

TUGAS AKHIR

“ SARANA DISPLAY UNTUK KOLEKTOR SEPATU ”



Disusun Oleh:

THOMMAS ARNOLD FERDINANDUS

24070065

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

2015

TUGAS AKHIR

“ SARANA DISPLAY UNTUK KOLEKTOR SEPATU ”



Disusun Oleh:

THOMMAS ARNOLD FERDINANDUS

24070065

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

2015

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul:

Sarana *Display* untuk Kolektor Sepatu.

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

Thomas Arnold Ferdinandus

24.07.0065

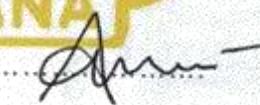
Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitek dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,

Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain pada tanggal 13 – 08 – 2015

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Chrismastuti Nur, S.Ds. (Dosen Pembimbing I)	: 1. 
2. Drs. Purwanto, S.T, M.T. (Dosen Pembimbing II)	: 2. 
3. Kristian Oentoro, S.Ds, M.Ds. (Dosen Penguji I)	: 3. 
4. Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI. (Dosen Penguji II)	: 4. 

Yogyakarta, Agustus 2015

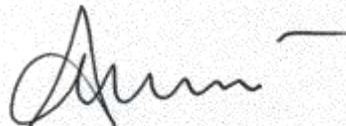
Disahkan oleh:

Dekan,

Ketua Program Studi,



Dr. -Ing. Wiyatiningsih, ST., MT



Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:

Sarana Display untuk Kolektor Sepatu.

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 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, 13 Agustus 2015

DUTA WACANA



Thommas Arnold Ferdinandus

24.07.0065

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Yesus atas kasih karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul

Sarana *Display* untuk Kolektor Sepatu.

Semua ini tidak terlepas dari peran beberapa pihak yang telah membantu saya selama menjalani tugas akhir. Dengan ini saya ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan kuliah saya.
2. Orang tua saya sendiri yang banyak sekali menyupport saya dari segi financial dan doa serta semangat yang tak pernah padam.
3. Novy Linasari yang selalu mendampingi saya dan selalu memberi support yang tiada habisnya untuk tugas akhir saya ini.
4. Bu Chrisma selaku dosen pembimbing satu saya yang telah membimbing dan memberikan solusi serta ide-ide untuk produk saya.
5. Pak Purwanto selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing tugas akhir saya hingga akhir
6. Parkiran ngejaman beserta anggotanya, dari sanalah saya bisa melanjutkan kuliah saya dan memenuhi kebutuhan sehari-hari
7. Linda Hoftman yang memberikan saya banyak sekali pengalaman tentang interior dan telah memberikan dan mempercayakan kepada saya untuk merenovasi dan mentata ulang rumahnya.
8. Otakatik Creative Workshop yang telah menyediakan tempat untuk saya singgah dan berkreasi.
9. Yohanes Sigit yang telah membantu saya dalam penggarapan video dan memberikan ide – ide untuk produk saya.
10. Ivan atau yang akrab kita panggil pakde, yang telah membantu saya dengan memberikan solusi-solusi desain.
11. Feri Santoso yang membantu saya dalam memberikan solusi desain.
12. Nikolaus yang selalu menemani saya dalam pengerjaan produk.
13. Ario Wicaksono yang telah bersedia menjadi user saya dalam penelitian.
14. Elico yang selalu membantu saya di kala gundah gulana.

15. Bengkel mebel Bang Berto Kulon Progo yang membantu saya dalam proses produksi produk saya.
16. Electric White yang selalu mensuplay keelektronikan untuk saya
17. Enrico, Enduro Rider Community yang selalu memberi support untuk saya menyelesaikan kuliah.
18. Warung cepo yang membantu saya menghilangkan stress di saat saya tidak menemukan solusi untuk sebuah masalah.

Dan masih banyak lagi teman dan pihak-pihak yang membantu saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Demikian laporan ini dibuat, semoga dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dan berguna bagi kita. Sangat penulis sadari akan adanya kelemahan dan kekurangan di dalam laporan ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar dapat memperbaiki di masa depan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAKSI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pernyataan Desain.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5. Batasan Produk.....	4
1.6. Metode Desain	4
BAB II STUDI PUSTAKA	
2.1 Sejarah Sepatu dan Perkembangan Sepatu.....	7
2.2. Alasan Orang Mengoleksi Sepatu.....	9
2.3. Jenis Bahan Sepatu.....	11
2.4. Menata / Mendisplay Produk.....	15
2.4.1. Pengertian Menata Produk	15
2.4.2. Tujuan <i>Display</i>	16
2.4.3. Jenis <i>Display</i>	16
2.4.4. Sarana Penunjang <i>Display</i>	18
2.4.5. Syarat <i>Display</i> yang Baik	19
2.4.6. Pengelompokan dan Pengklasifikasian Produk.....	20
2.4.7 SOP (<i>Standart Operating Procedure</i>) Penataan Produk.....	21
2.4.7.1. Label harga.....	21

2.4.7.2 Address Card.....	22
2.4.7.3. Display	22
2.5. Ergonomi Kerja Mengangkat Barang.....	24
2.5.1. Standar Manual Handling Menurut <i>Health Safety Executive</i> 2012.....	24
2.5.2. Cara pemindahan pada aktivitas mendorong (pushing) dan menarik (pulling) beban.....	27
2.5.3. Aturan tambahan yang perlu diperhatikan terkait batas beban angkat.....	29

BAB III KAJIAN PENGGUNA, PRODUK, DAN LINGKUNGAN

3.1. Profil Objek Penelitian.....	30
3.2. Alur Kegiatan Membersihkan Sepatu.....	31
3.2.1. Persiapan Perawatan Sepatu.....	32
3.2.2. Melakukan Proses Perawatan.....	32
3.2.3. Membawa sepatu keluar ruangan untuk diangin-anginkan.....	33
3.2.4. Menata Sepatu untuk Diangin-anginkan.....	33
3.2.5. Membawa Kembali Masuk Ruangan Koleksi Sepatu yang Sudah Kering.....	34
3.2.6. Menyimpan Kembali Koleksi Sepatu.....	34
3.3. Alur Kegiatan Mempersiapkan Pameran Fesien.....	35
3.3.1. Memasukkan Sepatu ke Dalam <i>Box</i>	36
3.3.2. Membawa Sepatu ke Dalam Mobil.....	36
3.3.3. Menata <i>Box</i> Sepatu di Dalam Mobil.....	37
3.3.4. Mengeluarkan <i>Box</i> dari Dalam Mobil	37

3.3.5. Mengeluarkan Sepatu dari <i>Box</i> dan Menatanya.....	38
3.4. Analisa kegiatan dan kajian masalah.....	38
3.5 Analisa Produk yang Sudah Ada.	41
3.6. Kesimpulan	49

BAB IV KONSEP PRODUK BARU DAN PENGEMBANGAN GAGASAN

4.1. Desain Problem.....	50
4.2. Desain Brief.....	50
4.3 Tujuan dan Manfaat.....	50
4.4 Positioning Produk.....	51
4.4.1 Demografi.....	51
4.4.2 Psikografi.....	51
4.5. Pohon Tujuan.....	51
4.6 Spesifikasi Performa	52
4.7. Atribut Produk.....	53
4.8. Blocking.....	55
4.9. Zoning.....	56
4.10. Image Board.....	57
4.11. Sketsa Gagasan.....	60
4.12. Sketsa Terpilih.....	60
4.13. Uji Coba Model.....	61
4.14. Sistematika Penggunaan Produk.....	61

BAB V PERWUJUDAN KARYA

5.1. Gambar Teknik.....	63
-------------------------	----

5.2. Gambar 3D	69
5.3. Proses Produksi.....	70
5.4. Purwarupa Produk Baru	71
5.5. Uji Coba Produk Baru.....	72

DAFTAR PUSTAKA

©UKDW

ABSTRAK

Perancangan produk ini merupakan dasar dari sebuah perkembangan sepatu yang semakin lama semakin berkembang dan dalam perkembangannya sepatu semakin banyak varian bahan, model, jenis, dan harga. Seiring berjalannya waktu sepatu banyak dijadikan benda koleksi dan bisnis yang tentunya memerlukan perawatan khusus dan pendisplayan yang menarik. Menjadi kolektor sepatu tak semudah yang dibayangkan, permasalahan yang terjadi di lapangan adalah disaat pemindah tempatan sepatu ketika perawatan dan pameran, selain itu perlunya sarana display dan tempat penyimpanan yang tepat. Dengan melihat permasalahan tadi perancangan produk ini bertujuan untuk memberi kepraktisan bagi kolektor sepatu untuk merawat, memindah tempatkan sepatu, dan mendisplay sepatu dengan baik. Dalam perwujudan dan pengembangan gagasan pada produk ini di dasari oleh beberapa metode yaitu kualitatif dan scamper. Dengan menggunakan metode tesebut didapatkan sebuah desain “box yang mampu di bongkar pasang untuk keperluan pendisplayan, penyimpanan dan pemindah tempatan sepatu bagi kolektor”. Produk baru diberi nama “Z Box” dan telah melalui ujicoba dan mampu menjawab segala permasalahan yang terjadi pada kegiatan mengkoleksi sepatu.

ABSTRAK

Perancangan produk ini merupakan dasar dari sebuah perkembangan sepatu yang semakin lama semakin berkembang dan dalam perkembangannya sepatu semakin banyak varian bahan, model, jenis, dan harga. Seiring berjalannya waktu sepatu banyak dijadikan benda koleksi dan bisnis yang tentunya memerlukan perawatan khusus dan pendisplayan yang menarik. Menjadi kolektor sepatu tak semudah yang dibayangkan, permasalahan yang terjadi di lapangan adalah disaat pemindah tempatan sepatu ketika perawatan dan pameran, selain itu perlunya sarana display dan tempat penyimpanan yang tepat. Dengan melihat permasalahan tadi perancangan produk ini bertujuan untuk memberi kepraktisan bagi kolektor sepatu untuk merawat, memindah tempatkan sepatu, dan mendisplay sepatu dengan baik. Dalam perwujudan dan pengembangan gagasan pada produk ini di dasari oleh beberapa metode yaitu kualitatif dan scamper. Dengan menggunakan metode tesebut didapatkan sebuah desain “box yang mampu di bongkar pasang untuk keperluan pendisplayan, penyimpanan dan pemindah tempatan sepatu bagi kolektor”. Produk baru diberi nama “Z Box” dan telah melalui ujicoba dan mampu menjawab segala permasalahan yang terjadi pada kegiatan mengkoleksi sepatu.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Hobi atau kegemaran bisa mengalahkan kebutuhan primer (Sudarto,2008). Hal ini menunjukkan bahwa kegemaran atau hobi bukan hanya sebatas pelepas penat atau sekedar mengalihkan perhatian sementara seseorang dari kegiatan rutin sehari-harinya. Menurut ilmu ekonomi kebutuhan primer manusia meliputi; sandang, pangan, dan papan. Sedangkan hobi atau bisa disebut rekreasi masuk dalam kategori kebutuhan tersier. Akan tetapi dewasa ini, banyak pehobi yang rela mengeluarkan banyak uangnya untuk sekedar menghidupi hobi. Hobi yang cenderung banyak mengeluarkan biaya adalah hobi mengoleksi barang tertentu. Untuk pehobi koleksi barang antik bisa saja mengeluarkan uang sedikit jika mau berburu di pasar loak, akan tetapi ada kalanya pula pehobi harus membeli dari kolektor lain yang harganya bisa berlipat ganda dari harga yang ada di pasar loak. Hal ini memperhitungkan dari kualitas dan tingkat kelangkaannya tentunya.

Boleh saja menghidupi hobi, akan tetapi alangkah baiknya jika menghidupi hobi yang juga menghidupi (Ari,2011). Dalam artian hobi yang sehat adalah hobi yang juga bisa menghasilkan pendapatan. Hobi mengoleksi barang tertentu adalah salah satu hobi yang bisa dijadikan sumber pendapatan. Sebab pehobi mengoleksi atau kolektor pasti akan banyak bertemu dengan banyak orang yang memiliki hobi yang sama. Dalam perjumpaan itulah peluang terciptanya rupiah bisa didapatkan. Sebab dalam perjumpaan tersebut tak jarang bisa terjadi pertukaran barang, tukar tambah, atau bahkan transaksi jual beli.

Salah satu hobi mengoleksi yang sudah merambah ke kalangan mahasiswa adalah hobi mengoleksi sepatu. Sepatu memang sangat akrab dengan kebutuhan manusia sehari-hari sebagai alas kaki. akan tetapi jenis sepatu dan juga corak sepatu yang dipakai tentu saja menyesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Sedangkan model sepatu yang tak pernah surut peminatnya di kalangan mahasiswa salah satunya adalah sepatu model *sneakers*. Sepatu dengan kesan santai, penuh warna yang segar, dan juga elastis ini digemari karena memberikan kesan anak muda yang fleksibel. Popularitas model sepatu ini juga dipengaruhi oleh idola kawula muda seperti atlet basket, pemain musik, atau bahkan juga aktor film.

Sehingga cara berpakaian mereka pun menjadi kiblat. Sepatu *sneakers* pun tak kalah dengan model sepatu yang berbahan kulit yang harganya bisa mencapai ratusan ribu bahkan jutaan rupiah karena beberapa produsen sepatu juga mengeluarkan edisi tertentu (*limited edition*) yang biasanya diproduksi dalam jumlah terbatas. Dari model yang terbatas inilah kelangkaan muncul dan bersamaan itu pula peluang usaha muncul.

Kepercayaan diri tentunya akan meningkat ketika menggunakan sepatu asli yang pada dasarnya diproduksi terbatas atau *limited edition*. Oleh sebab itu bagi para kolektor sepatu yang memiliki koleksi sepatu langka ini pasti akan menjual dalam kondisi setengah pakai tapi tampilan baru (*second but looks like new*). Karena kondisi inilah perawatan sepatu untuk sekedar membersihkan, mengangin-anginkan, dan juga memajang sepatu selalu dilakukan untuk menjaga koleksinya tetap dalam kondisi baik.

Pada penelitian lebih lanjut, didapati bahwa Rio/selanjutnya disebut pengguna yang menggeluti hobi yang menghidupi yakni mengoleksi sepatu *sneakers*. Dalam melakukan hobinya tersebut *user* mengoleksi sepatu *limited edition* yang langka di pasaran. Hobi ini digeluti dengan tujuan kegemarannya tersebut tidak terlalu menguras tabungan tapi tetap bisa memiliki barang yang banyak dicari orang. Untuk pemasaran atau agar sirkulasi koleksinya lancar, pengguna sering mengikuti pameran-pameran bertemakan fesyen sampai dengan *garage sale event*. Dengan begitu, pengguna akan membawa koleksinya ke tempat acara dan menggelar koleksinya untuk dipajang. Dalam sekali pameran, pengguna biasanya membawa 10-15 pasang sepatu. Tentu saja pengguna mengalami banyak kendala pada saat akan membawa maupun saat akan memajang koleksinya. Sebelum berangkat *user* harus memasukkan masing-masing sepatu ke dalam *box*, kemudian di tempat pameran harus mengeluarkannya kembali untuk dipajang. Termasuk dalam cara pemajangan/*display*, pengguna juga harus memajang koleksinya agar terlihat menarik dan memacu niat pelanggan untuk mampir ke lapaknya dan kemudian membeli. Akan tetapi tidak berhenti di situ saja, pada kesehariannya pengguna melakukan perawatan terhadap koleksi sepatunya agar terjaga kualitasnya. Sehingga koleksinya akan tetap tampil baik ketika dipakai maupun saat dipajang di pameran.

Proses perawatan untuk sepatu jenis *sneakers* ini tergolong tidak rumit karena cukup hanya dengan menyikat permukaan sepatu dengan sikat yang halus dan menggunakan air sabun khusus sepatu. Kemudian mengangin-anginkannya di tempat yang teduh. Akan tetapi

jika proses pembersihan ini terjadi pada 20 pasang sepatu koleksinya, maka pengguna akan membuang waktu hanya untuk memindahkan sepatu sebelum atau sesudah dibersihkan yang tentunya akan dilakukan di luar ruangan.

Dengan demikian, hendaknya pada kegiatan mengoleksi dan menjual sepatu yang dilakukan pengguna ini dibutuhkan sarana bantu yang dapat meringankan kerja pengguna dalam merawat, memindahkan, juga sekaligus menarik minat pembeli saat koleksinya dipajang.

1.2.Rumusan Masalah

Dari penelitian lapangan untuk mencari kemampuan jangkauan dari pengguna dalam berkegiatan ditemukan beberapa masalah sebagai berikut :

- Kebutuhan sarana dalam pemindahan sepatu saat penjemuran, berkaitan dengan jumlah sepatu yang dapat diangkut dalam sekali jalan.
- Kebutuhan akan media *display* yang dapat menarik perhatian saat ada orang yang berkunjung melihat sepatu koleksinya, berkaitan dengan bentuk dan estetika.
- Kebutuhan akan kemampuan daya tampung media *display*, berkaitan dengan jumlah sepatu yang mampu dipajang dalam satu media *display*.

1.3.Pernyataan Desain

Sarana *display* sepatu yang mampu dibongkar pasang untuk kebutuhan pemindahtempatan sepatu. Untuk pria dan wanita usia 20 tahun - 35 tahun yang hobi mengoleksi sepatu, yang penempatannya di dalam ruangan / kamar dengan tujuan untuk memudahkan pehobi ini dalam melakukan perawatan sepatu koleksinya yang ditinjau dari proses penjemuran sepatu dan juga memiliki manfaat dalam segi penghematan waktu dan tenaga saat penjemuran juga saat memajang koleksinya ketika pameran.

1.4.Tujuan dan Manfaat

Sarana yang di usulkan di atas bertujuan untuk :

- Menghemat waktu dan tenaga saat sepatu harus dijemur dan dibersihkan, karena dalam sekali bawa pengguna hanya mampu membawa 2 pasang sepatu.

- Mampu memaparkan dan memamerkan sepatu yang dipajang dengan baik seperti yang di harapkan.
- Mudah dan praktis ketika sepatu-sepatu tersebut harus berpindah tempat.

Adapun manfaat dari sarana yang di usulkan yaitu :

- Mempersingkat waktu dalam hal pemindahtempatan sepatu.
- Tatanan sepatu lebih rapi dan mampu memunculkan pesona *elegant* dari sepatu yang dipamerkan, dilihat dari jarak dan cara penataan sepatu.
- Memunculkan daya tarik orang yang berkunjung ke kamar pajangnya maupun saat mengikuti pameran dengan kesan yang ditampilkan oleh media *display*.

1.5.Batasan Produk

Batasan produk didapat dari hasil kesimpulan penelitian yang sudah dilakukan, yaitu :

- Memberikan kepraktisan dalam pemindahtempatan sepatu, yang biasa hanya dapat membawa 2 pasang sepatu ini mampu membawa 8 pasang sekaligus
- Mampu menyimpan serta memajang 16 buah sepatu dengan baik.
- Ditempatkan di dalam ruangan.
- Terdapat engsel-engsel sebagai media bantu bongkar pasang .
- Bentuk yang atraktif mampu menarik perhatian orang yang melihat koleksinya.

1.6.Metode Desain

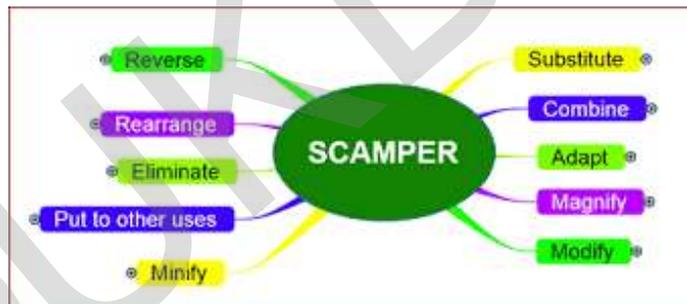
- Penelitian kualitatif



Gambar 1.1. Ilustrasi Penelitian Kualitatif

Penelitian dilakukan di rumah pehobi koleksi sepatu untuk melihat serta mengetahui kegiatan dan kebiasaan *user* dalam merawat sepatu koleksinya sehari-hari.

- Scamper



Gambar 1.2. Gambar Scamper

Merupakan metode yang diambil dari beberapa kekurangan dan kelebihan existing produk. Pada metode ini ada beberapa bagian yang ditambahkan atau dikurangkan bahkan dapat digabungkan untuk mewujudkan sarana ini, agar semakin lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

- Metode *User Centered Design*



Gambar 1.3. Gambar USD

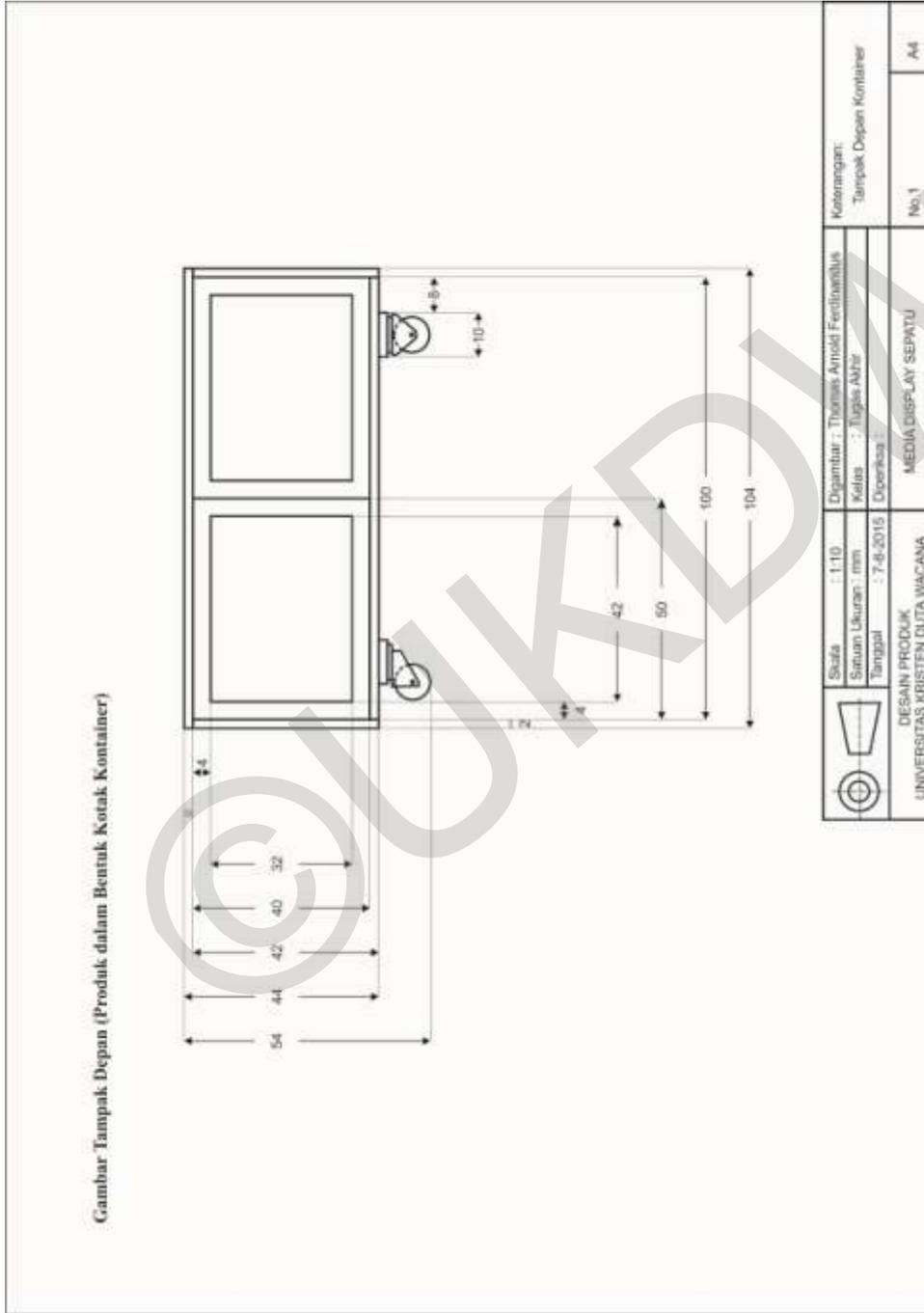
Dalam penelitian ini metode ini proses dimulai dari perencanaan, kemudian penelitian, dilanjutkan ke proses desain, untuk selanjutnya diadaptasikan pada pengguna maupun lingkungannya, dan terakhir adalah evaluasi. Proses desain ini dilakukan agar proses terjadi secara runtut dan membuahkan hasil yang maksimal.

- Eksperimen Kelayakan Fungsi Produk

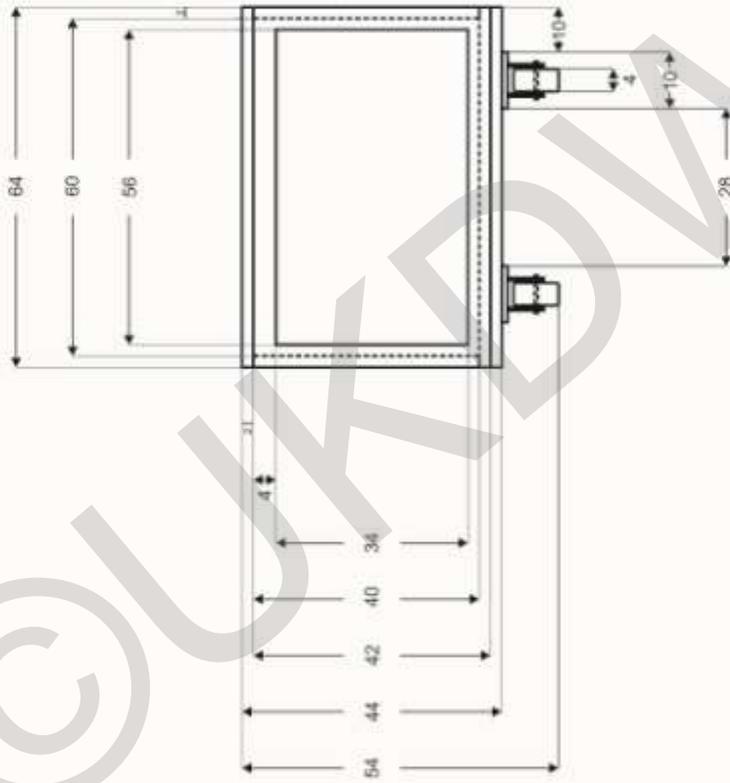
Eksperimen ini dilakukan dengan menguji model yang akan digunakan langsung oleh target pengguna untuk melihat apakah model telah berfungsi dengan baik seperti rencana

BAB V PERWUJUDAN KARYA

5.1. Gambar Teknik

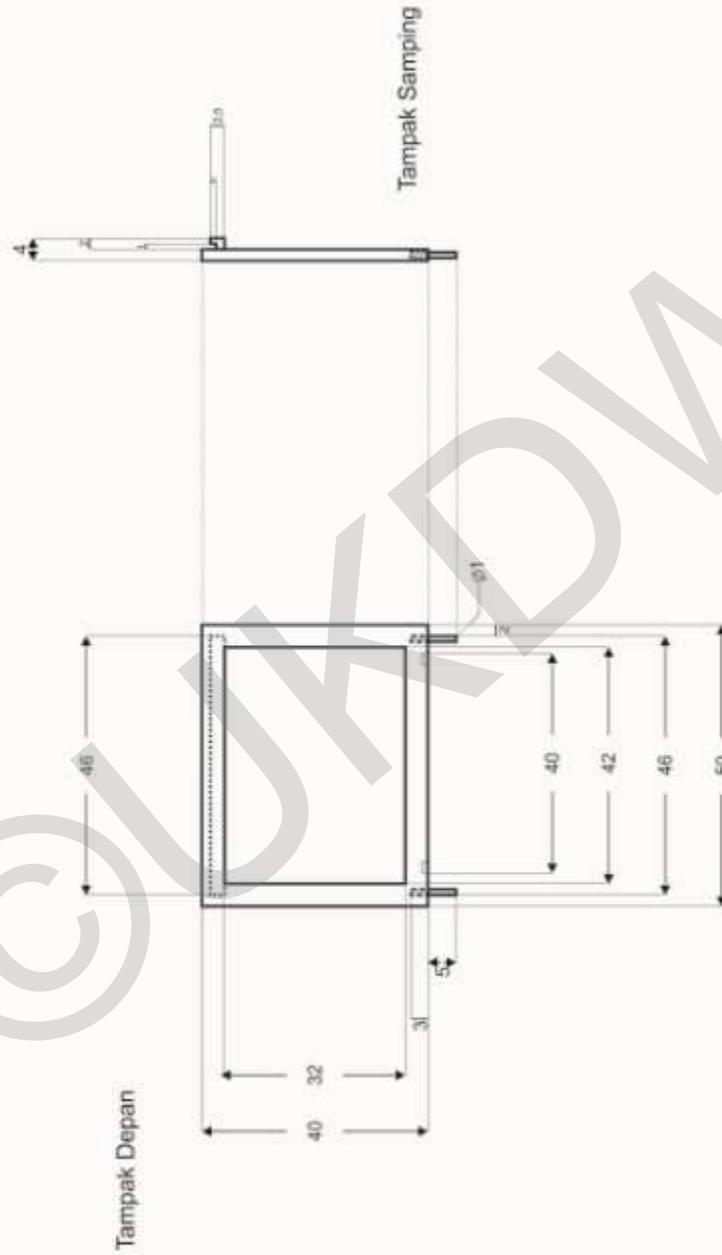


Gambar Tampak Samping (Produk dalam Bentuk Kotak Kontainer)



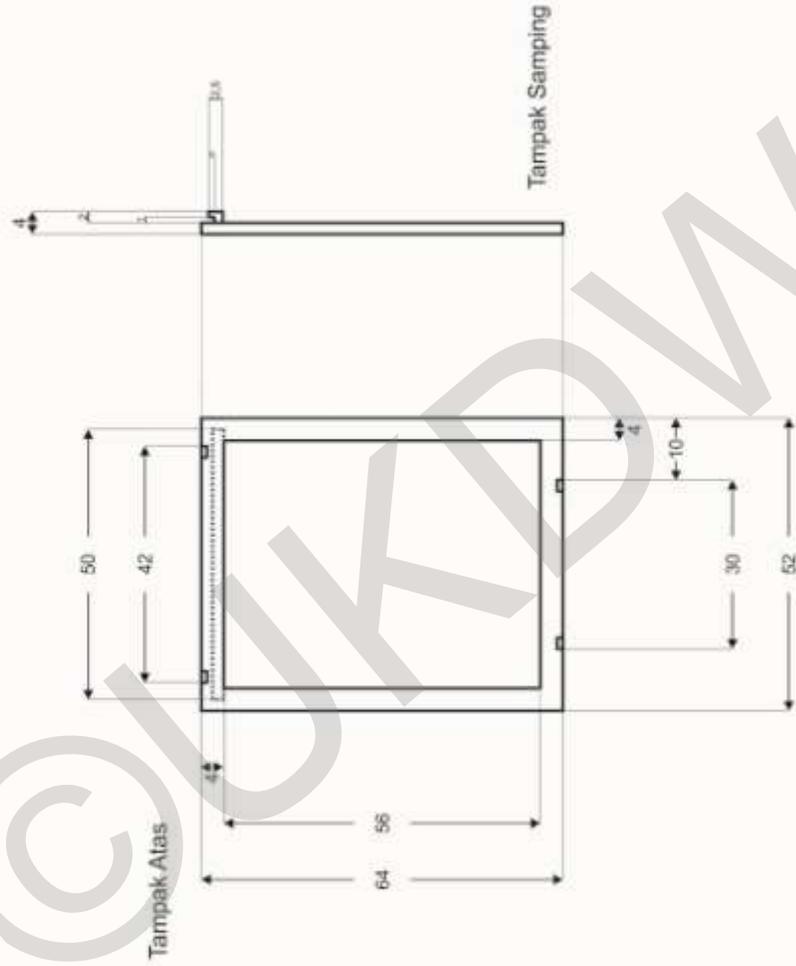
	Skala : 1:10	Digambar : Thomas Arnold Ferdinandus	Keterangan: Tampak Samping Kontainer
	Satuan Ukuran : mm	Kelas : Tugas Akhir	
	Tanggal : 7-8-2015	Diperiksa :	
DESAIN PRODUK UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA		MEDIA DISPLAY SEPATU	
No. 2			A4

Gambar Tutup Depan dan Belakang



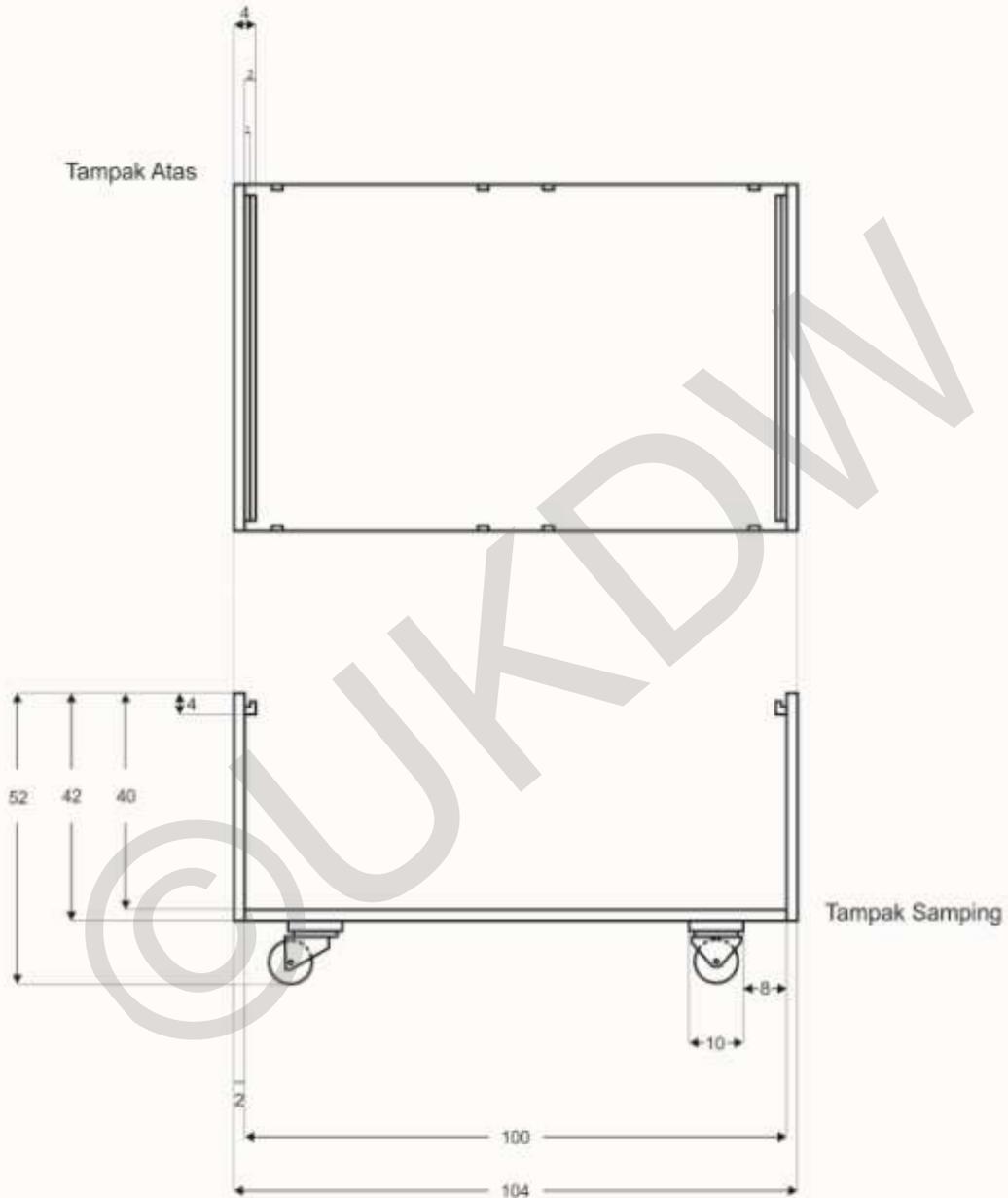
	Skala : 1:10	Digambar : Thomas Arnold Ferdinandus	Keterangan: Gambar Tutup Depan dan Belakang (4 buah)
	Satuan Ukuran : mm	Kelas : Tugas Akhir	
	Tanggal : 7-8-2015	Diperiksa :	No. 3
DESAIN PRODUK UNIVERSITAS KRISTEN DUITA WACANA.		MEDIA DISPLAY SEPATU	
			A4

Gambar Tutup Bagian Atas



	Skala : 1:10	Digambar : Thomas Arnold Ferdinandus	Keterangan: Gambar Tutup Atas
	Satuan Ukuran : mm	Kelas : Tugas Akhir	
	Tanggal : 7-8-2015	Diperiksa :	
DESAIN PRODUK UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA.		MEDIA DISPLAY SEPATU	
			Nb.4
			A4

Gambar Alas Sekaligus Tutup Samping



	Skala : 1:10	Digambar : Thomas Arnold Ferdinandus	Keterangan: Gambar Alas Sekaligus Tutup Samping		
	Satuan Ukuran : mm	Kelas : Tugas Akhir			
	Tanggal : 7-8-2015	Diperiksa :			
DESAIN PRODUK UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA		MEDIA DISPLAY SEPATU		No. 5	A4

Gambar Separator Sepatu



 DESAIN PRODUK UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA	Skala : 1:10 Satuan Ukuran : mm Tanggal : 7-8-2015	Digambar : Thomas Arnold Ferdinandus Kelas : Tugas Akhir Diserahkan :	Keterangan: Gambar Separator Sepatu
	MEDIA DISPLAY SEPATU		No.6
			A4

5.2. Gambar 3D



Gambar 5.1. Gambar 3D produk akhir

5.3. Proses Produksi

Proses produksi dilakukan di bengkel mebel “Sabarto” yang beralamat di dusun Karangasem, Kedungsari, Pengasih, Kulon Progo. Proses produksi berjalan selama 10hari.



Penyerutan/ penghalusan



Memotong sesuai pola



Pengepresan papan



Pisau profil untuk membuat rel



Penghalusan papan



Pemotongan papan

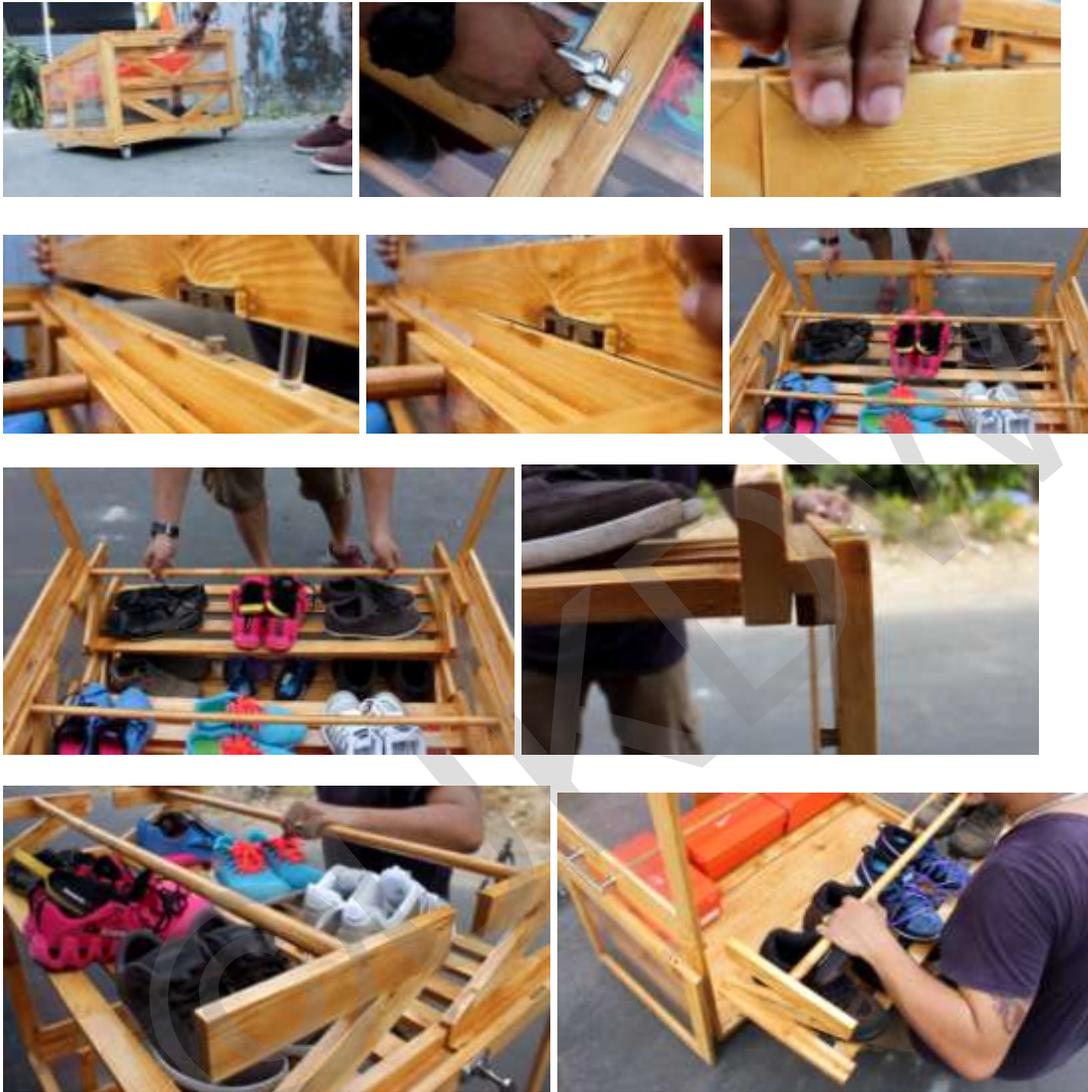


Proses Perakitan dan Finishing

5.4. Purwarupa Produk Baru



5.5. Uji Coba Produk Baru





DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ari Rudi. 2011. *Hobi Menghidupi Hobi*. Bandung: Arah Media.
- Drs. K Soekarno. 2000. *Dasar dasar Manajemen*. Jakarta: Penerbit M ISWAR
- Hall Joseph Sparkes, *The Book of the Feet: A History of Boots and Shoes*. New York: Forgotten Books
- Panero Julius, Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Whitney, New York
- Pheasant, S. 1991. *Ergonomic Work and Health*. Aspen Publisher Inc, Maryland USA.
- Sudarto. 2008. *Hobi dan Peruntungan*. Jakarta: Jatayu.

Website:

- <http://agilfadillah.blogspot.com/2014/10/penataan-produk-dan-tujuan-display.html>
diakses 27 April 2015
- <http://www.Serbasepatu online.blogspot.com>
- Sam, Arianto. 2008. Pengertian Fasilitas Belajar. (<http://sobatbaru.blogspot.com/2008/10/pengertian-fasilitas-belajar.html>), diakses 25 Maret 2015