

BAB V **PENUTUP**

A. Simpulan

Krisis lingkungan yang terjadi sampai saat ini salah satunya tidak terlepas dari sumbangsih desainer dalam industri. Namun bak dua mata pisau, desainer juga mampu menjadi penyedia solusi bagi permasalahan ini. Industri tekstil yang merupakan salah satu pemberi dampak kerusakan, menjadi tantangan perancang untuk menyediakan solusi di sana. Berdasarkan berbagai proses perancangan yang dilakukan dengan metode *Disruptive Design Method*, perancang menyimpulkan bahwa dampak kerusakan terhadap lingkungan dapat diminimalisir dengan meminimalisir konsumsi akan produk (dalam konteks ini tas), lewat pendekatan multiguna sehingga dengan rancangan ini harapannya dapat menjadi salah satu dari penyelesaian masalah lingkungan.

B. Evaluasi

Setelah melalui berbagai proses yang dalam Tugas Akhir: Perancangan ini, didapatkan beberapa evaluasi. Adapun evaluasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Warna dan gaya yang diusung yakni minimalis dengan warna *solid* hitam, menimbang psikologi konsumen, dinilai akan sukar memasuki pasar sesuai target yang ditentukan sebelumnya (Remaja dan Dewasa Muda, dalam aktivitas kerja/kuliah dan *hangout*). Hal ini dikarenakan target segmentasi yang diusung, dalam hal ini kaum muda, memiliki sifat yang dinamis dan mudah bosan. Rancangan ini dinilai lebih tepat disasarkan pada usia dewasa yang cenderung lebih stabil dalam emosional, yang membutuhkan produk-produk yang sederhana.
2. Oleh karenanya (poin 1), untuk menyesar target pasar yang ditentukan (Remaja dan Dewasa Muda, dalam aktivitas kerja/kuliah dan *hangout*) produk tas dalam perancangan ini, yang minimalis dan “polos” memiliki akses besar untuk dapat dikustomisasi sesuai keinginan pengguna dengan menambahkan aksen-aksen sesuai karakter atau kepribadian pengguna. Misalnya dengan menambahkan aksesoris pin, memberi

ikatan kain etnis, memasang *patches*, dan sebagainya, agar “kebosanan” yang akan muncul dapat diminimalisir sehingga memperpanjang umur non-fisik dari produk.

C. Saran

Saran dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Industri tekstil (berkaitan dengan fesyen) berkembang dan bergerak secara masif juga cepat. Sehingga diharapkan, desainer-desainer yang bergerak di bidang yang sama bisa lebih memperhatikan rancangan yang dibuat agar tidak berdampak besar pada kerusakan lingkungan,
2. Desainer produk pada umumnya, diharapkan bisa bertanggungjawab atas apa yang didesain, sehingga kaidah berkelanjutan, desain berkelanjutan dapat diterapkan pada setiap desain yang dirancang,
3. Teknologi dan manufaktur di Indonesia harapannya dapat menyediakan material-material yang berkelanjutan, sehingga dapat memotong jejak karbon yang dihasilkan dari pengiriman barang dari luar, dan
4. Hasil perancangan ini harapannya dapat menjadi inspirasi dalam mendesain produk yang berkonsep dan berwawasan lingkungan, serta dapat dikembangkan lagi untuk dapat lebih meminimalisir dampak kerusakannya.

GLOSARIUM

Fesyen Etis atau Ethical Fashion sebuah kajian/gerakan dalam industri fesyen dan tekstil di aspek sosial, memperhatikan kesejahteraan, keamanan tenaga kerja, petani (bahan baku), dan pihak-pihak lain. Muncul karena beberapa kasus seperti upah rendah, jam kerja tidak manusiawi, pembelian bahan baku dengan harga murah, faktor risiko kesehatan dan keamanan (karena bahan-bahan kimia) dalam produksi, dll. (Fletcher, 2008; Fletcher, 2007 dalam Chapman dan Gant, 2007)

Fused Plastic sebuah jenis material plastik yang dihasilkan dengan cara menggabungkan (*fuse*) lapisan-lapisan plastik dengan dipanaskan dan diberi tekanan. Biasanya material ini menjadi lebih kuat dan dapat dijahit. (*sewable*) (Lou's Upcycles, n.d.)

Gamifikasi penggunaan prinsip-prinsip dan elemen utama pada permainan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. (Universitas Bina Nusantara, 2019); sebuah pendekatan menggunakan mekanika *game* (permainan) dalam lingkungan *non-gaming* (non-permainan), memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Contoh (desain) yakni gawai *fitness tracker*, di mana mendorong pengguna/*user* untuk melakukan 10,000 langkah per hari, membakar kalori, menurunkan berat badan, dan menjadi lebih sehat, lewat *tracking*/melacak pencapaian dan aktivitas pengguna (sama seperti prinsip pada permainan). (Acaroglu, 2017)

Keusangan Terencana atau Planned Obsolescence (Ekonomi dan Desain Produk Industri) metode/cara dalam mendesain produk yang didesain/direncanakan untuk usang (kuno/ketinggalan zaman atau tidak dapat berfungsi kembali) pada periode waktu tertentu.

Perfluorocarbons atau Fluorcarbon salah satu zat kimia berupa gas yang bertanggungjawab atas efek rumah kaca (merusak lapisan ozon). (Environment and Climate Change Canada – Government of Canada, 2016, dalam *Perfluorocarbons (PFCs)*)

Sertifikasi B Corporations atau B Lab/B Corp sertifikasi yang menilai kinerja perusahaan komersil dalam tanggungjawabnya terhadap sosial dan lingkungan dengan standar asesmen tertentu (B Lab, n.d.).

Silent Sports atau Olahraga Senyap sebuah cabang kebudayaan (subkultur) dari penggemar olahraga dan petualang (*adventures*), yang lebih menyukai kekuatan otot ketimbang olahraga bermotor. Seperti ski, seluncur salju, sepeda gunung, sepeda, hiking, lari, dayung, panjat tebing, *triathlon*, dan olahraga lain yang menghasilkan keringat sambil menikmati kedamaian dan ketenangan alam. (Frontier, 2019)

Three Bottom Line (TBL) diperkenalkan oleh John Elkington dalam buku “Cannibals with Forks” dengan penjelasan: *economic prosperity*, *environmental quality*, dan *social justice* (kemakmuran ekonomi, kualitas lingkungan, dan keadilan sosial); Konferensi Tingkat Tinggi PBB (2015) menyatakan hal serupa, “*The reconciliation of environmental, social and economic demands as the three pillars of sustainability.*”, rekonsiliasi lingkungan, sosial dan ekonomi menjadi tiga

pilar dari keberlanjutan. (Elkington, 1998 dalam Felisia, 2014; Smith, 2011 dalam Felisia, 2014)



DAFTAR PUSTAKA

- 2 Degrees Institute. (n.d.). “Global Temperature Record”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.2degreesinstitute.org>
- Acaroglu, Leyla. (2017). “Disruptive Design: A Method for Activating Positive Social Change by Design”. New York: Disrupt Design LLC
- Acaroglu, Leyla. (2020). “Quick Guide to Sustainable Design Strategies” Diakses pada November 2020, dari <https://medium.com/disruptive-design/quick-guide-to-sustainable-design-strategies-641765a86fb8>
- Acaroglu, Leyla. (2020). “Quick Guide to the Disruptive Design Method”. Diakses pada November 2020, dari <https://medium.com/disruptive-design/quick-guide-to-the-disruptive-design-method-25a7b2b56e5f>
- Bellroy. (n.d.). “Responsible Business: Using Business for Good”. Diakses pada November 2020, dari <https://bellroy.com/customer-care/responsible-business>
- Brismar, Anna. (n.d.). “Seven Forms of Sustainable Fashion”. Diakses pada November 2020 [https://www.greenstrategy.se/about-us/concept-and-tools/#:~:text=SEVEN%20FORMS%20OF%20SUSTAINABLE%20FASHION&text=Seven%20main%20forms%20of%20\(more, and%20%E2%80%9CSecondhand%20%26%20Vintage%E2%80%9D](https://www.greenstrategy.se/about-us/concept-and-tools/#:~:text=SEVEN%20FORMS%20OF%20SUSTAINABLE%20FASHION&text=Seven%20main%20forms%20of%20(more, and%20%E2%80%9CSecondhand%20%26%20Vintage%E2%80%9D).
- Buis, Alas. (2019). “A Degree of Concern: Why Global Temperatures Matter”. Diakses pada November 2020, dari <https://climate.nasa.gov/news/2865/a-degree-of-concern-why-global-temperatures-matter/>
- Cambridge University Press. (n.d.). “Flexibility” dari Cambridge Dictionary. Diakses pada November 2020, dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/flexibility>
- Chapman, Jonathan. (2007). “Designers, Visionaries and Other Stories”. London: Routledge
- Chenoune, Farid. (2005). “Carried Away: All About Bags”. New York City: Vendome Press.
- Crunchbase. (n.d.). “Cuyana”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.crunchbase.com/organization/cuyana>
- Cuyana. (n.d.). “Our Story”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.cuyana.com/about-us>
- Cuyana. (n.d.). “Sustainability: Our Fewer, Better Promise”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.cuyana.com/sustainability>
- Departemen Urusan Ekonomi dan Sosial PBB. (n.d.). “The 17 Goals”. Diakses pada November 2020, dari <https://sdgs.un.org/goals>

- Earth.org. (2020). "The Biggest Environmental Problems Of 2020". Diakses pada November 2020, dari <https://earth.org/the-biggest-environmental-problems-of-our-lifetime/>
- Environment and Climate Change Canada – Government of Canada. (2016). ““Perfluorocarbons (PFCs)”. Diakses pada November 2020 dari <https://ec.gc.ca/toxiques-toxics/Default.asp?lang=En&n=AA329670-1>
- FashionUnited. (2018). “How sustainable is recycled polyester?”. Diakses pada Januari 2021, dari <https://fashionunited.uk/news/fashion/how-sustainable-is-recycled-polyester/2018111540000>
- Federal Office for the Environment (FOEN). (2017). “Recycled Textile Fibres and Textile Recycling”. Diakses pada Januari 2021, dari <https://www.bafu.admin.ch/dam/bafu/en/dokumente/wirtschaft-konsum/externe-studien-berichte/Recycled-Textile-Fibres-and-Textile-Recycling.pdf.download.pdf/study-on-recycled-textiles-and-textile-recyclability-ch.pdf>
- Fletcher, Kate. (2008). “Sustainable Fashion & Textiles: Design Journeys”. London: Earthscan.
- James, Paul. (2015). “Urban Sustainability in Theory and Practice: Circles of sustainability”. London: Routledge
- Keskros. (n.d.). “About Us”. Diakses pada November 2020 dari <https://keskros.com/pages/our-story#:~:text=Keskros%20is%20an%20ethical%20design,conscious%20products%20utilizing%20plastic%20waste.&text=Keskros%20is%20collaborating%20with%20local,creating%20products%20with%20economic%20value.>
- Lestari, Yeni Sri. (2016). “Environmentalism dan Green Politics: Pembahasan Teoretis”. *Community: Pengawas Dinamika Sosial*, Vol.2, No.2, 188-200, April 2016.
- Lim, Jason. (2016). “When Being A 'B Corp' Is Better Than Just A Company”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.forbes.com/sites/jlim/2016/05/31/when-being-a-b-corp-is-better-than-just-a-company/?sh=7a74e11e3e35>
- Lou's Upcycles. (n.d.) ““What exactly is Fused Plastic?”. Diakses pada November 2020, dari <http://www.lousupcycles.com/learn-more/what-exactly-is-fused-plastic/#:~:text=When%20layered%2C%20heated%2C%20and%20pressurized,type%20of%20durable%2C%20sewable%20fabric.>
- Mackenzie, Dorothy. (1991). “Green Design : Design for the Environment”. London: Laurence King Publishing Ltd.

- Merriam-Webster. (n.d.). “Bag”. dari Merriam-Webster Dictionary. Diakses pada November 2020, dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/bag>
- Palgunadi, Bram. (2007). “Disain Produk 1: Disain, disainer, dan proyek disain”. Bandung: Penerbit ITB.
- Palgunadi, Bram. (2008). “Disain Produk 3:Mengenal Aspek Disain”. Bandung: Penerbit ITB.
- Patagonia. (n.d.). “Patagonia’s Mission Statement”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.patagonia.com.au/pages/our-mission#:~:text=We're%20in%20business%20to%20save%20our%20home%20planet.&text=At%20Patagonia%2C%20we%20appreciate%20that,to%20d0%20something%20about%20it>.
- Ro, Christine. (2020). “Can fashion ever be sustainable?”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.bbc.com/future/article/20200310-sustainable-fashion-how-to-buy-clothes-good-for-the-climate>
- TA.THA.TA. (n.d.). “About Us: Live your fun+tional life! everyday everywear everywhere” Diakses pada November 2020, dari <https://tathatabrand.com/about-us/>
- TA.THA.TA. (n.d.). “Materials” Diakses pada November 2020, dari <https://tathatabrand.com/material-and-care/>
- The Guardian. (2013). Bangladesh factory collapse blamed on swampy ground and heavy machinery”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.theguardian.com/world/2013/may/23/bangladesh-factory-collapse-rana-plaza#:~:text=The%20defects%20and%20errors%20that,a%20committee%20appointed%20by%20Bangladesh's>
- Thomas, Dana. (2018) “Why Won’t We Learn from the Survivors of the Rana Plaza Disaster?” Diakses pada November 2020, dari <https://www.nytimes.com/2018/04/24/style/survivors-of-rana-plaza-disaster.html>
- Threadapeutic. (n.d.). “We Are Threadapeutic” Diakses pada November 2020, dari <https://www.threadapeutic.com/about->
- Universitas Bina Nusantara. (2019). “Tren dan Tips Gamifikasi untuk Pembelajaran Online”. Diakses pada November 2020, dari <https://binus.ac.id/knowledge/2019/09/tren-dan-tips-gamifikasi-untuk-pembelajaran-online/>
- VanEenoo, Cedric. (2011). “Minimalism in Art and Design: Concept, influences, implications and perspectives”. *Journal of Fine and Studio Art Vol. 2(1)*, 2011, hlm. 7-12.

Vitsoe. (n.d.). “The power of good design: Dieter Rams’s ideology, engrained within Vitsœ”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.vitsoe.com/rw/about/good-design>

Weyler, Rex. (2019). “Sejarah Singkat Mengenai Gerakan Perlindungan Lingkungan Hidup”. Diakses pada November 2020, dari <https://www.greenpeace.org/indonesia/cerita/2577/sejarah-singkat-mengenai-gerakan-perlindungan-lingkungan-hidup/>

Wiktionary. (2018). “Multifunction”. diakses pada November 2020, dari <https://en.wiktionary.org/wiki/multifunction>

