PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK *GRAFFITI ARTIST* GUNA MEMBANTU PENINGKATAN EFISIENSI KERJA DAN MOBILITAS

PERANCANGAN

Disusun Oleh:

Maulana Rizky Lazuardi

2110230027

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK *GRAFFITI ARTIST* GUNA MEMBANTU PENINGKATAN EFISIENSI KERJA DAN MOBILITAS

PERANCANGAN

Disusun oleh:

Maulana Rizky Lazuardi

2110230027

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Produk

2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK *GRAFFITI ARTIST* GUNA MEMBANTU PENINGKATAN EFISIENSI KERJA DAN MOBILITAS

Diajukan oleh Maulana Rizky Lazuardi NIM 2110230027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2025, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Nor Jayadi, S.Sn., M.A.
NIP. 197508052008011014
NIDN. 0005087503

Pembimbing II

Dede Affian Surya. S.Ds., M.Sn.
NIP. 199505092023211018
NIDN. 0009059505

Cognate

Sekar Adita, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198707252022032009
NIDN. 9990563347

Koordinator Program Studi Desain Produk

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196409211994031001
NIDN. 0021096402

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001
NIDN. 0019107005

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197301292005011001
NIDN. 0029017304

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulana Rizky Lazuardi

NIM : 2110230027

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : S1 Desain Produk

Dengan ini menyatakan persetujuan untuk memberikan karya perancangan saya berjudul PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK *GRAFFITI ARTIST* GUNA MEMBANTU PENINGKATAN EFISIENSI KERJA DAN MOBILITAS kepada pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan hak ini, pihak terkait berwenang untuk menyimpan, mengalih mediakan atau memformat ulang karya ilmiah, mengelola karya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikan dan mempublikasikan karya melalui media digital atau cetak, serta menggunakan karya untuk kepentingan akademis selama mencantumkan nama penulis sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran penuh dan tanpa paksaan.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Penulis,

Maulana Rizky Lazuardi

2110230027

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat serta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul "PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK *GRAFFITI ARTIST* GUNA MEMBANTU PENINGKATAN EFISIENSI KERJA DAN MOBILITAS" dengan baik dan lancar.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat utnuk menyelesaikan studi jenjang Strata-1 di Program Studi Desain Produk. Proses perancangan ini dilakukan melalui pendekatan metode *Double Diamond*, dengan mengutamakan pemahaman terhadap pengguna, eksplorasi ide desain, serta pengujian akhir produk yang berorientasi pada kenyamanan, efisiensi kebutuhan, dan aktivitas pengguna.

Demikian laporan Tugas Akhir ini dibuat, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, karena sebagai manusia tidaklah luput dari kesalahan serta kekurangan yang disengaja maupun tidak sengaja. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan produk di masa yang akan datang lebih baik lagi. Akhir kata, semoga laporan perancangan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Penulis,

Maulana Rizky Lazuardi

2110230027

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

UCAPAN TERIMAKASIH

Keberhasilan dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir ini, penulis tidak lepas dari dukungan, bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkah, kesehatan serta kelancaran kepada penulis dalam Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia yang telah diberikan sehingga dilancarkan setiap proses dari awa dari awal hingga akhir.
2. Kedua orang tua, bapak dan almh. ibuk saya yang selalu mendukung jalan pilihan apapun penulis jalanin dari waktu kecil hingga sekarang, serta kakak dan keluarga terdekat penulis yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, doa, serta dukungan terhadap penulis selama melakukan masa studi perkuliahan.
3. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.SN. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M. Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Mas Dede Affian Surya, S.Ds., M.Sn. selaku Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan ketika *stuck*, mendengarkan segala keluhan serta memberikan opsi-opsi solusi terkait dengan perancangan dari awal hingga akhir pengerjaan.
7. Bapak Nor Jayadi, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu, membimbing, mengarahkan dan juga mendukung penulis dalam menentukan dan menjalankan perancangan dari awal penulisan hingga pengerjaan Tugas Akhir selesai.
8. Seluruh dosen dan karyawan yang terlibat aktif dalam pengajaran studi Desain Produk atas ilmu yang sudah diberikan selama perkuliahan berlangsung yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu secara lengkap.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

9. *Staff* Desain Produk, Pak Udin dan Mas Nuri yang selalu membantu dan penghubung antara penulis hingga info terkait hal kampus. Terimakasih segala informasi dan bantuannya se-masa studi perkuliahan.
10. Teman – teman gambar semua mulai dari Nouzer, Andz, Oaker, Badsyaw, Auto Funk, 325 YK Logos, Tombol, Begok, Krade yang sudah bersedia menjadi narasaumber *graffiti artist* atas waktu dan kesempatanya untuk sharing pengalaman serta prefrensi sebagai *graffiti artist.*
11. Teman – teman PARKIRAN DESPRO 21 dari Rakha, Bardan, Vava, Dewa, Bagus, Kidung, dan Tegar yang dari awal semasa perkuliahan hingga sekarang ini yang selalu menjadi tempat kumpul dan tempat berproses bareng, *cheers* bolo!
12. Seluruh teman – teman Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2021 (TUJU) atas prosesnya selama perkuliahan.
13. Teman – teman studio seluruh angkatan, Jurusan Desain Produk.
14. Dan tentunya tidak lupa untuk Clarasita Pramono, seseorang yang selalu hadir dalam hidup saya dari awal penulis kenal di masa pertengahan perkuliahan hingga sekarang, yang selalu memberikan dukungan, semangat ketika penulis mengalami hambatan atau *stuck* dalam berproses sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir sampai saat ini.
15. Terakhir, terimakasih untuk seluruh pihak yang telah membantu dan terlibat langsung dengan penulis yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK *GRAFFITI ARTIST* GUNA MEMBANTU PENINGKATAN EFISIENSI KERJA DAN MOBILITAS

Maulana Rizky Lazuardi

ABSTRAK

Graffiti merupakan salah satu bentuk karya seni urban atau *street art* dengan media menggambar di dinding atau tembok bangunan. Tapi kini *graffiti* bukan lagi sekedar coretan di dinding, namun sebagai seni jalanan yang menghidupkan ruang kota. *graffiti* menarik perhatian lebih lanjut untuk kajian seni, desain, dan berbagai disiplin ilmu lainnya. Peralatan yang kompleks, seperti cat semprot, *marker* dan masker, menghadirkan tantangan dalam hal pengorganisasian. Oleh karena itu, penting untuk merancang sarana bawa khusus yang mampu memenuhi kebutuhan *graffiti artist,* dengan memperhatikan aspek ergonomi, kenyamanan, dan kebebasan bergerak. Metode *Double Diamond* digunakan untuk mengarahkan proses identifikasi kebutuhan pengguna melalui riset dan analisis, di ikuti oleh perumusan masalah yang jelas. Desain utama yang dihasilkan adalah desain tas multifungsi dengan kompartemen yang adaptif, menggunakan material ringan namun tahan lama, serta desain ergonomis yang sesuai dengan karakteristik aktivitas pengguna. Produk ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi kerja melalui sistem penyimpanan yang terorganisir, mendukung mobilitas kerja di lapangan, dan menambah nilai pada aspek fungsional serta kenyamanan. Keseluruhan perancangan ini diharapkan memberikan solusi inovatif bagi *graffiti artist* dan memperkuat peran desain produk dalam memenuhi kebutuhan pengguna secara spesifik.

Kata kunci: *Graffiti*, *Graffiti Artist*, Ergonomi, Efisiensi Kerja, Mobilitas Kerja, Tas Multifungsi, Terorganisir

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DESIGN OF CARRYING FACILITIES FOR GRAFFITI ARTISTS TO HELP IMPROVE WORK EFFICIENCY AND MOBILITY

Maulana Rizky Lazuardi

ABSTRACK

Graffiti is a form of urban art or street art with the medium of drawing on walls or walls of buildings. But now graffiti is no longer just graffiti on walls, but as street art that enlivens urban spaces. graffiti attracts further attention for the study of art, design, and various other disciplines. The complex equipment, such as spray paint, markers and masks, presents challenges in terms of organisation. Therefore, it is important to design specialised carrying facilities that are able to fulfil the needs of graffiti artists, taking into account aspects of ergonomics, comfort, and freedom of movement. The Double Diamond method was used to direct the process of identifying user needs through research and analysis, followed by a clear problem formulation. The resulting main design is a multifunctional bag design with adaptive compartments, using lightweight yet durable materials, as well as an ergonomic design that suits the characteristics of user activities. The product is designed to improve work efficiency through an organised storage system, support work mobility in the field, and add value to the functional and comfort aspects. The overall design is expected to provide innovative solutions for graffiti artists and strengthen the role of product design in meeting specific user needs.

Keywords: Graffiti, Graffiti Artist, Ergonomics, Work Efficiency, Work Mobility, Multifunctional Bag, Organised.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH ii
KATA PENGANTAR iii
UCAPAN TERIMAKASIH iv
ABSTRAK vi
ABSTRACK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Batasan Masalah 3
D. Tujuan & Manfaat 4
BAB II TINJAUAN PERANCANGAN 5
A. Tinjauan Pustaka 5
1. Deskripsi Produk 5
2. Definisi Produk 5
3. Gagasan Awal 6
B. Perancangan Terdahulu 7
1. *Spray Can Belt by Molotow* 7
2. *Bagpack by Ironlak* 8
3. *Bagpack by Sprayground* 9

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

4. *Tote Bag by Inferno Combo* 10
5. *Tote Bag by Montana* 11
6. *Travel Bag by Drips n Drops* 12

C. Landasan Teori 13

1. Jenis – Jenis *Graffiti Style* 14
2. Peralatan *Graffiti Artist* 26
3. Jenis Tas atau Sarana Bawa 34
4. Kriteria Desain 39
5. Aktivitas Pengguna 41
6. Ergonomi 43
7. Antropometri 43
8. *Musculoskeletal Disorders (MSDs)* 49
9. Gaya 51
10. Tema 52
11. Warna 54
12. Transformasi Desain 54
13. *Durability* 56
14. Sistem Kerja Produk 78
15. Estetika Produk 79
16. *Finishing* 80
17. Desain Kemasan 83

BAB III METODE PERANCANGAN 84

A. Metode Perancangan 84

1. *Discover* (Menemukan) 85
2. *Deliver* (Menguji) 85
3. *Define* (Mendefinisikan) 85

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

4. *Develop* (Mengembangkan) 85
B. Tahapan Perancangan 86
1. Tahap 1: Penemuan Masalah (*Discover*).....87
2. Tahap 2: Penentuan Fokus (*Define*) 88
3. Tahap 3: Pengembangan Solusi (*Develop*).....89
4. Tahap 4: Penyempurnaan dan Validasi Solusi (*Deliver*) 90
C. Metode Pengumpulan Data 91
1. Kajian Literatur 91
2. Wawancara Pengguna.....92
3. Observasi Partisipatif 93
D. Analisis Data 94
1. Analisis Triangulasi Sumber 94
2. Ekstrasi Koding.....101
3. Kategorisasi Tema 104
4. Validasi: Matriks Kriteria 107
5. Kriteria Desain 109
BAB IV PROSES KREATIF 113
A. *Problem Statement*.....113
B. *Brief Design*.....114
1. *Open Brief* 114
2. *Close Brief*.....115
C. *Image/Mood Boar*d 115
1. *Lifestyle Board*.....116
2. *Mood Board*.....116
3.*Usage Board*.....117
4. *Styling Board*.....117

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

5. *Material Board* 118
D. Kajian Material & Gaya Tema 118
1. Material Produksi 119
2. Gaya & Tema 125
E. Sketsa Desain 126
1. Desain Alternatif 1 126
2. Desain Alternatif 2 128
3. Desain Alternatif 3 130
4. Desain Alternatif 4 132
5. Desain Alternatif 5 134
F. Analisis Matriks *Keyword Design* 137
G. Desain Terpilih 139
H. Gambar Teknik 141
I. Rendering *3D Modeling* 142
J. *Freeze Design Concept* 142
K. Proses Produksi 143
L. Foto Produk 144
N. *User Validation* 149
M. *Branding* 152
1. Logo *Branding* 152
2. *X-Banner* 154
3. Poster Produk 155
4. Label Katalog 158
5. Label Produk 160
6. *Sticker Pack* 160
7. *Packaging* 161

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

N. Biaya Produksi 162

BAB V PENUTUP.....167

1. Kesimpulan..... 167

2. Saran Perancangan 168

DAFTAR PUSTAKA.....169

LAMPIRAN.....173

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. *Spray Can Belt by Molotow* 7

Gambar II.2. *Backpack by Ironlak* 8

Gambar II.3. *Backpack by Sprayground* 9

Gambar II.4. *Tote Bag by Inferno Combo* 10

Gambar II.5. Tote Bag by Montana 11

Gambar II.6. *Travel Bag by Drips n Drops* 12

Gambar II.7. *Event King Royal Pride 2024* 14

Gambar II.8. *Tagging Piece by Reas* 15

Gambar II.9. *Throw Up* 16

Gambar II.10. *Blockbuster by Crew VWA* 17

Gambar II.11. *Piece Old School by Raks* 18

Gambar II.12. *Piece Fungky by Tuyuloveme* 19

Gambar II.13. *Piece Wall* 20

Gambar II.14. *Simple Piece Style by ANDZ* 21

Gambar II.15. *Wildstyle by Nsideone* 22

Gambar II.16. *3D Letter & Character by Tombol, Badsyaw* 23

Gambar II.17. *Character by Badsyaw* 24

Gambar II.18. *Hyper Realistic by Hard 13* 25

Gambar II.19. *Tools Kit Graffiti* 26

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar II.20. Cat Semprot Merk Belazo 27

Gambar II.21. Detail *Preassure Caps* 28

Gambar II.22. *Paint Marker by Molotow* 29

Gambar II.23. *Kobra Paint Gloves* 29

Gambar II.24. 3M *Easi-Air Paint Spray Respirator* 30

Gambar II.25. *Sketchbook* dan *Marker* 31

Gambar II.26. *Scraper* 32

Gambar II.27. *Head Lamp* 33

Gambar II.28. *Can Belt by Domturn* 34

Gambar II.29. *Bag Pack by Datum* 35

Gambar II.30. *Tote Bag by Bagjack* 36

Gambar II.31. *Sling Bag by Topo Design* 37

Gambar II.32. *Duffle Bag by I Will Aesthetic* 38

Gambar II.33. *Antoprometri* Gerakan Tubuh 45

Gambar II.34. *Antropometri* Terhadap Barang 46

Gambar II.35. Animasi Titik *Torso* 47

Gambar II.36. *Body Size* 48

Gambar II.37. Anatomi *Musculoskeletal Disorders* 49

Gambar II.38. Desain Tas Gaya *Modern* 51

Gambar II.39. *Styling Urban/Streetwear* 53

Gambar II.40. Referensi Produk Tas *Modular* 55

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar II.41. Hasil Transformasi Tas *Modular* 56

Gambar II.42. Contoh Jenis Jahitan *Bartack* 58

Gambar II.43. Detail Kain Ripstop 60

Gambar II.44. Detail Kain *Canvas* 60

Gambar II.45. Detail Kain *Cordura Bimo 600 D* 61

Gambar II.46. Detail Kain *Toscano 300 D* 61

Gambar II.47. Detail Kain *Fauk Leather* 62

Gambar II.48. Detail Kain *Nylon D70* 63

Gambar II.49. Detail Kain *Sandwich Mesh* 63

Gambar II.50. Tali *Webbing* 64

Gambar II.51. Ring D 65

Gambar II.52. Ring Mata Ayam 66

Gambar II.53. Ring Jalan 67

Gambar II.54. Tali Elastis 68

Gambar II.55. Tali Prusik 69

Gambar II.56. *Quick Lacing Fit System* 70

Gambar II.57. Klip *Stopper* 71

Gambar II.58. Hook atau Kew – Kew 72

Gambar II.59. Macam Tipe *Buckle* 73

Gambar II.60. Detail *Velcro* 74

Gambar II.61. *Zipper Waterproof* 75

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar II.62. YKK *Zipper* 76

Gambar II.63. Tas Modular 78

Gambar II.64. *Packaging* 83

Gambar III.1. Proses *Double Diamond* 85

Gambar III.2. Alur Perancangan 86

Gambar IV.1. *Lifestyle Board* 116

Gambar IV.2. *Mood Board* 116

Gambar IV.3. *Usage Board* 117

Gambar IV.4. *Styling Board* 117

Gambar IV.5. *Material Board* 118

Gambar IV.6. Detail Kain *Cordura Bimo 600 D* 119

Gambar IV.7. Detail Kain *Dolby Sarang Tawon* 120

Gambar IV.8. Detail Kain *Nylon D70* 121

Gambar IV.9. Detail Kain *Sandwich Mesh* 122

Gambar IV.10. Detail Jaring *Hexagonal* 123

Gambar IV.11. Tali *Webbing* 124

Gambar IV.12. Sketsa Desain Alternatif 1, Opsi 1 – 3..... 127

Gambar IV.13. Sketsa Desain Alternatif 2, Opsi 1 – 3..... 129

Gambar IV.14. Sketsa Desain Alternatif 3, Opsi 1 – 2..... 131

Gambar IV.15. Sketsa Desain Alternatif 4, Opsi 1 – 3..... 133

Gambar IV.16. Sketsa Desain Alternatif 5, Opsi 1 – 3 135

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar IV.17. Sketsa Desain Terpilih, Varian 1 Opsi 3 139

Gambar IV.18. Sketsa Desain Terpilih, Varian 3 Opsi 3 140

Gambar IV.19. *3D Rendering* Tas "Vaulten" 142

Gambar IV.20. Pengujian Prototipe *Final Bullet Series* 144

Gambar IV.21. Pengujian Prototipe Final Aksesoris Sling Bag, Bullet..... 145

Gambar IV.22. Pengujian Prototipe Final *Heavy Load Series*..... 146

Gambar IV.23 Detail Kompartemen Produk..... 147

Gambar IV.24. Pengujian Prototipe *Final* Tas Aksesoris, *Heavy Load* 148

Gambar IV.25. *Branding Logo Vaulten* 152

Gambar IV.26. Desain *X-Banner* 154

Gambar IV.27. Poster Produk Terpilih..... 155

Gambar IV.28. Poster *Bullet Series* 156

Gambar IV.29. Poster *Heavy Load Series*..... 157

Gambar IV.30. Label Katalog *Bullet Series*..... 158

Gambar IV.31 Label Katalog *Heavy Load Series*..... 159

Gambar IV.32. Label Produk Tas dengan *Tagline*..... 160

Gambar IV.33. Sticker Pack Vaulten 160

Gambar IV.34. Kemasan Produk Vaulten 161

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Pergerakan Tubuh dan Area Sakit 49

Tabel II.2. Tabel Analisis Durabilitas Struktur Tas 76

Tabel III.1. Analisis Studi Literatur 95

Tabel III.2. Ekstraksi Koding Hasil Analisis Data 102

Tabel III.3. Tabel Verifikasi Silang 108

Tabel III.4. Kriteria Desain Final 110

Tabel IV.1. Hasil Analisis Matriks 137

Tabel IV.2. HPP Varian *Bullet Series* 162

Tabel IV.3. HPP Produk Varian *Heavy Load* 164

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Logbook* Data Observasi & Wawancara 174

Lampiran 2. *Draft* Rencana Observasi..... 175

Lampiran 3. Hasil Pengumpulan Data Observasi 178

Lampiran 4. *Draft* Rencana Wawancara 181

Lampiran 5. Hasil Pengumpulan Data Wawancara..... 209

Lampiran 6. Proses Produksi Varian Bullet 226

Lampiran 7. Proses Produksi Varian Heavy Load 234

Lampiran 8. *Logbook* Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1 236

Lampiran 9. *Logbook* Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2..... 238

Lampiran 10. Bundle Produk 241

Lampiran 11. *Display* Pameran Tugas Akhir 242

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Saputra (2024), *Graffiti* merupakan seni visual dalam ruang lingkup jalanan yang saat ini sedang marak dilakukan oleh generasi muda saat ini. Penelusuran awal yang dilakukan terhadap *graffiti* ditemukan bahwa kata *graffiti* menurut Mikke Susanto berasal dari bahasa Italia *"graffito"* yang berarti goresan atau guratan (Carollina, 2024). Kini, *graffiti* bukan lagi sekedar coretan di dinding, namun sebagai seni jalanan yang menghidupkan ruang kota, karena *graffiti* saat ini banyak ditemui di ruang publik, seperti pada tembok, bangunan tua, jembatan, taman kota, hingga pembatas jalan (Saputra, 2024). *Graffiti* menarik perhatian lebih lanjut untuk kajian seni, desain, dan berbagai disiplin ilmu lainnya (Carollina, 2024). Melalui eksplorasi teknik dan permainan warna, *graffiti* menjadi bahasa visual yang berbicara mengenai kreativitas, identitas, dan ekspresi diri melalui eksplorasi teknik-teknik inovatif dan permainan warna sehingga menciptakan narasi visual yang bebas, berbicara tentang diri senimannya yaitu *graffiti artist* nya. (Carollina, 2024).

Alat yang biasanya digunakan untuk menggambar *graffiti* adalah *spray cans* atau cat semprot. *Spray cans* atau cat semprot sangat lekat sekali penggunaannya dalam skena *graffiti*. Hal tersebut sesuai karena sifat dari cat aerosol yang permanen, *portable*, serta cepat mengering. Menurut catatan majalah HAI No. 36/XXX/4 September- 10 September 2006, gerakan *graffiti* di Indonesia diawali sekitar tahun 1970-an dimana saat itu banyak *signature* atau *tag* dan mural jalanan yang menggunakan cat semprot. *Graffiti* yang dianggap ilegal, kemudian berkembang menjadi lebih rumit dan memiliki gaya tersendiri. Oleh karena itu dibutuhkan kecepatan dalam pembuatannya dan media yang paling tepat dan cepat adalah menggunakan cat semprot. Hal tersebut membuat *graffiti* dan *spray can*s menjadi pasangan yang tidak bisa dipisahkan. Bahkan kini ada *spray cans* yang khusus dibuat untuk *graffiti artist*.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Melihat perkembangan pergerakan *graffiti* di Indonesia dari tahun ke tahun telah mengalami perubahan yang sangat pesat, baik dari seniman, atau alat pendukung mobilitas menggambar lainya, menurut Saputra (2024) para pemuda yang memiliki hobi di *graffiti* ini membentuk sebuah komunitas seni *graffiti* di suatu wilayah hal itu bertujuan untuk menyalurkan kreativitas dan sebagai bentuk eksistensi diri mereka di jalanan, bahkan hingga beberapa produk apparel saat ini ikut bermunculan di *graffiti store* yang tersebar di seluruh Indonesia. Namun di luar hal itu ada yang unik dalam pergerakan dunia *graffiti* ini karena setiap hari, setiap minggunya dari segala penjuru kota di Indonesia pasti ada kegiatan atau *movement* menggambar langsung di jalanan baik *graffiti writer* individu atau komunitas yang mengadakan acara *jamming* atau gambar bareng dengan dengan rekan satu kota atau pun mengundang seniman *graffiti artist* dari beberapa daerah luar kota maupun manca negara.

Seperti *event* besar tahunan yang beberapa akhir tahun ini sudah sukses terselenggara seperti "*Diton KING Royal Pride*" dan "*Meeting Of Styles Indonesia*". Terbentuknya salah satu contoh *event* besar ini harapannya pasti untuk menambah jaringan koneksi antar pegiat *graffiti* itu sendiri dan mengenalkan pada lingkungan masyarakat sekitar agar *graffiti* tidak dikenal sebagai hal yang buruk bahkan sampai mengarah kriminalitas namun mengenalkan seni secara lebih luas. Meskipun untuk di beberapa daerah kabupaten, *graffiti* sampai sekarang masih sering dianggap sebagai sebuah tindakan *vandalisme* ketimbang sebuah karya seni, hal ini diperlukannya edukasi yang lebih luas lagi untuk memberikan ruang untuk para seniman dalam berkreativitas di ruang publik (Saputra, 2024).

Tetapi terdapat beberapa momen permasalahan pada seniman *graffiti artist* ketika melakukan mobilisasi menggambarnya, seperti mengalami kesulitan ketika menjadikan tembok sebagai media berkeseniannya. Media tembok yang digunakan pun memiliki bentuk, ukuran, dan tekstur yang beragam. Melalui pengamatan secara langsung, penulis mendapatkan beberapa hasil permasalahan dari pegiat *"graffiti"* itu sendiri, misalnya seperti tidak adanya sarana bawa yang efisien, lalu seperti harus naik turun untuk mengambil cat semprot jika jatuh atau membutuhkan warna lainya. Hal ini

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

menyebabkan keterbatasan ruang gerak dan kecepatan kerja karena para seniman membutuhkan beberapa tempat penyimpanan lebih untuk menyimpan barang – barang penunjang kreativitas menggambarnya seperti cat semprot atau *spray cans*, *caps*, *gadget*, *power bank*, *earphone* dan pensil untuk bantu *sketching*, tetapi dari semua aktivitas dan hambatan semua yang dialami *graffiti artist* juga dipengaruhi oleh gaya gambar yang biasa dibawakan oleh senimanya itu sendiri. walaupun tak jarang dari mereka dengan mengumpulkan semua cat semprot atau *spray cans* dalam satu wadah kantong plastik ataupun *tote bag* yang kemudian dibawa ke atas.

Melihat dari sisi ergonomi, hampir semua aktivitas menggambar *graffiti* melibatkan banyak gerakan tubuh yang dinamis, jika peralatan sulit dijangkau, seniman bisa cepat lelah dan kehilangan fokus karena harus sering bolak – balik mengambil alat. Hal ini dianggap jadi tantangan yang sering dihadapi oleh *graffiti artist* karena kurangnya efisiensi waktu untuk membawa semua perlengkapan ini secara praktis dan efisien. Oleh karena itu, dari uraian yang sudah dituliskan di atas diperlukan solusi berupa perancangan sarana bawa yang dirancang khusus untuk pengguna *graffiti artist* yang dapat menampung seluruh peralatan dengan baik, mudah diakses dan efisien sehingga mendukung mobilitas dan meningkatkan produktivitas meskipun dalam kondisi tertentu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam perancangan produk sarana bawa sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan tas fungsional yang mampu mengakomodasi kebutuhan alat dan pergerakan *graffiti artist* agar dapat menunjang aktivitas *jamming* secara efektif dan efisien?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada proses perancangan produk dalam penelitian ini adalah:

1. Seniman *graffiti artis*t profesional maupun penggiat aktif *street art* yang menjadikan peralatan seperti cat semprot, *caps* dan alat pendukung lainya

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

sebagai media alat bantu menggambarnya di ruang publik tembok jalanan.

2. Produk sarana bawa "tas" dengan tipe dan merek terlaris yang ada di Indonesia selama 5 tahun terakhir, dengan fitur kompartemen minimum dan memiliki kemiripan sistem produk pada kompartemen tas sebelumnya.

D. Tujuan & Manfaat

1. Tujuan
   a. Memperoleh konsep rancangan produk *apparel* dengan kompartemen yang cukup untuk menunjang sarana bawa pengguna *graffiti artist* agar waktu ketika menggambar efisien dan praktis tanpa mengurangi beban bawaan yang dibawa.
2. Manfaat
   a. Bagi Mahasiswa

      Perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan sarana bawa dengan memahami kebutuhan calon pengguna dan mahasiswa juga dapat berkembang dalam ranah desain produk industri khususnya *apparel* "tas"

   b. Bagi Institusi

      Hasil perancangan ini dapat menjadi acuan bagaimana teori desain produk diterapkan dalam praktik dan membuka peluang terhadap suatu komunitas dalam pengembangan suatu produk sarana bawa yang mengedepankan fungsi dan akomodasi kompartemen lebih baik.

   c. Bagi Masyarakat

      Perancangan ini diharapkan dapat membantu *graffiti artist* untuk berkarya dengan lebih mudah, memfasilitasi mobilitas dan memberikan penyimpanan alat yang aman, yang berdampak positif pada perkembangan *graffiti* di masyarakat sekitar ataupun di Indonesia. Serta masyarakat menjadi lebih paham dan menghargai *gaffiti* sebagai bentuk karya seni artistik.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta