

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Perancangan sarana bawa untuk *graffiti artist* ini berangkat dari kebutuhan nyata pengguna terhadap alat bantu yang mampu meningkatkan efisiensi kerja serta mobilitas di lapangan. Dengan menggunakan pendekatan *Double Diamond*, proses pengembangan dilakukan melalui tahapan secara mendalam, perumusan kebutuhan yang tepat, eksplorasi alternatif solusi, dan penyempurnaan desain hingga mencapai bentuk yang paling relevan dengan konteks aktivitas *graffiti*.

Produk yang dihasilkan dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan kapasitas besar, terutama kemampuan untuk membawa jumlah kaleng yang lebih banyak dibandingkan tas *konvensional* yang biasa digunakan *graffiti artist*. Desain ini tetap mengedepankan aspek ergonomi, *durabilitas*, dan efisiensi akses, sehingga meskipun kapasitas penyimpanan meningkat, kenyamanan pengguna tetap terjaga. Material utama seperti kanvas sintesis tahan air, *webbing* berkualitas serta struktur *padding* ringan membuat tas tetap stabil saat membawa beban besar. Teknologi pendukung seperti kompartemen modular untuk kaleng, sistem distribusi beban dan jahitan *bartack* pada titik kritis memastikan produk tidak hanya mampu memuat banyak peralatan tetapi juga aman, kuat, dan mudah digunakan dalam kondisi lapangan yang dinamis.

Tahapan pengujian produk dilakukan bersama *graffiti artist* sebagai responden utama. Uji coba meliputi kenyamanan pemakaian, distribusi beban, kemudahan akses alat, kesehatan mental, serta efisiensi gerak saat operasional di lapangan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa produk telah memenuhi sebagian besar standar kenyamanan dan fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna, serta memberikan peningkatan signifikan dalam kecepatan dan kerapian proses kerja.

Pada tahap evaluasi, ditemukan beberapa catatan yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan berikutnya, seperti penyempurnaan

ukuran kompartemen kaleng, penguatan pada area sambungan tertentu, serta peningkatan fleksibilitas sistem pengaturan tali agar lebih adaptif pada berbagai postur tubuh. Evaluasi ini menjadi dasar yang penting untuk optimalisasi lanjutan terhadap desain.

Secara keseluruhan, evaluasi akhir menunjukkan bahwa pengembangan produk dari segi pola, ketersediaan vendor produksi, dan komponen pendukung memiliki beberapa keterbatasan, terutama pada variasi *hardware* yang sulit ditemukan secara lokal dan adaptasi pola agar lebih efisien ketika diproduksi massal. Meski demikian, produk ini telah memenuhi tujuan utama sebagai sarana bawa yang mendukung mobilitas kenyamanan, dan efisiensi kerja *graffiti artist*.

2. Saran Perancangan

1. Komponen pendukung seperti klip, *zipper* dan sistem pengunci lainnya disarankan menggunakan kualitas yang lebih bagus lagi dan memiliki standar *industrial* agar ketahanan pada pengguna intensif semakin optimal. Pemilihan komponen dengan presisi lebih baik juga dapat meningkatkan kenyamanan serta memperpanjang usia pakai produk.
2. Material pelapis dalam dapat ditingkatkan agar lebih mudah dibersihkan dari residu cat serta lebih tahan terhadap lembab.
3. Bentuk keseluruhan tas masih memiliki potensi eksplorasi untuk menambah variasi sesuai kebutuhan mobilitas, misalnya versi yang lebih kompak, versi *expandable*, atau bentuk dengan orientasi bukaan berbeda agar lebih menyesuaikan gaya kerja *graffiti artist*.
4. Perlu dilakukan penyempurnaan pola agar pemotongan material meningkat, mengurangi limbah produksi, serta memudahkan proses perakitan. Penyelarasan pola dengan kapasitas besar juga penting agar struktur tetap kokoh namun tidak menambah berat berlebih.
5. Produk ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi inovasi lanjutan seperti sistem modul tambahan, atau pengembangan varian tas dengan fungsi khusus lain yang tetapi mendukung aktivitas kreatif *graffiti artist*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andesta, D. (2012). Perancangan Tas Sekolah Berbasis Model *Ergonomic – Anthropometry* Guna Pengembangan Sentra Industri Tas di Kabupaten Gresik. *Matrik : Jurnal Manajemen Dan Teknik Industri Produksi*, 12(2), 114–128. <https://doi.org/10.30587/matrik.v12i2.397>
- Carollina, D. (2024). Memahami *Graffiti*: Analisis Aspek Visual. *Titik Imaji*, 6(2). <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/4861>
- Dewagoda, K. G., Ng, S. T., Kumaraswamy, M. M., & Chen, J. (2024). *Design for Circular Manufacturing and Assembly (DfCMA): Synergising Circularity and Modularity in the Building Construction Industry*. *Sustainability*, 16(21), 9192. <https://doi.org/10.3390/su16219192>
- Fontana, A., Barni, A., Leone, D., Spirito, M., Tringale, A., Ferraris, M., Reis, J., & Goncalves, G. (2021). *Circular Economy Strategies for Equipment Lifetime Extension: A Systematic Review*. *Sustainability*, 13(3), 1117. <https://doi.org/10.3390/su13031117>
- Genitrini, M., Dotti, F., Bianca, E., & Ferri, A. (2022). *Impact of Backpacks on Ergonomics: Biomechanical and Physiological Effects: A Narrative Review*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(11), 6737. <https://doi.org/10.3390/ijerph19116737>
- Haq, M. D. (2023). Budaya Streetwear di Jakarta Sebagai Dampak Dari Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 5(2), 173–182. <https://doi.org/10.62144/jikq.v5i2.158>
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Madani, S., Herlambang, Y., & Pambudi, T. S. (2022). Analisis Kompartemen Desain Tas Perlengkapan Kamera Untuk Video Blogger. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 10(2), 12–12. <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v10i2.273>

- Paripurna, Y., & Purnomo, H. (2022). *Product Design Development of Three-In-One Tote Bag Using The Kansei Engineering Method*. SINERGI, 26(3), 327–334. <https://doi.org/10.22441/sinergi.2022.3.008>
- Peran Penting Antropometri Pada Desain Produk *Outdoor*—Solo Abadi. (2021, September 22). <https://soloabadi.com/peran-antropometri-pada-desain-produk-outdoor-gear-untuk-kenyamanan-dan-keamanan/>
- Qirom, A. F., & Hidayati, R. (2024). Analisis Pengaruh Estetika Produk, Komunikasi Dari Mulut ke Mulut, dan Pengalaman Pelanggan Terhadap Kepuasan Penlanggan (Studi Empiris Pada Pelanggan UMKM Toko Kardus 39). *Diponegoro Journal of Management*, 13(4). <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/47735>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Ramadhina, A., & Mugiono, M. (2022). Pengaruh Desain Kemasan, Variasi Produk Terhadap Minat Beli Konsumen. *Jurnal Manajemen Pemasaran Dan Perilaku Konsumen*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.21776/jmppk.2022.1.1.21>
- Santoso, S., Kusnanto, E., & Saputra, M. R. (t.t.). Perbandingan Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Serta Aplikasinya dalam Penelitian Akuntansi Interpretatif.
- Saputra, D. (2024). *Graffiti Sebagai Bentuk Eksistensi dalam Persaingan antar Kelompok: Graffiti as a Form of Existence in Competition between Graffiti Crews*. *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, 14(1), 57–65.
- Satrijo, D., Kurdi, O., & Sinaga, D. O. M. (2023). Analisis Rangka Sepeda Motor Jenis *Monocoque* dengan Material Komposit Menggunakan Metode Elemen Hingga. 11(2).

- Triatmaja, E. S. (2025). Penerapan Gaya Visual *Flat Design* Dalam Konten Promosi Buku Eksplorasi Gerak Kameran Pada Media Digital Instagram. 3(1).
- Trisardi, A., Yadi, Y. H., & Mariawati, A. S. (t.t.). Perancangan Tas Gendong Buruh Tengtengan Di Pelabuhan Penyebrangan Merak Banten Menggunakan Metode Antropometri.
- Us, I. (t.t.). *A Comparative Study of Assembling Methods of Nonwoven Bags Traditional Sewing Welding Seaming*. Diambil 6 November 2025, dari https://www.academia.edu/30214948/A_Comparative_Study_of_Assembling_Methods_of_Nonwoven_Bags_Traditional_Sewing_VS_Welding_Seaming
- Wedhana, A. P., Dewi, A. K., & Putra, G. B. S. (2023). Perancangan Merchandise Bertemakan Tari Leko Untuk Zaloukh Apparel. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 123–131. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1962>
- Widyaningrum, M. A., & Musadad, A. (2021). Pengaruh Citra Merek dan Kemasan Terhadap Minat Beli Produk Garnier. *JMB : Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 10(2). <https://doi.org/10.31000/jmb.v10i2.5021>
- Yani, W. A. (2016). Analisis Garis dan Warna *Graffiti* Darbotz Pada Pameran *Monster Inside US*. 04.
- Ir Julianus Hutabarat, M. S. I. E. (2021). Dasar-dasar pengetahuan ergonomi. Media *Nusa Creative* (MNC Publishing).
- Aprianto, B., Hidayatulloh, A. F., Zuchri, F. N., Seviana, I., & Amalia, R. (2021). Faktor risiko penyebab *Musculoskeletal Disorders (MSDs)* pada pekerja: A systematic review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 2 (2), 16-25.
- Grimes, P., & Legg, S. (2004). *Musculoskeletal disorders (MSD) in school students as a risk factor for adult MSD: a review of the multiple factors affecting posture, comfort and health in classroom environments. Journal of the Human-Environment System*, 7(1), 1-9.

- Hasibuan, C. F., & Sutrisno, S. (2017). Perancangan Produk Tas Travel Multifungsi dengan Menggunakan *Metode Quality Function Deployment (QFD)*. *Jurnal Sistem Teknik Industri*, 19(1), 40-44.
- Chang Moon, H., Rugman, A. M., & Verbeke, A. (1995). *The generalized double diamond approach to international competitiveness. In Beyond the diamond (pp. 97-114). Emerald Group Publishing Limited.*
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 1(2), 128-137.

