

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PENGEMBANGAN DESAIN TAS DENGAN KOMBINASI HANDUK  
MANDI UNTUK KEGIATAN DI PUSAT KEBUGARAN**



**Disusun oleh  
Bonfilio  
62180085**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**2022**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bonfilio  
NIM : 62180085  
Program studi : Desain Produk  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN DESAIN TAS DENGAN KOMBINASI HANDUK MANDI  
UNTUK KEGIATAN DI PUSAT KEBUGARAN”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 04 November 2022

Yang menyatakan

  
(Bonfilio)

NIM.62180085

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir dengan judul

**PENGEMBANGAN DESAIN TAS DENGAN KOMBINASI HANDUK  
MANDI UNTUK KEGIATAN DI PUSAT KEBUGARAN**

telah diajukan dan dipertahankan oleh:

**BONFILIO**

**62180085**

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana



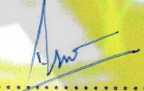
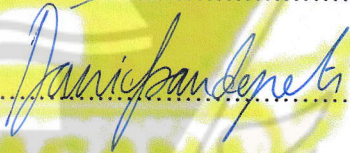
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain

pada tanggal 21 - NOVEMBER -2022

**Nama Dosen**

**Tanda Tangan**

- |  |        |  |
|--|--------|--|
| 1. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.<br>(Dosen Pembimbing I)    | 1..... |  |
| 2. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.<br>(Dosen Pembimbing II)   | 2..... |  |
| 3. Drs. Purwanto, S.T., M.T.<br>(Dosen Penguji I)            | 3..... |  |
| 4. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.<br>(Dosen Penguji II) | 4..... |  |

Yogyakarta, 4 NOVEMBER -2022

**Disahkan oleh:**

Dekan Fakultas

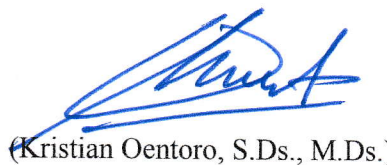
Arsitektur dan Desain,



(Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A.)

Ketua Program Studi

Desain Produk,



(Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul

### **PENGEMBANGAN DESAIN TAS DENGAN KOMBINASI HANDUK MANDI UNTUK KEGIATAN DI PUSAT KEBUGARAN**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi dan tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 4 - NOVEMBER - 2022



Bonfilio  
62180085

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul pengembangan desain tas *organizer* dengan kombinasi handuk mandi bagi anggota *gym*. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuah hasil rancangan produk yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali kendala, hambatan dan tantangan yang penulis lalui demi menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berbobot dan menarik.

Proses penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan moral, spiritual dan materi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran dalam proses penyelesaian tugas akhir
2. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan banyak masukan, panduan, serta koreksi dalam proses penyelesaian tugas akhir
3. Bapak Drs. Purwanto, ST., M.T. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan kritik, saran, dan evaluasi dalam proses penyelesaian tugas akhir
4. Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik, saran, dan evaluasi dalam proses penyelesaian tugas akhir
5. Ibu Suci selaku penjahit yang telah bersedia untuk memberikan saran, masukan, dan membuat handuk ini mulai dari mock up hingga produk akhir.
6. Ibu Yeni pemilik Katingalsae selaku penjahit yang telah bersedia untuk membuat produk hingga kemasan dengan sangat baik.
7. Dimension Café Yogyakarta selaku pihak yang telah bersedia untuk memberikan tempatnya dalam menyusun laporan tugas akhir

8. Dimension Gym Yogyakarta selaku pihak yang telah bersedia untuk memberikan tempat dan waktu untuk melakukan penelitian tugas akhir
9. Celebrity Fitness Lippo Plaza Yogyakarta selaku pihak yang telah bersedia untuk memberikan tempat dan waktu untuk melakukan penelitian tugas akhir
10. Hardcore Gym Yogyakarta selaku pihak yang telah bersedia untuk memberikan tempat dan waktu untuk melakukan penelitian tugas akhir
11. Master Gym Yogyakarta selaku pihak yang telah bersedia untuk memberikan tempat dan waktu untuk melakukan penelitian tugas akhir
12. Semua narasumber selaku pihak yang telah bersedia untuk memberikan waktu berdiskusi dalam proses penelitian tugas akhir
13. Bebek dungu yang sudah memberikan banyak sekali penghiburan di masa-masa sulit penyusunan tugas akhir
14. Grahatama Pustaka yang telah memberikan saya akses untuk masuk, mencari data dan menyusun laporan tugas akhir ini sampai selesai
15. Keluarga besar tercinta yang selalu mendukung dalam bentuk dana, waktu dan tenaga
16. *My Stupid Girl* yang selalu mendukung dan mendampingi saat proses penyelesaian tugas akhir

Yogyakarta, 4 November 2022



Bonfilio



DUTA WACANA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PRAKARTA</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Metode Desain .....	3
1.5.1. <i>Design Thinking</i> .....	4
1.5.2. SCAMPER.....	5
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR</b> .....	<b>7</b>
2.1. Produk Sejenis .....	7
2.1.1. Handuk.....	7
2.1.2. Tas <i>Laundry</i> .....	9
2.1.3. <i>Towel Bag</i> .....	10
2.1.4. Tas <i>Organizer</i> .....	11
2.1.5. Produk Kombinasi .....	13
2.2. Jenis-jenis Tas Berdasarkan Cara Bawa .....	15
2.3. Perlengkapan Umum Anggota <i>Gym</i> .....	17

2.4. Pengaruh Warna Terhadap Kesan Produk .....	18
2.5. Bahan Baku .....	19
2.6. Teknik Jahitan .....	21
2.7. Antropometri .....	22
<b>BAB III STUDI LAPANGAN .....</b>	<b>23</b>
3.1. Data Lapangan .....	23
3.1.1. Pengelola <i>Gym</i> .....	23
3.1.2. Anggota <i>Gym</i> .....	24
3.1.3. Handuk Pengelola dan Anggota <i>Gym</i> .....	26
3.1.4. Handuk Olahraga Dipasaran .....	28
3.1.5. <i>Empathy Map</i> .....	29
3.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....	29
3.3. Arah Rekomendasi Desain .....	30
<b>BAB IV PERANCANGAN PRODUK .....</b>	<b>32</b>
4.1. <i>Problem Statement</i> .....	32
4.2. <i>Design Brief</i> .....	32
4.3. Atribut Produk .....	32
4.4. <i>Image Board</i> .....	32
4.5. Sketsa Ide .....	36
4.6. Iterasi .....	39
4.7. <i>Prototype</i> .....	40
4.8. Spesifikasi Produk .....	44
4.9. Evaluasi Produk .....	44
4.10. Produk Akhir .....	46
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>49</b>
4.1. Kesimpulan .....	49
4.2. Saran .....	49
<b>REFERENSI .....</b>	<b>50</b>
<b>DAFTAR NARASUMBER .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>56</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Design thinking</i> .....	4
Gambar 1.2. SCAMPER.....	5
Gambar 2.1. Antares microfiber ultra c .....	7
Gambar 2.2. Eiger pack towel .....	8
Gambar 2.3. Eiger compact cooling towel.....	8
Gambar 2.4. Naturehike NH15A003-P .....	8
Gambar 2.5. Remax cold feeling sporty .....	8
Gambar 2.6. Adidas dressing gown.....	9
Gambar 2.7. Fyllen – IKEA.....	9
Gambar 2.8. Snajda – IKEA .....	9
Gambar 2.9. Dokehom 3 Compartment.....	10
Gambar 2.10. Wholesale waterproof.....	10
Gambar 2.11. Mipacko microfiber .....	10
Gambar 2.12. Beach towel bag 2 in 1.....	11
Gambar 2.13. Beach towel backpack.....	11
Gambar 2.14. Tote beach towel bag .....	11
Gambar 2.15. Beach towel sling bag .....	11
Gambar 2.16. Samorga .....	12
Gambar 2.17. Dual bag organizer.....	12
Gambar 2.18. Pouch organizer.....	12
Gambar 2.19. D'Renbellony.....	12
Gambar 2.20. Tas ransel kursi tactical .....	13
Gambar 2.21. Folding bike bag .....	13
Gambar 2.22. Nifty towel bag .....	14
Gambar 2.23. Kana.....	14
Gambar 2.24. Ulka.....	14
Gambar 2.25. Movpak .....	14
Gambar 2.26. Backpack.....	15
Gambar 2.27. Sling bag .....	15
Gambar 2.28. Hand bag .....	15

Gambar 2.29. <i>Bucket bag</i> .....	16
Gambar 2.30. <i>Tote bag</i> .....	16
Gambar 2.31. <i>Clutch bag</i> .....	16
Gambar 2.32. <i>Waist bag</i> .....	16
Gambar 2.33. <i>Duffle bag</i> .....	17
Gambar 2.34. Kain katun.....	19
Gambar 2.35. <i>Cooling towel</i> .....	19
Gambar 2.36. Busa lapis.....	20
Gambar 2.37. Kain parasut <i>honeycomb</i> .....	20
Gambar 2.38. Ritsleting .....	20
Gambar 2.39. Kancing jepret.....	20
Gambar 2.40. Benang jahit .....	21
Gambar 2.41. Kain jala.....	21
Gambar 3.1. Idam – pengelola Dimension Gym .....	23
Gambar 3.2. Bayu – pengelola Master Gym .....	24
Gambar 3.3. Aditya – manajer operasional Celebrity Fitness Jogja.....	24
Gambar 3.4. Iwan – anggota Hardcore Gym.....	24
Gambar 3.5. Andi – anggota Hardcore Gym.....	25
Gambar 3.6. Ikhsan – anggota Hardcore Gym .....	25
Gambar 3.7. Fahril – anggota Dimension Gym.....	25
Gambar 3.8. Julia – anggota Dimension Gym.....	25
Gambar 3.9. Hafid – anggota Dimension Gym .....	26
Gambar 3.10. Wil – anggota Dimension Gym .....	26
Gambar 3.11. Julito – anggota Dimension Gym .....	26
Gambar 3.12. Handuk Dimension Gym .....	26
Gambar 3.13. Handuk Master Gym.....	27
Gambar 3.14. Handuk Celebrity Fitness Jogja .....	27
Gambar 3.15. Handuk Andi.....	27
Gambar 3.16. Handuk Fahril .....	27
Gambar 3.17. Handuk Julia .....	27
Gambar 3.18. Handuk Hafid.....	27
Gambar 3.19. Royal Combed .....	28

Gambar 3.20. Terry Palmer .....	28
Gambar 3.21. Exter Shield .....	28
Gambar 3.22. Merah Putih .....	28
Gambar 3.23. <i>Cooling towel</i> .....	28
Gambar 3.24. <i>Empathy map</i> .....	29
Gambar 4.1. <i>Lifestyle board</i> .....	34
Gambar 4.2. <i>Mood board</i> .....	35
Gambar 4.3. <i>Styling board</i> .....	35
Gambar 4.4. <i>Usage board</i> .....	36
Gambar 4.5. Sketsa ide 1 .....	37
Gambar 4.6. Sketsa ide 2.1 .....	37
Gambar 4.7. Sketsa ide 2.2 .....	37
Gambar 4.8. Sketsa ide 3.1 .....	37
Gambar 4.9. Sketsa ide 3.2 .....	37
Gambar 4.10. Sketsa ide 4.....	38
Gambar 4.11. Sketsa ide 5.1 .....	38
Gambar 4.12. Sketsa ide 5.2 .....	38
Gambar 4.13. Sketsa ide 6.....	38
Gambar 4.14. Iterasi 1 .....	39
Gambar 4.15. Iterasi 2 .....	39
Gambar 4.16. Iterasi 3 .....	39
Gambar 4.17. Iterasi 4 .....	39
Gambar 4.18. Iterasi 5 .....	40
Gambar 4.19. Iterasi 6 .....	40
Gambar 4.20. Iterasi 7 .....	40
Gambar 4.21. Iterasi 8 .....	40
Gambar 4.22. <i>Prototype 1</i> .....	41
Gambar 4.23. <i>Prototype 2</i> .....	41
Gambar 4.24. <i>Prototype 3</i> .....	41
Gambar 4.25. <i>Prototype 4</i> .....	42
Gambar 4.26. <i>Prototype 5</i> .....	42
Gambar 4.27. <i>Prototype 6</i> .....	42

Gambar 4.28. <i>Prototype 7</i> .....	43
Gambar 4.29. <i>Prototype 8</i> .....	43
Gambar 4.30. Evaluasi <i>Prototype 1</i> .....	45
Gambar 4.31. Evaluasi <i>Prototype 2</i> .....	45
Gambar 4.32. Evaluasi <i>Prototype 3</i> .....	45
Gambar 4.33. Evaluasi <i>Prototype 4</i> .....	45
Gambar 4.34. Evaluasi <i>Prototype 5</i> .....	45
Gambar 4.35. Evaluasi <i>Prototype 6</i> .....	46
Gambar 4.36. Evaluasi <i>Prototype 7</i> .....	46
Gambar 4.37. Evaluasi <i>Prototype 8</i> .....	46
Gambar 4.38. Produk akhir.....	48
Gambar lampiran 1. Pertanyaan <i>google form 1</i> .....	57
Gambar lampiran 2. Pertanyaan <i>google form 2</i> .....	57
Gambar lampiran 3. Pertanyaan <i>google form 3</i> .....	58
Gambar lampiran 4. Pertanyaan <i>google form 4</i> .....	58
Gambar lampiran 5. Pertanyaan <i>google form 5</i> .....	59
Gambar lampiran 6. Tempat mendapatkan kantong plastik .....	59
Gambar lampiran 7. Kantong plastik dari tempat belanja .....	60
Gambar lampiran 8. Aditya Warman (pengelola Celebrity Fitness) .....	60
Gambar lampiran 9. Ikhsan (anggota Hardcore Gym) .....	60
Gambar lampiran 10. Iwan (anggota Hardcore Gym).....	61
Gambar lampiran 11. Andi (anggota Hardcore Gym).....	61
Gambar lampiran 12. Fahril (anggota Dimension Gym).....	61
Gambar lampiran 13. Idam (pengelola Dimension Gym) .....	62
Gambar lampiran 14. Bayu (pengelola Master Gym) .....	62
Gambar lampiran 15. Julia (anggota Dimension Gym).....	62
Gambar lampiran 16. Hafid (anggota Dimension Gym) .....	63
Gambar lampiran 17. Wil (anggota Dimension Gym) .....	63
Gambar lampiran 18. Julito (anggota Dimension Gym) .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis-jenis Handuk .....	7
Tabel 2.2. Jenis-jenis Tas <i>Laundry</i> .....	9
Tabel 2.3. Jenis-jenis <i>Towel Bag</i> .....	10
Tabel 2.4. <i>Bag Organizer</i> .....	12
Tabel 2.5. Produk Kombinasi Tas.....	13
Tabel 2.6. Jenis-jenis Tas .....	15
Tabel 2.7. Bahan Baku .....	19
Tabel 2.8. Dimensi Antropometri .....	22
Tabel 3.1. Pengelola Gym.....	23
Tabel 3.2. Anggota Gym.....	24
Tabel 3.3. Handuk Pengelola dan Anggota Gym.....	26
Tabel 3.4. Handuk Olahraga Dipasaran .....	28
Tabel 3.5. Handuk yang Diminati.....	30
Tabel 3.6. Rekomendasi Desain.....	31
Tabel 4.1. Atribut Produk.....	33
Tabel 4.2. Sketsa Ide .....	37
Tabel 4.3. Iterasi.....	39
Tabel 4.4. <i>Prototype</i> .....	41
Tabel 4.5. Spesifikasi Produk.....	44
Tabel 4.6. Hasil Evaluasi Produk.....	45
Tabel 4.7. Harga Pokok Produksi .....	48
Tabel lampiran 1. Pertanyaan 1.....	56
Tabel lampiran 2. Pertanyaan 2.....	56
Tabel lampiran 3. Pertanyaan 3.....	56

## DAFTAR ISTILAH

Istilah	Arti
Pakaian kotor	Pakaian yang digunakan setelah latihan angkat beban
Anggota <i>gym</i>	Orang yang berolahraga di tempat <i>fitness</i> sebagai profesional ataupun pemula
<i>Breathability</i>	Kemampuan untuk mengeluarkan udara dengan baik untuk mencegah penumpukan keringat dan bau
<i>Sporty</i>	Memberikan kesan gagah
<i>Organizer</i>	Tempat penyimpanan yang terusun rapi
Pusat kebugaran	Tempat orang melakukan olahraga angkat beban, cardio, dan senam
Barang bersih / barang pribadi	Barang yang diperlukan anggota <i>gym</i> saat beraktivitas di pusat kebugaran



## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN DESAIN TAS DENGAN KOMBINASI HANDUK MANDI UNTUK KEGIATAN DI PUSAT KEBUGARAN**

Pusat kebugaran merupakan tempat olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat perkotaan karena praktis dan mudah dilakukan. Olahraga ini identik dengan angkat beban, cardio, dan senam yang memberikan manfaat bagi kesehatan serta bentuk tubuh para penggemarnya. Berolahraga sangat bermanfaat bagi kesehatan, namun berdasarkan observasi lapangan dan wawancara dengan 3 pengelola *gym* di kota Jogja, terdapat 50 – 200 kunjungan perhari serta 50 - 80% anggota mandi menggunakan handuk kecil dan membawa pakaian kotor setelah olahraga dengan kantong plastik. Penggunaan kantong plastik harus dikurangi agar tidak terjadi penumpukan sampah yang mencemari lingkungan, dengan cara memberikan produk alternatif pengganti kantong plastik menggunakan produk yang sering digunakan oleh anggota *gym*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap 8 anggota *gym* dari 2 tempat yang berbeda, 7 dari 8 anggota menggunakan kantong plastik untuk membawa pakaian kotor setelah berolahraga dengan alasan tidak ingin barang lain di dalam tas terkontaminasi oleh pakaian kotor, dan menggunakan handuk kecil untuk mengeringkan tubuhnya setelah mandi. Pernyataan tersebut memunculkan sebuah ide untuk memberikan produk alternatif pengganti kantong plastik berupa tas dengan handuk kecil, ide tersebut akan memudahkan para anggota *gym* saat beraktivitas karena produk ini mempunyai 3 fungsi sekaligus yaitu sebagai tas, kantong pakaian kotor, dan handuk untuk mengeringkan tubuh setelah mandi.

Kata kunci : Pusat kebugaran, tas, kantong plastik, handuk mandi, kombinasi

## **ABSTRACT**

### ***DEVELOPMENT OF A BAG DESIGN WITH A COMBINATION OF BATH TOWELS FOR ACTIVITIES IN THE FITNESS CENTER***

*The fitness center is a sporting place that is in great demand by urban communities because it is practical and easy to do. This sport is synonymous with lifting weights, cardio, and gymnastics which provide benefits for the health as well as the body shape of the fans. Exercising is very beneficial for health, but based on field observations and interviews with 3 gym managers in the city of Jogja, there are 50-200 visits per day and 50-80% of the members shower using small towels and bring dirty clothes after exercise in plastic bags. The use of plastic bags must be reduced so that there is no accumulation of garbage that pollutes the environment, by providing alternative products to replace plastic bags using products that are often used by gym members. Based on the results observations and interviews with 8 gym members from 2 different places, 7 out of 8 members use plastic bags to carry clothes after exercising because they don't want the items in the bag to be contaminated by dirty clothes, and used a small towel to dry her body after bathing. This statement gave rise to an idea to provide an alternative product to replace plastic bags in the form of a bag with a small towel, this idea will make it easier for gym members when on the move because this product has 3 functions at once, namely as a bag, a bag for dirty clothes, and a towel to dry the body after bathing.*

*Keyword : fitness center, bag, plastic bags, bath towel, combination*



# BABI

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Majalah dengan judul “Bumi dalam Kantong Plastik” milik Kementerian Keuangan menjelaskan keadaan bumi yang terbungkus kantong plastik. Pernyataan tersebut dipaparkan KLHK pada tahun 2016 dengan data yang mengatakan sebanyak 9,85 miliar limbah kantong plastik dihasilkan Indonesia setiap tahunnya (Aziz dkk, 2019). Kantong plastik cukup mudah didapatkan karena setiap pusat perbelanjaan menyediakannya untuk konsumen membawa barang belanjaan, disamping itu kantong plastik juga sering digunakan sebagai alas kotak sampah dan kantong untuk pakaian kotor setelah berolahraga. Data tersebut didapat berdasarkan observasi dan wawancara pada 4 pusat kebugaran seperti Hardcore Gym, Master Gym, Dimension Gym dan Celebrity Fitness Jogja, serta hasil kuesioner *online* berupa *google form* yang telah direspon oleh 23 responden. Berdasarkan hasil penelitian, anggota *gym* menggunakan kantong plastik karena keringat yang berlebihan membuat pakaian menjadi basah dan berbau, sehingga dibutuhkan sebuah kantong yang dapat mengisolasi bau tak sedap sekaligus basah dari pakaian kotor, agar benda lain didalam tas tidak terkontaminasi.

Kebiasaan ini akan mengakibatkan penumpukan sampah kantong plastik apabila dilakukan secara terus-menerus, apalagi limbah kantong plastik membutuhkan waktu yang sangat lama untuk terurai yaitu sekitar 20 sampai dengan 500 tahun (Aziz dkk, 2019). Kebiasaan buruk ini harus dikurangi demi keberlangsungan ekosistem bumi, seperti halnya pemerintah mengambil langkah dengan gerakan “Pengurangan Penggunaan Plastik” sebuah peta jalan untuk menyusun kampanye perubahan perilaku (Sihaloho. A. F, 2020). Salah satu penyebab penggunaan kantong plastik untuk membawa pakaian kotor setelah berolahraga adalah karakteristiknya yang kedap air dan dapat mengisolasi pakaian kotor. Berdasarkan permasalahan tersebut anggota *gym* membutuhkan sebuah kantong yang dapat mengisolasi pakaian kotor, agar barang didalam tas seperti

handphone, dompet, botol minum, dan beberapa barang pribadi lainnya tidak terkontaminasi dari bau serta basah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 8 partisipan dari Hardcore gym dan Dimension gym menyatakan bahwa setiap anggota gym menggunakan tas untuk membawa barang, handuk kecil berukuran 35 cm x 75 cm, dan kantong plastik untuk membawa pakaian kotor. Hal tersebut menandakan kalau tas, kantong plastik, dan handuk adalah produk yang penting bagi anggota gym, selain itu handuk tersebut langsung dicuci seperti halnya pakaian kotor yang digunakan setelah latihan. Pernyataan tersebut yang mendasari sebuah ide untuk mengkombinasikan ketiga produk penting itu menjadi 1 produk dengan 3 fungsi yaitu untuk membawa barang, pakaian kotor, dan mengeringkan tubuh setelah mandi. Produk kombinasi ini dibuat berdasarkan barang yang sering digunakan anggota gym ketika beraktivitas, sehingga anggota gym memperoleh kemudahan saat beraktivitas di pusat kebugaran karena hanya perlu merawat 1 produk namun memperoleh 3 fungsi yaitu tas sebagai sarana bawa peralatan gym, handuk untuk mengeringkan tubuh setelah mandi, dan kantong pakaian kotor pengganti kantong plastik.

### **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan penggunaan kantong plastik untuk membawa pakaian kotor setelah berolahraga, terdapat rumusan masalah yaitu:

- Bagaimana desain tas dengan kombinasi handuk mandi yang dapat digunakan untuk mengeringkan tubuh dan membawa pakaian kotor sekaligus barang bersih secara bersamaan ?

### **1.3.Tujuan dan Manfaat**

Tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk :

- Menyediakan produk pengganti kantong plastik.
- Menyediakan tas dengan kombinasi handuk mandi yang dapat membawa barang bersih dan pakaian kotor secara bersamaan.

Hasil dari tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

- Mengurangi penggunaan kantong plastik.
- Memudahkan anggota *gym* untuk mengeringkan tubuh setelah mandi, membawa pakaian kotor, dan barang bersih secara bersamaan.

#### **1.4. Ruang Lingkup**

Fokus pada studi ini adalah :

- Menyediakan tas dengan kombinasi handuk mandi yang dapat digunakan untuk mengeringkan tubuh serta membawa barang bersih dan pakaian kotor setelah berolahraga secara bersamaan.
- Melakukan observasi kepada laki-laki dan perempuan untuk mendapatkan desain yang universal.

#### **1.5. Metode Desain**

Metode desain yang digunakan pada proyek tugas akhir ini terdiri atas 2 metode yaitu *design thinking* dan SCAMPER. *Design thinking* adalah kerangka berpikir tentang bagaimana sebuah metode pendekatan dilakukan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan (Mahfunda. R, 2019). SCAMPER adalah salah satu metode untuk memicu kreativitas sehingga penggunaanya dapat menemukan jawaban yang tak pernah terpikirkan sebelumnya (Rahyono. S, 2019). Metode ini memiliki perannya masing-masing dalam proses penyelesaian proyek tugas akhir sebagai contoh *design thinking* digunakan untuk mengetahui masalah apa yang terjadi dan bagaimana solusi untuk menyelesaikannya, sedangkan SCAMPER digunakan untuk mengembangkan ide-ide yang muncul dalam proses *ideate* dan mewujudkannya dalam bentuk produk agar dapat diuji coba langsung kepada target pengguna.

### 1.5.1. *Design Thinking*



Gambar 1.1. *Design thinking*  
(Sumber : Mahfunda. R, 2019)

*Design Thinking* merupakan proses berpikir untuk memahami pengguna dan mendefinisikan masalah dalam upaya mengidentifikasi solusi desain yang tidak terlihat sebelumnya (Swarnadwitya. A, 2020). Metode *design thinking* memiliki 5 tahapan proses (Yunizha. V, 2021) yaitu :

1. *Emphatize* : merupakan tahapan awal untuk merasakan dan memahami emosi dari sisi pengguna, dengan demikian mempermudah proses identifikasi masalah dan memahami solusi desain yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahap *empathize* ini adalah melakukan observasi dan wawancara ditempat gym untuk mengetahui permasalahan yang terjadi.
2. *Define* : merupakan proses mendefinisikan masalah dari informasi dan umpan balik yang didapat dari pengguna melalui tahapan sebelumnya. Tahap *define* ini bertujuan merangkum hasil pengamatan untuk mengetahui apa yang sering digunakan dan dibutuhkan pengguna.
3. *Ideate* : merupakan proses pengumpulan ide dalam menentukan dan mencari solusi desain untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Tahap *ideate* bertujuan menciptakan ide berupa solusi desain untuk menyelesaikan permasalahan dari kebutuhan pengguna.
4. *Prototype* : merupakan proses perwujudan solusi desain yang sudah ditentukan dan visualisasi dari bentuk nyata untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Tahap *prototype* bertujuan mewujudkan

solusi desain menjadi sebuah produk untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

5. *Test* : merupakan proses ujicoba *prototype* guna mendapatkan umpan balik sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan produk. Tahap *test* ini adalah melakukan ujicoba produk pada pengguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan melakukan iterasi dengan tujuan menyempurnakan proyek tugas akhir.

### 1.5.2. SCAMPER



Gambar 1.2. SCAMPER  
(Sumber : Rahyono. S, 2019)

SCAMPER merupakan salah satu cara memancing ide dan memicu kreativitas untuk menstimulasi pola pikir sehingga pengguna menemukan jawaban-jawaban yang sebelumnya tak terpikirkan (Handojo. A, 2019). SCAMPER pertama kali diperkenalkan oleh Alex Osborne, yaitu seorang guru yang mempelopori kreatifitas pada tahun 1953, kemudian dikembangkan lagi oleh Bob Eberle 1971 didalam bukunya yang berjudul “SCAMPER : *Games For Imagination Development*” (Septiadhi. D, 2019). SCAMPER terdiri dari 7 kata dengan contoh sebagai berikut (Samuel. J, 2020) :

1. *Subtitute* (pengganti) : Apakah bahan dari produk ini dapat digantikan dengan bahan lain untuk meningkatkan kualitas ?
2. *Combine* (menggabungkan): Apakah produk yang berbeda fungsi dapat dikombinasikan menjadi 1 produk untuk mendapatkan sesuatu yang baru ?

3. *Adapt* (menyesuaikan) : Bagaimana caranya produk ini dapat menyesuaikan diri untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi ?
4. *Modify* (Memodifikasi) : Apakah mengubah dan menambahkan aksesoris pada produk dapat memaksimalkan fungsi produk ?
5. *Put To Another Use* (Tetapkan untuk penggunaan lain) : Apakah produk ini dapat digunakan pada tempat lain ?
6. *Eliminate* (Menghapuskan) : Apa yang harus dikurangi atau dibuang untuk memberikan keamanan terhadap pengguna ?
7. *Reverse* (Balik) : Apakah fungsi produk ini akan berbeda jika dibalik ?



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari proses perancangan produk dalam menyelesaikan rumusan masalah tentang bagaimana caranya mengkombinasikan tas dengan handuk mandi agar anggota *gym* dapat mengeringkan tubuhnya setelah mandi dan membawa barang bersih dan kotor secara bersamaan adalah sebagai berikut :

1. Desain tas yang dapat mengeringkan tubuh setelah mandi adalah menggunakan bahan handuk yang menyerap air dengan baik pada 1 bagian sisi tas.
2. Desain tas yang dapat membawa pakaian kotor dan bersih secara bersamaan adalah mempunyai 2 sisi yang digunakan untuk mengisi barang bersih dan kotor, dengan beberapa sekat pada bagian barang bersih agar pengguna dapat mengelompokkan barang dengan mudah, serta di dalam kantong tas diberikan pelapis berupa kain parasut agar barang kotor tidak mengkontaminasi barang bersih.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil ujicoba produk yang dilakukan pada 5 anggota Dimension Gym dan melalui beberapa kali penyempurnaan pada pengembangan desain tas dengan kombinasi handuk mandi, terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Pengembangan desain tas *organizer* dengan kombinasi handuk dapat dilakukan juga pada jenis olahraga lain.
2. Mekanisme lipatan, cara bawa, dan ukuran dapat disesuaikan dengan jenis olahraga yang diteliti.
3. Pengembangan bahan handuk yang cepat kering dan memiliki sirkulasi udara yang sangat baik, namun tetap menyerap air serta nyaman dikulit.

## DAFTAR NARASUMBER

Narasumber 1  
Nama : Aditya Warman  
Alamat : Jogja  
Nomor HP : 0812XXXX5048  
Email : -  
Latar belakang : Manajer Operasional Celebrity Fitness Jogja

Narasumber 2  
Nama : Ikhsan  
Alamat : Jogja  
Nomor HP : 0821XXXX4388  
Email : -  
Latar belakang : Binaragawan – Anggota Hardcore Gym

Narasumber 3  
Nama : Iwan  
Alamat : Jogja  
Instagram : riswan\_XXX9  
Email : -  
Latar belakang : Body Contest – Anggota Hardcore Gym

Narasumber 4  
Nama : Andi  
Alamat : Jogja  
Nomor HP : 0817XXX192  
Email : -  
Latar belakang : Advokat – Anggota Hardcore Gym

Narasumber 5  
Nama : Fahril  
Alamat : Jogja  
Nomor HP : 0852XXXX4484  
Email : -  
Latar belakang : Dosen – Anggota Dimension Gym

Narasumber 6  
Nama : Idam  
Alamat : Jogja  
Nomor HP : 0877XXXX4583  
Email : -  
Latar belakang : Pengelola Dimension Gym

Narasumber 7  
Nama : Bayu  
Alamat : Sleman  
Instagram : Master Gym  
Email : -  
Latar belakang : Pengelola Master Gym



Narasumber 8  
Nama : Julia  
Alamat : Jogja – Jambi  
Nomor HP : 0852XXXX3888  
Email : -  
Latar belakang : Anggota Dimension Gym

Narasumber 9  
Nama : Hafid  
Alamat : Jogja  
Nomor HP : 0812XXXX3249  
Email : -  
Latar belakang : Anggota Dimension Gym

Narasumber 10  
Nama : Wil  
Alamat : Jogja - Kalimantan  
Nomor HP : 0858XXXX4255  
Email : -  
Latar belakang : Anggota Dimension Gym

Narasumber 11  
Nama : Julito  
Alamat : Jogja – Timor Leste  
Instagram : Julito.xxxxnimo  
Email : -  
Latar belakang : Anggota Dimension Gym

Daftar narasumber berisi daftar nama, kontak person, latar belakang, dan alamat dari ahli/narasumber yang pandangan atau pemikirannya digunakan dalam pengerjaan proyek TA.

Note : Kontak dirahasiakan demi kenyamanan narasumber.

DUTA WACANA

## REFERENSI

- Ahad. (2019). *Lampau 18 Persen, Industri Tekstil dan Pakaian Tumbuh Paling Tinggi*. Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. Diakses dari <https://kemenperin.go.id/artikel/20666/Lampau-18-Persen%2C-Industri-Tekstil-dan-Pakaian-Tumbuh-Paling-Tinggi>
- Akbar. R. (2008). *Bussiness Plan Rebel Gym Fitness Centre*. Universitas Islam Bandung (UNISBA). <http://repository.unisba.ac.id/handle/123456789/353>
- Antropometri Indonesia. (2013). *Antropometri Indonesia The Largest Anthropometry Data in Indonesia*. Diakses dari [http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data\\_antropometri](http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri)
- Aziz. A. dkk., Rosadi. F., & Saptaati. R. (2019). *Majalah Media Keuangan : Bumi Dalam Kantong Plastik*. Sekretariat Jendral Kementerian Keuangan. Politeknik Negeri Sriwijaya. <http://library.polsri.ac.id>
- Dian. A. (2019). *6 Tipe Tas Berdasarkan Desain dan Fungsi yang Wajib Kamu Ketahui*. Diakses dari <https://www.popmama.com/life/fashion-and-beauty/atika-dian/tipe-tas-berdasarkan-desain-dan-fungsi/1>
- Eigeradventure. (2022). *Eiger Compact Cooling Towel*. Diakses dari [https://eigeradventure.com/compactcoolingtowel?gclid=Cj0KCQjwpeaYBhDXARIsAEzItbGgDLR9klRGKwv6BiPUaAtj3ycOIdtQf1O9oJFWQKPVgD9UM8p6WowAkkK7EALw\\_wcB](https://eigeradventure.com/compactcoolingtowel?gclid=Cj0KCQjwpeaYBhDXARIsAEzItbGgDLR9klRGKwv6BiPUaAtj3ycOIdtQf1O9oJFWQKPVgD9UM8p6WowAkkK7EALw_wcB)
- Fitinline. (2016). *9 Jenis Bahan yang Dapat Digunakan sebagai Pelapis Tas*. Diakses dari <https://fitinline.com/article/read/9-jenis-bahan-yang-dapat-digunakan-sebagai-pelapis-tas/>
- Fitinline. (2017). *Jenis Kain Jala Beserta Fungsinya*. Diakses dari <https://fitinline.com/article/read/jenis-kain-jala-beserta-fungsinya/>
- Germany Brilliant. (2019). *Tahukah Anda Asal Mula Handuk?*. Diakses dari <https://germanybrilliant.com/news/read/did-you-know-the-origin-of-towels>
- Hosela. A. F., Aliyah. M., Sukmawati. N., Rosita. A., Sadiyah. H., & Widayati. I. (2021). *Perancangan Pembuatan Produk Ecofashion Organizer Bag Sebagai*

- Upaya *Upcycle* Bahan Sisa Flex Banner. *Universitas Negeri Surabaya - SENIMA* ( *Seminar Nasional Manajemen* 7).  
<http://senima.conference.unesa.ac.id/ocs/index.php/senima2018/SenimaUnesa/paper/viewPaper/501>
- Jauhari. A. A. (2019). Pengembangan Desain Produk *Carrier Bag* dengan *Solar Cell* yang Ergonomis Bagi Pendaki Gunung. *Universitas Dinamika*.  
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3680/>
- Kahdar. K., & Sunarya. Y. (2013). Perancangan Produk Berkonsep *Eco-Fashion* Menggunakan Limbah (Sisa) Kain Brokat dengan Teknik Crochet. *STISI Telkom*. <https://www.researchgate.net>
- KBBI Daring. (2016). *Tas*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tas>
- Kencana. D. D. A., Herlambang. Y., & Nurhidayat. M. (2019). Perancangan Tas *Backpack* Untuk Kebutuhan Pengguna Sepeda *Bike To Work*. *Telkom University*. <https://openlibrabrypublications.telkomuniversity.ac.id>
- Kertanegara. D. N. (2015). Tas Membawa Pakaian *Laundry* Dengan Konsep *Double Side* Dan *Collapsible (undergraduate)*. *PrintsUKDW*.  
<https://katalog.ukdw.ac.id>
- Kurniawan. A. A. (2019). Pengembangan Produk *Cover Bag* yang Terintegrasi Dengan Jas Hujan Bagi Pendaki Gunung Pada Iklim Tropis (*Undergraduate*). *PrintsUKDW*. <https://katalog.ukdw.ac.id>
- Laksamana. D. A. W. (2013). Desain Produk Lanjut. *Universitas Dian Nuswantoro*. <https://repository.dinus.ac.id/content/document/12/TEACHING-RESOURCES>
- Listiyawan. I. (2021). *5 Bahan Handuk Terbaik dan Jenisnya*. Diakses dari <https://doransouvenir.com/bahan-handuk-terbaik/>
- Mahfunda. R. (2019). *Apa itu Design Thinking ?*. Diakses dari <https://medium.com/design-jam-indonesia/apa-itu-design-thinking-63c8416c9dd0>
- Mahtukhah. E. (2011). *Sistem proses penjahitan*. Diakses dari <http://garmenstudionline.blogspot.com/2011/10/sistem-proses-penjahitan.html>

- Monica., & Luzar. L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Binus Journal Publishing, Binus University*. Vol. 2 No.2 (2011).  
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>
- Moultrie. J. (2016). *Image Board*. University of Cambridge.  
<https://www.ifm.eng.cam.ac.uk>
- Pertiwi. D. (2017). Eksplorasi Material Ritseting Pada Produk *Fashion*. *Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB*. <https://media.neliti.com>
- Raco. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Diakses dari <https://osf.io/mfzuj>
- Rahyono. S. (2019). *Kembangkan Kreativitas Usaha Melalui Metode SCAMPER*. Diakses dari <https://www.daya.id/usaha/artikel-daya/pengembangan-diri/kembangkan-kreativitas-usaha-melalui-metode-scamper>
- Samuel. J. (2021). Empathy Map : Tahap Pertama Memulai *Design Thinking*. *Binus University*. <https://sis.binus.ac.id>
- Samuel. J. (2020). Contoh dan Penerapan SCAMPER *Method*. *Binus University*.  
<https://sis.binus.ac.id>
- Septiadhi. D. (2019). Disrupsi : SIAP! Strategi, Inovasi, dan Aplikasi untuk Menjadi Pemenang. *Linked in*. <https://www.linkedin.com>
- Sihaloho. A. F. (2020). *Pengurangan Penggunaan Plastik*. Diakses dari <https://bebassampah.id/perpustakaan/582/pengurangan-penggunaanplastiksebuah-peta-jalan-untuk-menyusun-kampanye-perubahan-perilaku>
- Sulaiman. F., & Nanda. (2018). Pengendalian Persediaan Bahan Baku Dengan Menggunakan Metode EOQ Pada UD. Adi Mabel. *LP31 Politeknik*.  
<https://ejurnal.plm.ac.id>
- Swarnadwitya. A. (2020). *Design Thinking* : Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya. *Binus University*. <https://sis.binus.ac.id>
- Tamara. D. (2021). *7 Jenis Tas Pria Paling Kekinian dan Fashionable yang Wajib Dimiliki*. Diakses dari <https://plus.kapanlagi.com/7-jenis-tas-pria-paling-kekinian-dan-fashionable-yang-wajib-dimiliki-c54af2.html>
- Weva. (2019). *10 Jenis Kain Parasut yang Tidak Banyak Diketahui Orang*. Diakses dari <https://wevatextile.com/blog/jenis-kain-parasut/>

- Wibisono. A. (2019). Memahami Metode Penelitian Kualitatif. *Kementerian Keuangan Republik Indonesia*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id>
- Wijaya. K., & Purwadi. PK. (2016). Mesin Pengering Handuk Dengan Energi Listrik. *MEKANIKA*. <https://jurnal.fl.uns.ac.id>
- Wu. S. (2021). *5 Perlengkapan yang Wajib Dibawa Cowok Saat Fitness, Dilarang Pinjam!*. Diakses dari <https://www.idntimes.com/men/attitude/suci-wu-1/perlengkapan-fitness-yang-wajib-dibawa-c1c2-1?page=all>
- Yunizha. V. (2021). *Apa itu Design Thinking ? Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan*. Diakses dari <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- Zharandont. P. (2016). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia. *ACADEMIA. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom*. [https://www.academia.edu/19675069/JURNAL\\_ERGONOMI\\_PENGARUH\\_WARNA\\_BAGI\\_SUATU\\_PRODUK\\_DAN\\_PSIKOLOGIS\\_MANUSIA](https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PRODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA)

