

## **BAB III**

### **METODE DAN PROSES PERANCANGAN**

#### **A. Konsep Penciptaan**

Dalam menciptakan sebuah karya desain, seorang desainer bisa mendapatkan ide atau gagasan berkarya dari mana saja. Bisa dari pengalaman desainer itu sendiri, maupun melihat dari kehidupan di sekelilingnya.

Ide pembuatan karya tas untuk remaja putri yang diaplikasikan dengan karakter monster dengan teknik *crochet* ini muncul karena penulis hobi merajut, dan sudah menciptakan beberapa produk tas wanita sebelumnya. Bentuk monster-monster ini terinspirasi dari menonton film *Monster Inc*. Dalam film ini monster-monster dibuat lucu dan tidak menyeramkan, sehingga akan lebih lucu lagi jika karakter monster tersebut dibuat boneka dengan teknik *crochet*.

Perpaduan teknik *crochet* dan bahan lain dalam pembuatan tas ini dipilih karena belum pernah ada sebelumnya bentuk tas seperti ini. Apalagi diaplikasikan dengan karakter monster berbentuk 3 Dimensi. Oleh karena itu, dipilihlah tema tersebut untuk diaplikasikan dalam bentuk karya nyata yang diharapkan akan menambah variasi model tas untuk remaja putri yang sudah ada di pasaran.

#### **B. Metode Desain**

Dalam pembuatan produk tas ini, ada beberapa tahapan atau metode yang dilakukan yaitu:

##### **1. *Stating Objective***

Pada tahap ini penulis menentukan apa yang akan dibuat. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan di pasaran, desain yang dibuat harus kompatibel. Seperti yang dikemukakan oleh Jones (1979, hlm. 194) “*To*

*identify external conditions with which the design must be compatible*”, dijelaskan dalam BAB II.

## **2. Literature Searching**

*Literature searching* atau dapat disebut juga studi dokumen, yakni pengumpulan data lewat buku-buku, dokumen-dokumen, *website*, laporan-laporan penelitian, foto-foto dan gambar serta karya orang lain yang relevan. Pada tahap ini diharapkan mampu mendapatkan informasi yang sangat berguna untuk desain yang dibuat. Seperti yang dikemukakan oleh Jones (1979, hlm. 201) “*To find published information that can favourably influence the designers output and that can be obtained without unacceptable cost and delay*”, dan telah dijelaskan di BAB II.

## **3. Visual Inconsistency**

Tahap ini bertujuan untuk melakukan beberapa perbaikan-perbaikan desain. Dalam tahap ini, penulis melakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat. Seperti yang dikemukakan oleh Jones (1979, hlm. 209) “*To find directions in which to search for design improvements*”. Perbaikan ini dilakukan agar desain menjadi lebih baik lagi dan bisa diterima oleh masyarakat.

## **4. Interviewing Users**

Mewawancarai beberapa orang perempuan yang biasa menggunakan produk tas, terutama yang berusia remaja. Selain itu juga penulis melakukan serangkaian pengamatan atau observasi terhadap bentuk tas remaja putri dan tas-tas rajut (*crochet*) yang biasa dijual di pasaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari pengguna produk tas itu sendiri, apa yang mereka sukai dari tas, apa yang membuat mereka memilih tas untuk dibeli dan dipakai, dan lain-lain. Seperti yang dikemukakan oleh Jones (1979, hlm. 214) “*To elicit information that is known only to users of the product or system in question*”, dan dijelaskan tersendiri dalam BAB III berikut.

Devie Astuti, 2015

**APLIKASI KARAKTER MONSTER DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK CROCHET PADA PRODUK TAS REMAJA PUTRI**

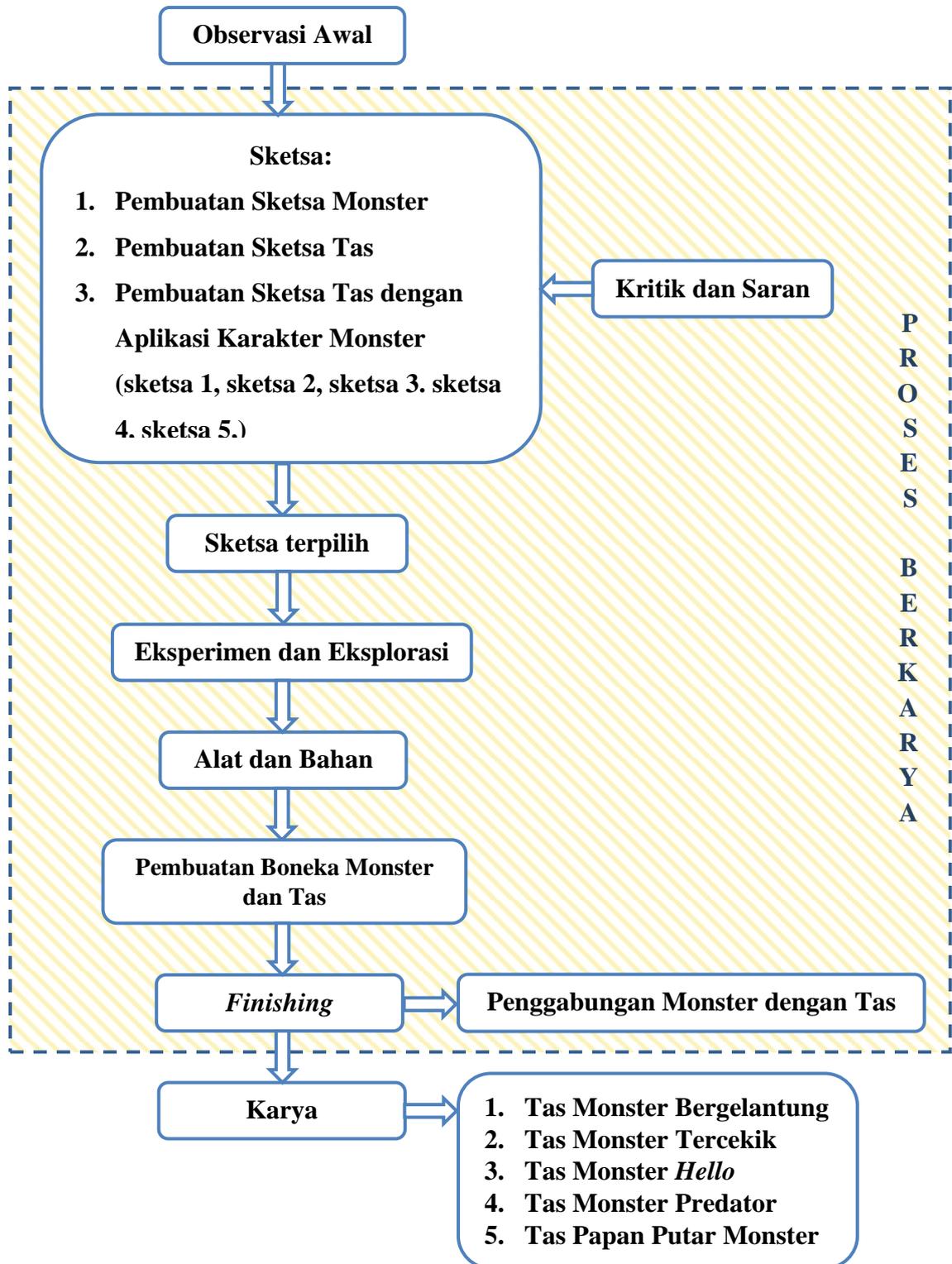
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **5. Brainstorming**

Dalam tahap ini mencurahkan seluruh ide yang telah didapat untuk kemudian dibuat menjadi sebuah karya. Jones (1979, hlm. 47) mengemukakan bahwa “*a brainstorming session is a conversation to which every one is expected to contribute freely and in which criticism is ruled out*”. Jadi, tahap ini dilakukan secara berkelompok, setiap orang bebas mengemukakan ide atau gagasannya masing-masing.

Berdasarkan latar belakang dari hasil survey dibuatlah desain tas untuk remaja putri seperti yang ditulis dalam BAB III dan BAB IV berikut.

### C. Kerangka Tahapan Berkarya



Gambar 3.1 Proses Pembuatan Karya  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### **1. Observasi Awal**

Observasi Awal dilakukan terhadap bentuk-bentuk dan model-model tas yang telah banyak beredar di pasaran, observasi ini dilakukan di toko-toko tas. Observasi ini bertujuan untuk menciptakan model tas yang belum ada di pasaran, agar tas yang dibuat lebih unik dan inovatif. Observasi ini dilakukan sebagai acuan penulis dalam membuat model tas.

### **2. Sketsa**

Pembuatan sketsa dimulai dari pembuatan boneka monster terlebih dahulu, setelah itu pembuatan sketsa tas. Ada beberapa kritik dan saran yang masuk terhadap bentuk-bentuk tas yang masih kurang pas, bentuknya diperbaiki dan diubah sedikit sampai bentuk terlihat pas, kemudian dipilihlah sketsa boneka monster dan sketsa tas untuk dilakukan pencocokan bentuk monster dan bentuk tas. Pembuatan sketsa ini dilakukan secara manual dengan pensil.

### **3. Eksperimen dan Eksplorasi**

Sketsa tas dengan karakter monster yang telah terpilih sebanyak lima buah kemudian dilakukan eksperimen dan eksplorasi warna. Dari satu sketsa tas dibuat beberapa alternatif pilihan warna. Pada tahap ini juga ada masukan-masukan warna lain yang bisa diterapkan pada tas. Setelah itu dilakukan pemilihan sketsa tas dengan warna yang nantinya akan dibuat bentuk karya nyata. Pewarnaan pada sketsa ini menggunakan aplikasi *photoshop*.

### **4. Alat dan Bahan**

Pemilihan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat tas dan boneka monster, seperti gunting, mesin jahit, hakpen, benang, kain, aksesoris tas, dan lainnya. Bahan yang dipilih untuk membuat tas yaitu kain kanvas dan kain denim karena kedua kain ini sangat erat dengan remaja karena tampilan

kainnya yang simpel. Sedangkan benang yang digunakan untuk membuat boneka monster yaitu benang katun. Benang katun dipilih karena tekstur benangnya yang tidak licin dan tidak kaku sehingga mudah dibentuk.

## 5. Pembuatan Boneka Monster dan Tas

Setelah alat dan bahan sudah lengkap dan disiapkan, dilakukan proses pembuatan karya. Pertama yang dibuat adalah boneka monster terlebih dahulu karena bagian-bagian monster ada juga yang ikut dijahit saat penjahitan pola tas seperti bagian mata taring, dan alis. Setelah semua boneka monster sudah jadi, baru dilakukan pembuatan tas.

## 6. *Finishing*

Pada tahap *finishing* ini dilakukan penggabungan tas yang sudah jadi dengan boneka monster. Penggabungan tas dan boneka monster ini dilakukan dengan cara dijahit manual menggunakan tangan. Dihasilkanlah lima buah tas dengan judul “Tas Monster Bergelantungan”, “Tas Monster Tercekik”, “Tas Monster *Hello*”, “Tas Monster Predator”, dan “Tas Papan Putar Monster”.

## D. Persiapan Alat dan Bahan

### 1. Alat

#### a. Jarum *hook* (*hakpen*)

*Hakpen* merupakan alat utama yang digunakan dalam membuat *crochet*. Jika tidak ada *hakpen*, maka kita tidak bisa membuat *crochet*. *Hakpen* yang digunakan yaitu nomor 1/0 - 2/0, 3/0 - 4/0, 5/0 - 6/0, tergantung dengan jenis dan ukuran benang yang digunakan.



Gambar 3.2 *Hakpen*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Jarum jahit

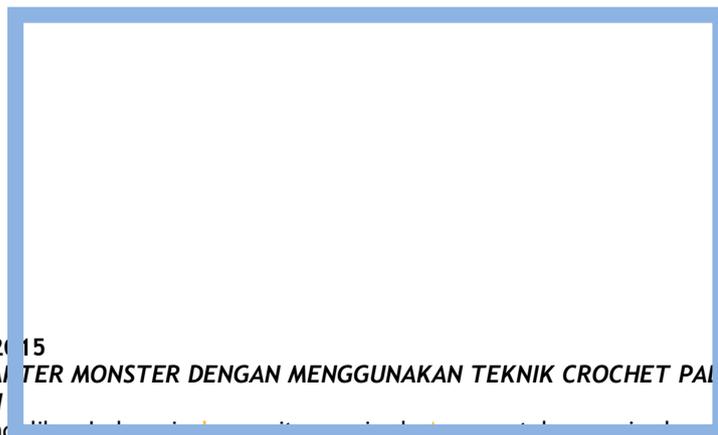
Jarum jahit digunakan sebagai alat untuk menggabungkan bagian-bagian badan monster yang dibuat terpisah agar lebih kuat, juga untuk menjahit boneka monster pada tas.



Gambar 3.3 Jarum jahit  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Gunting

Gunting digunakan untuk memotong kain dan memotong benang yang terlalu panjang. Gunting yang digunakan untuk memotong kain yang tebal biasanya ukurannya besar dan tajam.





Gambar 3.4 Gunting  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Meteran

Meteran pengukur digunakan untuk mengukur pola tas pada kain dan kertas. Alat ini memudahkan agar ukuran tas bisa tepat dan sesuai karena sifatnya yang lentur.



Gambar 3.5 Meteran  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

e. Mesin jahit

Mesin jahit digunakan untuk menjahit tas. Agar tas lebih kuat dan awet, maka kain dijahit dengan menggunakan mesin jahit khusus.

Devie Astuti, 2015

*APLIKASI KARAKTER MONSTER DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK CROCHET PADA PRODUK TAS REMAJA PUTRI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.6 Mesin jahit  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2. Bahan

### a. Benang katun

Benang jenis katun dipilih karena bahannya yang tidak terlalu kaku dan mudah dibentuk. Benang ini digunakan untuk membuat boneka monster.



Gambar 3.7 Benang katun  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### b. Benang jahit

Benang jahit digunakan untuk menyambung bagian-bagian badan monster dan untuk menjahit bagian boneka monster pada tas.



Gambar 3.8 Benang jahit  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Benang wol

Benang wol digunakan untuk membuat bagian badan monster yang sangat kecil seperti tanduk. Ini dipilih karena ukurannya yang tidak terlalu tebal dan sifat benang yang mudah untuk ditarik dan dikencangkan sehingga tidak terlalu sulit untuk membuat *crochet* yang ukurannya sangat kecil.



Gambar 3.9 Benang wol  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Kain kanvas

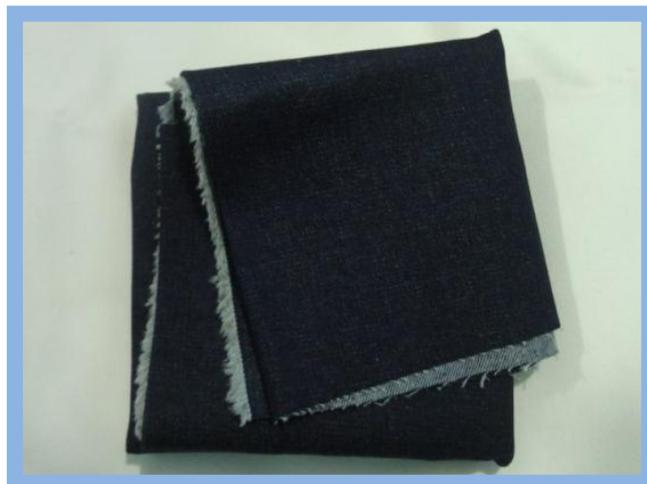
Kanvas digunakan untuk badan tas, dipilih karena kainnya kuat dan tahan lama, juga tekstur yang simpel sehingga cocok untuk pembuatan tas remaja.



Gambar 3.10 Kain kanvas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

e. Kain denim

Kain denim dipilih sebagai bahan kedua pembuatan tas karena kuat dan tidak terlalu kaku, juga identik dengan anak muda sehingga cocok digunakan untuk bahan pembuatan tas remaja.



Gambar 3.11 Kain denim  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

f. Kain flanel

Kain flanel digunakan untuk membuat bola mata dan gigi dari boneka monster-monster yang berukuran kecil. Ukuran bagian bola mata yang sangat kecil sulit dibentuk untuk menggunakan teknik *crochet*.



Gambar 3.12 Kain flanel  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

g. Kain puring

Kain puring digunakan untuk lapisan dalam tas, agar tas terlihat lebih rapih. Kain puring lebih tipis agar tidak merubah bentuk tas.

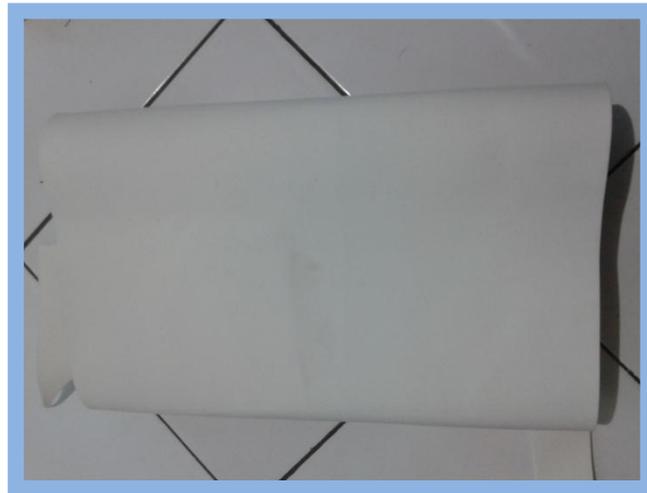


Gambar 3.13 Kain puring

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

h. Busa ati

Busa ati digunakan untuk lapisan dalam tas agar tas bisa lebih kaku dan lebih kuat, terutama digunakan untuk bagian bawah tas.



Gambar 3.14 Busa ati  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

i. Busa angin

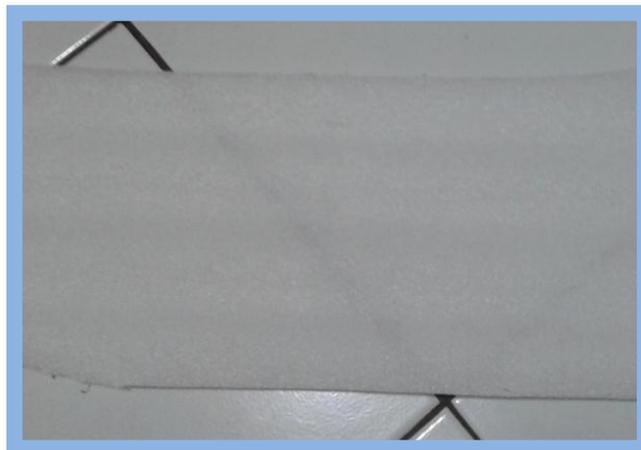
Busa angin digunakan untuk pelapis bagian dalam tas, agar tas bisa empuk dan dapat sedikit lebih kaku. Berbeda dengan busa ati yang lebih padat dan keras, busa angin lebih empuk dan berongga-rongga.



Gambar 3.15 Busa angin  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

j. Busa *polyfoam*

Fungsi busa *polyfoam* sama dengan busa ati yaitu untuk membuat tas lebih kaku, hanya saja kepadatan dan teksturnya berbeda. Busa ati cenderung lebih padat, sedangkan *polyfoam* sedikit lebih berongga dan lebih empuk dari busa angin.



Gambar 3.16 Busa *polyfoam*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

k. Kertas buram

Kertas ini digunakan untuk membuat pola tas. Pola tas dibuat agar tidak terjadi kesalahan bentuk maupun ukuran saat memotong kain.



Gambar 3.17 Kertas buram  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 1. PCR

PCR berfungsi sebagai lapisan penutup pinggiran jahitan agar benang-benang pada bagian kain yang dipotong tidak lepas. Jika pada jahitan kain, ini merupakan obras.



Gambar 3.18 PCR  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### m. Rotan

Rotan berbentuk panjang dengan rongga di dalamnya seperti selang plastik, ukurannya lebih kecil dan sangat keras. Ini biasa digunakan sebagai pinggiran tas agar bentuk tas lebih paten dan tidak mudah berubah-ubah.



Gambar 3.19 Rotan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

n. Dakron

Dakron berbentuk seperti kapas, tetapi dibuat dari bahan sintetis. Dakron digunakan untuk isian boneka monster agar boneka lebih memiliki volume, empuk, dan tampilan bentuk yang lebih stabil.



Gambar 3.20 Dakron

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

o. Lem

Lem tembak digunakan untuk menempelkan bola mata dan gigi boneka monster yang dibuat dari kain flanel pada badan boneka monster.



Gambar 3.21 Lem tembak  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

p. Ritsleting

Ritsleting akan dipasang pada bagian atas tas yang berfungsi sebagai pembuka dan penutup tas.



Gambar 3.22 Ritsleting  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

q. Aksesori tas

Aksesori tas terdiri dari ring dan magnet. Ring digunakan pada tali tas, dan magnet digunakan untuk buka tutup tas.



Gambar 3.23 Aksesori tas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## E. Langkah Pembuatan Karya

### 1. Pembuatan Boneka Monster

Pembuatan boneka keseluruhan menggunakan tusuk tunggal atau *single crochet (sc)*. Dari mulai badan, tangan, kaki, tanduk, mata, dan lain-lain. Hanya saja jumlah banyaknya tusuk berbeda karena ukurannya pun berbeda-beda.

- a. Diawali dengan membuat lingkaran fleksibel. Lingkaran fleksibel biasa digunakan di awal untuk memulai sebuah tusukan terutama untuk membuat bentuk lingkaran atau bulatan.

Lingkaran fleksibel ini bisa ditarik untuk dikencangkan atau dilonggarkan, lingkaran fleksibel juga dapat menyesuaikan dengan banyak sedikitnya tusuk yang dibuat.



Gambar 3.24 Lingkaran fleksibel  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- b. Membuat tusuk tunggal sebanyak enam buah. Banyak sedikitnya jumlah tusuk tunggal, akan mempengaruhi besar kaecilnya bentuk yang dihasilkan. Jadi, jika ingin membuat bulatan lebih besar lagi, banyaknya tusuk tunggal pada baris pertama bisa ditambah menjadi tujuh, delapan dan seterusnya.



Gambar 3.25 Tusuk tunggal pada lingkaran fleksibel  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- c. Setiap baris baru, tusuk tunggal ditambah jumlahnya hingga semakin banyak baris, maka lingkaran menjadi semakin lebar dan semakin ke atas membentuk sebuah bulatan.

Devie Astuti, 2015

*APLIKASI KARAKTER MONSTER DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK CROCHET PADA PRODUK TAS REMAJA PUTRI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.26 Setengah bulatan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- d. Setelah bulatan hampir jadi, isi dengan dakron. Pengisian dilakukan setengahnya dulu, jika bulatan hampir tertutup, isi penuh dengan dakron. Ini dilakukan agar dakron tidak ikut tertarik *hakpen* saat membuat tusukan yang baru. Pengisian dakron harus padat agar bentuk bulat dapat terlihat sempurna.



Gambar 3.27 Pengisian dengan dakron  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- e. Kurangi jumlah tusuk ganda pada barisan berikutnya sesuai dengan jumlah pada barisan awal, agar bulatan dapat tertutup sempurna.



Gambar 3.28 Bulatan yang sudah jadi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Cara membuat tangan, kaki, tanduk, mata, bibir, dan lidah juga menggunakan tusuk tunggal. Hanya saja jumlah tusuk pada tiap barisnya lebih sedikit daripada jumlah tusuk pada badan boneka karena ukurannya lebih kecil daripada badan. Pembuatannya pun tidak semuanya melingkar, ada yang hanya dibuat setengah lingkaran seperti pada pembuatan mulut monster. Ada juga yang berbentuk segitiga seperti pada gigi taring yang ditempelkan langsung di tas.



Gambar 3.29 Bagian tubuh yang ditempelkan pada badan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- f. Setelah bagian-bagian boneka sudah selesai dibuat, gabungkan dengan bagian badan boneka dengan cara menjahitnya.



Gambar 3.30 Monster-monster yang sudah jadi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

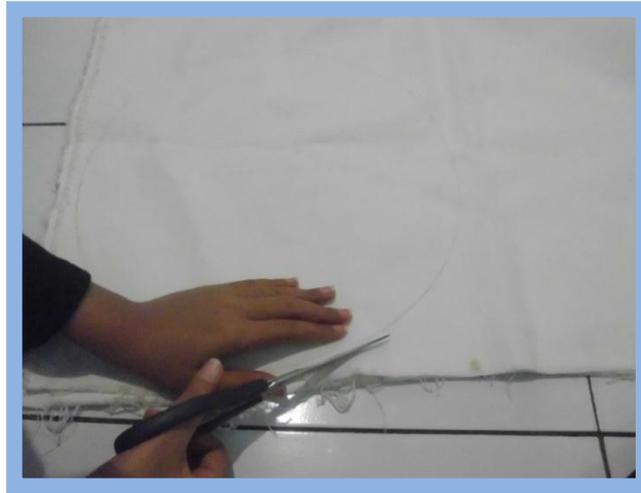
## 2. Pembuatan Tas

- a. Buat pola tas pada kertas dengan menggunakan meteran sesuai model tas yang diinginkan. Ini bertujuan untuk memudahkan pembuatan tas agar tidak mengalami kesalahan, jika pola sudah selesai dibuat, kemudian gunting.



Gambar 3.31 Pembutan pola tas pada kertas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- b. Jiplak pola yang sudah dibuat dengan kertas tadi pada kain kanvas atau denim yang dijadikan sebagai luaran tas, kemudian potong mengikuti pola yang sudah ada. Potongan pada pinggiran kain dlebihkan sekitar 1 cm, karena nantinya pinggiran tersebut akan terbuang oleh jahitan.



Gambar 3.32 Pemotongan pola tas pada kain  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- c. Lakukan hal yang sama pada kain puring atau kain lapisan dalam tas.



Gambar 3.33 Pemotongan kain puring yang sudah dipola  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- d. Jika semua bagian tas sudah dipotong, jahit tas sesuai pola. Penjahitan tas sudah dilapisi dengan busa angin.



Gambar 3.34 Penjahitan tas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- e. Tambahkan dengan aksesoris tas, seperti ritsleting, ring, magnet, dll. Ritsleting terlebih dahulu dijahit pada mulut tas, kemudian digabungkan dengan badan tas yang sudah dijahit



Gambar 3.35 Penjahitan ritsleting  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.36 Tas jadi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3. Penggabungan Boneka dan Tas

Proses penggabungan boneka dengan tas merupakan proses yang paling akhir dilakukan dalam pembuatan tas ini. Penjahitan dilakukan saat bentuk tas sudah jadi.

- a. Boneka monster-monster yang sudah dibuat kemudian dijahit pada bagian tas. Penjahitan dilakukan manual dengan menggunakan tangan dengan benang katun dan jarum jahit sebagai alatnya.
- b. Jahit badan monster pada permukaan tas sesuai dengan tata letak pada desain yang telah dibuat. Penjahitan boneka pada tas ini dilakukan pada bagian badan belakang boneka, tetapi ada juga yang dijahit pada bagian tangan boneka. Pebjahitan dilakukan tidak sampai ke dalam tas hingga menembus kain puring, tetapi hanya dijahit pada permukaan tas saja.

Devie Astuti, 2015

*APLIKASI KARAKTER MONSTER DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK CROCHET PADA PRODUK TAS REMAJA PUTRI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.37 Pemansangan monster pada tas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- c. Setelah selesai dijahit, rapihkan boneka-boneka tersebut dan bersihkan dari sisa-sisa benang yang menempel.