

**PERANCANGAN *DISPLAY VAPE* EDUKATIF SEBAGAI
STANDAR PENGEMBANGAN TOKO *VAPE* DI JOGJA**



PERANCANGAN

Oleh :

Fransiscus Xaverius Ernawan Eka Putra

1910153027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN *DISPLAY VAPE* EDUKATIF SEBAGAI
STANDAR PENGEMBANGAN TOKO *VAPE* DI JOGJA**



PERANCANGAN

Oleh :

Fransiscus Xaverius Ernawan Eka Putra

1910153027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2024

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN *DISPLAY VAPE* EDUKATIF SEBAGAI STANDAR PENGEMBANGAN TOKO *VAPE* DI JOGJA diajukan oleh Fransiscus Xaverius Ernawan Eka Putra 1910153027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 196505221992031003

NIDN 0022056503

Pembimbing II/Anggota

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 196409211994031001

NIDN 0021096402

Cognate/Ketua

Nor Jayadi, S.Sn., M.A.

NIP 197508052008011014

NIDN 0005087503

Ketua Program Studi

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 196409211994031001

NIDN 0021096402

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 197703152002121005

NIDN 0015037702

Mengetahui

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Muharrad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001

NIDN 0019107005



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha pengasih dengan segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul “PERANCANGAN *DISPLAY VAPE* EDUKATIF SEBAGAI STANDAR PENGEMBANGAN TOKO *VAPE* DI JOGJA” ini.

Laporan tugas akhir perancangan ini adalah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap perancangan ini dapat berguna bagi kedepannya dan dapat bermanfaat sebagai referensi mengenai perancangan media edukasi untuk toko ritel terkhusus toko *vape*. Penulis menyadari masih banyaknya salah dan kekurangan dalam perancangan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran membangun akan diterima dengan senantiasa supaya dapat lebih baik kedepannya.

Melalui kesempatan yang baik ini, atas bantuan mulai dari awal hingga akhir terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

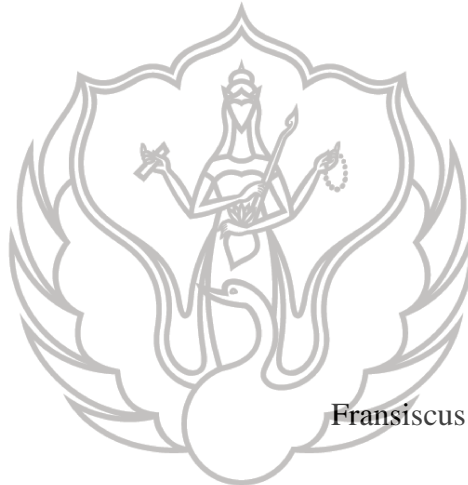
1. Tuhan Yang Maha pengasih atas segala berkat dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan dengan baik,
2. Kedua orang tua (Bapak Thomas Budi Cahyono Putro, S.H. dan Ibu Christiana Poernani Martati Rahayu) yang setia mendukung secara moril dan materil,
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.
4. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.,
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan dalam pelaksanaan Tugas Akhir,
6. Bapak Endro Tri Susanto, S. Sn., M. Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia dan Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan penulis dalam tiap kesulitan pada saat pelaksanaan Tugas Akhir,
7. Ibu RA. Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang selalu memberikan waktu, saran dan bimbingan dalam akademik di kampus,

8. Seluruh dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya,
9. Teman-teman dari BVapor UGM, Mas Wimba, Mas Nanda, Mas Rizky, dan Mas Daffa yang telah membantu menjadi narasumber dan memberi arahan dalam penyusunan Tugas Akhir,
10. Teman-teman dari RC Vapestore UMY, Mas Ardi, Mas Farhan, Mas Anggit, dan Mas Wahyu yang telah membantu menjadi narasumber dan memberi arahan dalam penyusunan Tugas Akhir,
11. Teman-teman dari Bless Vapor Yogyakarta, Mas Viki, Mas Dhimas, dan Mas Tegar yang telah membantu menjadi narasumber dan memberi arahan dalam penyusunan Tugas Akhir,
12. Teman-teman dari DoTayo, Mas Robert, Mas Iqbal, Mas Marcel, Mas Daiva, Mas Dhian, Mas Agam, Mas Adnan, Mbak Orista yang telah membantu dalam proses pameran,
13. Mas Ferda Arifuddin dan Galih Pradityo dari Klick Laser dan Explora Printing yang telah membantu dan memberikan arahan dalam proses pemotongan akrilik dan pencetakan poster,
14. Priyunggo Krispantoro yang telah membantu dan memberikan arahan dalam proses pembuatan purwarupa 3D,
15. Adika Nadatama, Permana dan teman-teman Darba Panca Desain Produk Angkatan 2019 yang telah memberikan banyak informasi, dukungan dan kenangan selama masa kuliah hingga penyusunan tugas akhir.
16. Teman-teman Studio Despro, yang telah memberikan semangat

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN DISPLAY VAPE EDUKATIF SEBAGAI STANDAR PENGEMBANGAN TOKO VAPE DI JOGJA**

Yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Sejauh yang saya ketahui bukanlah hasil tiruan, publikasi dari skripsi, atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 25 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'FXE', is placed over a light blue rectangular stamp.

Fransiscus Xaverius Ernawan Eka Putra

1910153027

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN DISPLAY VAPE EDUKATIF SEBAGAI STANDAR PENGEMBANGAN TOKO VAPE DI JOGJA** adalah sebuah karya tulis yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan penulis. Perancangan ini adalah asli karya penulis dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta, 25 Juni 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'FXE', is placed over a light blue rectangular stamp. The signature is fluid and cursive.

Fransiscus Xaverius Ernawan Eka Putra

1910153027

ABSTRAK

Tujuan dari perancangan produk ini adalah untuk mendapatkan rancangan etalase *desk display* yang berguna untuk memajang produk *vape* dan sebagai media bantu bagi penjaga toko atau *vaporista* dalam melakukan edukasi kepada pelanggan seputar tata cara memilih, hingga merawat device mereka dengan baik dan benar. Urgensi dari perancangan ini adalah merancang media edukasi kepada pelanggan seputar tata cara pemilihan dan perawatan *device vape* yang benar dan tepat karena keterbatasan media edukatif yang mereka miliki. Masalah ini timbul karena semakin berkembangnya industri *vape* yang menawarkan bermacam-macam fitur hingga desain baru yang dimana ini berjalan lurus dengan semakin bertambahnya jumlah pengguna *vape* yang baru. Perancangan mendapatkan sebuah produk etalase edukatif yang memuat informasi tentang bagian-bagian dalam *device vape* yang telah dibedah. Metode *Design Thinking* diterapkan pada perancangan ini dan proses pengumpulan data dilaksanakan langsung dengan mendatangi *toko vape* untuk dilakukannya wawancara dan observasi. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada para pemilik toko untuk meningkatkan pelayanan yang mereka berikan kepada pelanggan.

Kata kunci: etalase, edukasi, vape, vapestore, pelayanan



ABSTRACT

The aim of designing this products is to obtain a desk display window design that is useful for displaying vape products and as a supporting medium for shop owner or vaporistas in educating customers about how to choose and care for their device properly and correctly. The urgency of this design is to design educational media for customers regarding the corrects and appropriate procedures for selecting and maintaining vape device because of the limited educational media available. This problem arises because the vape industry is growing, offering various new features and designs, along with the increasing number of new vape users. The design aims to obtain an educational display case containing information about the parts of the vape device that have been disassembled. The design thinking method was applied to this design and the data collection process was carried out directly by visiting vape store for interviews and observations. It is hoped that this design can contribute to shop owners in improving the services they provide to customers.

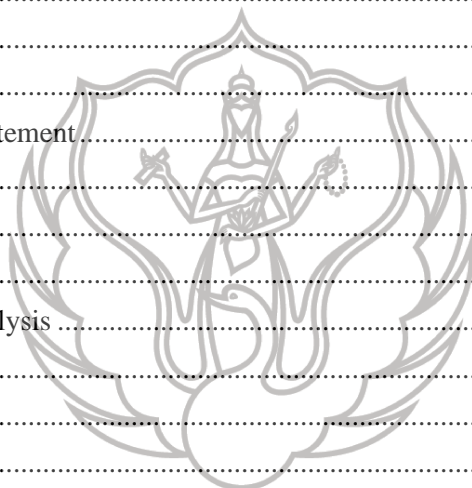
Keywords: *showcase, education, vape, vape store, service.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PERANCANGAN.....	6
A. Tinjauan Produk	6
1. Deskripsi Produk.....	6
2. Definisi Produk	7
3. Gagasan Awal	7
B. Produk Terdahulu.....	8
1. Uwell Gabriel Pod Display	8
2. Joiway Pod Display	9
3. Dotmod Display Case.....	10
4. Relx Display Case	11
5. Lunix Display Case	12
6. MNCH Stand.....	12
C. Landasan Teori.....	13
1. Visual Merchandise.....	13
2. Toko Ritel.....	19
3. <i>Ergonomy & Anthropometry</i>	20
4. Infografis	21
5. Vape	21
6. Gaya dan Tema.....	29
7. Sistem Knockdown	30

8. Cyberpunk.....	30
BAB III.....	31
TINJAUAN PERANCANGAN.....	31
A. Metode Perancangan	31
1. Empathize.....	32
2. Define	32
3. Ideate	33
4. Prototype	33
5. Test.....	34
B. Tahapan Perancangan.....	35
C. Metode Pengumpulan Data	36
1. Data Primer	36
2. Data Sekunder	36
D. Analisis Data	37
1. Hasil Wawancara.....	37
BAB IV	53
PROSES KREATIF	53
A. Design Problem Statement.....	53
B. Brief Design	53
1. Open Brief.....	53
2. Close Brief	53
3. Design Brief Analysis	54
C. Image Board.....	56
1. Mood Board	56
2. Lifestyle Board.....	57
3. Styling Board	58
4. Material Board.....	59
D. Kajian Material, dan Gaya	60
1. Material Produksi	60
2. Gaya dan Tema.....	61
E. Sketsa Desain	62
F. Desain Terpilih.....	63
G. Gambar Kerja	69
H. Modeling dan Rendering 3D	73
I. Proses Produksi	74
J. Branding	77
1. Nama Produk.....	77
2. Slogan Produk	77
3. Logo	78



4. Brosur Katalog	79
5. Poster.....	80
6. <i>X-Banner</i>	81
K. Biaya Produksi	82
1. Biaya Alat dan Bahan.....	82
2. Biaya Jasa Produksi.....	83
3. Harga Jual Satuan Produk	83
BAB V.....	84
PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran Perancangan	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	92



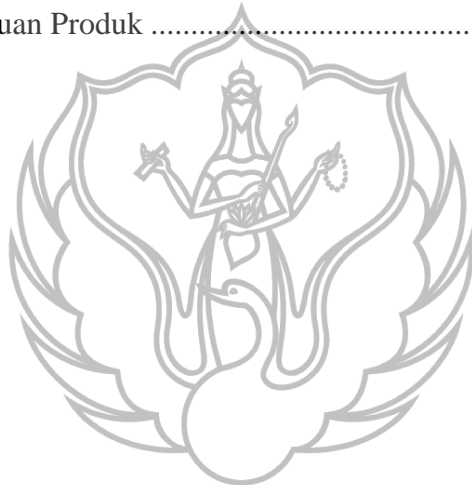
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Uwell Gabriel Display</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Joiway Display</i>	9
Gambar 2. 3 <i>Dotmod Display Case</i>	10
Gambar 2. 4 <i>Relx Display Case</i>	11
Gambar 2. 5 <i>Lunix Display Case</i>	12
Gambar 2. 6 <i>MNCH Stand</i>	12
Gambar 2. 7 <i>Color Wheel</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Elemen Garis</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Wall Rack</i>	17
Gambar 2. 10 <i>Floor Display</i>	18
Gambar 2. 11 <i>Lunix Display Case</i>	18
Gambar 2. 12 <i>Signage</i>	19
Gambar 2. 13 <i>Ukuran Tubuh Manusia</i>	20
Gambar 2. 14 <i>Anthropometry Statis dan Dinamis</i>	21
Gambar 2. 15 <i>Pemasangan Coil</i>	22
Gambar 2. 16 <i>Kapas</i>	23
Gambar 2. 17 <i>Vegetable Glycerine & Propylene Glycol</i>	25
Gambar 2. 18 <i>Pod Lunix</i>	25
Gambar 2. 19 <i>Mod</i>	26
Gambar 2. 20 <i>Dot Aio</i>	26
Gambar 2. 21 <i>Elfbar Disposable Pod</i>	27
Gambar 2. 22 <i>RDA Goon</i>	28
Gambar 2. 23 <i>RTA DeadRabbit</i>	28
Gambar 2. 24 <i>RBA Dot Jouzu</i>	29
Gambar 3. 1 <i>Proses Design Thinking</i>	31
Gambar 3. 2 <i>Grafik Tahapan Perancangan Produk</i>	35
Gambar 3. 3 <i>Wawancara dengan Sulchani Farhan</i>	38
Gambar 3. 4 <i>Wawancara dengan Ardianto Dwi</i>	41
Gambar 3. 5 <i>Wawancara dengan Tegar Bagus & Dimas Aditya</i>	44
Gambar 3. 6 <i>Wawancara dengan Rizky Ramadhan</i>	49
Gambar 3. 7 <i>Wawancara dengan Nanda Satria</i>	51

Gambar 4. 1 <i>Mood Board</i>	56
Gambar 4. 2 <i>Lifestyle Board</i>	57
Gambar 4. 3 <i>Styling Board</i>	58
Gambar 4. 4 <i>Material Board</i>	59
Gambar 4. 5 Akrilik.....	60
Gambar 4. 6 <i>Filament ABS</i>	61
Gambar 4. 7 Sketsa Alternatif 1	62
Gambar 4. 8 Sketsa Alternatif 2	62
Gambar 4. 9 Sketsa Alternatif 3	63
Gambar 4. 10 Desain Terpilih	64
Gambar 4. 11 Panel Edukasi <i>Dot Aio V2 Lite</i>	65
Gambar 4. 12 Panel Edukasi <i>Centaurus M200</i>	65
Gambar 4. 13 Panel Edukasi <i>Oxva XLIM V2</i>	66
Gambar 4. 14 Panel Edukasi <i>Pandora Dot RBA</i>	66
Gambar 4. 15 Infografis Postingan <i>Instagram Dot Aio V2 Lite</i>	67
Gambar 4. 16 Infografis Postingan <i>Instagram Centaurus M200</i>	67
Gambar 4. 17 Infografis Postingan <i>Instagram Oxva XLIM V2</i>	67
Gambar 4. 18 Infografis Postingan <i>Instagram Pandora Dot RBA</i>	68
Gambar 4. 19 Gambar Kerja 1.....	69
Gambar 4. 20 Gambar Kerja 2.....	70
Gambar 4. 21 Gambar Kerja 3.....	71
Gambar 4. 22 Gambar Kerja 4.....	72
Gambar 4. 23 <i>Rendering 3D</i>	73
Gambar 4. 24 Logo Mize.....	78
Gambar 4. 25 Brosur Katalog 1.....	79
Gambar 4. 26 Brosur Katalog 2.....	79
Gambar 4. 27 Poster Produk.....	80
Gambar 4. 28 <i>X-Banner</i>	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Wawancara Narasumber 1	38
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara Narasumber 2	41
Tabel 3. 3 Hasil Wawancara Narasumber 3	44
Tabel 3. 4 Hasil Wawancara Narasumber 4	47
Tabel 3. 5 Hasil Wawancara Narasumber 5	49
Tabel 3. 6 Hasil Wawancara Narasumber 6	51
Tabel 4. 1 Design Brief Analysis.....	54
Tabel 4. 2 Desain Terpilih	63
Tabel 4. 3 Proses Produksi	74
Tabel 4. 4 Biaya Alat dan Bahan.....	82
Tabel 4. 5 Biaya Jasa Produksi.....	83
Tabel 4. 6 Harga Jual Satuan Produk	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Produk	92
Lampiran 2 Foto Produk Tampak Depan dan Samping	93
Lampiran 3 Foto Produk Dalam Gelap	94
Lampiran 4 Pengujian Produk di Vapestore.....	95
Lampiran 5 Pengujian Produk Oleh Pelanggan Toko	96
Lampiran 6 Lembar Konsep Judul	97
Lampiran 7 Lembar Konsep Designer Profile	97
Lampiran 8 Lembar Konsep Latar Belakang	98
Lampiran 9 Lembar Konsep Metode Perancangan dan Pengumpulan Data	98
Lampiran 10 Lembar Konsep Design Brief	99
Lampiran 11 Lembar Konsep Image Board 1	99
Lampiran 12 Lembar Konsep Image Board 2	100
Lampiran 13 Lembar Konsep Sketsa Alternatif 1.....	100
Lampiran 14 Lembar Konsep Sketsa Alternatif 2.....	101
Lampiran 15 Lembar Konsep Sketsa Alternatif 3.....	101
Lampiran 16 Lembar Konsep Analisis Desain Terpilih.....	102
Lampiran 17 Lembar Konsep Render 3D	102
Lampiran 18 Lembar Konsep Gambar Kerja 1	103
Lampiran 19 Lembar Konsep Gambar Kerja 2.....	103
Lampiran 20 Lembar Konsep Gambar Kerja 3	104
Lampiran 21 Lembar Konsep Gambar Kerja 4	104
Lampiran 22 Lembar Konsep Branding.....	105
Lampiran 23 Lembar Konsep Foto Produk.....	105
Lampiran 24 Lembar Konsep Penutup.....	106
Lampiran 25 X-Banner.....	107
Lampiran 26 Poster	108
Lampiran 28 Suasana Pameran Full View	109
Lampiran 29 Suasana Pameran Melayani Pelanggan.....	109
Lampiran 30 Suasana Pameran Menjelaskan Detail Device Vape	110
Lampiran 31 Kelengkapan Pameran	110
Lampiran 34 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I 1	111
Lampiran 35 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I 2	112
Lampiran 36 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II 1	113
Lampiran 37 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II 2.....	114
Lampiran 38 Curriculum Vitae	115

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rokok merupakan suatu produk berbentuk silinder dari kertas yang berisikan daun-daun tembakau kering yang sudah dicacah. Pada awal mulanya, rokok memiliki fungsi untuk kegiatan ritual memuja roh oleh bangsa Indian di Amerika. Pada abad enam belas, ketika para penjelajah Eropa menemukan benua Amerika, mereka mulai mencoba menghisap rokok dan membawa kebiasaan merokok tersebut ke Eropa. Mulai abad sembilan belas, rokok ini mulai populer di seluruh dunia dan mulai diproduksi massal kemudian dijual komersil. Pada masa itu, rokok masih dianggap sebagai sebuah produk yang aman untuk menghilangkan stress, sampai pada abad ke dua puluh, penelitian banyak menunjukkan bahwa rokok dapat menimbulkan berbagai macam penyakit seperti, penyakit paru-paru, penyakit jantung, dan kanker.

Mengikuti perkembangannya, pada jaman sekarang mulai banyak muncul alternatif cara untuk menikmati rokok, tidak hanya dengan menghisap rokok konvensional saja. Alternatif cara untuk menikmati rokok tersebut seperti, tembakau kunyah, pada umumnya berbentuk kotak padat dan cara penggunaannya dengan cara dikunyah agar rasa dan nikotinnya berasa, cara yang hampir sama dengan *dissolvable tobacco* hanya saja *dissovable tobacco* ini berbentuk seperti pil yang dapat larut di mulut. Kemudian ada tembakau isap, tembakau yang sudah digiling dan melewati proses fermentasi ini berbentuk bubuk yang cara pemakaiannya bisa langsung dihisap melalui hidung, sedikit berbeda cara pemakaiannya dengan tembakau tempel yang dimana bubuk dimasukkan kedalam kantong dan ditempelkan dibawah bibir sampai menempel di gusi atas. Selanjutnya muncul produk tembakau yang dipanaskan seperti shisa, dan rokok elektrik atau yang biasa dikenal dengan *vape*.

Vape merupakan sebuah alternatif untuk menikmati tembakau, yang dimana dinilai lebih bersih daripada produk konvensional awal tembakau, karena menggunakan konsep pembakaran cairan yang dimana tidak ada asap, dan tidak ada debu. Dengan adanya konsep ini, sudah banyak orang yang mulai berpindah dari rokok konvensional ke rokok elektrik ini (Polosa et al., 2014). Menurut penelitian di tujuh negara mengatakan, presentase terbesar pengguna rokok elektrik berawal dari

perokok tembakau konvensional aktif daripada bukan perokok tembakau konvensional. Studi di Indonesia juga menunjukkan bahwa penggunaan rokok elektrik banyak didasari oleh perokok tembakau konvensional yang beralih ke rokok elektrik sebagai alternatif menikmati tembakau ataupun upaya untuk berhenti merokok (Elsa & Nadjib, 2019).

Selain itu, *vape* kini sudah merambah menjadi salah satu gaya hidup (Shodikin & Rahmawan, 2021). Dengan berbagai macam pilihan bentuk, warna dan kegunaan, *vape* sendiri bisa merepresentasikan karakter si pengguna itu sendiri yang biasa disebut dengan istilah *personal vaporizer*. Mulai dari bentuk yang sederhana seperti *pod system* untuk pengguna yang menginginkan *device* dengan perawatan yang praktis. Berikutnya ada *boxmod* untuk pengguna yang menginginkan rasa dari *e-liquid* bisa dirasakan dengan jelas dari 1 rasa dengan rasa yang lainnya. *Boxmod* terdiri dari beberapa bagian terpisah seperti *device*, *battery external*, dan *atomizer* atau *atty* yang dimana setingan dan merek bisa disesuaikan sesuai dengan selera pengguna, mulai dari pemilihan baterai, *device*, *atomizer*, kapas dan kawat, yang dimana berbanding terbalik dengan *pod system*, *boxmod* lebih fleksibel. Kemudian ada *AIO* atau *All in One*, bisa dipakai dengan konsep *pod system* maupun *boxmod* (Zhou et al., 2021). *Vape* sendiri memiliki cairan atau biasa disebut dengan *e-liquid*. *Vapers* tidak bisa dipisahkan dengan *e-juice* atau *e-liquid*, sebagai bagian penting dalam *vape* karena di dalamnya yang mengandung ekstrak dan esens tembakau, nikotin, *propylene glycol*, *vegetable gliserin*, dan perisa makanan. *E-liquid* ini biasa dikemas menggunakan botol kaca ataupun plastik mulai dari kemasan 15ml hingga 60ml.

Penikmat *vape* di Indonesia meningkat sebesar 2,2 juta orang di tahun 2020, lebih besar jika dibandingkan dengan tahun 2018 yang hanya 1,2 juta orang saja. (Vapemagz, 2021). Seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna, jumlah jenis *vape* juga semakin bertambah (*Perusahaan Besar Serius Garap Rokok Elektrik, Jumlah Vapers Diprediksi Alami Peningkatan - Vape Magazine Indonesia*, n.d.). Tentunya para pelaku bisnis *vape* berupa toko juga semakin bertambah banyak. Toko *vape* merupakan toko ritel ini mempunyai peran penting dalam perkembangan industri *vape* karena sekaligus menjadi pelaku distribusi yang bersinggungan langsung dengan para penikmat *vape*. Toko ini menjadi sebuah wadah dimana adanya interaksi bertukar informasi (*ARVINDO: Perkembangan Vape Jangan Sampai Abaikan UMKM - Vape Magazine Indonesia*, n.d.). Informasi yang diberikan

bisa seputar jenis-jenis vape, pengetahuan produk, pemilihan produk sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan hingga edukasi bagaimana cara *vape* itu bekerja berikut dengan cara perawatannya. Karena bertambah banyaknya penikmat *vape*, tugas toko sebagai pemberi informasi menjadi krusial agar para penikmat *vape* bisa menggunakan *vapenya* dengan efektif.

Sebagai pelaku usaha toko ritel, perlu juga untuk memperhatikan strategi pemasaran. Strategi tersebut meliputi *product*, *price*, *place*, dan *promotion*. Produk yang dimaksudkan adalah apa saja produk yang dapat ditawarkan kepada konsumen agar konsumen puas. Produk bukan hanya sesuatu benda berwujud, namun pelayanan atau jasa yang diberikan kepada konsumen. Kemudian *price* atau harga, penentuan harga menjadi faktor penting untuk konsumen melakukan pertimbangan untuk membeli. Selanjutnya adalah *place*, sesuai dengan namanya, lokasi yang sesuai dengan target sasaran pelanggan, mudah dijangkau atau strategis juga sangat berpengaruh terhadap perilaku pelanggan untuk datang ke toko. Yang terakhir ada *promotion*, adalah suatu kegiatan menawarkan atau mengajak konsumen untuk membeli (Fadhilah, 2021). Dalam strategi promosi ini terdapat 4 variabel, yaitu promosi penjualan atau *sales promotion* ialah jangka waktu promosi agar konsumen segera melakukan pembelian, seperti contoh diskon. Kemudian ada *personal selling* atau penjualan langsung secara tradisional yang berarti penjual berinteraksi langsung dengan pengguna, tidak melalui *platform digital*. *Public relations* yang berarti membangun hubungan dengan para pelanggan agar mendapatkan citra baik dan dikenal lebih banyak orang. *Advertising* atau media iklan bisa melalui *platform digital* seperti media sosial dan juga bisa berupa benda seperti baliho, poster, *display* (Ramdani & Putri, 2021).

Display sendiri mempunyai peran penting dalam memberikan ciri khas dan memikat konsumen, sesuai dengan tugasnya memberikan informasi dan menaikkan *atmosphere* toko (Agustini, 2022). *Display* ini berkaitan dengan *visual merchandising* yang dimana sangat berpengaruh dalam penjualan, selain dapat memperkuat strategi promosi, *display* bisa digunakan untuk memanfaatkan pengisian ruang untuk menciptakan atmosfer toko yang berpengaruh untuk mendorong konsumen agar melakukan pembelian suatu barang. Selain dapat memberikan informasi ketersediaan produk, *display* juga bisa digunakan sebagai media edukasi kepada para pelanggan, bagaimana cara pemakaian dan cara perawatannya. Tugas *display* disini juga bisa merambah ke aspek pelayanan kepada

para pelanggan (Intansari, 2020).

Sesuai dengan masalah yang diutarakan, perancangan ini memiliki tujuan yang difokuskan untuk membuat sebuah *display vape* yang edukatif sebagai standar dalam pengembangan toko *vape* di Jogja. Hal ini bermula dari kebutuhan toko akan kurangnya sarana interaktif untuk mempermudah toko dalam mengedukasi para pelanggan secara langsung dan jelas agar pelanggan dapat langsung mengerti apa penjelasan yang diberikan tanpa harus berimajinasi membayangkan penjelasan yang diberikan.

Display vape yang dimaksud adalah *display* untuk memajang produk *vape* diatas meja berikut dengan sarana edukatif berupa pembedahan bagian-bagian *vape* yang dimana para penikmat *vape* masih buta akan produk yang mereka pakai dan minimnya informasi yang dapat mereka terima secara efektif, karena masih jarang ditemukan toko yang memberikan sarana edukatif kepada para pelanggannya.

Rancangan *display vape* ini bergaya kontemporer, dengan menggunakan material utama akrilik yang dipadukan dengan lampu *LED*, agar terlihat mencolok dan menarik para pelanggan toko *vape* untuk langsung melihat *display* dan produk yang ada didalamnya serta informasi yang akan mereka dapat dari pembedahan bagian-bagian *vape*. Sedangkan untuk mekanisme dari *display vape* ini menggunakan sistem *knock-down* agar bisa dengan mudah dalam pemasangannya. Untuk sarana pendukung edukasi kepada para penikmat *vape* yang tidak bisa datang ke toko, maka akan dibuat sebuah konten infografis yang bisa diakses secara online melalui media sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi rumusan masalah dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana rancangan *display vape* yang dapat digunakan sebagai sarana informasi kepada para penikmat *vape* tentang cara penggunaan dan perawatan *device vape* mereka?
2. Bagaimana rancangan *display vape* sehingga menjadi salah satu standar untuk pengembangan toko *vape* di Jogja?

C. Batasan Masalah

Dalam perancangan *display vape* ini akan dibatasi menjadi :

1. Rancangan *display vape* ini akan berfokus pada *display* yang akan diletakkan

diatas meja.

2. Rancangan *display* sampel produk yang *eyecatching* sebagai wadah interaktif dalam memberikan informasi.

D. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Perancangan *Display Vape* Edukatif Sebagai Standar Pengembangan Toko Vape di Jogja, yakni :

- a. Mendapatkan sebuah rancangan *display vape* yang bisa digunakan sebagai sarana dalam memberikan informasi kepada para penikmat *vape* tentang cara penggunaan dan perawatan *device vape* mereka.
- b. Mendapatkan sebuah rancangan *display vape* yang menjadi salah satu standar untuk pengembangan toko *vape* di Jogja.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari rancangan ini, antara lain :

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Memperluas pengetahuan mengenai masalah yang terjadi di lingkungan sekitar.
 - 2) Sebagai desainer produk mendapat bekal untuk mempersiapkan diri di dunia industri.
 - 3) Mendapatkan peluang bisnis dalam bidang produk industri kreatif.
- b. Bagi Institusi
 - 1) Memberi ilmu yang dapat dipelajari bagi kalangan akademik untuk pengembangan perancangan di program studi Desain Produk.
 - 2) Menambahkan literatur kepustakaan kampus mengenai riset dan perancangan produk *vape*.
- c. Bagi Masyarakat
 - 1) Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberi pengetahuan tentang *vape* seputar pemilihan *device* yang sesuai kebutuhan, berikut dengan cara penggunaan dan perawatannya.
 - 2) Mengajak masyarakat dan penikmat *vape* agar bijak dalam hal penggunaan *vape*.
 - 3) Menarik minat masyarakat dan penikmat *vape* untuk dapat memakai *vape* secara efektif.