

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Produk *F Grip Mulfung* dirancang menggunakan metode perancangan *Design Thinking Process* menurut George Kembel yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap *emphatize* (pengamatan dan pemahaman masalah), tahap *define* (penentuan masalah inti), tahap *ideate* (konsep ide), tahap *prototype* (pembuatan model) dan tahap *test* (uji kelayakan produk).

Dari hasil pemahaman masalah yang biasa terjadi pada kegiatan berbelanja masyarakat konsumtif ditemukan timbulnya rasa sakit pada bagian jari-jari tangan yang disebabkan oleh kurangnya penerapan nilai ergonomis pada bagian ketebalan *handle* tas-tas belanja yang biasa dipakai. Kegiatan berbelanja yang dilakukan dengan kurun waktu cukup sering dengan keadaan tas belanja yang berat dan menggunakan *handle* tas yang kurang ergonomis dapat mempengaruhi kesehatan dibagian jari-jari tangan.

Diharapkan produk *F Grip Mulfung* alat bantu pembawa tas belanja dapat mengurangi masalah tersebut.

*F Grip Mulfung* sangat mudah penggunaannya yaitu dengan cara membuka kunci pada bagian celah kemudiah mengantungkan *handle* tas melalui celah yang ada pada *F Grip Mulfung* lalu kunci kembali bagian celah agar tas belanja tetap aman dan tidak terjatuh.

Gaya moderen minimalis dipilih guna lebih memberikan fokus pada nilai fungsi dan ergonomi produk agar aman dan nyaman digunakan oleh pengguna. Tema ramah lingkungan dipilih untuk memberikan kenyamanan dan keamanan pada kulit pengguna. *F Grip Mulfung* ikut serta mempromosikan gerakan peduli lingkungan dengan cara menggunakan material kayu sebagai material utama. Pemilihan material kayu karena kayu merupakan material yang kuat, aman untuk kulit manusia, serta ramah lingkungan.

Produk *F Grip Mulfung* diharapkan mampu mengatasi masalah yang ada pada *handle* tas-tas belanja yang kurang ergonomis saat digunakan untuk berbelanja masyarakat konsumtif serta dapat digunakan dengan baik, nyaman dan aman oleh pengguna masyarakat konsumtif yang membutuhkan.

## **B. Saran**

1. Hasil perancangan *F Grip Mulfung* diharapkan mampu menjadi salah satu acuan baru dalam bidang desain produk.
2. Hasil perancangan *F Grip Mulfung* diharapkan dapat menjadi inspirasi mahasiswa desain produk untuk lebih mengembangkan pola pikiran dan kreatif pada suatu masalah yang kecil dan sederhana di lingkungan sekitar.
3. Hasil perancangan produk *F Grip Mulfung* diharapkan dapat memberikan pemikiran pada mahasiswa desain produk bahwa dalam merancang suatu produk sebelum menentukan konsep yang menarik, selalu mengutamakan terlebih dahulu aspek fungsional dan aspek ergonomis.
4. Hasil perancangan produk *F Grip Mulfunng* ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dari segi klasifikasi pengguna, agar memiliki lebih banyak variasi bentuk dan estetikanya dikemudian hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bayly Product Design and Industrial, 2011, Handles and Hand Grips: A Pratical Guide, Design Company Melbourne (Online), [www.bayly.com.au/news-about-the-product-and-industrial-design-industry/](http://www.bayly.com.au/news-about-the-product-and-industrial-design-industry/) (diakses pada tanggal 20 September 2019 pukul 21.36 WIB).
- Benson, April Lane, *I Shop Therefore I Am: Compulsive Buying and the Search for Self*, Jason Aronson Inc. Publisher, 2000.
- Brown, Tim, *Change By Design: How Design Thingking Transform Organizations and Inspires Innovation*, HarperCollins Publisher Inc., 2011.
- Mukharom, Fajar, dr. (28 th), Dokter Umum, RSU Siti Asiyah, wawancara tanggal 8 September 2019, Bumiayu
- Ergonomicsblog. 2015. Ergonomic Handle Design: An Introduction. Ergonomicsblog. (Online), [www.ergonomicsblog.uk/ergonomic-handle-design/](http://www.ergonomicsblog.uk/ergonomic-handle-design/) (diakses 20 September 2019, pukul 12.30 WIB)
- Gerd, Waloszek, (2012), *Introduction to Design Thinking*, SAP Design Guild, SAP User Experience.
- Jeremy, Miller, *Brand New Name : A Proven, Step-by-Step Process to Create an Unforgettable Brand Name*, Page Two Books, Inc, 2019.
- Kamus Bahasa Indonesia Tim Penyusun (ed. 5). 2008. “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, Jakarta: Pusat bahasa.
- Lincoln, Caesar, *Shopping Addiction: The Ultimate Guide for How to Overcome Compulsive Buying and Spending*, Createspace Independent Publishing Platform, 2014.
- Lesmono, Atri, 2017, *Pengertian Ergonomi, Tujuan, Manfaat, Prinsip dan Ruang Lingkupnya.*, Stephen Pheasant, 2005, <http://eprints.umm.ac.id/36023/3/jiptumpp-gdl-andrtrile-48580-3-babii.pdf> (diakses pada tanggal 20 September 2019 Pukul 14.48)
- Maranatha. 2017. *Compulsive Buying*. Academia Edu. (Online), [www.repository.maranatha.edu/.pdf](http://www.repository.maranatha.edu/.pdf) (diakses 19 Mei 2019, pukul 18.24 WIB)
- Munari, Bruno, *Design Art*, Penguin Books Ltd, 2019

- Nurchasanah, V, *Loyalitas Pelanggan Dalam Persaingan Pasar*, Skripsi S-1 Program Studi Manajemen Sumber Daya Manusia, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2015.
- Norman, Donald A., *The Design of Everyday Things*, The Perseus Book Group, 2013.
- Patkin, Michael. 2001. A Check-List for Handle Design. (Online), [www.ergonomics.uq.edu.au/handle.pdf](http://www.ergonomics.uq.edu.au/handle.pdf) (diakses 17 Mei 2019, pukul 14.08 WIB)
- Patkin, Michael, *A Check-List for Handle Design*, Ergonomics Australia On-Line, 2001
- Pheasant, Stephen, *Bodyspace : Anthropometry, Ergonomics and the Design of Work*, Thrid Edition. Taylor & Francis Ltd, 2005.
- SandPoints, *Ergonomic in Product Design* , SandPoints, 2019.
- Sforza, Pasquale M., *Manned Spacecraft Design Principles*, Elsevier-Health Sciences Division, 2015.
- Tim, Brown, *Change By Design: How Design Thingking Transform Organizations and Inspires Innovation*, HarperCollins Publisher Inc., 2011
- Yusuf , Sebayang dan Priyatama, dalam Pratiwi, Gita, *Perilaku Konsumtif dan Bentuk Gaya Hidup*, Skripsi S-1 Program Studi Psikologi, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2014.