

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN *WARDROBE* UNTUK ANAK KOS DI

RUANGAN TERBATAS



Disusun oleh:
Paskal Matippanna
62190124

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

2025

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pasra Mahipana
NIM/NIP/NIDN : 62160124
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN WARDROBE UNTUK ANAK
KOS DI RUMAHAN TERBATAS

dengan ini menyatakan:

- bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.
- h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.

*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

DU TA WACANA

Yogyakarta, 25 Juni 2025

Mengetahui,

Drs. Purwanto, S.T., M.T.
NIDN/NIDK 0014116001

Yang menyatakan,

Paskal Matippana
NIM 621020124

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul :

PERANCANGAN DESAIN *WARDROBE* UNTUK ANAK KOS DI RUANGAN TERBATAS

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

Paskal Matippanna

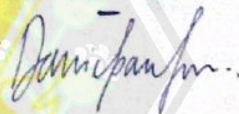
62190124

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 09 Juni 2025

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Drs. Purwanto, S.T., M.T. (Dosen Pembimbing 1)	1 
2. Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc. (Dosen Pembimbing 2)	2 
3. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. (Dosen Penguji 1)	3 
4. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. (Dosen Penguji 2)	4 

Yogyakarta, 30 Juni 2025

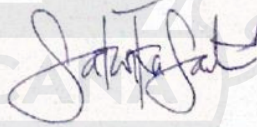
Disahkan oleh :

Dekan,

Ketua Program Studi,




Dr. Imelda Irmawati Damanik,
ST., M.A(UD).



Winta T. Satwikasanti, M. Sc.,
Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN DESAIN *WARDROBE* UNTUK ANAK KOS DI RUANGAN TERBATAS

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 karya pihak lain di Perguruan
Tinggi dan Instansi manapun,
kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana
mestinya.

jika dikemudian 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, 30 Juni 2025



Paskal Matippanna

62190124

DUOTA WACANA

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Perancangan Desain Wardrobe Untuk Anak Kos di Ruangan Terbatas*. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam meninjau berbagai permasalahan, menganalisis dan menghasilkan karya yang dilaporkan dalam bentuk tulis ilmiah. Dalam penulisan dan penyelesaian produk akhir sering kali menghadapi permasalahan yang menghambat, namun dengan bantuan beberapa pihak-pihak berikut penulisan dan produk akhir dapat terselesaikan. Oleh karena sebab itu, penulis mengucapkan trimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Purwanto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan Solusi dan dorongan moral dari awal hingga berakhirnya penulisan
2. Bapak Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi.
3. Bapak R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. selaku penguji 1 yang telah bersedia memberikan evaluasi sehingga penulis sadar akan kekurangan
4. Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. selaku penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran.
5. Keluarga besar yang selalu mendukung kebutuhan dana, waktu dan tenaga.
6. Teman-teman seperjuangan, terlebih untuk teman-teman Desain Produk Angkatan 2019 yang selalu mendukung, memberikan masukan dan dorongan mental.
7. Teman-teman kos Putra Gumuk yang mendukung dan membantu dalam pengerjaan tugas akhir.

DUTA WACANA

ABSTRAK
PERANCANGAN DESAIN *WARDROBE* UNTUK ANAK KOS
DI RUANGAN TERBATAS

Kos menjadi salah satu pilihan favorit mahasiswa dan pegawai sebagai tempat tinggal saat menempuh pendidikan maupun bekerja di luar kota. Tempat kos terbagi menjadi dua jenis, yaitu kos eksklusif dan kos ekonomis. Kos ekonomis memiliki luas ruangan $\pm 2 \times 3 - 2,5 \times 3$ meter dengan fasilitas terbatas. Kamar kos ekonomis rata-rata memiliki ukuran ruangan kecil, sehingga sangat susah bagi anak kos dalam mengatur barangnya seperti pakaian serta aktivitas terganggu karena permasalahan ruangan sempit. Permasalahan ini memberikan peluang dalam merancang lemari pakaian yang dapat dilepas pasang serta mendukung aktivitas anak kos. Ide gagasan yang muncul dari penelitian ini menekankan pada perancangan produk yang dapat digunakan di ruangan terbatas. Tujuan dari perancangan produk lemari pakaian ini yaitu membuat produk lemari pakaian *knock - down* yang dapat menyimpan baju dan juga mendukung aktivitas anak kos di dalam kamar kos dengan luas ruangan sempit. Metode penelitian ini menggunakan Rapid Etnografi, dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka data tersebut diolah menggunakan metode SCAMPER. Berdasarkan metode penelitian tersebut penulis mampu membuat produk lemari pakaian yang dapat mendukung aktivitas anak kos di ruangan terbatas. Produk yang dibuat menggunakan material utama multiplex dengan mix material triplex dan kayu. Produk *Chambre Stellaire* yang berfungsi sebagai lemari pakaian, meja dan kursi telah diuji coba oleh pengguna, seperti duduk, menaruh pakaian, dan belajar.

Kata kunci: anak kos, sempit, aktivitas, lemari pakaian, *knock – down*

ABSTRACT
DESIGN OF WARDROBE FOR BOARDERS IN
LIMITED SPACE

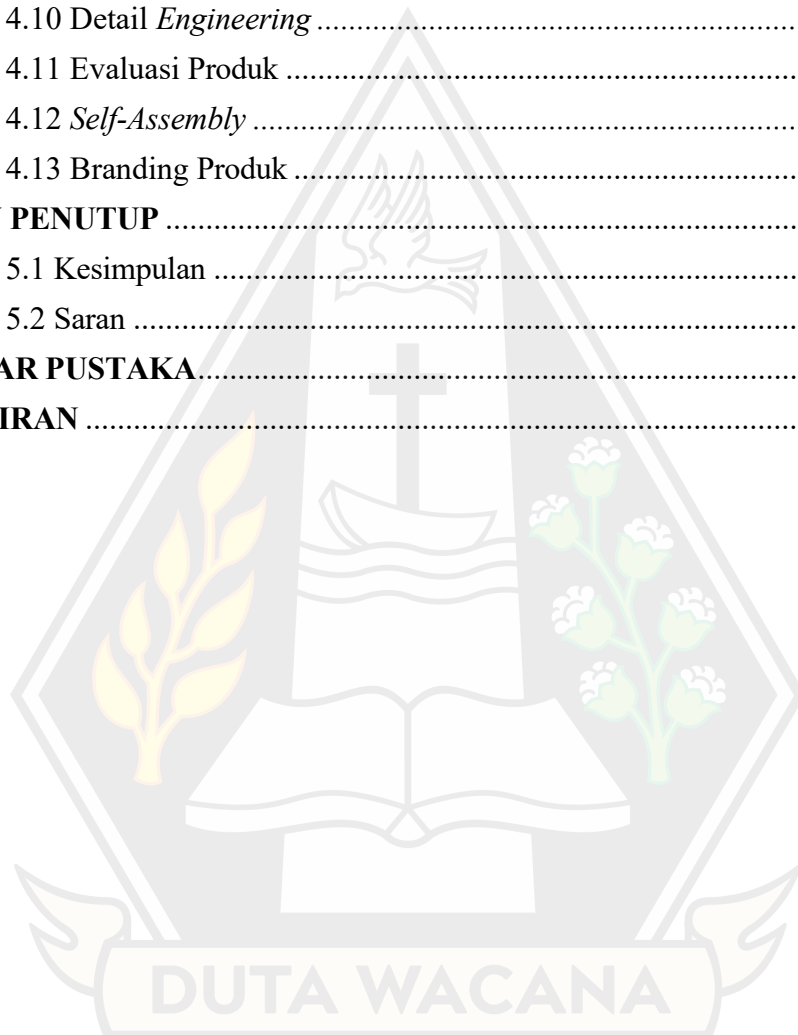
Boarding houses are one of the favorite choices for students and employees as a place to live while studying or working outside the city. Boarding houses are divided into two types, namely exclusive boarding houses and affordable boarding houses. Affordable boarding house have a room area of $\pm 2 \times 3$ - 2.5×3 meters with limited facilities. Affordable boarding rooms on average have small room sizes, making it very difficult for boarders to organize their belongings such as clothes, and activities are disrupted due to the problem of narrow rooms. This problem provides an opportunity to design a wardrobe that can be removed and reattached and supports the activities of boarders. The ideas that emerged from this study emphasize the design of products that can be used in limited spaces. The purpose of designing this wardrobe product is to create a knock-down wardrobe product that can store clothes and also support the activities of boarders in boarding rooms with narrow room areas. This research method uses Rapid Ethnography. The data will be processed using the SCAMPER method based on the results of the research that has been carried out. Based on the research method, the author can create a wardrobe product that can support the activities of boarding school children in limited space. The product uses multiplex as the primary material with a mix of triplex and wood materials. Chambre Stellaire products which functions as a wardrobes, tables, and chairs have been tested by user, such as sitting, putting on clothes, and studying.

Keywords: *boarders, narrow, activities, wardrobe, knock-down*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Diagram Alir	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 Kebutuhan Anak Kos	6
2.2 Wardrobe	6
2.3 Analisis Produk Sejenis	7
2.4 Jenis – Jenis Meja	9
2.5 Jenis – Jenis Material	11
2.6 <i>Design Thinking</i>	14
2.7 Kegiatan Anak Kos	14
2.8 Barang Anak Kos	16
2.9 Antropometri	18
2.10 <i>Knock-Down</i>	19
BAB III STUDI LAPANGAN	20
3.1 Data Lapangan	20
3.2 Pembahasan Hasil Penelitian	40
3.3 Arah Rekomendasi Desain	41
BAB IV USULAN RANCANGAN PRODUK	42
4.1 Problem Statement	42

4.2 Desain Brief	42
4.3 Atribut Produk.....	42
4.4 Image Board	44
4.5 SCAMPER	45
4.6 Iterasi.....	46
4.7 Purwarupa Model	51
4.8 Spesifikasi Produk.....	61
4.9 Percobaan Akhir.....	71
4.10 Detail <i>Engineering</i>	74
4.11 Evaluasi Produk	77
4.12 <i>Self-Assembly</i>	78
4.13 Branding Produk	83
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

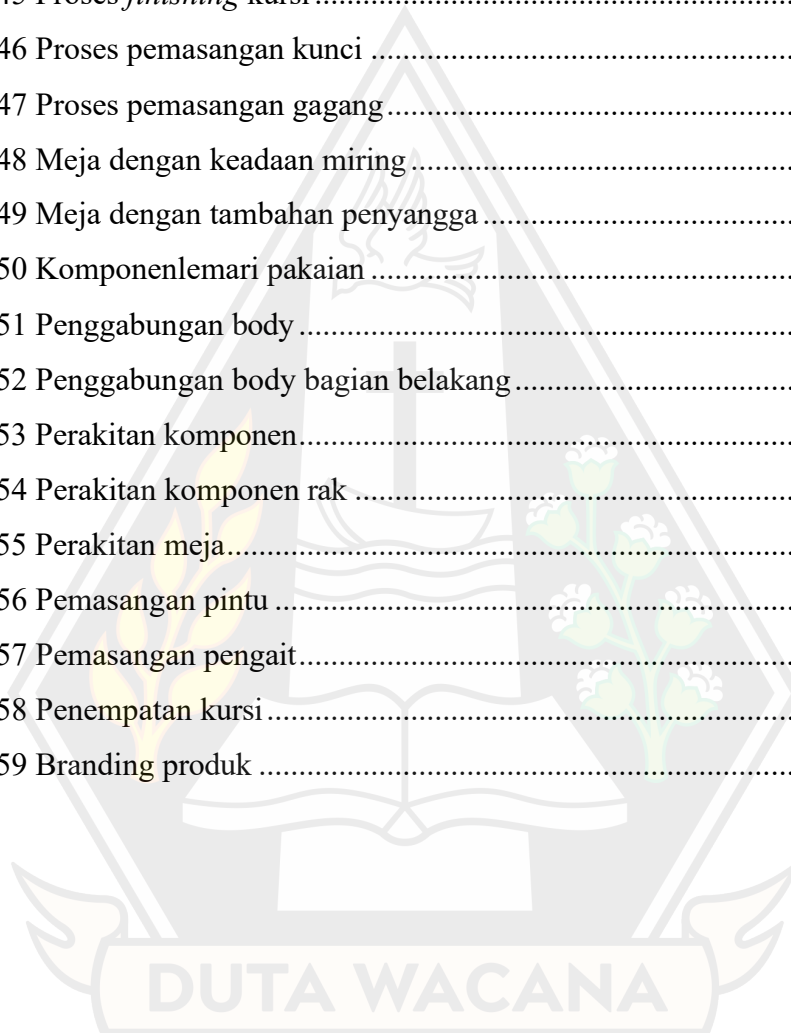


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Double Diamond	4
Gambar 1.2 Diagram Alir	5
Gambar 2.1 <i>Knock-down</i>	19
Gambar 3.1 Observasi Narasumber ke - 1	20
Gambar 3.2 Observasi Narasumber ke - 2	21
Gambar 3.3 Observasi Narasumber ke - 3	22
Gambar 3.4 Observasi Narasumber ke - 4	23
Gambar 3.5 Observasi Narasumber ke - 5	24
Gambar 3.6 Observasi Narasumber ke - 6	25
Gambar 3.7 Observasi Narasumber ke - 7	26
Gambar 3.8 Observasi Kos	30
Gambar 3.9 Observasi Ace Hardware Urip	31
Gambar 3.10 Lemari pakaian laci	32
Gambar 3.11 Lemari pakaian multi	32
Gambar 3.12 Lemari pakaian terbuka	33
Gambar 3.13 Lemari pakaian rak	33
Gambar 3.14 Bracket lipat besi	34
Gambar 3.15 Penyangga rak	34
Gambar 3.16 Sistem lipat kaki	35
Gambar 3.17 Ace Hardware Mall	35
Gambar 3.18 Lemari pakaian laci	36
Gambar 3.19 Lemari pakaian dengan laci	36
Gambar 3.20 Rak dengan sistem	37
Gambar 3.21 Lemari dengan pintu	37
Gambar 3.22 Informa Mall	38
Gambar 3.23 Lemari dengan rak	38
Gambar 3.24 Gantungan baju	39
Gambar 3.25 Penyangga rak	39
Gambar 4.1 Image Board	44
Gambar 4.2 Sketsa Produk 1	46
Gambar 4.3 Sketsa Produk 2	47

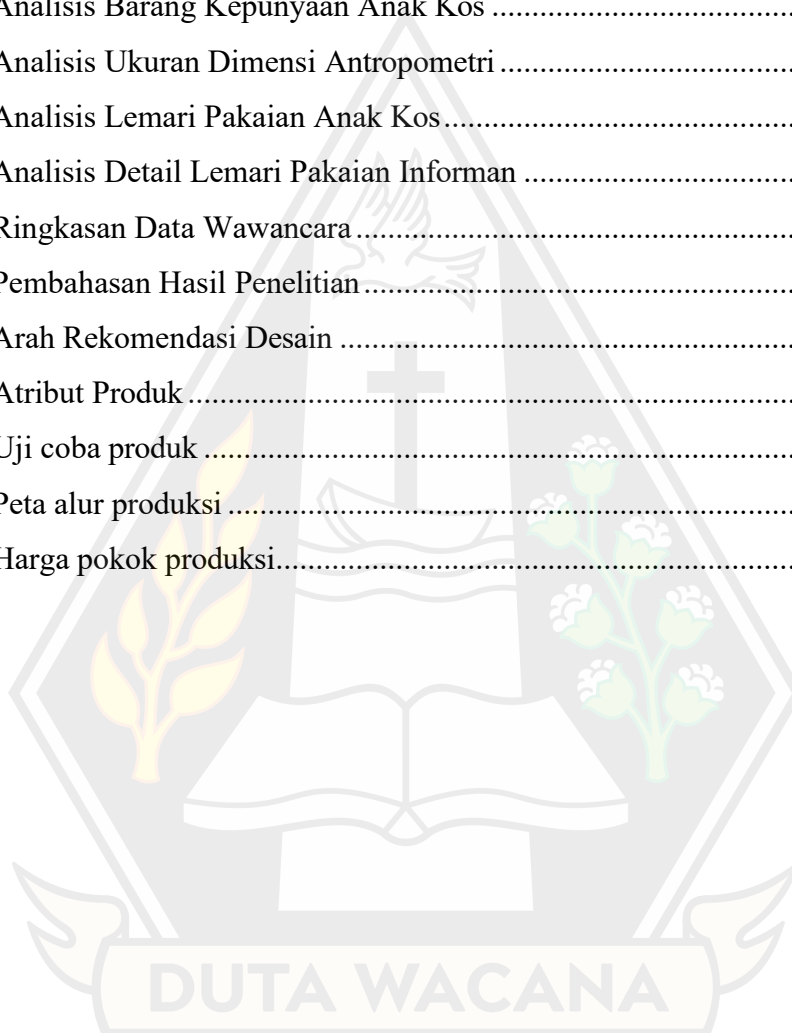
Gambar 4.4 Sketsa Final	48
Gambar 4.5 Sketsa penyangga rak.....	48
Gambar 4.6 Sketsa tempat gantungan.....	49
Gambar 4.7 Sketsa Kursi	49
Gambar 4.8 Sketsa meja	50
Gambar 4.9 Model lemari	51
Gambar 4.10 Progres pembuatan body	52
Gambar 4.11 Progres pembuatan pengait	53
Gambar 4.12 Progres pembuatan pintu.....	53
Gambar 4.13 Progres pemasangan pintu	54
Gambar 4.14 Rangka kursi.....	54
Gambar 4.15 Gambar kursi.....	55
Gambar 4.16 Gambar lemari	55
Gambar 4.17 Gambar lemari pakaian	56
Gambar 4.18 Gambar lemari pakaian	56
Gambar 4.19 Gambar lemari pakaian keseluruhan	57
Gambar 4.20 Gambar kerangka lemari	57
Gambar 4.21 Gambar kursi.....	58
Gambar 4.22 Gambar pemasangan gantungan	58
Gambar 4.23 Gambar lemari pakaian	59
Gambar 4.24 Gambar meja dan kaki meja.....	59
Gambar 4.25 Gambar lemari pakaian dengan meja lipat.....	60
Gambar 4.26 Gambar final lemari pakaian.....	61
Gambar 4.27 Proses pembuatan kaki meja	62
Gambar 4.28 Proses pembuatan rumah	63
Gambar 4.29 Proses pembuatan meja.....	63
Gambar 4.30 Proses pembuatan penahan kaki meja.....	64
Gambar 4.31 Proses pemasangan papan	64
Gambar 4.32 Proses pemasangan bracket.....	65
Gambar 4.33 Proses pemasangan rak	65
Gambar 4.34 Proses pemasangan gantungan baju	65
Gambar 4.35 Proses pemasangan rak ke-2	66
Gambar 4.36 Proses pemasangan pintu lemari	66
Gambar 4.37 Proses pemasangan cover bagian belakang	66

Gambar 4.38 Proses mengamplas bagian luar	67
Gambar 4.39 Proses mengamplas bagian dalam	67
Gambar 4.40 Proses <i>finishing</i> bagian luar	68
Gambar 4.41 Proses <i>finishing</i> bagian dalam.....	68
Gambar 4.42 Proses memotong multiplex.....	68
Gambar 4.43 Proses pembuatan kursi.....	69
Gambar 4.44 Proses mengamplas kursi	69
Gambar 4.45 Proses <i>finishing</i> kursi	69
Gambar 4.46 Proses pemasangan kunci	70
Gambar 4.47 Proses pemasangan gagang	70
Gambar 4.48 Meja dengan keadaan miring	78
Gambar 4.49 Meja dengan tambahan penyangga	78
Gambar 4.50 Komponenlemari pakaian	79
Gambar 4.51 Penggabungan body	79
Gambar 4.52 Penggabungan body bagian belakang	80
Gambar 4.53 Perakitan komponen.....	80
Gambar 4.54 Perakitan komponen rak	80
Gambar 4.55 Perakitan meja.....	81
Gambar 4.56 Pemasangan pintu	81
Gambar 4.57 Pemasangan pengait.....	82
Gambar 4.58 Penempatan kursi	82
Gambar 4.59 Branding produk	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Produk Sejenis	7
Tabel 2.2 Analisis Meja Lipat	10
Tabel 2.3 Analisis Jenis Material Kayu	11
Tabel 2.4 Analisis Jenis Material Alternatif	13
Tabel 2.5 Analisis Kegiatan Anak Kos.....	14
Tabel 2.6 Analisis Barang Kepunyaan Anak Kos	16
Tabel 2.7 Analisis Ukuran Dimensi Antropometri	18
Tabel 3.1 Analisis Lemari Pakaian Anak Kos.....	27
Tabel 3.2 Analisis Detail Lemari Pakaian Informan	29
Tabel 3.3 Ringkasan Data Wawancara	29
Tabel 3.4 Pembahasan Hasil Penelitian	40
Tabel 3.5 Arah Rekomendasi Desain	41
Tabel 4.1 Atribut Produk	43
Tabel 4.2 Uji coba produk	71
Tabel 4.3 Peta alur produksi	74
Tabel 4.3 Harga pokok produksi.....	77



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seseorang yang hidup secara mandiri dan menyewa sebuah kamar untuk menjadi tempat tinggal adalah istilah untuk anak kos. Anak kos hidup sendiri dan jauh dari keluarga, oleh karena itu mereka dituntut untuk hidup secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tantangan yang dihadapi anak kos yaitu mengatur pakaian, kamar kos memiliki ruangan terbatas yang menyulitkan para penyewanya dalam mengatur baju mereka, ruangan terbatas menjadi permasalahan dikarenakan tidak adanya tempat untuk menaruh barang, sirkulasi kurang nyaman, dan kurangnya tempat untuk menyimpan barang (Hanindya & Anggraini, 2020), oleh karena itu anak kos memerlukan sebuah *wardrobe*. Menurut buku *Tampil Memukau dengan Storage (Rak Penyimpanan)*, *wardrobe* adalah sebuah peralatan yang berfungsi untuk menyimpan pakaian yang terkait dengan gaya hidup atau *style* seseorang (Vina & Adelia, 2019).

Harga sewa kos sangat mempengaruhi luas ruangan yang didapatkan, fasilitas yang tersedia serta kelengkapan peralatan yang tersedia. Harga kost ± Rp. 300.000,00 – Rp. 500.000,00 mendapatkan luas ruangan ± 2x3 – 2,5x3 meter dan perlengkapan kost yang terbatas (Fawzia et al., 2023). Seringkali dengan harga tersebut, perlengkapan seperti *wardrobe* tidak tersedia dan tidak jarang juga ada *wardrobe* yang tersedia akan tetapi sekedarnya saja. Permasalahan ruangan yang terbatas serta desain *wardrobe* yang tepat untuk anak kos menjadi fokus penelitian peneliti,

Ruangan terbatas menjadi salah satu permasalahan bagi penghuni kos dalam mengatur perabotannya. Keterbatasan ruangan sangat mempengaruhi mobilitas, emosi, kenyamanan, dan aktivitas para penghuni kos. Melihat baju berantakan mempengaruhi emosi seseorang seperti emosi stress atau kebingungan dapat muncul apabila berada di kamar kost yang berantakan. Hal ini dapat memicu sulitnya berkonsentrasi dan timbulnya perasaan tidak nyaman dalam beraktivitas. Kamar kos yang berantakan dapat membuat emosi seseorang tidak stabil yang dapat menyebabkan kemalasan, menurunnya kemampuan manajemen dan mengganggu kegiatan sehari-hari.

Malas adalah salah satu gaya hidup anak kos, malas adalah sikap individu yang pasif dan tidak memiliki semangat dalam beraktivitas. Malas adalah akibat dari kelalaian dan indisipliner seseorang, bukan faktor keturunan. Sikap malas akan muncul apabila anak kost terbiasa menaruh bajunya sembarangan, perilaku tersebut dapat menimbulkan dampak negatif seperti rusaknya pakaian, kebingungan dalam mencari pakaian, ruangan berantakan, stress, dan pemborosan waktu dalam mencari pakaian. Karena permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain *wardrobe* untuk menata pakaian agar dapat tersimpan secara rapi dan tertata (Putri, 2021)

Wardrobe sangat dibutuhkan oleh anak kos terutama dengan kondisi luas ruangan kos yang terbatas. Lemari pakaian memudahkan anak kos untuk menata pakaian dan barang-barang mereka seperti baju, celana, kaos kaki, dan barang pribadi anak kos. Lemari pakaian yang dapat digunakan oleh anak kos dengan luas ruangan terbatas harus *compact*, memiliki gantungan baju, memiliki laci atau rak untuk menyimpan pakaian dan barang pribadi mereka serta mendukung aktivitas lain anak kos.

1.2 Rumus Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Merancang desain wardrobe yang tepat untuk mengorganisasi pakaian anak kos dengan ukuran ruangan $\pm 2 \times 3 - 2,5 \times 3$ meter, serta dapat menunjang aktivitas lain anak kos didalam kamar kos.

1.3 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dan manfaat perancangan yang diperoleh dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Tujuan:

Merancang desain *wardrobe* yang diperlukan anak kos untuk mengorganisasi pakaian agar tertata secara rapi di ruangan kos yang terbatas

Manfaat:

- Merancang model desain *wardrobe* yang dapat memudahkan anak kos dalam mengatur pakaian
- Merancang *wardrobe* yang dapat menunjang aktivitas anak kos di dalam kamar kos
- Acuan produk sejenis dalam inovasi produk serupa

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup digunakan untuk menetapkan fokus pembahasan penelitian.

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

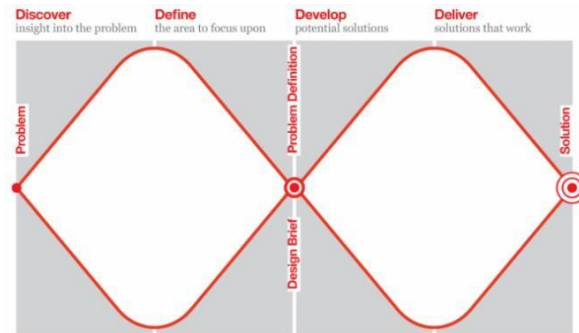
1. Lokasi penelitian di sekitar Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta
2. Perancangan pengembangan desain dirancang untuk anak kos dengan kriteria ruangan terbatas dan sesuai kebutuhan.
3. Survey lapangan terbatas pada penghuni kos sekitar Kecamatan Gondokusuman

1.5 Metode Desain

• Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Double Diamond*, metode ini digunakan dan diperkenalkan oleh *British Design Council* dan termasuk dalam kategori *design thinking*. Metode ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan dan mencari solusi dari sebuah permasalahan. Metode ini memiliki empat tahap yaitu *discover*, *define*, *develop*, *deliver* (Indarti, 2020)

Metode ini diawali dengan mencari inspirasi dan informasi sebanyak mungkin dari narasumber, mencari informasi baru dan penting melalui observasi pengguna, pemetaan ide, dan literatur. Setelah tahap tersebut desainer menentukan fokus permasalahan yang telah teridentifikasi dan menentukan prioritas penelitian. Tahap selanjutnya yaitu prototyping, guna menguji data yang telah didapatkan. Tahap terakhir yaitu saran, prototipe telah diperbaharui, dan produk sudah final.



Gambar 1.1 Diagram *Double Diamond*
(Sumber: <https://darmawanaji.com/empat-tahap-design-thinking>, 2024)

Metode penelitian ini juga menggunakan metode Rapid Etnografi untuk memperjelas tujuan dari penelitian, metode penelitian Rapid Etnografi bertujuan untuk mencari permasalahan pokok yang sering dijumpai oleh pengguna selama menaruh pakaian. Data yang telah digunakan didapatkan dengan cara tinjauan literatur, observasi, dan wawancara secara langsung dengan penghuni kos.

• Metode Perancangan

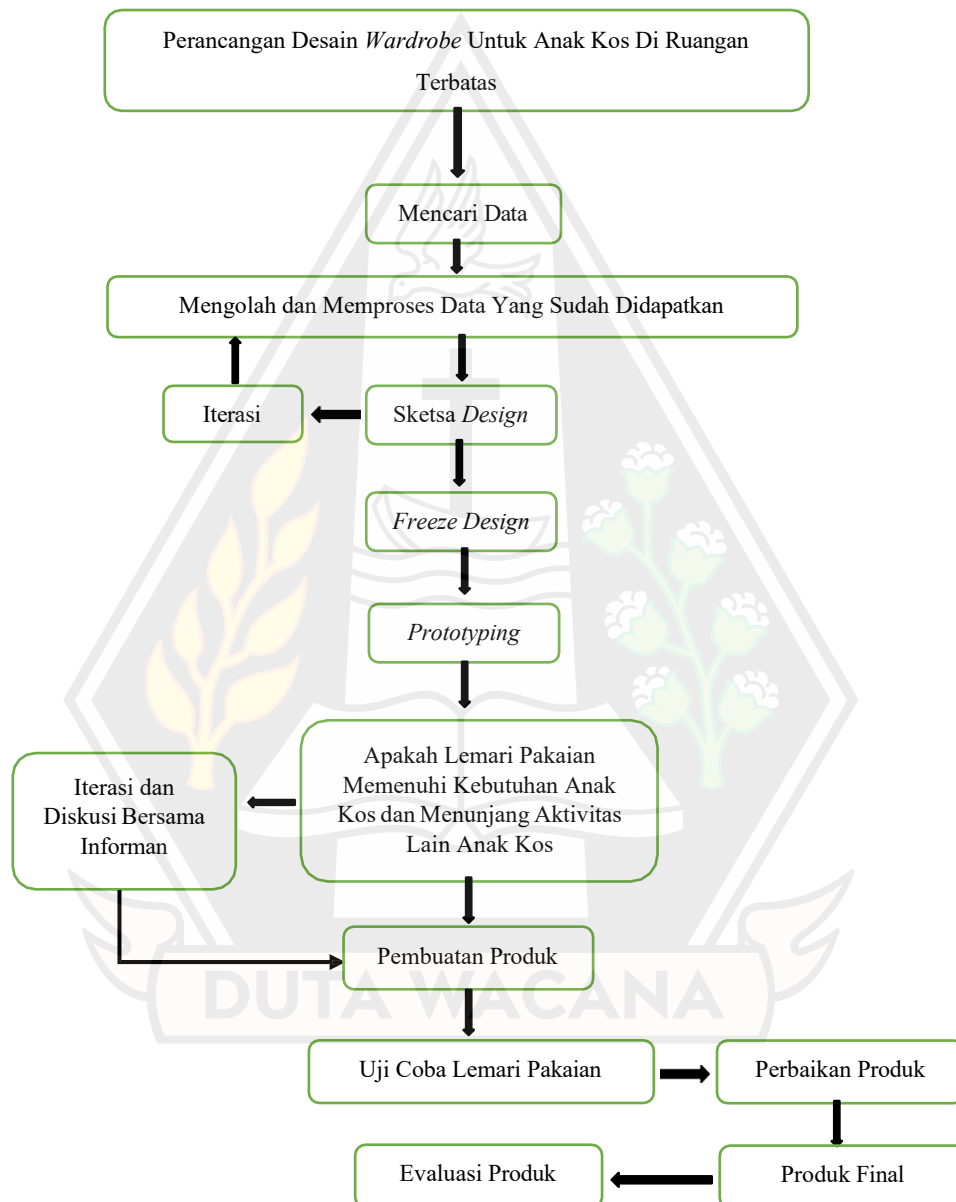
Dari data yang sudah diperoleh kemudian akan dilakukan analisis menggunakan metode SCAMPER yang terdiri dari *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate dan Rearrange* (Sariffuddin et al., 2021). Orientasi dari metode SCAMPER yaitu menciptakan sebuah produk berbasis pada ide kreatif yang muncul dari permasalahan baik secara perorangan maupun kelompok. Berikut pembahasan metode SCAMPER:

- *Substitute* (Mengganti), mencari sebuah Solusi alternatif dari aspek material, desain, bentuk untuk dijadikan pilihan
- *Combine* (Menggabungkan), mencari sebuah kombinasi dari segi aspek desain dan material yang memungkinkan dikembangkan
- *Adapt* (Menyesuaikan), menyesuaikan konsep dan diadaptasikan kedalam perancangan produk yang akan dikembangkan
- *Put to Another Use* (Kegunaan Lainnya), mencari fungsi yang memungkinkan produk yang dikembangkan dapat digunakan untuk kegiatan lainnya.
- *Eliminate* (Menghapus), menghilangkan fungsi yang dirasa tidak penting untuk mencari ide lain dari gagasan utama

- *Rearrange* (Menyusun Kembali), Menyusun ulang gagasan yang sudah ada untuk mencari tahu kelebihan dan kekurangan dari ide dan gagasan yang digunakan.

1.6 Diagram Alir

Diagram alir meliputi kegiatan dan tahapan yang digunakan untuk melakukan seluruh aktivitas dan proses desain Tugas Akhir. Jadwal pelaksanaan dapat disesuaikan dengan jadwal pelaksanaan TA periode tahun ajaran 2023/2024.



Gambar 1.2 Diagram Alir
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam proses penelitian hingga perancangan produk akhir adalah, Pengguna anak kos memiliki berbagai aktivitas dalam kegiatan harian di dalam kamar kos, mulai dari menonton film, bermain game, memasak, membaca atau menulis, melakukan aktivitas *hobby*, dan membersihkan kamar kos. Anak kos memerlukan produk yang dapat mendukung aktivitas mereka dengan kondisi ruangan terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, kesimpulan dari perancangan produk ini adalah sebagai berikut:

- Anak kos dapat melakukan aktivitasnya di dalam kamar kos dengan produk lemari pakaian dengan meja lipat, produk tidak memerlukan ruangan yang luas yang sangat cocok dengan kondisi narasumber
- Narasumber dapat memanfaatkan kursi untuk beraktivitas dan juga sebagai tempat penyimpanan tambahan.
- Narasumber dapat menggantung atau menyimpan pakaian sesuai dengan kategori formal maupun informal.
- Meja lipat sangat tepat disatukan dengan lemari pakaian. Hal ini dapat memaksimalkan pemanfaatan ruangan kos yang sempit guna mendukung kegiatan anak kos di dalam kamar kos.

Dari kesimpulan yang diuraikan sebelumnya, anak kos dapat memanfaatkan lemari pakaian tersebut di ruangan terbatas dan juga lemari pakaian ini dapat menunjang aktivitas anak kos di dalam kamar kosnya.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran untuk pengembangan produk lemari pakaian dalam bentuk apapun selanjutnya:

- Lemari pakaian dapat menggunakan material lain, disesuaikan dengan target pasar dan kebutuhan calon pengguna
- Perusahaan pembuat furniture atau pengrajin dapat menyesuaikan konsep desain atau memodifikasi beberapa part tertentu sesuai dengan kebutuhan
- Warna lemari pakaian dapat dikreasikan sesuaikan agar lebih menarik
- Dapat menambahkan bantalan busa pada kursi

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. (2020, Maret 01). *8 Kegiatan yang Bisa Dilakukan Untuk Mengusir Jenuh saat Mager di Kost*. <https://rencanamu.id/post/kehidupan-mahasiswa/8-kegiatan-yang-bisa-dilakukan-untuk-mengusir-jenuh-saat-mager-di-kost>
- Fawzia, I., Andini Dila, N., & Ramadhan, M. (2023). Jurnal Rivet (Riset dan Inovasi Teknologi) *Komparasi Harga Sewa Dan Fasilitas Kamar Kost Mahasiswa Putra Dan Putri Di Banjarbaru*. In *Universitas Dharma Andalas* (Vol. 3, Issue 01).
- Hanindya, I., & Anggraini, L. (2020). *Kajian Permasalahan Yang Sering Terjadi Pada Hunian Sempit*.
- Homeprep. (2023, September 29). *5 Material Furniture yang Perlu Kamu Ketahui*. <https://www.homprep.com/id/post/5-material-furniture>
- Indarti. (2020). *Metode Proses Desain Dalam Penciptaan Produk Fashion Dan Tekstil*. In *Indarti / Journal of Fashion and Textile Design Unesa* (Vol. 1).
- Nabilah, K. (2021, Maret 06). *Rekomendasi 5 Furniture Minimalis Multifungsi untuk Anak Kos*. <https://sarae.id/rekomendasi-furniture-minimalis-multifungsi-untuk-anak-kos/>
- Nugraha, A., Hutomo, R., & Hermawan B. P. Program Studi Rekayasa Teknologi Manufaktur Politeknik ATMI Surakarta, S. (2023). *Pengembangan Dan Perancangan Desain Clothes Cabinet Pt. Atmi Solo Dengan Sistem Knock-Down*.
- pashouses. (2023, May 15). *12 Inspirasi Desain Lemari Pakaian Minimalis Untuk Kamar Tidur Sempit*. <https://pashouses.id/pages/panduan/living/desain-lemari-pakaian/>
- Pratomo, A. B. (2024). *Pengembangan Meja Belajar Portable Dengan Sistem Dua Lapis Untuk Mempermudah Aktivitas Mahasiswa Kost (Studi Kasus: Kos Putra Khusus Mahasiswa Ibu Mardiana)*.
- Putra, W. W. (2020, September 04). *Jenis Kayu Yang Tepat Untuk Pembuatan Furniture*. <https://binus.ac.id/malang/2020/09/jenis-kayu-yang-tepat-untuk-pembuatan-furniture/>
- Putri, R. K. (2021). *Hubungan Sikap Malas dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa*. <https://doi.org/10.31234/osf.io/s7rqv>
- Salsabila, J. A., Putri, S. A., & Zulkarnain, T. (2021). *Perancangan Lemari Pakaian Modular Untuk Meningkatkan Efisiensi Ruang (Studi Kasus Kamar Tidur Ukuran 3x3 Di Perumahan Taman Raya Tahap 3, Batam) Modular Wardrobe Design to Increase Space Efficiency (Case Study Bedroom Size 3x3 In Taman Raya Housing Phase 3, Batam)*. 8(5).

- Sarifuddin, M., Isnarto, I., & Wiyanto, W. (2021). Unnes Journal of Mathematics Education Research Students' *Critical Thinking Ability Reviewed Learning Styles in Learning with SCAMPER Method the Assisted by E-Module*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(2), 188–194. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Utomo, Y. N. (2022, November 17). *Anak Kos Wajib Punya 10 Barang Ini di Kamarnya!!*. <https://osc.medcom.id/community/anak-kos-wajib-punya-10-barang-ini-di-kamarnya-4577>
- Vina, A., & Adelia, I (Ed.). (2019). *Tampil Memukau Dengan Storage (Rak Penyimpanan)*
- Wolniak, R. (2017). *The Design Thinking method and its stages*. *Systemy wspomagania w inżynierii produkcji*, 6(6), 247-255.
- Yuri, A. (2023, September 22). *Mengenal Antropometri: Pengertian, Sejarah, dan Fungsi*. <https://soloabadi.com/mengenal-antropometri-pengertian-sejarah-dan-fungsi/>

