu promosi produk yang disajikan.

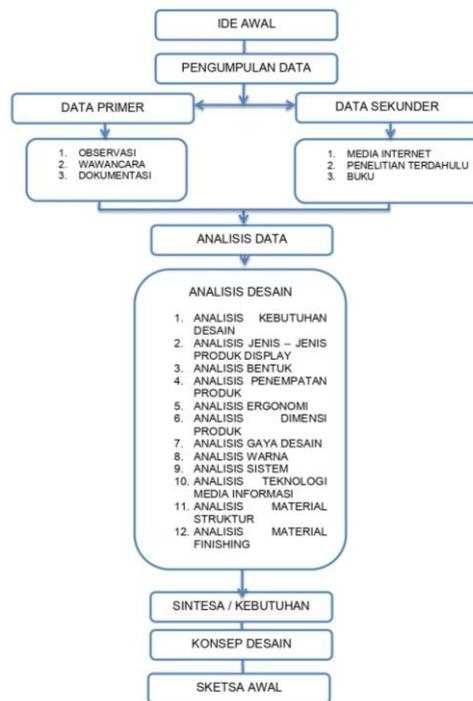
## 2.2. Kajian Teori

*Display* memiliki beberapa jenis, diantaranya *Window Display*, *Interior* dan *Exterior Display*, serta *Ensemble Displays* yang merupakan bentuk *interior displays* yang digunakan untuk satu set produk yang merupakan gabungan dari bermacam produk. Biasanya digunakan untuk produk satu set pakaian (sepatu, kaos kaki, celana, baju, dan jaket) (hestanto, 2018).

Menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2011: 57) Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu

## 3. Metode

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, pengumpulan data melalui kegiatan pengamatan (observasi) lapangan, serta melakukan wawancara kepada narasumber. Pendekatan ini bertujuan untuk meneliti permasalahan maupun kebutuhan dari pengguna yaitu pemilik distro dan konsumen distro serta melakukan analisis data berupa analisis desain.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Hasil

Produk yang dibuat pada penelitian ini yakni rak *display* dengan teknologi media informasi, sebagai alat bantu dalam memudahkan penyampaian informasi tentang produk yang sedang *didisplay* didalam rak kepada konsumen. Agar memudahkan rak *display* dapat dibawa kemana – mana, menggunakan sistem modular untuk memudahkan penggunaan rak dalam penyesuaian tata letak rak, serta menggunakan sistem *folding*.

### 4.2. Pembahasan

Pembuatan produk rak *display* ini melalui tahapan analisis sehingga menghasilkan sintesa, diantaranya:

#### **Kebutuhan:**

Pemasangan media digital sebagai alat bantu informasi, Perancangan media digital dalam bentuk video sebagai pemberi informasi yang meliputi deskripsi produk yang dijual dan promosi produk, Rancangan rak *display* yang mudah dibawa kemana – mana, Rancangan rak *display* yang mudah digunakan, Rancangan penggunaan material yang relatif murah dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama

#### **Jenis Display:**

*Ensemble display*, karena jenis *display* ini lebih mengutamakan tampilan satu set suatu pakaian, lebih nyaman dilihat dan juga ruang untuk menyajikan produk lebih luas dan lebih lengkap

#### **Bentuk**

Bentuk box landscape karena lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konsumen, bentuk box landscape akan lebih dapat menginformasikan produk – produk yang sedang disajikan didalam rak *display*.

#### **Warna**

Warna yang digunakan adalah hitam, peneliti memutuskan warna utama hitam berdasarkan wawancara segmentasi pasar CasualCultureco yakni kalangan remaja yang sudah bekerja ataupun yang masih sekolah. Warna coklat, peneliti menggunakan warna coklat sebagai warna pendukung

**Teknologi Media Informasi:**

*Liquid crystal display* dengan media monitor, kebutuhannya sebagai informasi produk yang sedang promosi dan sosial media CasualCultureco.

**Material**

Material Struktur menggunakan *Plywood* dan besi hollow sebagai material kerangka produk, Material Finishing menggunakan melamin karena pelitur tidak mudah pecah dan pelitur juga mudah dibersihkan sehingga perawatannya mudah dan tahan lama jika digunakan.

**Sistem:**

Modular dan folding agar dapat dilipat dan juga mudah untuk dibawa kemana – mana.

**Ergonomi:**

Berdasarkan data literatur kemiringan vertical yang direkomendasikan adalah 15 – 45 derajat, menyesuaikan dengan pandangan horizontal mata, maka akan diambil yang paling rendah yakni 15 derajat.

**Dimensi:**

Dari hasil analisis didapat tinggi dari rak *display* adalah 160cm yang merupakan batas rata – rata tertinggi dari jarak tinggi mata pada pria, dan memiliki panjang 170cm x lebar 70cm, untuk lebar tampilan *display* sekitar 40cm menggunakan lebar maksimal penglihatan dari kiri ke kanan.

**Konsep Desain**

Konsep yang akan diterapkan pada rancangan produk rak *display* ini adalah industrial, yang dapat memberikan tampilan berkesan setengah jadi yang terlihat unik, dengan sistem modular agar dapat berkesplorasi bentuk yang sesuai dengan kebutuhan dan sistem folding agar memudahkan untuk dibawa kemana – mana.



Gambar 2. Hasil Desain

## 5. Kesimpulan

### 5.1. Kesimpulan

Dari hasil observasi awal, peneliti menemukan desain rak *display* pakaian yang tidak mudah untuk dibawa kemana - mana. Dan kesimpulan dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan pemilik distro yakni, pemilik distro membutuhkan rak *display* yang informatif dan bisa dibawa kemana - mana, dari permasalahan tersebut peneliti melakukan analisis kebutuhan desain untuk menjawab permasalahan tersebut, dengan melakukan

analisis kebutuhan desain didapatkan perancangan produk rak *display* yang menggunakan bentuk box landscape dengan konsep desain industrial dengan sistem modular dan folding agar memudahkan penggunaan rak *display* serta membuat rak *display* bisa dibawa kemana – mana sesuai dengan kebutuhan *distribution store* CasualCultureco, dengan penelitian ini permasalahan yang dihadapi oleh CasualCultureco dapat diselesaikan dan dapat terpenuhi.

### 5.2. Saran

Penelitian Redesain Rak *Display* Portable Untuk Penyajian Pakaian *Distribution Store* Studi Kasus CasualCultureco ini masih memiliki beberapa kekurangan, yang perlu diteliti untuk lebih lanjut dikarenakan keterbatasan dalam teknologi yang digunakan kurang maksimal dalam tahap penelitian maka dari itu perlu pengembangan dan penelitian lebih lanjut agar produk rak *display* dapat dikembangkan beberapa fiturnya, seperti teknologi yang digunakan dalam penelitian ini Persamaan (matematika, misalnya) ditempatkan rata kiri dengan margin teks.

### Daftar pustaka

- [1] A. Priatama. "Pengertian Distro Sejarah Perkembangan Distro." <https://text-id.123dok.com/document/4yr0wg5jy-pengertian-distro-sejarah-perkembangan-distro.html> (accessed 17 November, 2021).
- [2] R. Harijono and G. Mulyono, *Perancangan Produk Interior Multifungsi Dan Adjustable Untuk Produk Pakaian, Sepatu Dan Tas* Surabaya, 2019.
- [3] O. Mukhtar and F. Wahmuda, "DESAIN RAK DISPLAY UNTUK PENERBIT ZIFATAMA 9." <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v9i2.177>," *Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, vol. 9, no. 2, p. 9, 2021, doi: <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v9i2.177>.
- [4] D. Novitasari and P. S. U. Putra, "PERANCANGAN PORTABLE ART DISPLAY STMIK STIKOM INDONESIA," *Patra*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: <https://doi.org/10.35886/patra.v2i1.57>.
- [5] W. Himawan, "KONSEP DESAIN PRODUK DISPLAY UNTUK PENYAJIAN ALAT PERKAKAS DI SWALAYAN ARGASARI," 2019.
- [6] A. N. R. Firmansyah and N. Adiani, "DESAIN DISPLAY MERCHANDISE IDOL GROUP KOREA TWICE," *Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, vol. 9, no. 2, p. 10, 2021, doi: <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v9i2.171>.