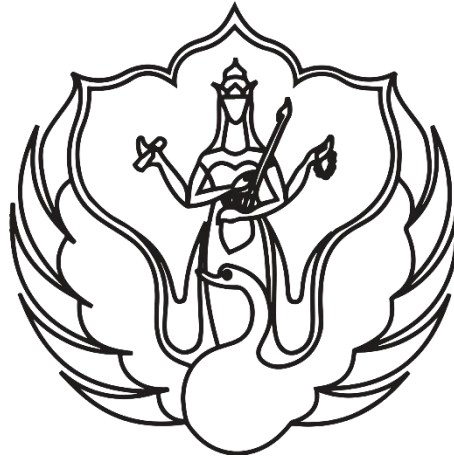


**PERANCANGAN DESAIN *HANDBAG* WANITA
DENGAN GAYA VINTAGE BERBAHAN DASAR
*RECYCLED FABRIC***



PERANCANGAN

Oleh:

Dina Asviana

1710086027

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

2023

**PERANCANGAN DESAIN *HANDBAG* WANITA
DENGAN GAYA VINTAGE BERBAHAN DASAR
*RECYCLED FABRIC***



PERANCANGAN

Oleh:

Dina Asviana

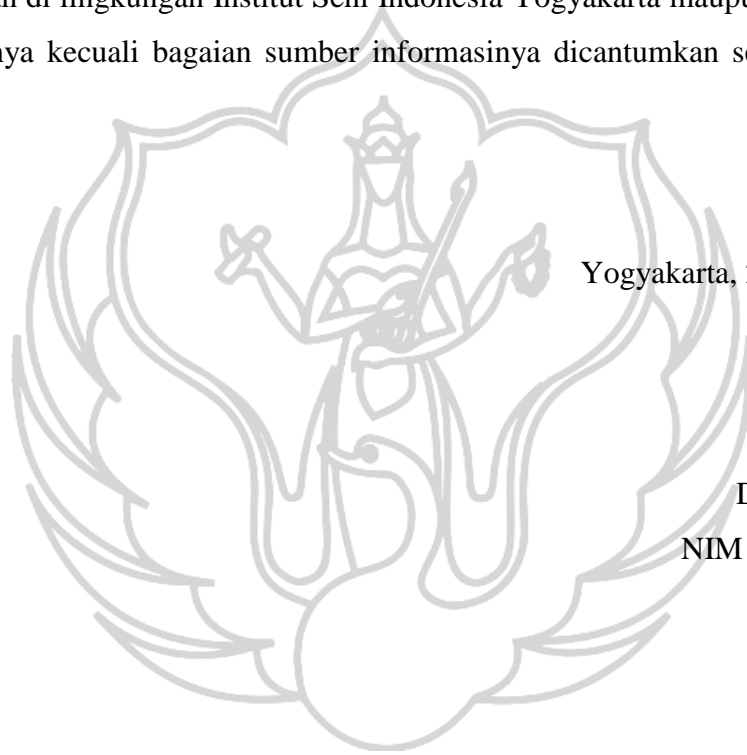
1710086027

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

2023

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa Tugas Akhir yang berjudul: **“PERANCANGAN DESAIN *HANDBAG* WANITA DENGAN GAYA *VINTAGE* BERBAHAN DASAR *RECYCLED FABRIC*”** yang dibuat memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, publikasi dari skripsi atau Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjaanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya kecuali bagaian sumber informasinya dicantumkan sebagai mana mestinya.



Yogyakarta, 26 Juni 2023

Dina Asviana
NIM 1710086027

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul: **“PERANCANGAN DESAIN HANDBAG WANITA DENGAN GAYA VINTAGE BERBAHAN DASAR RECYCLED FABRIC”** adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh 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, 26 Juni 2023

Dina Asviana
NIM 1710086027

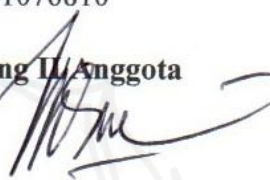
HALAMAN PENGESAHAN

“PERANCANGAN DESAIN *HANDBAG* WANITA DENGAN GAYA VINTAGE BERBAHAN DASAR *RECYCLED FABRIC*” diajukan oleh Dina Asviana NIM: 1710086027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2023 dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

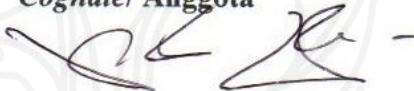
Pembimbing I/Anggota


RA Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn.
 NIP. 196807111998022001
 NIDN. 0011076810

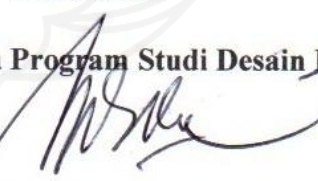
Pembimbing II/Anggota


Endro Tri Susanto, S.sn., M.sn.
 NIP. 19640921 199403 1 001
 NIDN. 0021096402


Cognate/ Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn.
 NIP. 19650522 199203 1 003
 NIDN 0022056503

Ketua Program Studi Desain Produk



Endro Tri Susanto, S.sn., M.sn.
 NIP. 19640921 199403 1 001
 NIDN. 0021096402

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A.
 NIP. 197703152002 1 005
 NIDN. 0008116906

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Seni Rupa
 ISI Yogyakarta




Prof. Dr. Jimbu Raharjo, M.Hum.
 NIP. 191108 199303 1 001
 NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN DESAIN *HANDBAG* WANITA DENGAN GAYA VINTAGE BERBAHAN DASAR *RECYCLED FABRIC***” dengan cukup baik. Penulisan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana S-1 Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penciptaan karya ini bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap masyarakat terkait masalah limbah tekstil yang *overload* karena *fast fashion*. Penulis ingin menerapkan ilmu *Sustainable Design* yang didapat dalam perkuliahan ke dalam permasalahan tersebut. Berawal dari limbah tekstil yang berpakainperca dan pakaian tidak layak pakai didaur ulang menjadi kain dengan wujud baru. Kemudian kain tersebut diproses menjadi produk *fashion* baru berupa *handbag* yang dilengkapi *kompartemen* bagi wanita dalam menghadiri sebuah pesta. Dalam proses penyusunan laporan dan perancang tugas akhir ini, dapat disadari bahwa masih ada kekurangan dan hambatan dalam setiap proses. Namun atas bimbingan, dukungan dan bantuan yang telah diberikan dari berbagai pihak maka tugas akhir ini bisa terpenyeh.

Yogyakarta, Mei 2023

Penulis

Dina Asviana

1710086027



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat-Nya yang telah diberikan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini di waktu yang tepat. Penulis menyadari bahwa penulisan dan perancangan tugas akhir berjudul “Perancangan Desain *Handbag* dengan Gaya *Vintage* Berbagan Dasar *Recycled Fabric* Bagi Wanita” tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan ketulusan hati dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikannya kelapangan hati dalam menghadapi setiap kegagalan dalam hidup saya, tidak terkecuali perkuliahan saya. Allah menemani saya dalam menghadapi berbagai persoalan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan cukup baik.
2. Bapak Hadi dan Ibu Tri sebagai orang tua kandung saya yang memberikannya cinta kasihnya dan mendidik saya dengan prinsip yang dipegang. Kakak saya Mas Arip dan Mas Udin yang melatih saya untuk *financial independent* dan adik saya Yara yang selalu menyemangati untuk tetap *happy* dan semangat di segala situasi dan kondisi.
3. Kepada Rektor sekaligus Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum
4. Kepada Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.
5. Kepada bapak Endro Tri Susanto, S. Sn., M. Sn. selaku Kaprodi Desain Produk dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah mengikuti *progress* saya dari awal sampai tugas akhir.
6. Kepada Ibu RA Sekartaji Suminto, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang menjadi *love hate partner* dan Ibu Dosen yang memberikan ilmu pengetahuan seputar seni, desain dan bimbingan tugas akhir saya

7. Almarhumah Ibu RAMM Pandansari Kusumo, M.Sn. yang memberikan saya wejangan dan ilmunya semasa beliau mengajar saya. I loveyou bun..
8. Kepada Bapak Dr.RahmawanDwiPrasetya, S.Sn., M.Si, Bapak Nor JayadiS.Sn.,M.A, Bapak Drs. Baskoro Suryo Bandindro. M. Sn dan dosenpengajar yang tidakbiasayasebutkansatupersatu yang telahmemberikanilmu dan pengalamanberharga.
9. Kepada Bapak Udinselaku admin Prodi Desain Produk yang memberikaninformasiseputarperkuliahan.
10. Kepada Mas Nuri selaku staffprodi yang membantu menyediakan fasilitas dan ruang belajar selama perkuliahan.
11. Kepada teman-teman Desain Produk ISI Yogyakarta, terimakasihudahmemberikanpengalamanberharga dan menakjubkanbagisaya.
12. *Big thank'sto*ISI Yogyakarta
13. Kepada Pable.id yang telahmemberikaninformasiterkaitlimbahtekstil dan proses pengolahannyamenjadikainbaru.
14. Kepada Bapak Eko, Mas Helmi dan Mas Aris selakupenjahit sample yang membantusayadalammewujudkansketsadesainsayamenjadiproduk*fashion*berupahandbag.
15. Kepada Label Kulit Jogja yang turutmeberikan sponsor berupa label *VegtanLeather Emboss*.
16. Kepada Reva Visi Bangsa dan FauzAmjad yang menjadi teman seperjuangan Tugas Akhir.
17. Kepada Circle AZ (Isna, Audi, Intan dan Garnis) yang memberikan *support*dalam keadaanupanddown.
18. KepadasahabatsayaAzarinne, Iffah, Hikmah, MoudyWana dan teman-temansayabaik di Surabaya maupun Yogyakarta yang memberikansupportsehinggasayadapatmenyelesaikantugasakhirsaya di waktu yang tepat. Sekalilagisayaucapkanterimakasih!
19. *SpecialThank'sto* Mas Oot Irwansyah yang selalu mengingatkan untuk mencapai *goals*satau tujuan hidup saya.

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN *HANDBAG* WANITA DENGAN GAYA VINTAGE BERBAHAN DASAR *RECYCLED FABRIC*

Dina Asviana

Keberlangsungan *trend fashion* dari musim ke musim sangat ditunggu-tunggu bagi para penggemar *fashion* ataupun konsumen. Hal ini mengakibatkan permintaan konsumen naik sehingga para pengecer pakaian berlomba-lomba membuat berbagai gaya pakaian paling baru dengan harga terjangkau, inilah yang dinamakan *fast fashion*. Semakin banyak dan cepat pakaian yang diproduksi, semakin banyak pula limbah tekstil yang dihasilkan. Limbah tekstil terbagi menjadi tiga jenis yaitu tekstil *pre-consumer*, limbah *post-industrial textile* dan *post-consumer*. Penanganan pada limbah tekstil dapat menerapkan prinsip *recycle* atau daur ulang, dimana limbah tekstil diolah menjadi produk baru berupa kain daur ulang (*recycled fabric*). Akan tetapi tidak semua orang menyukai kain daur ulang sehingga gapenulising ingin membuat sebuah produk *fashion* berupa *handbag* wanita dengan gaya *vintage*. *Handbag* adalah penting untuk pakaian wanita dan *item* yang melengkapi pakaian dengan tujuan membawa barang tertentu dan simbol ekspresi. Sedangkan *vintage* adalah gaya desain yang unik dan erat kaitannya dengan konsep daur ulang (*recycle*). Implementasi perancangan *vintage handbag*, penulismenggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* diawali dengan proses *emphatize* (empati) yaitu memahami permasalahan yang dialami di sekitar dengan upaya kitadapat merasakan. Kemudian *define* dimana proses menganalisis menentukan pernyataan masalah sebagai *point of view* atau perhatian utama pada penelitian. Dalam pengumpulan data dilakukan penelitian kualitatif seperti wawancara dan kuisioner. Setelah melakukan pengumpulan data diperoleh sebuah ide gagasan untuk menyelesaikan masalah yang timbul dan dibuatlah sebuah *prototype*. *Prototype* ini akan dibuat skala 1:1 atau ukuran sebenarnya dalam bentuk *handbag* wanita dengan gaya *vintage* berbasudasar *recycled fabric* dan diujicoba oleh pengguna.

Kata Kunci : *fast fashion*, limbah tekstil, *recycled fabric*, *women handbag*, *vintage*

ABSTRACT**DESIGNING WOMEN'S HANDBAG DESIGN WITH VINTAGE STYLE
MADE FROM RECYCLED FABRIC****Dina Asviana**

The continuity of fashion trends from season to season is eagerly awaited for fashion fans or consumers. This resulted in increased consumer demand so that clothing retailers are competing to make the latest styles of clothing at affordable prices, this is called fast fashion. The more and faster clothes are produced, the more textile waste is generated. Textile waste is divided into three types, namely pre-consumer textiles, post-industrial textile and post-consumer waste. Handling textile waste can apply the principle of recycle or recycling, where textile waste is processed into new products in the form of recycled fabric. However, not everyone likes recycled fabrics so the author wants to make a fashion product in the form of a women's handbag with a vintage style. Handbags are essential items for women's clothing and items that complement clothing with the purpose of carrying specific items and symbols of expression. While vintage is a unique design style and is closely related to the concept of recycling (recycle). The implementation of vintage handbag design, the author uses the design thinking method. Design thinking begins with the process of empathize (empathy), which is understanding the problems experienced around us with our efforts to feel. Then define where the process of analyzing determines the problem statement as the point of view or main attention to the research. In data collection, qualitative research such as interviews and questionnaires are carried out. After collecting data, an idea was obtained to solve the problems that arose and a prototype was made. This prototype will be made 1:1 scale or actual size in the form of a women's handbag with a vintage style made from recycled fabric and tested by users.

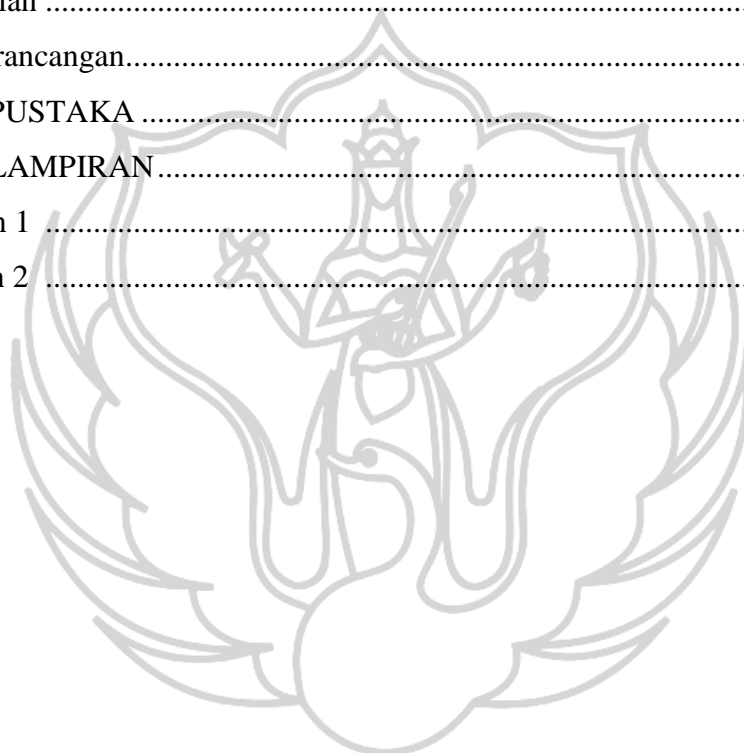
Keywords : fast fashion, textile waste, recycled fabric, women handbag, vintage



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA | i |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A.Latar Belakang | 1 |
| B.Rumusan Masalah | 4 |
| C.Batasan Masalah..... | 5 |
| D.Tujuan dan Manfaat | 5 |
| BAB II TINJAUAN PERANCANGAN | 6 |
| A.Tinjauan Produk | 6 |
| B.Perancangan Terdahulu | 7 |
| C.Landasan Teori | 8 |
| D.Sustainable Design | 30 |
| E. <i>Bag</i> (Tas) | 33 |
| F.Gaya dan Tema | 38 |
| G.Warna | 40 |
| H.Antropometri | 41 |
| I.Ergonomi | 42 |
| J.Segmentasi Pasar | 44 |
| BAB III METODE PERANCANGAN | 44 |
| A.Metode Perancangan | 44 |
| 1.Tahapan Perancangan..... | 46 |
| 2.Analisis Data | 47 |
| BAB IV PROSES KREATIF | 58 |
| A. <i>Design Problem Statement</i> | 58 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| B. <i>Brief Design</i> | 58 |
| C.Image Board | 60 |
| D.Kajian Material dan Gaya | 62 |
| E.Sketsa Desain..... | 63 |
| 1.Pengembangan Bentuk..... | 63 |
| F.Desain Terpilih..... | 85 |
| G.Branding | 86 |
| K.Biaya Produksi | 96 |
| BAB V PENUTUP..... | 96 |
| A.Kesimpulan | 96 |
| B.Saran Perancangan..... | 96 |
| DAFTAR PUSTAKA | 98 |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | 99 |
| A.Lampiran 1 | 99 |
| B.Lampiran 2 | 100 |



DAFTAR GAMBAR

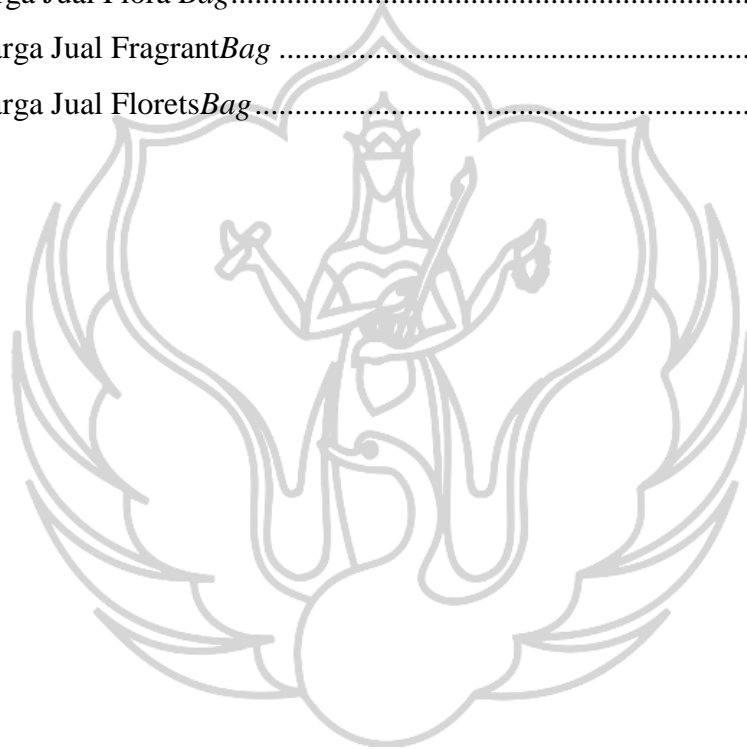
| | |
|---|----|
| Gambar 1. Olive <i>Small Kiss Lock Bag</i> | 7 |
| Gambar 2. Mary Frances Royal Ride Top Handle Carriage Handbag | 8 |
| Gambar 3. Kain <i>cotton combed</i> | 11 |
| Gambar 4. Kain denim | 12 |
| Gambar 5. Kain drill | 13 |
| Gambar 6. Serat Linen | 14 |
| Gambar 7. Kain Linen..... | 14 |
| Gambar 8. Serat Ulat Sutera..... | 15 |
| Gambar 9. Serat Wol..... | 16 |
| Gambar 10. Serat Wol dengan Pewarnaan..... | 16 |
| Gambar 11. Pengeringan Serat Daun Nanas..... | 17 |
| Gambar 12. Pengeringan Serat Bambu..... | 18 |
| Gambar 13. Tabel produksi serat dunia tahun 2010 (juta ton)..... | 19 |
| Gambar 14. Pengeringan Serat <i>Polyester</i> | 19 |
| Gambar 15. Kain <i>Scuba</i> | 20 |
| Gambar 16. Serat Nilon..... | 21 |
| Gambar 17. <i>Spunbond</i> | 22 |
| Gambar 18. <i>Coldure</i> | 22 |
| Gambar 19. Kain <i>Sintex</i> | 23 |
| Gambar 20. Limbah <i>Pre & Post Consumer</i> | 23 |
| Gambar 21. Proses Penyortiran Kain..... | 24 |
| Gambar 22. Proses Penghancuran Kain Menjadi Serat | 25 |
| Gambar 23. Serat Kain Daur Ulang | 25 |
| Gambar 24. Pemintalan Benang menggunakan ATBM..... | 26 |
| Gambar 25. Pemintalan Benang menggunakan ATM | 26 |
| Gambar 26. Jenis Kain Pakan | 27 |
| Gambar 27. Kulit Sapi..... | 28 |
| Gambar 28. Kulit Sintetis..... | 30 |
| Gambar 30. <i>Handbag Anatomy</i> | 35 |
| Gambar 31. <i>Crossbody Bag Anatomy</i> | 36 |

| | |
|---|----|
| Gambar 32. <i>Backpack Anatomy</i> | 37 |
| Gambar 33. <i>Camera Bag Anatomy</i> | 37 |
| Gambar 34. <i>Luggage Bag Anatomy</i> | 38 |
| Gambar 35. <i>Vintage Style</i> | 39 |
| Gambar 36. Bunga <i>Rafflesia Arnoldi</i> sedang Mekar | 40 |
| Gambar 37. Warna Pastel..... | 41 |
| Gambar 38. Pengukuran Badan Posisi Berdiri..... | 42 |
| Gambar 39. <i>Pyramid</i> Kelas Sosisal..... | 44 |
| Gambar 40. Ilustrasi Gen Z..... | 46 |
| Gambar 41. Tahapan <i>Design Thinking</i> | 44 |
| Gambar 42. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 47 |
| Gambar 43. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 48 |
| Gambar 44. . Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 48 |
| Gambar 45. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 49 |
| Gambar 46. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 50 |
| Gambar 47. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 50 |
| Gambar 48. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 51 |
| Gambar 49/ Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 52 |
| Gambar 50. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 53 |
| Gambar 51. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 54 |
| Gambar 52. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 54 |
| Gambar 53. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 55 |
| Gambar 54. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 56 |
| Gambar 55. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 56 |
| Gambar 56. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 57 |
| Gambar 57. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 58 |
| Gambar 58. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita | 58 |
| Gambar 59. <i>Main Moodboard</i> | 60 |
| Gambar 60. <i>User Board</i> | 61 |
| Gambar 61. <i>Theme Style Moodboard</i> | 62 |
| Gambar 62. Pengembangan Bentuk 1 | 64 |
| Gambar 63. Pengembangan Bentuk 2 | 65 |

| | |
|--|----|
| Gambar 64. Pengembangan Bentuk 3 | 66 |
| Gambar 65. Pengembangan Bentuk 4 | 67 |
| Gambar 66. Pengembangan Bentuk 5 | 68 |
| Gambar 67. Alternatif Sketsa 1 | 69 |
| Gambar 68. Alternatif Sketsa 2 | 70 |
| Gambar 69. Alternatif Sketsa 3 | 71 |
| Gambar 70. Alternatif Sketsa 4 | 72 |
| Gambar 71. Alternatif Sketsa 5 | 73 |
| Gambar 72. Alternatif Sketsa 5 | 74 |
| Gambar 73. Alternatif Sketsa 7 | 75 |
| Gambar 74. Alternatif Sketsa 8 | 76 |
| Gambar 75. 3D Modelling Florets | 77 |
| Gambar 76. 3D Modelling Fragnant | 77 |
| Gambar 77. 3D Modelling Flora | 78 |
| Gambar 78. .Gambar Kerja Fragnant <i>Bag</i> | 79 |
| Gambar 79. Gambar Kerja Fragnant <i>Bag</i> | 80 |
| Gambar 80. .Gambar Kerja Fragnant <i>Bag</i> | 81 |
| Gambar 81. Gambar Kerja Flora <i>Bag</i> | 82 |
| Gambar 82. Gambar Kerja Flora <i>Bag</i> | 83 |
| Gambar 83. Gambar Kerja Florets <i>Bag</i> | 84 |
| Gambar 84. .Gambar Kerja Flora <i>Bag</i> | 85 |
| Gambar 85. <i>Moodboard</i> Logo | 88 |
| Gambar 86. Halaman Sampul Katalog | 89 |
| Gambar 87. Katalog | 90 |
| Gambar 88. . Katalog | 91 |
| Gambar 89. Katalog | 92 |
| Gambar 90. <i>Hang Tag</i> Label | 92 |
| Gambar 91. . <i>Paper Bag Packaging</i> | 93 |
| Gambar 92. Poster | 94 |
| Gambar 93. Poster | 95 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Survei Tingkat Kepuasan terhadap <i>Handbag</i> Wanita..... | 52 |
| Tabel 2. Analitical Brief..... | 59 |
| Tabel 3. Matriks Desain <i>Handbag</i> Wanita..... | 86 |
| Tabel 4. RAB <i>Flora Bag</i> | 96 |
| Tabel 5. RAB <i>Fragrant Bag</i> | 97 |
| Tabel 6. RAB <i>Florets Bag</i> | 97 |
| Tabel 7. Harga Jual <i>Flora Bag</i> | 98 |
| Tabel 8. Harga Jual <i>FragrantBag</i> | 98 |
| Tabel 9. Harga Jual <i>FloretsBag</i> | 98 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri *fashion* dari tahun ke tahun memproduksi berbagai macam produk *fashion* salah satunya adalah pakaian. *Fashion* menurut Fernie dan Azuma dalam buku *Textiles and Clothing Sustainability* (2017) diartikan sebagai ekspresi diri yang diterima secara luas oleh sekelompok orang dari waktu ke waktu dan telah dicirikan oleh beberapa faktor pemasaran seperti siklus hidup yang lebih pendek, prediktabilitas yang rendah, pembelian impulsif yang tinggi, dan permintaan pasar yang tinggi. Siklus hidup yang pendek ini adalah sebuah *trend*. *Trend* dapat terjadi karena mudahnya akses informasi melalui internet yang menyediakan banyak pilihan gaya atau *mode* dengan mudah. Keberlangsungan *trend* dari musim ke musim sangat ditunggu-tunggu bagi para penggemar *fashion* atau pun konsumen. Hal ini mengakibatkan permintaan konsumen naik sehingga para pengecer pakaian berlomba-lomba membuat berbagai gaya pakaian paling baru dengan harga terjangkau, inilah yang dinamakan *fast fashion*. Menurut buku *Textiles and Clothing Sustainability*, *fast fashion* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pakaian murah dan terjangkau yang berasal dari hasil desain *catwalk* agar masuk ke toko-toko secepat mungkin untuk merespon *trend* terbaru (Senthilkannan, 2017). Akan tetapi hal ini berbanding terbalik bagi kita. Semakin banyak dan cepat pakaian yang diproduksi, semakin banyak pula limbah tekstil yang dihasilkan.

Seperti yang telah dijabarkan dalam buku *Textiles and Clothing Sustainability*, limbah tekstil terbagi menjadi tiga jenis limbah yaitu tekstil *pre-consumer*, limbah *post-industrial textile* dan *post-consumer*. Pertama, limbah tekstil *pre-consumer* adalah limbah yang tidak pernah sampai ke konsumen dan berasal langsung dari produsen asli. Kedua, limbah *post-industrial textile* adalah limbah yang dihasilkan selama proses pembuatan.

Sebenarnya limbah ini masih bisa tergolong sebagai *pre-consumer* karena tidak pernah sampai di tangan konsumen.

Ketiga, limbah tekstil *post-consumer* berupa pakaian yang telah diproduksi atau dikenakan oleh konsumen. Sebuah *brand* pakaian yang telah menawarkan produknya, namun tidak laku dan harus berganti *mode* mengikuti *trend* yang sedang berlangsung, akan membuang pakaian yang tidak laku tersebut. Inilah yang dimaksud dengan limbah tekstil *post-consumer*. Hal ini sering terjadi pada *brand-brand* besar di negara maju.

Pergantian *trend* dari tahun ke tahun begitu cepat sehingga banyak orang tidak bisa mengendalikan dan memberhentikan kemauan pegeiat *fashion* untuk tidak berganti dan membeli pakaian yang mereka inginkan. Akan tetapi sudah ada banyak pergerakan di banyak industri, termasuk industri tekstil dan fesyen, menuju pengembangan ekonomi sirkular dan menjauhi dari ekonomi linier tradisional. (Yayasan Ellen MacArthur, 2017). Model ekonomi linier diwakili oleh konsep ambil, buat, dan buang, atau 'lebih banyak lebih baik'. Ekonomi ini bergantung pada sejumlah besar bahan yang murah dan mudah diakses. Beralih ke ekonomi sirkular akan mengurangi dampak ekonomi linier dengan menciptakan sistem yang berbeda. Ekonomi sirkular dikenal dengan konsep *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. Tujuan dari ekonomi sirkular adalah menggunakan produk, komponen, dan material dengan nilai tertinggi setiap saat.

Pergantian *trend fashion* dapat dikarenakan beberapa kelompok bosan terhadap *trend* yang sedang berlangsung. Prinsip yang paling tepat dalam ekonomi sirkular yang dapat diterapkan untuk menangani limbah tekstil adalah *recycle*. *Recycle* merupakan tindakan daur ulang yang mengubah sampah menjadi produk baru dengan melibatkan proses penghancuran. Produk baru yang berasal dari limbah tekstil tersebut dapat disebut *recycled fabric*. Sumber daya baru tersebut dapat diolah kembali menjadi produk *fashion* seperti pakaian, tas, dan sepatu. Penciptaan produk *fashion* di bilangan cukup tepat karena memang seharusnya perputaran/

siklus desain tidak hanya berhenti pada pemakaian, melainkan menciptakan produk baru tetapi tidak menambah masalah baru bagi manusia dan bumi, inilah yang dinamakan *sustainable design*.

Kain daur ulang tersebut mempunyai karakteristik yang unik seperti tenun yang dihasilkan tidak serapat seperti kain tenun hasil pabrikan. Warna yang dihasilkan dari proses pertama dan berikutnya pun juga berbeda. Hal tersebut dikarenakan limbah *pre-consumer* yang dikumpulkan pada proses pertama dan berikutnya tidak selulusama. Selain itu, kain daur ulang tersebut tidak terlalu tebal sehingga cocok digunakan produk berpakaian atau tas.

Tas adalah salah satu produk yang mendukung aktivitas manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti bekerja, belanja, atau sekedar *hangout* bertemu teman. Jenis dan ukurannya sendiri bermacam-macam sesuai kebutuhan dan selera pengguna. Desain yang dirancang tiap jenis tas mempunyai standar yang berbeda-beda.

Menurut Koo, In-Sook (2008) salah satu item yang paling banyak diminati adalah jenis *handbag*. *Handbag* adalah item penting untuk pakaian wanita dan item yang melengkapi pakaian. Ini menandakan bahwa *handbag* tidak hanya untuk tujuan membawab barang, tetapi juga sebagai alat estetika dan simbolis untuk mengekspresikan identitas atau selera pemakainya.

Setiap pengguna *handbag* mempunyai kebutuhan dan *personality* yang berbeda-beda sehingga visual yang dihasilkan satu *brand* dengan yang lainnya pun berbeda. Ada pengguna yang menyukai gaya-gaya tempo dulu atau bias dikenal *vintage*.

Pada buku yang berjudul *Modern Vintage* dijabarkan bahwa *vintage* secara tradisional dan umum digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang memiliki usia dan nilai (Samantha, 2018). Akan tetapi pakaian *vintage* kini telah menjadi bentuk '*fast fashion*', tetapi bagi banyak orang telah menjadi gaya hidup, di mana identitas sehari-hari terikat pada gaya, mode, dan cara hidup dari era sebelumnya.

Desain *vintage* dan bahan baku daur ulang tidak semua kalangan dapat menerimanya. Daur ulang terjadi karena kesadaran individu atau kelompok yang peduli terhadap lingkungan. Individu yang peduli terhadap lingkungan akan bertanggung jawab atas apa yang mereka konsumsi. Menurut penelitian Rahman dan Hague (2011) menunjukkan bahwa konsumen yang memiliki tingkat pengetahuan yang lebih tinggi tentang produk ekologis bersedia membayar harga yang lebih tinggi. Sedangkan konsumen desain *vintage* mempunyai kebiasaan untuk mengumpulkan barang-barang untuk koleksi mereka. Diantara mereka membeli dengan alasan desain yang unik sehingga mereka menjadi pusat perhatian. Selain keunikannya, hal yang membuat konsumen membeli barang *vintage* adalah kualitas dari produk tersebut. Kualitas produk yang baik memang tidak bisa diterima di semua kelas sosial karena harga yang ditawarkan cukup mahal. Menurut (Schiffman) kelas sosial mewakili derajat prestise para anggotanya satu kelas sosial dibandingkan dengan anggota kelas sosial lainnya. Kelas sosial yang cocok untuk produk ini adalah kelas menengah bawah yang pekerjaannya semi-profesional, karyawan non-manajerial, pengrajin terampil, dan gaya hidup yang dianggap rata-rata.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, dibuatlah produk *fashion* berupa *handbag* bergaya *vintage* yang bertujuan untuk mengurangi limbah tekstil. dengan segmentasi wanita kelas menengah bawah. Produk yang akan dirancang adalah sebuah *handbag* untuk menghadiri acara-acara formal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah perancangan yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan/desain *handbag* wanita berbahan dasar *recycled fabric*?
2. Jenis *recycled fabric* apa saja yang sesuai untuk rancangan tersebut?

C. Batasan Masalah

Batasan-batasan yang ditetapkan dalam perancangan tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

1. Fokus perancangan produk *fashion* tersebut adalah tas dengan jenis *handbag* dengan gaya *vintage* dan menggunakan bahan *recycled fabric*.
2. Fokus perancangan produk ini ditujukan untuk wanita kelas menengah bawah.
3. Fokus perancangan ini pada karakteristik bahan yang digunakan.
4. Fokus perancangan *handbag* wanita ini berfungsi sebagai pelengkap saat menghadiri acara formal.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Ditinjau dari masalah perancangan yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari perancangan ini antara lain:

- a. Ada gaya yang cocok dan tidak untuk diaplikasikan ke perancangan ini.
- b. Mendapat rancangan/desain *handbag* wanita yang berbasiskan *recycled fabric*.
- c. Menerapkan jenis *recycled fabric* yang digunakan pada perancangan produk.

2. Manfaat

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Mendapat informasi dan kesempatan untuk berkarya, berkolaborasi dan dimentori oleh beberapa ahli di bidangnya.
 - 2) *Explore* lebih mendalam *sustainable design* khususnya di pengolahan limbah tekstil menjadi produk *fashion*.
- b. Bagi Institut
 - 1) Mendapat informasi berupa data yang memuat pengolahan limbah tekstil menjadi produk *fashion*.
 - 2) Menampilkan karya berupa produk jadi hasil pengolahan limbah tekstil yang berupa *handbag* wanita.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Mendapatinformasilatarbelakangmengapaperancanganprodukini dibuat.
- 2) Meningkatkan kesadaran konsumen agar lebihbijakdalam konsumsipakaian.

