

# BAB I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Aksesoris *fashion* merupakan simbol untuk mempresentasikan identitas pengguna dan terkadang juga memiliki fungsi lain yaitu untuk penampilan atau pelengkap seorang wanita dalam berbusana. Selain itu, kebutuhan yang akhir-akhir ini banyak diminati adalah kebutuhan akan *art therapy*. Maka dari itu, dalam penelitian ini akan diteliti lebih mengenai *art therapy* melalui aksesoris *fashion*. Aksesoris *fashion* yang kini banyak diminati dan memiliki nilai jual tinggi adalah tas. Sehingga aksesoris tas juga dapat diartikan sebagai salah satu produk *art therapy*, karena melibatkan kreativitas dan ekspresi diri seseorang. Produk *art therapy* merupakan salah satu bentuk terapi yang mulai banyak digunakan saat ini. *Art therapy* merupakan media komunikasi non verbal sebagai usaha untuk mengekspresikan diri dan juga menunjukkan perasaan seseorang melalui proses seni sebagai wujud simbolis sebagai teraupetik. Pengaplikasian *art therapy* kini mulai banyak diterapkan pada masalah dengan gangguan psikologis. Produk *art therapy* merupakan produk yang memberikan efek positif yang menunjukkan perubahan yang signifikan dan suasana hati yang positif (Gussak, 2009). Psikologi kini menjadi perhatian khusus dalam masyarakat, mengingat akan dampak terhadap kehidupan seseorang. Gangguan pada psikologi akan memberikan dampak yang fatal jika tidak diperhatikan, baik bagi individu maupun masyarakat.

Di Indonesia, berdasarkan Data Risesdas pada tahun 2007, orang yang memiliki gangguan psikologi sebesar 11,6 % dari populasi orang dewasa. Jumlah populasi yang psikologinya terganggu tidaklah sedikit, sehingga perlu perhatian khusus untuk mengatasinya (Putri, 2015). Ada beberapa faktor yang membuat orang menjadi depresi, yaitu faktor keuangan, pekerjaan, usia dan sebagainya. Hal ini terjadi karena ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang baru dan kehidupan yang baru, hal ini dapat disebut fenomena gegar budaya (Intan, 2019). Gegar Budaya terjadi karena aspek kehidupan yang berubah dari pola hidup, cara berpakaian, kebiasaan dan sebagainya. Jika kondisi ini terus

menerus terjadi, akan mengakibatkan kelangsungan hidup kedepannya (Suhaeri, 2020).

Salah satu pendekatan yang dapat diaplikasikan dalam dunia *fashion* adalah konsep *recycle*. Konsep tersebut mengutamakan pengolahan limbah yang tidak terpakai sehingga nilainya lebih tinggi dari nilai sebelumnya (Paprika Living, 2019). Di Indonesia, tingkat kesadaran dalam mengelola limbah dengan konsep *recycle* masih sangat rendah. Limbah yang menyumbang jumlah yang banyak yaitu limbah botol plastik. Banyaknya limbah botol plastik yang menumpuk setelah digunakan untuk kebutuhan sehari-hari manusia, masalah ini sangat disayangkan jika limbah tersebut tidak dikelola dengan baik. Melihat karakteristik dari bahan botol plastik yang memiliki sifat kuat dapat dijadikan sebagai pengolahan bahan pada produk *fashion* yaitu aksesoris tas. Teknik dalam pemanfaatan limbah tutup botol plastik menggunakan teknik *compression molding* yaitu teknik cacah dan lebur.

Berdasarkan latar belakang ini, timbul sebuah ide produk *art therapy* dengan memanfaatkan konsep *recycle* menggunakan limbah tutup botol plastik dengan pendekatan modular dibidang interior. Teknik ini digunakan untuk menciptakan produk tas yang bentuknya dapat berubah-ubah. Produk tas *craft kit* ini dapat menciptakan tas dengan berbagai varian model tas wanita seperti *clutch*, *sling bag*, *tote bag*. Teknik modular yang digunakan adalah *modular fixture*, dimana menggunakan beberapa macam *hardware*. Penggunaan teknik modular dengan menggunakan bermacam *hardware* seperti *ring*, *stud* dan tali dalam pengaplikasiannya. Selain itu, tiap lempengan modular nantinya diberi motif yang bisa digunakan kedua sisinya, dengan tujuan agar tas tersebut dapat digunakan dalam segala *outfit* sesuai dengan penampilan setiap orang. Dengan adanya produk tas *craft kit*, orang dapat bereksperimen langsung bagaimana *feel* membuat tas sendiri. Produk *craft kit* dapat dikatakan sebagai salah satu produk yang termasuk produk *art therapeutic*. Beberapa kritea dari produk *art therapeutic* seperti dapat menampung ekspresi seseorang, menggunakan media yang *nonthreatening* karena produk hanya lepas pasang, mudah untuk dikerjakan sehingga orang tidak merasa tertekan ketika membuatnya (Pamelia, 2015).

Selama ini masih belum pernah ada yang menciptakan ide dengan membuat tas *craft kit* yang melibatkan kreativitas seseorang yang juga mengutamakan konsep *sustainability*. Hal ini dapat dikatakan inovasi baru dalam pembuatan aksesoris tas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jabarkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang tas wanita teknik modular dalam bentuk *craft kit* ?

## 1.3 Tujuan Perancangan

Menciptakan aksesoris tas produk *art therapy* menggunakan pengolahan limbah tutup botol plastik dengan teknik modular dalam bentuk *craft kit*

## 1.4 Batasan Perancangan

Berikut adalah batasan perancangan yang akan digunakan untuk memperkuat proses perancangan dalam menjawab dari rumusan masalah :

**1.4.1 Batasan Keilmuan:** ilmu desain *fashion*, ilmu desain fashion aksesoris dan ilmu desain interior

### 1.4.2 Batasan *Material*

Menggunakan pengolahan limbah tutup botol plastik dan bermacam *hardware* dalam pengaplikasian teknik modular.

### 1.4.3 Batasan Pasar

- a. Batasan Geografis, yaitu kota-kota besar di Indonesia.
- b. Batasan Demografis, yaitu berfokus kepada wanita kreatif muda dengan usia kisaran 21-35 tahun dengan status sosial menengah keatas.
- c. Batasan Psikografis, yaitu perancangan teori VALS, ditujukan kepada *experiencers*, *thinkers* segmentasinya seseorang atau

konsumen yang bertindak tanpa berpikir, suka mencari keragaman, suka membuat sesuatu kerajinan sehingga cenderung membeli produk yang lebih baik dalam hidup untuk meningkatkan kreativitas dan sebagai sarana mengekspresikan diri. Pencarian, pemilihan dan penggunaan barang berdasarkan psikologi dan kebutuhannya.

#### **1.4.4 Batasan Waktu:** Januari 2021 hingga Juni 2021

### **1.5. Tahapan Perancangan**

Proses perancangan Tugas Akhir saya ini menggunakan metode *Design Thinking*, yaitu merupakan pola pikir seorang *designer* yang mampu mengubah ide menjadi suatu produk atau jada dengan strategi *Design Thinking* sebagai berikut :

- a) *Emphetize* : Berfokus pada kehidupan manusia yang psikologinya terganggu karena beberapa faktor seperti keuangan, usia, pekerjaan dan sebagainya yang membutuhkan produk *art therapy* dan peduli terhadap *sustainability*
- b) *Define* : Berdasarkan tahap *emphetize* untuk menentukan permasalahan yang dihadapi *target market* karena psikologi. *Target market* membutuhkan produk *art therapy* untuk meminimalkan *stress* atau kejenuhan seseorang. Produk *craft kit* dapat dikatakan sebagai produk *art therapeutic*, karena bisa menampung ekspresi seseorang, menggunakan media yang *nonthreatening* karena produk hanya lepas pasang, mudah untuk dikerjakan sehingga orang tidak merasa tertekan ketika membuatnya.
- c) *Ideate* : Menciptakan produk tas *craft kit* dengan teknik modular dengan bermacam *hardware* yang mudah diaplikasikan dan motif yang bisa *reversible* atau bolak-balik dua sisi, satu sisi yang bermotif dan satu sisi yang polos. Selain itu, produk *craft kit* juga menggunakan konsep *sustainability*, yaitu dengan pengolahan limbah tutup botol plastik.
- d) *Prototype* : Proses pembuatan desain yang terpilih agar hasil akhir produk meyakinkan apakah bahan sesuai atau tidak untuk direalisasikan,

apakah tampilan keseluruhan produk sesuai atau tidak. *Prototype* dan *final product* menggunakan pengolahan limbah tutup botol plastik.

- e) *Test* : Melakukan uji tes produk *prototype* dan presentasi terhadap dosen dan calon *customer* untuk mendapat *feedback* guna untuk pengembangan produk tas *craft kit*.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dibutuhkan pembahasan secara menyeluruh dari aspek teoritis dan aspek teknis sebuah penelitian. Praktik penelitian dengan mengamati, pengumpulan data dan observasi (Rachmawati T. , 2017). Dalam Tugas Akhir, penelitian ini menggunakan metode Kualitatif.

### 1.6.1 Data Primer

Pengumpulan data primer untuk perancangan Tugas Akhir ini secara Kualitatif. Penelitian Kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011).

#### a. Wawancara para *Expert*

**Profil** : Christine Anita sebagai *Bag Designer*, Natasha Jasmin Aprilia sebagai *founder* dan designer Tam Illi, Mansyur sebagai Perajin Tas, Mendy Laoda sebagai Perajin Limbah Botol Plastik, Ardhana Riswarie sebagai *Art Therapist*, Fahad Scale sebagai *Fashion Stylish*

**Hasil wawancara 6 orang *Expert panel*** : Kesimpulan dari hasil wawancara dengan *Expert*, hal utama yang perlu diperhatikan adalah kenyamanan dan *finishing* produk, namun untuk produk. Dalam produk kerajinan tangan yang perlu diperhatikan adalah *material* produknya yang terkadang tidak konsisten. Produk akan lebih menarik ketika dijual bukan karena barang tersebut adalah barang *recycle* tetapi memang dibeli karena fungsinya. Untuk *style fashion* adalah *edgy, versatile dan quirky*.



## **b. Wawancara para *Extreme user***

**Profil :** Jennifer Austeen (21 tahun), Vendella Aurine (25 tahun), Anastasia (21 tahun), Indahwati (28 tahun), Yohanna (34 tahun), Susan Gunawan (30 tahun), Florencia (23 tahun), Evelyn Brigitta (21 tahun), Lydia Sugianto (27 tahun), Astrid (25 tahun), Kelly Patricia (21 tahun), dan Jessica (31 tahun)

**Hasil wawancara 6 orang *Extreme user* :** Kesimpulan wawancara yang dilakukan kepada *extreme user*, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih tas hal utama yang diperhatikan adalah desain, ukuran, warna dan fungsi. Menurut *extreme user*, fungsi utama tas adalah sebagai aksesoris pelengkap dan untuk penampilan. Jenis tas yang paling banyak diminati adalah *hand bag*. Untuk tas *craft kit* menurut *extreme*, jika motif bisa *reversible* yang paling menarik adalah motif *marble* dan polos. Detail aksesoris yang sesuai untuk tas *craft kit* adalah *leather tassel* dan juga gantungan *custom inisial* nama.

## **c. Observasi Studi Tipologi**

Observasi merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi antara kelemahan dan kekuatan. Observasi tipologi sangat penting guna untuk mempermudah peneliti dalam menyatakan perbedaan (Daymon & Holloway, 2002). Pengumpulan data dengan melakukan observasi langsung terhadap *brand* Tam Illi dan SRW dan juga kompetitor seperti *Byo Bags* dan *Manik by Nitya*.

**Kesimpulan Observasi Studi Tipologi :** Kesimpulan dari hasil observasi tipologi, bahwa motif yang digunakan pada tas modular dan *craft* adalah polos namun bermain dengan bentuk modular yang abstrak. Untuk desain tas *simple* seperti berbentuk persegi panjang, persegi yang memiliki *look clean* dan *timeless*. Produk yang dikeluarkan dalam tiap koleksinya seperti *clutch*, *sling bag*, *tote bag*, dan *waist bag*. Untuk kombinasi warna yang digunakan adalah warna-warna yang *timeless*, sedangkan untuk *brand* SRW dan juga *Manik* lebih

*colorful* namun tetap *simple*. Harga produk pada *brand* tipologi sekitar Rp 400.000 hingga 3.500.000.

### **1.6.2 Data Sekunder**

Pengumpulan data sekunder di peroleh melalui studi literatur mengenai aksesoris *fashion*, tas, produk *craft kit*, modular, *reversible*, limbah tutup botol plastik, elemen serta prinsip desain dan *trend fashion*. Semua pengumpulan diambil dari studi literatur seperti buku, jurnal, artikel, *website* atau media sosial yang relevan sebagai pendukung perancangan tas untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

## **1.7. Tinjauan Data**

### **1.7.1 Aksesoris *Fashion***

Aksesoris merupakan produk yang terus berkembang secara pesat dan menjadi produk terutama di bidang *fashion*. Aksesoris kini tidak hanya sebagai pelengkap penampilan melainkan digunakan sebagai investasi pada sebagian orang. Banyak orang yang koleksi aksesoris seperti perhiasan, tas, sepatu, dompet dan lain-lain, guna untuk investasi (Kennedy, Stoehrer, & Calderin, 2013). Selain itu, aksesoris juga dapat dikatakan sebagai simbol yang dapat mempresentasikan identitas penggunanya (Syakinah & Fajar, 2019). Aksesoris juga dapat dikatakan sebagai ekstensi tubuh, untuk melindungi tubuh. Untuk produk aksesoris yang tidak mengutamakan akan hal tersebut, maka aksesoris tersebut harus memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dengan sesuatu yang *eye catching* (Lau, n.d, 2013).

### **1.7.2 Tas**

Aksesoris tas sudah ada sejak zaman prasejarah untuk mempermudah kegiatan sehari-hari. Tas pertama yang ditemukan ada semenjak tahun 2.200-2.500 SM. Tas tersebut menggunakan kulit hewan dan kayu, hanya berupa satu ruang penyimpanan dan sebuah tali.

Pada abad ke-14 barulah bahan utama tas semakin berkembang, ada yang dari kain, kulit sintetis, dan *vinyl*. Mayoritas model tas yang dipakai bertali panjang dan digantung pada korset. Pada abad ke 15 seal bag sangat terkenal pada masa itu. Pada abad ke 16 *handbag* dibuat untuk keperluan sehari-hari dan inovasi tas *travelling* dengan ukuran besar mulai muncul. Pada abad ke-17 variasi tas menjadi lebih beragam, model yang populer saat itu adalah tas mini untuk segala acara. Abad ke-18 adalah perkembangan *trend neo-classical, handbag*, tas yang dijinjing, digunakan oleh pria maupun wanita. Pada tahun 1940-an muncul *brand* tas terkenal seperti Louis Vuitton, Hermes, dan Chanel. Mereka-lah desainer yang menjadi *trendsetter* tas berukuran kecil yang dianggap sebagai lambang femininitas. Memasuki tahun 1960-an hingga saat ini, tas semakin berkembang, terutama gaya yang lebih anak muda, dan juga *material* yang digunakan sangat bervariasi. Teknik pengolahan *material* yang digunakan juga sangat beragam (Muda berkarya,2016)

Ada 2 jenis tas wanita yang dikenal dan paling banyak diminati oleh masyarakat, yaitu *sling bag* dan *handbag* yang memiliki kegunaan :

a. *Sling Bag*



Gambar 1. Tas *Sling Bag*  
Sumber data : Yunru, 2019

*Sling bag* atau tas selempang, juga merupakan salah satu tas yang tidak kalah banyak peminatnya. Model *sling bag* biasanya memiliki *strap* yang panjang untuk digantungkan dibahu. Pada umumnya, ukuran *sling bag* tidak terlalu besar, sehingga tidak dapat membawa barang banyak.



b. *Hand Bag*



Gambar 2. Tas *Handbag*  
Sumber data : [www.wgsn.com](http://www.wgsn.com)

*Hand Bag* atau tas tangan yang paling digemari para pencinta *fashion*, karena memiliki ukuran yang tidak terlalu besar dan model sangat beragam. Jenis tas ini hanya cocok untuk digunakan untuk acara tertentu dan saat berjalan, karena dari segi desain dan bahan biasanya unik. Ada beberapa jenis *handbag* atau tas tangan seperti *tote bag*, tas hobo, kopleng, *satchel bag*, *baguette*, tas *kelly* (Yunru, 2019).

### 1.7.3 Produk *Craft Kit*

“*Craft*” yang berasal dari bahasa Inggris berarti kerajinan, sedangkan dalam istilah bahasa Indonesia disebut ‘*kriya*’ dalam bahasa Jawa yang berarti pekerjaan, hasil pekerjaan tangan, keahlian, suatu benda dan dilandasi oleh kehalusan rasa. Sedangkan, istilah ‘*Kit*’ berarti perangkat atau perlengkapan. Karena didasari oleh keterampilan dan kehalusan rasa, maka benda hasil produk kerajinan umumnya sangat mengeksplorasi dan mengutamakan aspek rupa dan keindahan (estetika).

*Craft kit* bila digabungkan dapat diartikan sebagai kerajinan tangan yang sekaligus dengan perlengkapan yang dibentuk dalam suatu paket. *Craft kit* ini memiliki konsep dimana membuat suatu karya yang dilakukan sendiri.

### 1.7.4 Modular

Modular memiliki kemampuan untuk dapat memindahkan elemen dengan mudah dan umumnya dalam bentuk modul yang dipisah-pisah (Mahendra, 2020). Desain modular secara sederhana diartikan produk dari beberapa kumpulan elemen modul yang di susun membentuk subsistem fungsi tertentu. Menurut *The*

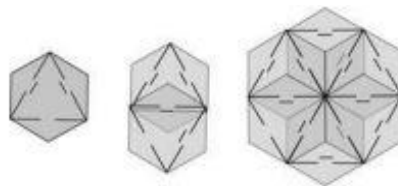
*Free Dictionary*, modular berarti sebuah komponen yang seringkali dapat ditukar-tukar dalam proses pemasangannya untuk mempermudah perakitan.

Nilai desain modular diwujudkan melalui tiga fitur yaitu keberagaman, fleksibilitas dan kontinuitas. Fitur pertama adalah keberagaman, pada beberapa modul yang disusun dalam proses perakitan, sehingga dapat meningkatkan daya tarik, dapat memaksimalkan kepedulian terhadap emosi pemakainya dan untuk secara aktif berpartisipasi dalam desain pemakainya. Fitur kedua adalah fleksibilitas, dalam proses produk *fashion* harus melalui lima proses yaitu desain, produksi, penjualan, penggunaan dan pembuangan. Namun pada desain modular memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam setiap prosesnya bergantung pada permintaan pasar. Modularitas memungkinkan untuk mencapai alokasi sumber daya yang efisien dan konsumsi yang rendah. Fitur ketiga adalah kontinuitas, dimana karakteristik unik dari desain modular yaitu tiap modul bisa digunakan dalam jangka panjang dan dapat diterapkan pada berbagai produk, juga dapat digunakan pada serangkaian produk.

Ada beberapa macam teknik modular yang biasanya digunakan, yaitu

### 1. *Interlocking*

*Modular interlocking* merupakan teknik penggabungan teknologi yang memperhatikan dari segi fungsional sebuah produk atau tekstil. Ahli arsitektur Le Corbusier memperkenalkan dari segi nilai estetika yang menggunakan sistem modular (Haq, 2016). Pada umumnya bentuk geometris yang digunakan adalah segitiga, kotak, lingkaran yang saling mengunci layaknya huruf T. Pada jurnal Eunsuk Hur yang berjudul *Transformative Modular Textile Design*, 2011.



Gambar 3. Rangkaian Modular  
Sumber : Eunsuk Hur, 2011

### 2. *Modular fixture*

*Modular fixture* merupakan modular dengan menggunakan bermacam *hardware* sebagai sambungan utama modulnya. Struktur tersebut juga dapat

bertransformasi seperti dibentuk dan dibongkar dengan sangat mudah (Dwiana & Anastasia, 2019).



Gambar 4. Y-BIO, Karya Archinoma  
Sumber : design-milk.com

### 1.7.5 *Reversible*

*Reversible* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bolak-balik. *Reversible* merupakan istilah untuk mendeskripsikan sebuah kemulti fungsian yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan sebuah karya multifungsi yang dapat digunakan bolak balik di dua sisi bagian luar dan bagian dalam. Ide dasarnya adalah permukaan bagian dalam dari sebuah pakaian diciptakan seperti permukaan luarnya dengan pola desain yang berbeda ataupun sama menggunakan warna dan motif kain yang berbeda. Dengan kata lain bagian luar produk dapat dikenakan sebagai bagian dalam, dan bagian dalamnya dapat dikenakan sebagai bagian luar (Fitinline, 2014).

### 1.7.6 *Upcycle*

*Upcycle* merupakan salah satu cara dari proses *recycle*, yang merupakan proses mengubah sebuah bahan untuk menghasilkan produk yang baru dengan fungsi yang berbeda. *Upcycle* merupakan cara untuk mengelola kembali barang yang sudah tidak terpakai menjadi produk baru dengan nilai yang lebih tinggi daripada produk sebelumnya (Myers, 2014).

Proses *upcycle* memberikan perpanjangan siklus bertahannya suatu produk. Karena produk yang terus menerus diperbaharui siklusnya maka juga dapat menghemat sumber daya alam dan juga mengurangi limbah (Kim, 2015).

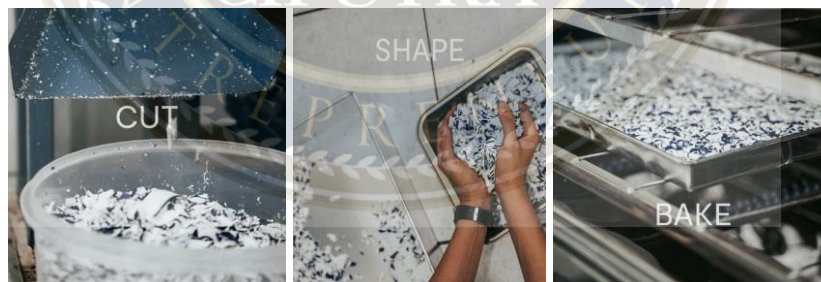
Salah satu *brand* yang menerapkan *sustainability* yang mengutamakan *upcycle* yaitu Ecoalf. Pada tahun 2009, Ecoalf memulai bisnisnya dengan

mendaur ulang limbah kain bagi generasi muda. Ecoalf mengumpulkan sampah dari laut dan mendaur ulang menjadi desain yang *timeless*.

### 1.7.7 Limbah Tutup Botol Plastik

Didunia, produksi plastik setiap tahunnya mengalami peningkatan, hal ini berbanding dengan jumlah plastik yang dihasilkan. Menurut penelitian Geyer, Jambeck, dan Law pada tahun 2017, dari 6,3 miliar ton sampah plastik yang dihasilkan, hanya 9% plastik yang didaur ulang (Widjaja, 2020). Plastik memiliki sifat yang tidak mudah lebur dan terurai, karena plastik merupakan senyawa polimer alkena yang memiliki molekul sangat besar. Menurut pengertian kimia, plastik merupakan produk polimerisasi sintetik atau semi sintetik (Arifin & Ihsan, 2018).

Pemerintahan Indonesia menetapkan Peraturan Presiden No. 97 Tahun 2017 dalam meminimalkan sampah plastik salah satu cara mendaur ulang. Dalam pengelolaan limbah tutup botol plastik yang tepat adalah menggunakan teknik cacah dan cetak. Limbah tutup botol plastik diolah dengan menggunakan teknik *compression molding*, yang menjadikan modul-modul yang memiliki motif dan warna yang menarik. Limbah dapat digunakan sebagai kerajinan tangan yang lebih menarik (Aminudin & Nurawti, 2019).



Gambar 5. Teknik *Compression Molding*  
Sumber data : [www.instagram.com](http://www.instagram.com)

### 1.7.8 Elemen dan Prinsip Desain

Desain yang sesuai dengan pedoman desain seperti prinsip dan elemen desain akan dapat menghasilkan suatu desain yang baik untuk target pasar. Elemen adalah hal yang utama dan dasar dari sebuah desain. Ada 6 elemen desain yaitu garis (*line*), bentuk (*shape*), tekstur (*texture*), ruang, ukuran (*size*), dan



warna (*color*). Sedangkan prinsip desain adalah bagaimana elemen desain yang disusun dengan menggabungkan beberapa elemen desain yang berbeda menjadi suatu kesatuan desain. (Irawan & Tamara, 2013).

### 1.7.9 Implementasi Desain dan Prinsip Desain

Implementasi elemen dan prinsip desain untuk tugas akhir ini akan mengimplementasikan beberapa ide, teknik, unsur desain dan juga prinsip desain. Berikut elemen desain yang digunakan adalah :

a. Bentuk (*shape*)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dalam perancangan Tugas Akhir diterapkan adalah geometri. Bentuk geometri pada modular yang berbentuk lingkaran dan persegi.

b. Warna (*color*)

Tas *craft kit* menggunakan warna gelap dan terang supaya penampilan tas tidak terlihat terlalu berlebihan. Kombinasi warna yang digunakan pada koleksi tas *craft kit* adalah *orange*, merah, *avocado green*, *grinch green*, abu, ungu dan hitam.

c. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah penampilan dari suatu benda yang dapat dinilai dengan diraba dan dilihat. Tekstur pada teknik modular dengan menggunakan *hardware* seperti *ring* yang dipakai, maka permukaan tas penuh dengan tekstur 3D, ketika disentuh maka teksturnya kasar.

Sedangkan untuk prinsip desain yang digunakan dalam desain produk untuk Tugas Akhir adalah :

a. *Balance*

Keseimbangan simetris antara kanan dan kiri suatu produk sama dari jarak titik pusat. Hal itu memberikan kesan yang rapi pada produk tas *craft kit*. Dimana produk tas *craft kit* nantinya akan di susun satu persatu dengan presisi antara kanan dan kiri.

b. Ritme dan repetisi

Prinsip ritme dan repetisi dalam perancangan tugas akhir ini akan digunakan terus-menerus. Modul yang berbeda ukuran nantinya akan disusun sehingga menciptakan rangkaian desain produk yang menarik.

### 1.7.10 Trend Fashion, Trend Warna dan Trend Material

*Trend fashion* adalah mode yang populer pada jangka waktu tertentu, dimana akan mengalami perubahan dari masa ke masa. Ketika suatu produk mengikuti *trend fashion*, maka produk tersebut akan menjadi lebih dikenal oleh banyak kalangan. Oleh karena itu, dalam mendesain suatu produk *fashion*, tentunya dibutuhkan *trend fashion*.

Menurut *Trend Expert ITF*, konsep *trend* besar *fashion* tahun 2021-2022 adalah '*sustainability*'. Konsep *sustainability*, dapat diterapkan dalam pemakaian bahan yang ramah lingkungan (Hidup gaya, 2020). Sedangkan *trend* aksesoris tas, WGSN memprediksi adalah *The Shoulder Bag* dengan tambahan strap tas yang multifungsi bisa dilepas pasang.



Gambar 6. Trend Tas  
Sumber data : [www.wgsn.com](http://www.wgsn.com)

### 1.7.11 Peluang Bisnis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Peluang adalah ruang gerak yang memberikan kemungkinan untuk memanfaatkan dalam usaha mencapai tujuan. Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang saya angkat adalah *art therapy*. Peminat akan produk *art therapy* semakin banyak terbukti dengan adanya banyak pakar psikologi. Pendekatan mengutamakan *sustainability* berkembang sangat pesat di Indonesia, hal ini terbukti dengan adanya dukungan dari pemerintah akan industri daur ulang dalam bidang *fashion*. Selain itu, pengembangan produk

menggunakan pengolahan limbah tutup botol plastik juga menarik, bahan limbah tutup botol plastik yang tidak dimanfaatkan akan memiliki potensial yang baik untuk dijadikan bahan aksesoris *fashion* terutama tas. Dasi hasil survei yang dilakukan oleh penulis, kesimpulannya adalah *target market* memiliki antusiasme yang tinggi terhadap perancangan produk *art therapy* yang mengutamakan konsep *sustainability*.

## 1.8. Perancangan

### 1.8.1 Design Brief

Berikut adalah *design brief brand NUUX*

<b>Project Name</b>	Perancangan Tas Wanita Teknik Modular dalam Bentuk <i>Craft Kit</i>
<b>Brief Number</b>	NU-00001,
<b>Client</b>	Truly Hutagalung & Rahayu Budhi Handayani
<b>Responsibility</b>	Nuke Felicia
<b>Season or Event</b>	<i>Fall Winter 2021/2022</i>
<b>Key Dates, Deadlines</b>	6 bulan
<b>Objectives</b>	Merancang tas wanita dalam bentuk <i>craft kit</i> dengan menggunakan teknik modular sebagai produk <i>art therapy</i> untuk psikologi seseorang. Tas <i>craft kit</i> memiliki motif yang bisa <i>reversible</i> antara motif <i>marble</i> dengan warna polos untuk memberikan <i>style versatile</i> untuk dipadukan dengan <i>outfit</i> .
<b>Target Market</b>	Wanita usia 21 tahun hingga 35 tahun, <i>Middle Upper Class</i> , <i>Experiencers</i> dan <i>Thinkers</i>
<b>Price Points</b>	Rp 500.000 – Rp 1.200.000
<b>Design Requirements, Style, Silhouettes, Colors and Fabrics</b>	<i>Style</i> dalam koleksi ini adalah <i>style versatile</i> , <i>quirky</i> dan <i>edgy</i> . Warna yang digunakan dalam koleksi ini adalah warna yang lebih <i>bold</i> . Untuk <i>material</i> yang digunakan adalah pengolahan limbah tutup botol plastik. Tas akan berukuran kecil dan termasuk tas <i>hand bag</i> .
<b>Design Presentation</b>	Presentasi dengan <i>power point</i> dan <i>prototype</i>
<b>Sampe/Prototypes</b>	<i>Prototype</i> tas <i>small handbag</i> yang menggunakan limbah botol plastik
<b>Approvals, Presented To, Where and How</b>	Presentasi kepada Ms. Truly Hutagalung dan Ms. Rahayu Budhi Handayani sebagai orang yang memberikan <i>approval</i> , dipresentasikan melalui <i>zoom meeting</i>

Tabel 1. *Design Brief*  
Sumber Data : Dokumen Pribadi, 2021

### 1.8.2 Moodboard



Gambar 7. Moodboard  
Sumber Data : Dokumen Pribadi, 2021

*Arte* berasal dari bahasa Spanyol yang artinya ‘art’, yang merupakan nama koleksi aksesoris tas sebagai produk *craft kit*, karena koleksi ini mengutamakan *art* seseorang. Koleksi ini bertujuan sebagai produk *art therapy* dan juga berfokus pada produk *sustainability*. Dengan penerapan konsep *sustainability* ini dimana menggunakan limbah tutup botol plastik yang dijadikan modul untuk disusun dengan *craftmanship* hingga membentuk tas dengan ukuran kecil, yang sesuai dengan kreativitas seseorang. *Target market* dari tas *craft kit* dapat mengekspresikan diri melalui pembuatan tas agar sesuai dengan karakteristik tiap orang.

### 1.8.3 Design dan Ilustrasi

Berikut adalah hasil desain dari tema ‘*Arte*’ berdasarkan *design brief* yang ada. Desain awal yang ditawarkan terdiri dari 5 desain berupa 3 desain menggunakan *stud*, 1 desain menggunakan *ring*, dan 1 desain menggunakan *mix* antara *stud* dan *ring*.





Gambar 8. *Design Illustration*  
Sumber Data : Dokumen Pribadi, 2021

#### 1.8.4 *Prototype*

Berdasarkan kelima desain tas *craft kit*, akan dipilih satu desain untuk direalisasikan sebagai bahan uji coba *prototype*. Berikut adalah salah satu koleksi yang terpilih menjadi *prototype*.



Gambar 9. Hasil *Prototype*  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

#### 1.8.5 Eksplorasi Desain

Dalam perancangan tas *craft kit* menggunakan limbah tutup botol plastik ini, banyak yang harus dilakukan, dari proses awal yang dilakukan adalah menemukan masalah apa yang muncul disekitar yaitu kebutuhan akan produk *art therapy* meningkat dan limbah botol plastik yang tidak diolah dengan baik. Maka dari itu, muncul sebuah ide untuk menerapkan pada bidang *fashion*. Setelah menemukan permasalahan yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah mencari *trend fashion* dan melakukan wawancara terhadap para *expert* dan *extreme user*, hingga dilakukannya melalui tahap-tahap berikut ini :

a. Eksplorasi bentuk modul

Dalam tahap ini, penulis melakukan eksplorasi bentuk, proses tersebut menggunakan bahan triplek yang di *laser cut*. Lalu, modul triplek yang sesudah dipotong, disusun hingga membentuk tas, untuk melakukan pengecekan apakah ukuran modul dan bentuk modul sudah sesuai.



Gambar 10. Triplek di Susun menjadi Tas  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

b. Pengumpulan limbah tutup botol plastik dan dicacah

Setelah ukuran dan bentuk sudah sesuai, maka tahap selanjutnya penulis mengumpulkan limbah tutup botol plastik di tempat pembuangan limbah dan bekerja sama dengan perajin limbah tutup botol untuk mengumpulkan limbah tutup botol plastik yang akan diproses ke tahap selanjutnya.



Gambar 11. Tutup Botol Plastik yang sudah di Cacah  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

c. Eksplorasi warna untuk modul sebelum melakukan proses *recycle*

Memisahkan warna limbah tutup botol plastik sesuai dengan *tone* warnanya, yang kemudian disesuaikan dengan warna yang diinginkan pada koleksi. Penggolongan warna berdasarkan warna merah, hijau dan ungu yang sesuai pada warna koleksi. Warna digabungkan untuk melihat kombinasi warna apakah sudah sesuai atau tidak



Gambar 12. Potongan Limbah di Susun  
 Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

- d. Tahap pengolahan limbah tutup botol plastik dengan teknik *compression molding*



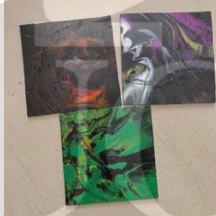
Pada tahap ini, setelah limbah dipotong dan di gabungkan berdasarkan warna. Kemudian limbah disusun di suatu loyang yang tahan panas, limbah disusun sesuai dengan motif yang diinginkan. Setelah itu, limbah di *oven* dengan suhu tinggi hingga meleleh, untuk memberikan motif *marble* maka limbah di aduk hingga membentuk motif *marble* sesuai keinginan.



Gambar 13. Proses Pengolahan Teknik *ComperSSION Molding*  
 Sumber : [www.instagram.com](http://www.instagram.com)

- e. Eksplorasi motif dan ketebalan modul

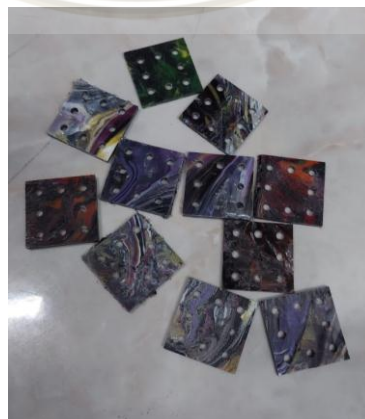
Eksperimen 1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan modul 30 cm x 30 cm</li> <li>- Warna sudah sesuai, motif saat dipotong tidak terlihat</li> </ul>
--------------	---	---

Eksperimen 2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan modul lebih kecil ukuran 10 cm x 6 cm, 1 lempengan saat dipotong jadi 2 modul</li> <li>- Motif sudah terlihat saat dipotong modul kecil 3 cm x 3 cm</li> </ul>
Eksperimen 3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guna untuk meminimalisir <i>cost</i> untuk modul pengolahan limbah tutup botol plastik, membua dengan ukuran 9 x 9 cm agar 1 lempengan dapat 4 modul</li> </ul>
Eksperimen 4		<p>Percobaan warna untuk koleksi tas lainnya yaitu warna ungu dan hitam</p>

Tabel 2. Eksperimen Pengolahan Limbah Tutup Botol Plastik  
 Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

f. Melakukan *CNC* pada lempengan modul plastik

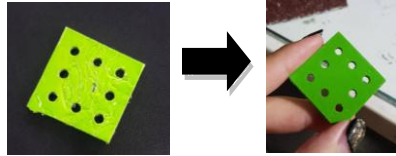
Setelah mendapatkan ukuran lempengan yang sesuai, penulis melanjutkan proses untuk pemotongan dan memberi lubang pada setiap modul ukuran 3 cm x 3 cm.



Gambar 14. Hasil Modul yang Sudah di *CNC*  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021



- g. Setelah itu, modul 3 cm x 3 cm diampelas untuk diperhalus dan memberi warna. Proses selanjutnya, ampelas modul agar permukaan rata dan tidak kasar. Lalu, modul selanjutnya diwarnai menggunakan pilox di salah satu sisinya agar bisa *reversible*.



Gambar 15. Foto Sebelum dan Sesudah Diampelas  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

- h. Setelah modul sudah kering dan rapi, maka proses selanjutnya menyusun modul membentuk lempengan untuk digabungkan dengan *hardware*.



Gambar 16. Modul yang sudah di Gabungkan  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

- i. Kerangka tas setelah jadi, selanjutnya membuat *pouch bag*, *strap* dan aksesoris *tassel* ke perajin tas untuk digabungkan.

### 1.9. Kesimpulan dan *Feedback* Pra Tugas Akhir

Berdasarkan kesimpulan dan *feedback* dari para *expert* dan *extreme user* yang diberikan pada orang yang telah menilai hasil *prototype* pertama, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk aksesoris tas inisial nama bisa lebih diperkecil agar lebih *balance* dengan tas ukuran kecil. Untuk *hardware* aksesoris seperti *stud*, *hardware strap* dan sebagainya menggunakan warna *bronze*. Namun untuk hasil akhir dari *prototype* sangat memuaskan, penggunaan limbah tutup botol plastik hasilnya tidak terlihat seperti tas dari limbah. Teknik modular juga sudah rapi dan tidak ada permasalahan. Secara keseluruhan, sudah sesuai dari desain, warna, dan detail aksesorisnya.

Kesimpulan dari hasil *prototype*, dinilai bahwa hasilnya sangat memuaskan dan hasil desain baik dan menarik. Ada masukan untuk kedepannya bisa ditambah untuk eksplorasi bentuk modul agar tidak monoton. Dari segi produk *art therapy*, produk tas *craft kit* ini sudah dinyatakan termasuk produk *art therapy* oleh ahli dibidang *art therapist*, karena produk tas *craft kit* pemasangannya mudah dan diberikan *step by step* proses pemasangannya.

