

**PERANCANGAN *F GRIP MULFUNG* ALAT BANTU
PEMBAWA TAS BELANJA BAGI MASYARAKAT
KONSUMTIF**



Disusun oleh:

FARAH AYU SEKARNINGRUM

1510024027

Diajukan Kepada Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

PERANCANGAN TUGAS AKHIR
***F GRIP MULFUNG* ALAT BANTU PEMBAWA TAS**
BELANJA BAGI MASYARAKAT KONSUMTIF



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

FARAH AYU SEKARNINGRUM

1510024027

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana S-I dalam Bidang

Desain Produk

2019

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul

**PERANCANGAN *F GRIP MULFUNG* ALAT BANTU PEMBAWA TAS
BELANJA BAGI MASYARAKAT KONSUMTIF**

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

Yogyakarta, 20 Desember 2019



Farah Ayu Sekarningrum
1510024027

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN F GRIP MULFUNG ALAT BANTU MEMBAWA TAS BELANJA BAGI MASYARAKAT KONSUMTIF diajukan oleh Farah Ayu Sekarningrum NIM 1510024027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Dra. RA.MM. Pandansari Kusumo, M.Sn.

NIP 19690918 199803 2 001

NIDN. 0018096908

Pembimbing II/ Anggota

Sekartaji Suminto, S.Sn. M.Sn.

NIP 19680711 199802 001

NIDN. 0011076810

Cognate/ Anggota

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

NIP. 19750805 200801 1 014

NIDN. 0005087503

Ketua Program Studi/Ketua/ Anggota

Dra. RA.MM. Pandansari Kusumo, M.Sn.

NIP 19690918 199803 2 001

NIDN. 0018096908

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn. MA.

NIP 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui:
 Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiyi, M.Des.
 NIP. 19590802 198803 2 002
 NIDN. 0002085909

MOTTO

“Just Do It” – Kwon Ji Young

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan banyak rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas perancangan tugas akhir yang berjudul “**PERANCANGAN F GRIP MULFUNG ALAT BANTU PEMBAWA TAS BELANJA BAGI MASYARAKAT KONSUMTIF**” dengan baik dan tepat waktu.

Tujuan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana di bidang Desain Produk di Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Laporan tugas akhir ini berisikan proses sebuah perancangan alat bantu pembawa tas belanja bagi masyarakat konsumtif dengan perancangan yang didasari oleh ergonomi desain guna mengurangi resiko rasa lelah dan sakit pada bagian jari tangan masyarakat yang sedang melaksanakan kegiatan berbelanja.

Selama masa pengerjaan laporan tugas akhir perancangan ini penulis banyak melewati suka duka, terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang terlibat. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis haturkan rasa terimakasih bagi seluruh pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil dalam penyusunan dan pengerjaan laporan Tugas Akhir Perancangan ini hingga selesai. Oleh karena itu secara khusus penulis haturkan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang Maha Pemurah dan Maha Penolong yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis hingga saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.
2. Kedua orang tua, Bapak Edy Winoto dan Ibu Siti Khodijah yang tercinta dan tersayang yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta tiada henti memanjatkan do'a setiap saat untuk kemudahan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

3. Segenap keluarga penulis Mbak Vinna, Mas Hamzah, Mas Hekal, Mba Ita, Mas Adit, Mbak Nadya, Mbak Uly, Khasyia dan Desta yang penulis sangat sayangi.
4. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi, M.Des.
5. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
6. Ibu Dra. RA.MM. Pandansari Kusumo, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Produk dan Pembimbing I terimakasih atas bimbingan, perhatian, pengertian, arahan, serta masukan-masukannya yang selalu membuat semangat penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir hingga selesai.
7. Ibu Sekartaji Suminto, S.Sn, M.Sn. selaku Pembimbing II yang telah tiada henti memberikan bimbingan, arahan, perhatian, pengertian serta masukan-masukan selama pengerjaan Laporan Tugas Akhir penulis hingga selesai.
8. Staff karyawan kantor Desain Produk Pak Udin dan Mas Nuri yang selalu memberikan informasi terkait Laporan Tugas Akhir.
9. Teman-teman Desain Produk angkatan 2015 yang penulis cintai dan sayangi.
10. Sahabat dan rekan-rekan terdekat penulis Agatha dan Sarah yang tiada henti membantu dan menyemangati jiwa raga penulis semenjak awal perkuliahan hingga saat ini.
11. Danni Bagus Fikriyya yang telah membantu dan memberikan semangat setiap harinya dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir Perancangan ini.

Penulis sadar betul bahwa Laporan Tugas Akhir yang sudah disusun sedemikian rupa ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran sangat diharapkan dari para pembaca untuk penyempurnaan Laporan Tugas Akhir Perancangan ini. Semoga Laporan Tugas Akhir Perancangan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang desain produk.

Yogyakarta, 20 Desember 2019

Penulis



Farah Ayu Sekarningrum
1510024027

PERANCANGAN F GRIP MULFUNG ALAT BANTU PEMBAWA TAS BELANJA BAGI MASYARAKAT KONSUMTIF

Farah Ayu Sekarningrum

Abstrak

Berbelanja merupakan suatu kegiatan yang umum dilakukan oleh sebagian masyarakat, baik perempuan maupun laki-laki guna memenuhi suatu kebutuhan maupun keinginan. Setiap orang memiliki kebiasaan tersendiri pada saat berbelanja, ada yang berbelanja hanya untuk kebutuhan sehari-hari, ada yang hanya saat ada kepentingan, dan ada menjadikan kegiatan berbelanja sebagai hobi. Dari beberapa kebiasaan berbelanja tersebut tidak menutup kemungkinan seseorang akan berbelanja secara konsumtif. Berbelanja secara konsumtif adalah suatu kondisi dimana seseorang tidak dapat menahan hasrat untuk berbelanja dalam jumlah banyak. Dengan adanya tindakan tersebut seseorang berakhir pulang dengan membawa tas belanja yang banyak ataupun berat. Pada saat seseorang tersebut membawa tas belanja yang banyak atau berat biasanya ditemukan beberapa efek yaitu rasa sakit pada jari tangan saat membawa tas belanja, karena hingga saat ini masih banyak ditemui desain-desain *handle* tas belanja yang masih kurang menerapkan nilai ergonomi pada bagian *handle* serta ketebalan materialnya yang tidak menentu. Dari masalah yang sering dihadapi masyarakat konsumtif tersebut pada saat berbelanja maka dicarilah solusi untuk memecahkan pemarsalahan tersebut yaitu dengan perancangan *F Grip Mulfung* alat bantu pembawa tas belanja menggunakan kayu sebagai material utama. Pemilihan material kayu adalah karena bersifat kuat, aman dan nyaman untuk bersentuhan langsung dengan kulit manusia serta ramah terhadap lingkungan. Prancangan *F Grip Mulfung* ini diharapkan dapat membantu dan meringankan masalah yang dialami masyarakat konsumtif membawa tas belanja pada saat berbelanja.

Kata Kunci: *Shopping Handle Grip*, Tas Belanja, Masyarakat Konsumtif, Kayu.

**DESIGNING F GRIP MULFUNG TOOLS FOR SHOPPING BAGS FOR
CONSUMPTIVE COMMUNITIES**

Farah Ayu Sekarningrum

Abstract

Shopping is an activity that is generally done by some people, both women and men to buy a need or desire. Everyone has their own habits when shopping, some do shopping only for daily needs, some only when there is an interest and there are do shopping only for a hobby. From some of these shopping habits do not rule out the possibility that someone will shop consumptively. With the consumptive shopping someone will ends up return with a heavy shopping bag to their house. When a person is carrying a heavy shopping bag, several effects are usually found feel pain in the fingers, because until now there are still many shopping bag handle design that still lack the ergonomic value on the handle and the thickness of the material. From the problems that are often faced by the consumptive society when shopping, a solution to solve this problem is with designing F Grip Mulfung as a tool for carrying shopping bags by using wood as the main material. Wood material is strong, safe and comfortable to contact with human skin and enviromentally friendly.

Key Words: Shopping Handle Grip, Shopping Bags, Consumptive Society, Wood.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	7
1. Data yang dibutuhkan.....	8
2. Metode Pengumpulan Data.....	11
3. <i>Instrument</i> atau Alat Pengumpulan Data.....	11

H. Metode Analisis Data	12
I. Konsep Perancangan	12
J. Skematika Perancangan	13

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Landasan Teori	14
B. Studi Literatur	24
C. Data Produk	27
1. Jenis Produk.....	27
2. <i>Merk</i> atau <i>Brand Name</i>	28
3. Spesifikasi Produk, Diferensiasi, <i>USP</i> dan <i>Positioning</i>	29
4. <i>Consumer</i>	30
5. Wilayah Pemasaran.....	40
6. Sistem Pemasaran atau Distributor.....	41
D. Data Produk Kompetitor	41
1. Jenis Produk.....	41
2. <i>Merk</i> atau <i>Brand Name</i>	42
3. Spesifikasi Produk, Diferensiasi, <i>USP</i> dan <i>Positioning</i>	42
4. <i>Consumer</i>	43
5. Wilayah Pemasaran.....	44
6. Sistem Pemasaran atau Distributor.....	44
7. Data Visual Produk.....	44
E. Analisis Data	45
1. Analisis Produk.....	45
2. Analisis Kategori Produk.....	45
3. Analisis Kompetitor.....	45
4. Analisis Fitur.....	45

BAB III. KONSEP DESAIN

A. Konsep Kreatif	46
1. Tujuan Kreatif:.....	46
a. <i>Brand Positioning</i>	46
b. <i>Brand Identity</i>	46
c. <i>Brand Image</i>	47
2. Strategi Kreatif.....	47
a. Pola Dasar Proyek Desain.....	47
b. Fungsi Utama Proyek Desain.....	48
c. Bahan Material Dasar Proyek Desain yang Akan Digunakan.....	49
d. Gaya Desain Proyek Desain.....	55
e. Sistem Kerja Proyek Desain.....	55
3. Program Kreatif.....	56
a. Referensi Visual.....	56
b. Pilihan Warna.....	58
c. <i>Merk</i> atau Logo.....	58
d. Model.....	60
e. Gambar Kerja.....	61
4. Biaya	64
a. <i>Bill of Quantity</i>	64
b. Produksi Massal.....	65
c. Harga Satuan Barang.....	66

BAB IV. PROSES DESAIN

A. Penjaringan Ide Bentuk	67
B. Sketsa Dasar	68
C. Desain Alternatif	79
D. Desain Terpilih	85
E. Gambar Kerja	91
F. Proses Produksi	97

G. Proyek Desain.....	101
H. Poster Pameran Tugas Akhir.....	107
I. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	108
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Skema Perancangan <i>Grip Mulfung</i> Alat Bantu Pembawa Tas Belanja.....	13
Gambar 2.1 <i>The Measure of Man and Woman; Human Factors in Design</i> by Henry Dreyfuss Associates (1993 - 2013, Revised Edition)	20
Gambar 2.2 Tas Belanja <i>Handle</i> Ergonomis.....	23
Gambar 2.3 Tas Belanja <i>Handle</i> Kurang Ergonomis	24
Gambar 2.4 <i>Merk F Grip Mulfung</i>	28
Gambar 2.5 Hasil Survey.....	31
Gambar 2.6 Hasil Survey.....	31
Gambar 2.7 Hasil Survey.....	32
Gambar 2.8 Hasil Survey.....	32
Gambar 2.9 Hasil Survey.....	33
Gambar 2.10 Hasil Survey.....	33
Gambar 2.11 Hasil Survey.....	34
Gambar 2.12 Hasil Survey.....	34
Gambar 2.13 Hasil Survey.....	35
Gambar 2.14 Hasil Survey.....	35
Gambar 2.15 Hasil Survey.....	36
Gambar 2.16 Hasil Survey.....	36
Gambar 2.17 <i>Jointup</i>	37
Gambar 2.18 <i>One Trip Grip</i>	37
Gambar 2.19 <i>Grip Shopping</i>	38
Gambar 2.20 <i>Shopping Handle</i>	38
Gambar 2.21 Data Visual Produk.....	42
Gambar 2.22 <i>Merk One Trip Grip</i>	44
Gambar 2.23 <i>One Trip Grip</i>	44
Gambar 3.1 Logo <i>F Grip Mulfung</i>	47
Gambar 3.3 Kayu Jati Belanda.....	50
Gambar 3.4 Contoh produk Kayu Jati Belanda.....	50
Gambar 3.5 Kayu Sonokeling.....	51
Gambar 3.6 Kayu Sonokeling.....	51
Gambar 3.7 Kayu Sonokeling.....	52
Gambar 3.8 Kulit Sapi.....	53
Gambar 3.9 Kulit Sapi.....	53
Gambar 3.10 Contoh Produk Kulit Sapi Asli.....	53

Gambar 3.11 Busa.....	54
Gambar 3.12 Contoh Produk Busa.....	54
Gambar 3.13 <i>Jointup</i>	55
Gambar 3.14 <i>One Trip Grip</i>	55
Gambar 3.15 <i>Grip Shopping</i>	56
Gambar 3.16 <i>Shopping Handle</i>	56
Gambar 3.17 Logo F Grip Mulfung	57
Gambar 3.18 Model	60
Gambar 3.19 Gambar Kerja Desain 1	61
Gambar 3.20 Gambar Kerja Desain 2	61
Gambar 3.21 Gambar Kerja Desain 3	62
Gambar 3.23 Gambar Kerja Desain 4	62
Gambar 3.24 Gambar Kerja Desain 5.....	63
Gambar 3.25 Gambar Kerja Desain 6.....	63
Gambar 4.1 Skema <i>Brief Design</i>	67
Gambar 4.2 Sketsa Dasar 1	68
Gambar 4.3 Sketsa Dasar 2	68
Gambar 4.4 Sketsa Dasar 3	69
Gambar 4.5 Sketsa Desain 4	69
Gambar 4.6 Sketsa Dasar 5.....	70
Gambar 4.7 Sketsa Dasar 6.....	70
Gambar 4.8 Sketsa Dasar 7.....	71
Gambar 4.9 Sketsa Dasar 8	71
Gambar 4.10 Sketsa Dasar 9.....	72
Gambar 4.11 Sketsa Dasar 10.....	72
Gambar 4.12 Sketsa Dasar 11	73
Gambar 4.13 Sketsa Dasar 12.....	73
Gambar 4.14 Sketsa Dasar 13.....	74
Gambar 4.15 Sketsa Dasae 14.....	74
Gambar 4.16 Sketsa Dasar 15.....	75
Gambar 4.17 Sketsa Dasar 16	75
Gambar 4.18 Sketsa Dasae 17.....	76
Gambar 4.19 Sketsa Dasar 18.....	76
Gambar 4.20 Sketsa Dasar 19.....	77
Gambar 4.21 Sketsa Dasar 20.....	77
Gambar 4.22 Desain Alternatif 1	79

Gambar 4.23 Desain Alternatif 2.....	79
Gambar 4.24 Desain Alternatif 3.....	80
Gambar 4.25 Desain Alternatif 4.....	80
Gambar 4.26 Desain Alternatif 5.....	81
Gambar 4.27 Desain Alternatif 6.....	81
Gambar 4.28 Desain Alternatif 7.....	82
Gambar 4.29 Desain Alternatif 8.....	82
Gambar 4.30 Desain ALternatif 9.....	83
Gambar 4.31 Alternatuf Desain 10.....	83
Gambar 4.32 Alternatif Desain 11.....	84
Gambar 4.33 Desain Terpilih 1.....	85
Gambar 4.34 Desain Terpilih 2.....	86
Gambar 4.35 Desain Terpilih 3.....	87
Gambar 4.36 Desain Terpilih 4.....	88
Gambar 4.37 Desain Terpilih 5.....	89
Gambar 4.38 Desain Terpilih 6.....	90
Gambar 4.39 Gambar Kerja Desain 1.....	91
Gambar 4.40 Gambar Kerja Desain 2.....	92
Gambar 4.41 Gambar Kerja Desain 3.....	93
Gambar 4.42 Gambar Kerja Desain 4.....	94
Gambar 4.43 Gambar Kerja Desain 5.....	95
Gambar 4.44 Gambar Kerja Desain 6.....	96
Gambar 4.45 Proses Produksi 1 Pematangan Kayu.....	97
Gambar 4.46 Proses Produksi 2 Pemakuan Kayu Sonokeling dan Kayu Jati Belanda.....	97
Gambar 4.47 Proses Produksi 3 Pemasangan Paku.....	98
Gambar 4.48 Proses Produksi 4 Hasil Perakitan.....	98
Gambar 4.49 Proses Produksi 5 Proses Pengamplasan.....	99
Gambar 4.50 Proses Produksi 6 Pelapisan Plitur Water Based.....	99
Gambar 4.51 Proses Produksi 7 Pengeringan.....	100
Gambar 4.52 Desain F Grip Mulfung 1.....	101
Gambar 4.53 Desain F Grip Mulfung 2.....	102
Gambar 4.54 Desain F Grip Mulfung 3.....	103
Gambar 4.55 Desain F Grip Mulfung 4.....	104
Gambar 4.56 Desain F Grip Mulfung 5.....	105
Gambar 4.57 Desain F Grip Mulfung 6.....	106
Gambar 4.57 Poster Pameran Tugas Akhir.....	107

Gambar 4.58 Katalog Pameran Tugas Akhir.....	108
Gambar 4.58 Katalog Pameran Tugas Akhir.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Biaya Produksi Studio Kayu.....	63
Tabel 3.2 Biaya Produksi Jasa Jahit Busa <i>Handle</i>	63
Tabel 3.3 Total Biaya Produksi	63
Tabel 3.4 Total Biaya Produksi	64
Tabel 3.5 Harga Satuan Barang	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbelanja bukan lagi dianggap sebagai suatu tindakan dengan mengeluarkan sejumlah uang untuk mendapatkan barang tetapi juga melibatkan unsur rekreasi sebagai pemenuhan kebutuhan secara psikologis. Menurut Nurchasanah (2015) berbelanja adalah suatu aktivitas yang biasa dilakukan oleh setiap orang. Bukan hanya perempuan, laki-laki pun juga melakukan aktivitas belanja. Belanja bisa dilakukan dimana saja, misalnya di pasar. Kegiatan berbelanja saat ini bukan hanya sekedar pemenuhan kebutuhan saja atau hanya untuk mendapatkan produk yang diinginkan tetapi lebih dari itu kegiatan berbelanja sudah menjadi suatu aktivitas untuk memuaskan motif-motif sosial dan personal.

Dewasa ini perubahan perekonomian, gaya hidup, dan globalisasi telah menyebabkan perubahan perilaku individu dalam kebiasaan berbelanja, kadang kala seseorang yang berbelanja tidak dapat membedakan apa yang mereka benar-benar butuhkan untuk dibelanjakan atau hanya sekedar keinginan saja membelanjakannya. Gaya hidup konsumtif adalah membeli atau menggunakan barang tanpa pertimbangan rasional atau bukan atas dasar kebutuhan, dan gaya hidup tersebut sudah menjadi sebuah kebiasaan bagi sebagian orang, terlebih dengan semakin banyaknya kebutuhan yang diperlukannya setiap hari, tren gaya hidup yang selalu diikuti dan lainnya. Dengan adanya kebiasaan konsumtif seperti itu dapat menyebabkan seseorang tersebut pulang dengan membawa banyak kantong belanja di kedua tangannya.

Jutaan orang menderita kecanduan belanja dan membuang penghasilan dari kesuksesan pribadi mereka. Sebagian besar masyarakat menyadari betapa

buruknya masalah ini, tetapi mereka masih tidak dapat mengubah masalah kebiasaan tersebut, karena hal ini sudah lama tidak terbiasa pada pola pikir mereka (Caesar Lincoln : 2014), hal negatif tersebut bisa dikatakan sebagai *compulsive buying*.

Sebayang, Yusuf, dan Priyatama (2011, dalam Pratiwi, 2007) mengatakan bahwa perilaku konsumtif adalah suatu tindakan yang individu lakukan yaitu membeli atau mengkonsumsi barang atau jasa yang dimana hal tersebut bukanlah prioritas kebutuhannya secara berlebihan dan tanpa pertimbangan yang rasional, dan dilakukan hanya untuk kepuasan fisik dan memuaskan hasrat kesenangan semata.

Kebiasaan berbelanja yang konsumtif yang sudah menjadi sebuah kebutuhan ini tidak bisa kita salahkan secara langsung atau dijadikan sebagai alasan untuk tidak berbelanja terlalu banyak, mengingat kebutuhan tiap individu di tiap kalangan berbeda-beda.

Masalah budaya berbelanja yang konsumtif mengakibatkan seseorang berbelanja lebih banyak dan berakhir pulang dengan membawa kantong belanjaan yang berat dan mungkin lebih dari satu, sehingga membuat seseorang tersebut merasa kesulitan dan merasakan rasa tidak nyaman dibagian jari-jari tangan karena tertekan oleh *handle* kantong belanja yang tipis pada saat membawa kantong belanjaan yang berat dan banyak tersebut, dan biasanya jika seseorang tersebut merasa kesulitan membawanya maka ia akan menyewa jasa porter atau jasa angkut untuk membawakan belanjanya jika seseorang tersebut berbelanja di pasar tradisional, lain hal jika berbelanja di *mall* maka akan menggunakan bantuan alat troli.

Membawa kantong atau tas belanja yang berat dan banyak dalam waktu lama merupakan kegiatan yang melelahkan, selain melelahkan kegiatan membawa tas belanja yang berat dan banyak dapat menimbulkan rasa kurang nyaman dan mengakibatkan rasa perih dibagian jari-jari tangan mengingat material tas belanja memiliki ukuran ketebalan bermacam-macam, padahal menurut ilmu ergonomi desain *handle* yang dijelaskan di laman

Ergonomicsblog (2015) ukuran ketebalan sebuah *handle* paling tidak berukuran berkisar antara 20mm - 38mm tergantung kekuatan genggam dan beban yang akan dibawa, akan berakibat berbahaya kepada kesehatan tangan jika terlalu lama membawa tas belanja yang berat dan banyak akan menimbulkan rasa sakit pada jari tangan. Menurut dr. Fajar Mukharom mengatakan, gangguan rasa sakit pada jari tangan saat membawa tas-tas belanja yang banyak ataupun berat dengan ketebalan *handle* tipis dapat terjadi akibat dari sel darah putih yang berpindah dari aliran darah ke membran yang berada disekitar sendi tersendat dalam waktu cukup lama (personal communication, 8 September 2019).

Dari masalah diatas maka diperlukan adanya solusi untuk mengatasi masalah kurangnya penerapan ergonomi desain pada *handle* tas belanja yaitu dengan merancang sebuah sarana alat bantu pembawa tas belanja yang berat dan banyak agar mudah dibawa dan aman ditangan pada saat membawanya. Untuk mengatasinya dan merencangnya diperlukan sebuah inovasi. Selain adanya permasalahan dan permintaan konsumen, dalam mendesain suatu produk yang harus kita perhatikan adalah sebuah inovasi, karena munculnya sebuah inovasi itu sendiri adalah dari adanya suatu masalah dan keinginan dari konsumen terhadap suatu produk untuk menghasilkan sesuatu atau produk yang baru.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tas belanja yang saat ini sering kita gunakan masih belum sepenuhnya menerapkan ergonomi desain pada bagian *handle* atau pegangannya, yang jika dibiarkan atau dibawa dalam waktu yang lama dapat berakibat buruk bagi kesehatan seseorang, antara lain bagian lengan dan telapak tangan.

Maka dari itu, berdasarkan latar belakang diatas dirasa penting bagi penulis untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara merancang sebuah sarana alat bantu pembawa tas belanja yang saat ini masih kurang menerapkan nilai ergonomi desain pada *handle* tas belanja sebagai tugas akhir penulis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apa solusi perancangan yang sesuai untuk mengatasi masalah tentang kurangnya penerapan ergonomi desain pada *handle* tas belanja?
2. Bagaimana desain bentuk alat bantu pembawa tas belanja yang ergonomis?
3. Bahan apa yang digunakan untuk perancangan alat bantu pembawa tas belanja?
4. Ditujukan pada siapa desain alat bantu pembawa tas belanja dirancang?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan karya tugas akhir ini adalah:

1. Melaksanakan perancangan produk sarana bantu pembawa tas belanja bagi konsumen untuk membawa tas belanja yang berat.
2. Membantu masyarakat konsumtif meringankan kesulitan dalam kegiatan berbelanja atau membawa barang belanjaan.
3. Merancang sarana alat bantu pembawa tas belanja dengan bentuk yang nyaman dan aman pada saat digunakan sesuai dengan nilai ergonomi desain.
4. Merancang sarana alat bantu pembawa tas belanja dengan menggunakan bahan-bahan pilihan yang nyaman, kuat dan berkualitas.
5. Merancang sarana alat bantu pembawa tas belanja yang dapat digunakan oleh masyarakat konsumtif remaja awal hingga dewasa akhir baik perempuan maupun laki-laki dari kalangan menengah keatas.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Batasan lingkup perancangan yang diterapkan pada karya perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Perancangan alat bantu pembawa tas belanja dapat mengatasi permasalahan kurangnya penerapan ergonomi desain pada *handle* tas belanja
2. Perancangan alat bantu pembawa tas belanja ini ditujukan kepada remaja hingga dewasa akhir baik perempuan maupun laki-laki dikalangan menengah keatas yang sedang melaksanakan kegiatan berbelanja baik untuk masyarakat konsumtif maupun tidak.
3. Meringankan masalah masyarakat atau konsumen yang mengalami kesulitan pada saat membawa tas belanjaan yang berat dan banyak.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari pembuatan karya tugas akhir ini adalah:

1. Memberikan solusi yang baik mengenai kesulitan seseorang pada saat membawa tas belanja.
2. Memberikan inovasi sarana alat bantu pembawa tas belanja yang memiliki nilai ergonomis.
3. Sebagai syarat tugas akhir untuk meraih gelar sarjana pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Perancangan ini diharapkan mampu menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi kalangan yang akan melakukan penelitian atau perancangan lebih lanjut dengan topik yang berhubungan dengan judul perancangan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalah pahaman atau perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan judul perancangan. Judul perancangan tersebut adalah "Perancangan *F Grip Mulfung* Alat Bantu Pembawa Tas Belanja Bagi Masyarakat Konsumtif", maka definisi operasional yang perlu diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Perbandingan

Perbandingan yaitu membandingkan hal satu dengan hal yang lain sehingga menemukan persamaan dan perbedaannya. Maka dari itu perbandingan yang dimaksud dari perancangan ini adalah perbandingan antara melaksanakan kegiatan berbelanja tanpa menggunakan alat bantu pembawa tas belanja yang ergonomis dan perbandingan ketika melaksanakan kegiatan berbelanja dengan alat bantu pembawa tas belanja yang bernilai ergonomis.

2. Alat Bantu Pembawa Tas Belanja

Alat bantu pembawa tas belanja pada perancangan ini yang dimaksud adalah perancangan suatu sarana atau alat bantu yang dirancang untuk pengguna yang melaksanakan kegiatan berbelanja ataupun hanya sekedar digunakan untuk membawa barang untuk mengurangi kesulitan dalam membawa barang yang berat maupun banyak serta memberikan kenyamanan dan keamanan sesuai nilai ergonomis desain yang diterapkan pada alat bantu pembawa tas belanja tersebut.

3. Penerapan Nilai Ergonomis pada Perancangan Alat Bantu Membawa Tas Belanja

Penerapan nilai ergonomis pada perancangan alat bantu pembawa tas belanja yang dimaksud adalah mengatasi masalah kurangnya penerapan nilai ergonomis desain pada *handle* tas belanja yang sudah sering ditemui dan dipakai masyarakat dengan cara menerapkan nilai ergonomis desain pada perancangan alat bantu pembawa tas belanja.

G. Metode Perancangan

Metode perancangan desain yang akan digunakan adalah metode *Design Thinking Process* menurut George Kembel. *Design Thinking* menggunakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk pemecahan masalah suatu individu dan organisasi untuk menjadi lebih inovatif dan lebih kreatif (Tim Brown : 2011). Terdapat 5 tahapan dalam metode *Design Thinking Process* diuraikan sebagai berikut:

a. *Emphatize*

Tahap *Emphatize* dari proses *design thinking* adalah mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang akan dipecahkan. Dalam proses ini melibatkan perancang untuk mencari tahu lebih banyak tentang objek yang menjadi perhatian melalui pengamatan, keterlibatan dan empati dengan pengguna untuk memahami pengalaman dan motivasi, serta berinteraksi langsung dalam lingkungan fisik sehingga dapat memperoleh pemahaman pribadi yang lebih mendalam tentang masalah yang terlibat.

b. *Define*

Tahap *Define*, perancang akan menganalisis dari pengamatan permasalahan yang ada dan mensintesis data - data yang telah dikumpulkan untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Perancang harus berusaha mendefinisikan masalah sebagai pernyataan permasalahan yang berpusat pada manusia. Pada tahap ini akan membantu perancang dalam mengumpulkan ide-ide hebat untuk menetapkan fitur, fungsi, dan elemen lain apa pun yang akan memungkinkan untuk memecahkan masalah yang ada.

c. *Ideate*

Tahap ketiga ini perancang akan mulai menghasilkan ide. Perancang dapat mulai "berpikir" *out of the box*" untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang telah dibuat, dan dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah. *Brainstorming and Worst Possible Idea* adalah metode yang digunakan untuk merangsang pemikiran bebas dan

memperluas ruang masalah. Hal ini penting untuk mendapatkan sebanyak mungkin ide atau solusi masalah sebagai awal dari tahap *Ideate*. Kemudian akan diakhiri dengan metode analisa untuk menguji keberhasilan ide dalam memecahkan masalah yang ada.

d. *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, perancang akan menghasilkan sejumlah versi produk akhir. Hasil produk *Prototype* diuji oleh perancang. Ini adalah tahap eksperimental, dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Pada akhir tahap ini, perancang akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang permasalahan yang ada pada produk dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna nyata akan berperilaku, berpikir, dan merasa ketika berinteraksi dengan produk akhir.

e. *Test*

Pada tahap *Test* ini, perancang akan menguji produk menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama tahap pembuatan *prototype*. Ini adalah tahap akhir dari 5 tahap *Design Thinking*. Akan tetapi proses ini dapat berulang, dimana hasil yang dihasilkan selama tahap pengujian sering digunakan untuk mendefinisikan kembali masalah dan menginformasikan pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, merasa, dan berempati.

1. Data yang Dibutuhkan

a. Kebiasaan Berbelanja Seseorang

Berbelanja menurut Huddleston dan Minahan (2011) merupakan aktifitas yang melibatkan pertimbangan pembelian suatu produk maupun jasa, mencari toko yang menyediakan produk ataupun jasa yang terbaik, pencarian produk ataupun jasa yang diinginkan di dalam toko tersebut, serta menentukan keputusan untuk membeli.

Berbelanja adalah suatu kegiatan yang umum dilakukan oleh sebgaiian masyarakat, baik perempuan maupun laki-laki guna memenuhi suatu kebutuhan maupun keinginan. Kegiatan berbelanja biasa dilakukan di berbagai tempat jual beli seperti pasar tradisional, pasar moderen, swalayan, *supermarket*, *mall* dan lain-lain.

Kegiatan berbelanja bagi sebagian orang merupakan suatu kegiatan yang biasa dilakukan baik sehari-hari maupun hanya pada saat diperlukan saja. Namun bagi seseorang yang memiliki kebiasaan berbelanja yang konsumtif dan tidak dapat menahan hasrat untuk berbelanja seperlunya saja akan mengakibatkan timbulnya rasa ingin membeli apapun yang diingikannya saat itu juga dan berakhir pulang dengan membawa beberapa kantong belanja yang banyak.

Jutaan orang menderita kecanduan belanja dan membuang penghasilan dari kesuksesan pribadi mereka. Sebagian besar masyarakat menyadari betapa buruknya masalah ini, tetapi mereka masih tidak dapat mengubah masalah kebiasaan tersebut, karena hal ini sudah lama tidak terbiasa pada pola pikir mereka (Caesar Lincoln : 2014), hal negatif tersebut bisa dikatakan sebagai *compulsive buying*.

b. Perilaku Konsumtif

Sebayang, Yusuf, dan Priyatama (2011, dalam Pratiwi, 2007) mengatakan bahwa perilaku konsumtif adalah suatu tindakan yang individu lakukan yaitu membeli atau mengkonsumsi barang atau jasa yang dimana hal tersebut bukanlah prioritas kebutuhannya secara berlebihan dan tanpa pertimbangan yang rasional, dan dilakukan hanya untuk kepuasan fisik dan memuaskan hasrat kesenangan semata.

Jadi perilaku konsumtif merupakan suatu kondisi dimana individu akan mengkonsumsi secara berlebihan akan suatu barang untuk memenuhi hasrat atau keinginan semata tanpa memikirkan kebutuhan yang sebenarnya.

c. Ergonomi Desain Untuk *Handle*

Mendesain *handle* diperlukan adanya penerapan ergonomi desain untuk kenyamanan dan kesehatan konsumen. Seperti yang ditulis oleh Michael Patkin (2001) bahwa *handle* yang di desain dengan sangat baik sangat penting untuk segala aktifitas sehari-hari yang mana *handle* tersebut cukup efisien untuk digunakan, aman dan dapat menarik minat pembeli.

Menurut Michael Patkin (2001) pegangan atau *handle* memiliki 6 macam, yaitu :

1) *Power Grip*

Handle yang memerlukan kekuatan telapak tangan dan jari tangan untuk memegang objek tersebut. contoh : pisau, pintu, pegangan tas, pegangan kantong plastik belanja dan lain-lain.

2) *Pinch*

Handle yang tidak memerlukan kekuatan terlalu kuat pada telapak melainkan pada jari ibu dan jari telunjuk seperti cubitan. contoh : kunci, penghapus, cangkir dan lain-lain.

3) *External Precision Grip*

Handle ini merupakan *handle* yang biasa dilakukan pada saat memegang alat tulis, tidak terlalu banyak menggunakan kekuatan tangan.

4) *Internal Precision Grip*

Tidak seperti pegangan yang sebelumnya, *handle* ini menggunakan seluruh ujung jari-jari. Contoh : memegang tongkat kayu, stik drum dan lain-lain.

5) *Ulnar Storage Grip*

Handle ini diterapkan pada saat kita memegang gelas yang memiliki lubang *handle*.

Pada perancangan ini akan menggunakan *handle* tipe *Power grip*, seperti yang sudah dijelaskan diatas *power grip* merupakan tipe *handle*

atau pegangan yang cocok untuk menggenggam sarana alat bantu membawa tas belanja yang memerlukan kekuatan dari telapak tangan dan jari-jari tangan pada saat menggenggamnya.

Pada laman resmi *Ergonomics* menjelaskan selain memastikan bahwa pegangan akan cocok untuk seluruh pengguna, beberapa pertimbangan desain pegangan ergonomis sangat penting ketika akan menetapkan pegangan seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- 1) Bentuk: Silindris
- 2) Permukaan: Halus dan anti slip
- 3) Ketebalan: Tergantung pada kekuatan yang dibutuhkan
- 4) Adanya pelindung: pertimbangkan pelindung jika diperlukan.
- 5) Bahan: Mudah dirakit, kekuatan sesuai dengan kebutuhan, mudah perawatan, dan berkualitas.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan untuk merancang proyek desain ini, dengan mengumpulkan data-data dari hasil survei lapangan kegiatan berbelanja di lingkungan pusat perbelanjaan serta survei dengan masyarakat melalui kuisisioner yang disebarakan melalui media online sesuai dengan data-data yang dibutuhkan.

3. Instrumen atau Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. Melakukan pengamatan di pusat perbelanjaan
- b. Penyebaran kuisisioner mengenai permasalahan dan proyek desain melalui media online.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan *Grip Mulfung* Alat Bantu Pembawa Tas Belanja ini adalah metode 5W 1H yang akan dijabarkan sebagai berikut:

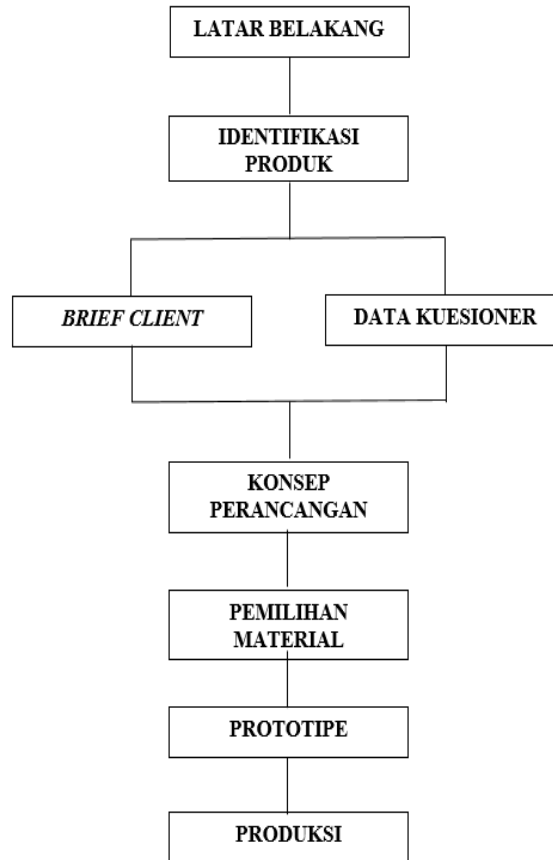
1. *What*: Apa produk yang akan dirancang?
2. *Why*: Mengapa produk tersebut perlu dirancang?
3. *Who*: Siapa *target* sasaran dari produk tersebut?
4. *Where*: Di mana produk tersebut akan digunakan?
5. *When*: Kapan produk tersebut akan digunakan?
6. *How*: Bagaimana merancang produk tersebut yang mampu menyelesaikan masalah dan tepat dengan *target* sasaran?

I. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang akan diterapkan dalam perancangan *F Grip Mulfung* Alat Bantu Pembawa Tas Belanja adalah penggabungan beberapa material dalam satu produk yang diantaranya adalah menggunakan material utama kayu, kayu dipilih karena merupakan material yang kuat, tahan lama, aman untuk kulit manusia, memiliki serat alami yang indah serta material yang ramah lingkungan. Selain kayu material lain yang akan digunakan adalah kulit sapi dan material alternatif lainnya. Tema yang diterapkan pada perancangan adalah ramah lingkungan dengan gaya *modern minimalist* yang mengutamakan bentuk bernilai ergonomis serta fungsional sehingga dapat memberikan kenyamanan dan keamanan pada saat menggenggam *handle grip* pembawa tas belanja ketika berbelanja.

J. Skematika Perancangan

Berikut adalah skematika perancangan *F Grip Mulfung* Alat Bantu Pembawa Tas Belanja yang sudah disusun:



Gambar 1.1 Skema Perancangan *Grip Mulfung* Alat Bantu Pembawa Tas Belanja
(Sumber: dokumentasi penulis)