

Desain *Fitting Room* Untuk Pedagang Pakaian Di Pasar Kaget (Studi Kasus : Lapangan Albatros Sidoarjo)

Umi Lailatul Chikmiah¹, Ratna Puspitasari²
Jurusan Desain Produk, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya^{1,2}
e- mail : *chikmiah.umilailatul@gmail.com*

ABSTRACT

The fitting room is a dressing room that is used to try clothes. The room fittings for the market are shocked not yet available, so buyers cannot try clothes that will be purchased correctly. This affects the risk of the buyer to exchange the clothes he has bought. The researcher designed a fitting room specifically for clothing sellers in the market. This research uses design analysis methods. The method of data collection in this study is the mixing method, which uses quantitative and qualitative methods. Researchers conducted primary data searches in three places, namely Sidoarjo Albatros Field, Field Beside Surabaya Grand Mosque and Royal Plaza Surabaya. The researcher analyzed to produce synthesis as a reference for making fitting room products. The design concept of this product is industrialist and functional. The results of this study are a fitting room with a size of 100 x 80 x 220 cm. The system used is portable in fittings room, adjustable on the frame and folding on the base. This fitting room can be folded into a suitcase measuring 80 x 24 x 50 cm if it is not being used. The feature in fitting room is there are 3 coat hangers, a bag, and a mirror, a 4 watt LED light that comes with the on and off button. On the right and left side of the fitting room, there is a logo as the product identity.

Keywords: *Design, Fitting Room, Shock Market.*

ABSTRAK

Fitting room merupakan kamar ganti yang digunakan untuk mencoba pakaian. *Fitting room* untuk pasar kaget belum tersedia, sehingga pembeli tidak dapat mencoba pakaian yang akan dibeli dengan benar. Hal tersebut berpengaruh terhadap risiko pembeli untuk menukarkan pakaian yang telah dibelinya. Peneliti mendesain *fitting room* yang dikhususkan untuk penjual pakaian di pasar kaget. Penelitian ini menggunakan metode analisis desain. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah *mix method*, yaitu menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Peneliti melakukan pencarian data primer di tiga tempat yaitu Lapangan Albatros Sidoarjo, Lapangan Samping Masjid Agung Surabaya dan Royal Plaza Surabaya. Peneliti melakukan analisis menghasilkan sintesa sebagai acuan dalam pembuatan produk *fitting room*. Konsep desain dari produk ini adalah industrialis dan fungsional. Hasil penelitian ini adalah sebuah *fitting room* dengan ukuran 100 x 80 x 220 cm. Sistem yang digunakan adalah sistem portabel pada *fitting room*, *adjustable* pada rangka dan *folding* pada alas. *fitting room* ini dapat dilipat menjadi koper dengan ukuran 80 x 24 x 50 cm jika tidak sedang digunakan. Fitur pada *fitting room* adalah terdapat 3 gantungan baju, tas dan cermin, lampu LED 4 watt yang dilengkapi tombol hidup dan mati. Pada bagian samping kanan dan kiri *fitting room* terdapat logo sebagai identitas produk.

Kata kunci : *Desain, Fitting Room, Pasar Kaget.*

PENDAHULUAN

Pasar kaget yang berada di kawasan lapangan albatros Sidoarjo menjual berbagai macam kebutuhan. Besar lapak yang terdapat pada pasar ini bervariasi, mulai dari ukuran 3 x 4 meter, 3 x 5 meter, 3 x 6 meter, hingga 4 x 6 meter. Penjual mengatakan, saat proses pembelian, pembeli tidak mencoba pakaiannya terlebih dahulu. Pembeli hanya memperkirakan apakah pakaian tersebut cukup untuk dipakainya atau tidak. Alhasil, banyak pembeli yang mengembalikan pakaian yang dibelinya untuk ditukarkan dengan pakaian yang cukup dipakai. Dalam kurun waktu satu minggu biasanya terdapat 1 atau 2 orang pembeli yang menukarkan baju yang telah dibelinya. Sehingga penjual sedikit mengalami kerugian karena kualitas pakaian menjadi berkurang dan pakaian menjadi kusut. Meskipun demikian, penjual tidak menyediakan fasilitas *fitting room* dikarenakan *fitting room* yang berkembang di pasaran masih kurang efisien dan

cukup sulit untuk dibawa menggunakan kendaraan yang biasa penjual gunakan. Dari hasil wawancara dengan pembeli, peneliti mendapatkan data bahwa pembeli merasa repot jika harus ke tempat penjual untuk menukarkan pakaian yang dibelinya jika pakaian tersebut tidak cukup untuk dipakai. Hal tersebut dikarenakan penjual tidak selalu berada di tempat yang sama. Dalam hal ini, kebutuhan yang sangat penting namun jarang dijumpai di pasar kaget adalah kebutuhan akan *fitting room*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diharapkan penelitian ini akan memberikan sebuah solusi bagi pedagang baju di pasar kaget yang memerlukan sebuah *fitting room* guna membantu pembeli dalam mengambil keputusan pembelian. Selain itu, dengan adanya *fitting room* ini dapat berfungsi untuk lebih menarik konsumen melalui layanan mencoba pakaian sebelum membeli.

TINJAUAN PUSTAKA

Jenis *Fitting Room*

Berikut ini beberapa jenis *fitting room*[1]:

1. *2 Wall room*
Fitting room yang menggunakan 2 dinding sebagai rangka pembentuk ruangnya.
2. *3 wall room*
Fitting room yang menggunakan 3 dinding sebagai rangka pembentuk ruangnya.
3. *4 wall room*
Fitting room yang menggunakan 4 dinding sebagai rangka pembentuk ruangnya.

Sistem

1. Sistem Pengunci
 - a. *Zipper*
Zipper atau yang biasa disebut sebagai resleting. Benda tersebut merupakan penutup pakaian atau tas yang berupa deretan gerigi yang terbuat dari logam atau plastik[2].
 - b. *Velcro*

Kain perekat *Velcro* merupakan sebuah rangkaian bahan tekstil yang terdiri dari dua bagian yang dapat menyatu jika dipertemukan. Komponen pertama terdiri dari bagian yang kasar seperti pengait, sementara bagian yang lainnya sekilas seperti rambut halus[3].

2. Sistem Portabel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Portabel berarti mudah dibawa - bawa, mudah dijinjing. *Portables are everywhere. They are small, compact, easy to carry, lightweight, mobile and hand held. Portable, per definition found online, means a product that is easily or conveniently transported, convenient for carrying, built to withstand movement, and it also includes devices that can be simply dismantled and reassembled. It also means compact, convenient, easily carried, handy, light, lightweight, manageable, movable, portability*[4].

Ergonomi

Ergonomi didefinisikan sebagai suatu disiplin yang mengkaji keterbatasan, kelebihan, serta karakteristik manusia, dan memanfaatkan informasi tersebut dalam merancang produk, mesin, fasilitas, lingkungan, dan bahkan system kerja, dengan tujuan utama tercapainya kualitas kerja yang terbaik tanpa mengabaikan aspek kesehatan, keselamatan, serta kenyamanan manusia penggunaannya[5].

Berikut ini merupakan data antropometri yang dibutuhkan dalam menentukan ukuran *fitting room*[6]:

Tabel 1. Data Antropometri pada *Fitting Room*

No.	Keterangan	5th	50th	95th	SD
1	Tinggi tubuh	129.46	153.85	178.23	14.82
2	Lebar bahu bagian atas	25.37	34.01	42.65	5.25

3	Lebar pinggul	24.96	32.69	40.42	4.7
4	Panjang bahu-genggaman tangan ke depan	44.87	58.16	71.45	8.08
5	Panjang rentangan siku	57.05	83.47	109.88	16.06
6	Tinggi genggaman tangan ke atas dalam posisi berdiri	143.24	183.71	224.17	24.6

Note : http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri, diakses pada 25 Oktober 2018 pukul 01:20 WIB

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mix method* yaitu mengkombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui wawancara, observasi serta menganalisis berdasarkan sumber literatur jurnal, buku. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner dengan menggunakan skala likert dan penyebaran kuesioner secara visual. Alat analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis desain yaitu menganalisis produk dari segi jenis, bentuk, warna, sistem, material, ergonomi serta pencahayaan.

Peneliti melakukan identifikasi masalah dengan cara menemukan fakta yang terjadi di lapangan albatross Sidoarjo, lapangan samping masjid agung Surabaya dan Royal Plaza Surabaya mengenai kondisi pasar kaget di lapangan dan fakta tentang permasalahan yang dihadapi pembeli dan penjual saat melakukan proses pembelian maupun penjualan pakaian di pasar kaget dengan cara menyebarkan kuesioner, melakukan wawancara, observasi, dokumentasi objek dan pengumpulan data antropometri. Data sekunder juga diperlukan peneliti sebagai pelengkap data yang didapatkan dari jurnal, buku, artikel, internet, dan katalog

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Desain

Analisis desain dilakukan peneliti dengan cara menganalisis bentuk, warna, sistem, material, ergonomi, teknologi, dan kebutuhan desain dari *fitting room*.

Analisis Sistem

Dari hasil observasi, wawancara, kuesioner dan data literatur menerangkan bahwa desain *fitting room* diharapkan dapat dibongkar pasang dalam memudahkan untuk mobilitas, waktu pemasangan yang kurang dari 10 menit dan memiliki sistem pengunci yang mudah untuk diaplikasikan. Berikut analisisnya :

Tabel 2. Analisis Sistem pada *Fitting Room*

No	Material	Keterangan	Analisis
1	Portabel	Sistem pada <i>fitting room</i>	Sistem ini dapat diaplikasikan pada <i>fitting room</i> untuk mempermudah dalam proses pembawaan.
2	Sistem <i>adjustable</i>	Sistem pada rangka	Sistem <i>adjustable</i> ini dapat diaplikasikan pada rangka <i>fitting room</i> untuk mempersingkat waktu saat pengaplikasian.
3	<i>velcro</i>	Sistem pengunci	Sistem ini diaplikasikan karena memiliki daya rekat yang kuat namun dibutuhkan penyangga pada bagian penutup supaya <i>Velcro</i> dapat dengan mudah untuk dibuka tutup
4.	resleting	Sistem pengunci	Resleting merupakan sistem yang diaplikasikan pada pintu <i>fitting room</i> karena memiliki tingkat keamanan yang terjamin.

Dari hasil analisis tersebut peneliti menyimpulkan bahwa sistem yang digunakan pada *fitting room* adalah sistem portabel dengan menggunakan sistem pengunci kombinasi dari *Velcro* dan resleting serta sistem pada rangka menggunakan sistem *adjustable*.

Analisis Ergonomi

Dari hasil observasi, dan data literatur menerangkan bahwa *fitting room* yang terdapat di Royal Plaza Surabaya mempunyai ukuran :

- a. 100 x 80 x 200 cm
- b. 80 x 80 x 200 cm

Berdasarkan tinjauan data mengenai antropometri pada *fitting room*, maka peneliti mengambil standar rata – rata dari persentil dengan ketentuan sebagai berikut :

1. tinggi *fitting room* didasarkan pada persentil ke 95 yakni data ke 1 (tinggi tubuh) yaitu 178.23 dan data ke 6 (Tinggi genggam tangan ke atas dalam posisi berdiri) yaitu sebesar 224.17
2. lebar *fitting room* didasarkan pada persentil ke 95 yakni data ke 2 (Lebar bahu bagian atas) yaitu 42.65 dan data ke 3 (Lebar pinggul) yaitu 40.42
3. panjang *fitting room* didasarkan pada persentil ke 50 data ke 4 dan ke 5 yaitu 58.16 dan 60.47.
4. sedangkan dimensi *fitting room* dilapangan adalah 100 x 80 cm dan 80 x 80 cm.

Dari data diatas dapat disimpulkan dimensi keseluruhan *fitting room* adalah memiliki panjang 100 cm, lebar 80 cm dan ketinggian 220 cm.

Analisis Estetika

Pada bagian luar *fitting room* dibutuhkan sebuah logo sebagai identitas dari produk. Peneliti mencari data yang dapat digunakan sebagai ciri khas dari *fitting room* melalui *moodboard*, peneliti dapat mengaplikasikan bentuk dasar baju dan celana untuk ditransformasikan menjadi bentuk baru yang dapat digunakan sebagai visual grafis maupun logo dari produk *fitting room*.



Gambar 1. a) *Moodboard* Pasar kaget, b) Transformasi Logo
 Sumber : dokumen pribadi, 2019

Analisis Kebutuhan

Dari hasil observasi, wawancara, kuesioner dan data literatur menerangkan bahwa desain *fitting room* membutuhkan fasilitas tambahan yaitu :

Tabel 3 Analisis kebutuhan *fitting room*

No	Fasilitas	Analisis
1	Gantungan cermin	untuk mengetahui apakah pakaian cocok untuk digunakan ataukah tidak. Sehingga diperlukan gantungan untuk cermin yang diletakkan pada bagian dalam <i>fitting room</i> .
2	Gantungan tas	untuk menggantungkan tasnya saat mekakukan aktifitas mengganti pakaian

3. Gantungan Baju untuk menggantungkan baju yang akan dicoba saat melakukan aktivitas mengganti pakaian.

Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan yang ada pada *fitting room* adalah gantungan tas, gantungan baju dan cermin.

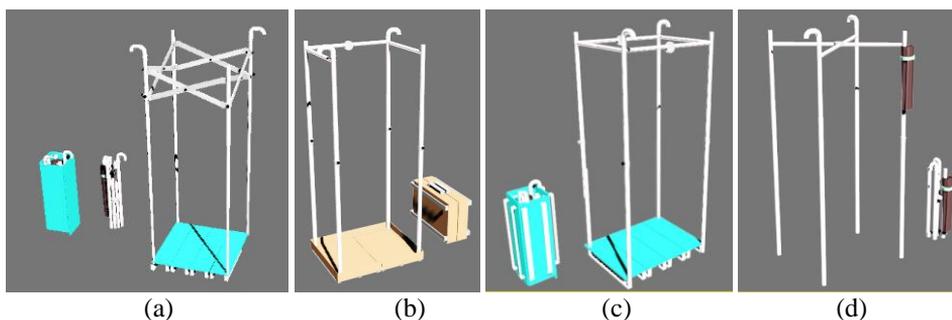
Konsep Desain

Konsep desain yang dapat diterapkan pada desain *fitting room* ini adalah industrialis dan fungsional. Konsep industrialis dapat dilihat pada penggunaan material pada rangka yang menggunakan sedikit *finishing* dan banyak menggunakan warna netral pada bagian penutup *fitting room*. Konsep fungsional dapat terlihat pada tambahan fungsi dari desain *fitting room* itu sendiri yaitu terdapat gantungan untuk cermin, baju dan tas. Penerapan konsep ini disesuaikan dengan desain *fitting room* yang sederhana dan menggunakan sedikit aksesoris sebagai ornamennya.

Desain Alternatif

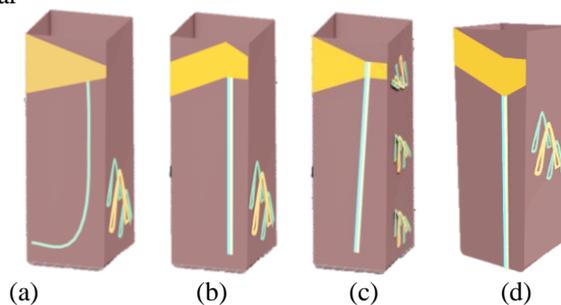
Melalui analisis tersebut didapatkan alternatif desain sebagai berikut :

1. Alternatif Sistem



Gambar 2. a) Alternatif 1, b) Alternatif 2, c) Alternatif 3, d) Alternatif 4,
Sumber : dokumen pribadi, 2019

2. Alternatif Desain Luar



Gambar 3. a) Alternatif 1, b) Alternatif 2, c) Alternatif 3, d) Alternatif 4,
Sumber : dokumen pribadi, 2019

Dari alternatif desain tersebut didapatkan desain akhir yang menggunakan dominasi warna netral coklat pada bagian penutup dan sedikit warna hitam pada bagian alas. Warna aksesoris biru dan kuning pada bagian logo dan visual grafis. Bentuk yang digunakan yaitu bentuk geometri pada bagian penutup dan visual grafis. Pola yang diaplikasikan merupakan bentuk transformasi dari bentukan baju dan celana. Rangka menggunakan sistem *adjustable* dan *folding*, pada bagian alas terdapat *handle* dan pengunci, dilengkapi dengan pencahayaan lampu yang dapat dihidupkan dan dimatikan. Terdapat 3 gantungan yang dapat digunakan untuk menggantungkan baju, tas dan cermin. Pada bagian atas tiang terdapat 2 pengait yang dapat dikaitkan pada lapak penjual.



(a) (b)
Gambar 4. a) Desain Final, b) Prototipe Produk Jadi
Sumber : dokumen pribadi, 2019



Gambar 5. Visualisasi Penempatan *Fitting Room* pada lapak pedagang.
Sumber : dokumen pribadi, 2019

KESIMPULAN

Desain *fitting room* untuk pedagang pakaian di pasar kaget berkapasitas penggunaan maksimal satu orang dapat digunakan oleh pria maupun wanita. Penggunaan warna netral coklat menjadi dominan dari warna *fitting room* yang dipadukan dengan warna aksen yaitu kuning dan biru sebagai identitas dan warna logo dari *fitting room*. Logo *fitting room* merupakan transformasi dari bentukan baju dan celana. Sistem pada *fitting room* adalah portabel yaitu dapat dilipat menjadi bentuk koper jika tidak sedang digunakan dengan cara mengaitkan pengait pada bagian alas *fitting room*. *Fitting room* dilengkapi *handle* yang memudahkan dalam proses pembawaan. Pada tiang *fitting room* menggunakan sistem *adjustable* dan *folding* sebagai sistem utama rangka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu Ratna Puspitasari, ST., MT. atas bimbingan dan dukungannya, sehingga makalah ini dapat tersusun dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Privee Design, “Standard Size Dressing Rooms.” [Online]. Available: <http://www.priveedesigns.com/standard-size-dressing-rooms/>. [Accessed: 26-oktober-2018]
- [2]Solihin, Muhammad. *Resleting*. [Online]. Available: <https://dwicahaya.co.id/about/>, diakses pada 22 Oktober 2018 pukul 20:00 WIB [Accessed: 22-oktober-2018]
- [3]Infoana, “Jual Velcro Tape.” [Online]. Available: <https://infoana.com/jual-velcro-tape/>[Accessed: 06-Desember-2018]
- [4]The Best Portables, “*Portable*”. [Online]. Available: <https://www.best-portables.com/>. [Accessed: 25-oktober-2018]
- [5]Iridiastadi, Hardianto dan Yassierli. (2014). *Ergonomi Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- [6]Antropometri Indonesia, “Data Antropometri.” [Online]. Available: http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri. [Accessed: 25-oktober-2018]