

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KERANJANG *HAMPERS* UNTUK MENYIMPAN  
PERALATAN MAKAN**



**Disusun Oleh :**

**Kathleena Chandra Saputra**

**62210203**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**YOGYAKARTA**

**2025**

## PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kathleena Chandra Saputra  
NIM/NIP/NIDN : 62210203  
Program Studi : Desain Produk  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Keranjang *Hampers* Makanan dan Minuman  
Ringan untuk Menyimpan Peralatan Makan

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/*reviewer*.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: (*pilih salah satu*)

- Dapat diakses tanpa embargo.
- Dapat diakses setelah 2 tahun.\*
- Embargo permanen.\*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.  
\*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo (*bisa lebih dari satu*):

- dalam proses pengajuan paten.
- akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.\*\*
- akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.\*\*
- telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... \*\*\*
- telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... \*\*\*
- berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- Lainnya (mohon dijelaskan)

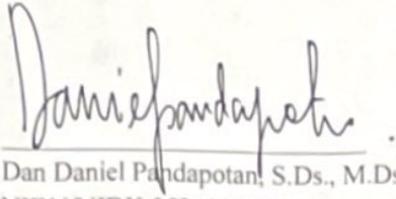
\*\*Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

\*\*\*Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

DUTA WACANA

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Mengetahui,



Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.  
NIDN/NIDK 0524098902

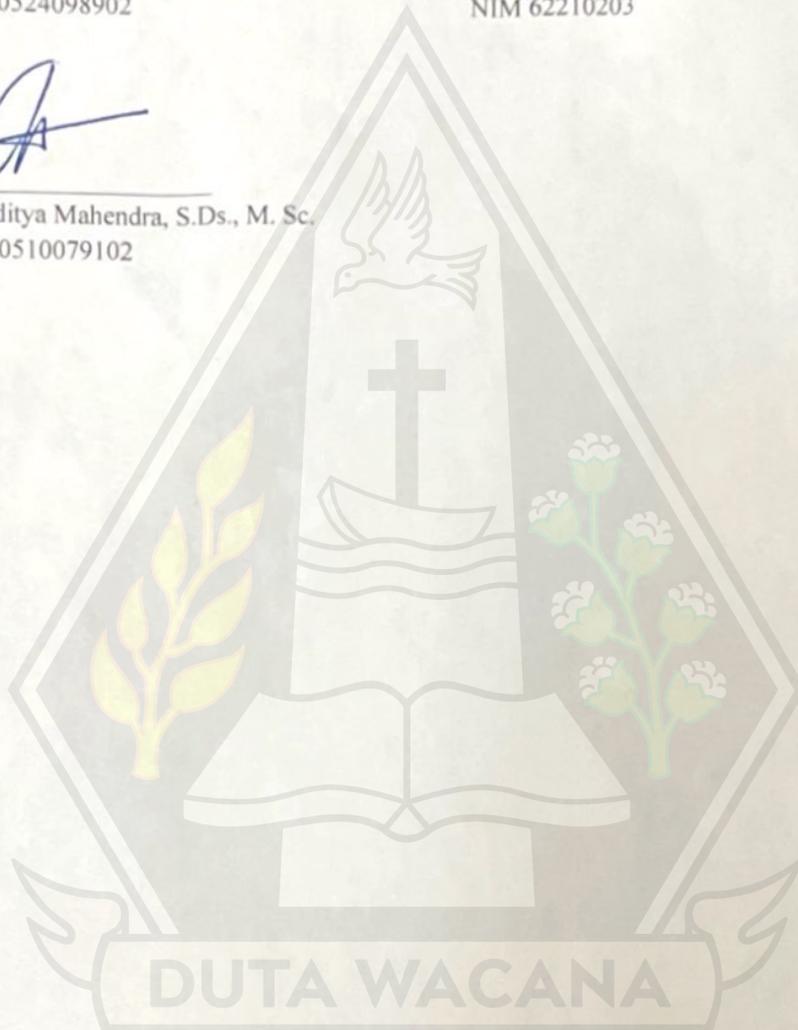
Yang menyatakan,



Kathleena Chandra Saputra  
NIM 62210203



Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M. Sc.  
NIDN/NIDK 0510079102



## PERNYATAAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul :

### PERANCANGAN KERANJANG *HAMPERS* UNTUK MENYIMPAN PERALATAN MAKAN

telah diajukan dan dipertahankan oleh :

**KATHLEENA CHANDRA SAPUTRA**

**62210203**

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

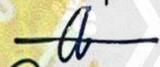
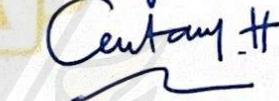
Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain

pada Tanggal 10 Juni 2025

| Nama Dosen  |   | Tanda Tangan  |
|---|---|---|
| 1. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.<br>(Dosen Pembimbing 1)      | 1 |  |
| 2. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M. Sc.<br>(Dosen Pebimbing 2) | 2 |  |
| 3. Dr. Dra Koniherawati, S.Sn., M.A.<br>(Dosen Penguji 1)           | 3 |  |
| 4. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.<br>(Dosen Penguji 2)              | 4 |  |

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Disahkan Oleh :

Dekan,

  
Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,  
M.A(UD).

Ketua Program Studi,

  
Winta Tridhatu Satwikasanti, S.Ds.,  
M.Sc., Ph.D.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan Judul :

### **PERANCANGAN KERANJANG *HAMPERS* UNTUK MENYIMPAN PERALATAN MAKAN**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai 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 dan instansi manapun.

kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapat bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi

atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni

pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 30 Juni 2025



Kathleena Chandra Saputra

62210203

## PRAKARTA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung untuk meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahkan hasil yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Pada laporan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya kepada :

1. Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan dorongan moral.
2. Bapak Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M. Sc. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi.
3. Ibu Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi.
4. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran.
5. Bapak Subur selaku pengrajin pelepah pisang dan rotan yang telah bersedia untuk bekerja-sama dalam pengembangan produk.
6. Keluarga yang selalu memberi dukungan untuk saya dalam keadaan apapun melalui dukungan tenaga, waktu, dan finansial yang diluangkan untuk saya.
7. Teman – teman yang selalu memberikan dukungan dan penyemangat selama proses penelitian ini hingga akhir.

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Kathleena Chandra Saputra

## ABSTRAK

### PERANCANGAN KERANJANG *HAMPERS* UNTUK MENYIMPAN PERALATAN MAKAN

Perkembangan tren pemberian *hampers* di kalangan masyarakat usia produktif mendorong perlunya inovasi dalam desain produk yang tidak hanya berfungsi sebagai kemasan sementara, tetapi juga memiliki nilai guna berkelanjutan. Umumnya, *hampers* yang diterima hanya digunakan sekali, kemudian menjadi limbah yang berkontribusi terhadap permasalahan lingkungan. Kondisi ini menuntut adanya solusi desain yang mampu memperpanjang masa pakai *hampers* dengan menambah fungsi baru yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk *hampers* multifungsi yang dapat digunakan kembali sebagai tempat penyimpanan Peralatan makanan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta studi literatur, dengan tahapan perancangan berbasis metode *design thinking*. Target pengguna adalah kelompok usia produktif (15–64 tahun) yang memiliki gaya hidup dinamis, praktis, serta memperhatikan aspek estetika dan keberlanjutan. Hasil dari proses perancangan ini adalah produk *hampers* multifungsi yang memiliki desain ergonomis, menarik secara visual, ringan, serta mendukung prinsip keberlanjutan dengan memperhatikan potensi penggunaan jangka panjang.

Kata Kunci: *hampers*, keranjang multifungsi, keberlanjutan, tempat penyimpanan.

## **ABSTRACT**

### ***DESIGNING A HAMPERS BASKET FOR TABLEWARE STORAGE***

*The growing trend of giving gift hampers among the productive-age population calls for innovation in product design that goes beyond serving as temporary packaging and adds lasting utility. Typically, received hampers are used only once and then discarded, contributing to environmental problems. This situation demands a design solution that extends the hamper's useful life by incorporating new functions relevant to users' needs. This study aims to design a multifunctional hamper that can be repurposed as storage for tableware. The research employs a qualitative approach through observation, interviews, documentation, and literature review, with design stages guided by the design thinking method. The target users are individuals aged 15–64 who lead dynamic, practical lifestyles and value aesthetics and sustainability. The outcome of this design process is a multifunctional hamper with an ergonomic, visually appealing, and lightweight design that supports sustainability by enabling long-term reuse.*

*Keywords : hampers, multifunctional basket, sustainability, storage*

DUTA WACANA

## DAFTAR ISI

|                                     |             |
|-------------------------------------|-------------|
| <b>PERNYATAAN PENGESAHAN</b> .....  | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....    | <b>ii</b>   |
| <b>PRAKARTA</b> .....               | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRACT</b> .....               | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....             | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....          | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....           | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR ISTILAH</b> .....         | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....      | <b>1</b>    |
| <b>1.1 Latar Belakang</b> .....     | <b>1</b>    |
| <b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....    | <b>3</b>    |
| <b>1.3 Tujuan dan Manfaat</b> ..... | <b>3</b>    |
| Tujuan .....                        | 3           |
| Manfaat .....                       | 3           |
| <b>1.4 Ruang Lingkup</b> .....      | <b>4</b>    |
| <b>1.5 Metode Desain</b> .....      | <b>4</b>    |
| 1.5.1. Metode Penelitian.....       | 5           |
| 1.5.2. Metode Perancangan .....     | 7           |
| <b>1.6 Alur Penelitian</b> .....    | <b>11</b>   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....  | <b>12</b>   |
| <b>2.1. Kajian Teori</b> .....      | <b>12</b>   |
| 2.1.1. Usia Produktif .....         | 12          |

|                                     |  |           |
|-------------------------------------|--|-----------|
| 2.1.2.                              | Penghasilan Rata – Rata dan Kemampuan Ekonomi di Indonesia   | 12        |
| 2.1.3.                              | <i>Hampers</i> .....   | 13        |
| 2.1.4.                              | Keranjang Multifungsi .....  | 14        |
| 2.1.5.                              | Keranjang Serat Alam .....   | 14        |
| 2.1.7.                              | <i>Rapid Ethnography</i> .....   | 16        |
| 2.1.8.                              | Rotan .....  | 17        |
| 2.1.9.                              | Pelepah Pisang .....   | 19        |
| <b>2.2.</b>                         | <b>Penelitian Terdahulu .....</b>  | <b>20</b> |
| 2.2.1.                              | Penerapan <i>Upcycling</i> Limbah Tekstil dengan Serat Mendong menjadi Produk Tas Wanita .....                           | 20        |
| 2.2.2.                              | Penggunaan Kulit Pisang Dalam Kerajinan .....  | 20        |
| 2.2.3.                              | Peningkatan Produktivitas dan Manajemen Usaha pada Pengrajin Anyaman Rotan melalui Implementasi Teknologi Tepat Guna. .. | 20        |
| 2.2.4.                              | Desain Berbasis Pengguna ( <i>User - Centered Design</i> ) .....   | 21        |
| 2.2.5.                              | Eksplorasi Material Pelepah Pisang untuk Produk <i>Handbag</i> , Dompot, dan Topi .....                                  | 21        |
| 2.2.6.                              | Eksplorasi Material Rotan Pitrit Menggunakan Metode Eksplorasi Fisik .....   | 21        |
| <b>BAB III STUDI LAPANGAN .....</b> |  | <b>23</b> |
| <b>3.1.</b>                         | <b>Data Lapangan .....</b>   | <b>23</b> |
| 3.1.1.                              | Observasi .....  | 23        |
| 3.1.2.                              | Survei Penjual .....   | 25        |
| 3.1.3.                              | Survei Wawancara .....   | 29        |
| 3.1.4.                              | Rotan .....  | 31        |
| 3.1.5.                              | Pelepah Pisang .....   | 35        |
| <b>3.2.</b>                         | <b>Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>   | <b>38</b> |

|               |   |           |
|---------------|---|-----------|
| 3.2.1.        | Wawancara Hasil Penelitian .....          | 38        |
| <b>3.3.</b>   | <b>Penggunaan Teknik Anyaman.....</b>     | <b>41</b> |
| 3.3.1.        | Teknik Anyaman Pelepah Pisang .....       | 41        |
| 3.3.2.        | Teknik Anyaman Rotan .....                | 42        |
| <b>3.4.</b>   | <b>Triangulasi Data.....</b>              | <b>42</b> |
| <b>3.5.</b>   | <b>Arah Rekomendasi Desain .....</b>      | <b>43</b> |
| <b>BAB IV</b> | <b>USULAN PERANCANGAN PRODUK.....</b>     | <b>46</b> |
| <b>4.1.</b>   | <b><i>Problem Statement</i> .....</b>     | <b>46</b> |
| <b>4.2.</b>   | <b><i>Design Brief</i>.....</b>           | <b>46</b> |
| <b>4.3.</b>   | <b>Atribut Produk.....</b>                | <b>47</b> |
| <b>4.4.</b>   | <b><i>Branding</i> (Merk Produk).....</b> | <b>48</b> |
| <b>4.5.</b>   | <b><i>Image Board</i> .....</b>           | <b>49</b> |
| <b>4.6.</b>   | <b>Iterasi.....</b>                       | <b>52</b> |
| 4.6.1.        | Ide Gagasan Awal .....                    | 52        |
| 4.6.2.        | Studi Model.....                          | 55        |
| 4.6.3.        | Proses Iterasi Produk.....                | 58        |
| 4.6.4.        | <i>Blocking Product</i> .....             | 60        |
| <b>4.7.</b>   | <b>Spesifikasi Produk.....</b>            | <b>62</b> |
| <b>4.8.</b>   | <b><i>Prototype</i> .....</b>             | <b>63</b> |
| 4.8.1.        | Prototipe .....                           | 63        |
| 4.8.2.        | Hasil Uji Coba Pengguna.....              | 65        |
| 4.8.3.        | Proses Produksi .....                     | 71        |
| 4.8.4.        | HPP Produk.....                           | 73        |
| <b>4.9.</b>   | <b>Hasil Evaluasi Produk Akhir .....</b>  | <b>74</b> |
| <b>BAB V</b>  | <b>PENUTUP .....</b>                      | <b>76</b> |

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| <b>5.1 Kesimpulan .....</b>    | <b>76</b> |
| <b>5.2 Saran .....</b>         | <b>77</b> |
| <b>REFERENSI.....</b>          | <b>79</b> |
| <b>DAFTAR NARASUMBER .....</b> | <b>82</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>           | <b>84</b> |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gaya hidup modern membawa perubahan signifikan dalam cara orang memberikan hadiah, terutama di kalangan usia produktif (15–64 tahun). Salah satu bentuk yang kini populer adalah *hampers*, baik untuk kebutuhan personal maupun profesional. Namun, kemasan *hampers* saat ini yang sering digunakan yaitu menggunakan bahan sekali pakai seperti kotak kardus atau keranjang anyaman yang terkadang sering kali dibuang setelah digunakan, sehingga berkontribusi pada penumpukan limbah. Situasi ini menjadi tantangan tersendiri, terlebih ketika kesadaran masyarakat terhadap pentingnya keberlanjutan dan efisiensi terus meningkat.



Gambar 1. 1 Ide *Hampers*

(Sumber:<https://i.pining.com/736x/7d/f2/a4/7df2a4a34d6b5c17353f985e19bbb9>.  
pg, 16 Juni 2025)

Solusi yang akan digunakan adalah *hampers* yang dapat dirancang ulang agar memiliki fungsi tambahan setelah proses pemberian selesai. Konsep desain

*hampers* ini tidak hanya berfungsi sebagai pembungkus hadiah, tetapi juga diarahkan menjadi produk fungsional yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam buku “*Creative Brains: Designing in the Real World*” menekankan bahwa proses desain idealnya melibatkan pemikiran kreatif yang terhubung dengan kebutuhan nyata manusia (Goel, 2014). Desain bukan hanya sekadar memberikan nilai estetika, tetapi juga harus menyelesaikan persoalan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penambahan nilai guna ulang dan multifungsi menjadi pendekatan penting dalam pengembangan produk masa kini.

Konsumen usia produktif umumnya menginginkan produk yang bukan hanya praktis, tetapi juga dapat menarik secara tampilan, mudah dibawa, dan ramah lingkungan. Kondisi ini dapat memberikan ruang bagi perancangan *hampers* yang dapat digunakan kembali untuk keperluan seperti menyimpan peralatan makan bukan hanya baik di rumah maupun saat bepergian yang sesuai dengan pola hidup aktif mereka.

Pemanfaatan material lokal menjadi aspek strategis dalam merancang produk *hampers* yang berdaya guna tinggi. Pelepah pisang dan rotan dipilih sebagai bahan utama karena keduanya memiliki karakteristik fisik yang saling melengkapi serta mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Serat pada pelepah pisang menawarkan tampilan yang unik, ringan, serta ramah lingkungan, menjadikannya efektif sebagai elemen pelapis dengan nilai estetis. Rotan, yang dikenal karena fleksibilitas dan kekuatannya, digunakan sebagai struktur penyangga utama sehingga menghasilkan produk yang stabil namun tetap ringan. Integrasi kedua material ini memungkinkan pengembangan desain *hampers* yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung prinsip keberlanjutan serta pemberdayaan industri kerajinan lokal. Nilai ekonomis tercapai melalui efisiensi bahan dan proses produksi berbasis keterampilan tangan, sedangkan nilai estetika diwujudkan melalui teknik anyaman tradisional yang dikembangkan secara kontemporer. Dengan pendekatan ini, *hampers* tidak hanya berfungsi sebagai media pemberian

hadiah, tetapi juga dapat dimanfaatkan kembali sebagai wadah penyimpanan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, adapun rumusan masalah dalam perancangan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang keranjang *hampers* yang dapat digunakan kembali sebagai tempat penyimpanan multifungsi dan Peralatan makanan yang sesuai dengan gaya hidup usia produktif ?
2. Bagaimana desain produk ini dapat meningkatkan nilai guna dan memperpanjang masa pakai kemasan *hampers* tanpa mengorbankan daya tarik visual ?
3. Bagaimana karakteristik material alami seperti pelepah pisang dan rangka rotan ke dalam desain produk yang ergonomis, estetis, dan multifungsi ?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

Berikut merupakan beberapa tujuan dan manfaat dari perancangan ini :

### Tujuan

Adapun tujuan perancangan desain *hampers* multifungsi dari anyaman pelepah pisang dan rangka rotan, sebagai berikut :

1. Menghasilkan desain *hampers* multifungsi yang dapat diubah menjadi tempat penyimpanan sekaligus set alat makan yang portabel dan estetik.
2. Mengoptimalkan penggunaan material alami seperti pelepah pisang dan rotan untuk menghasilkan produk yang ramah lingkungan dan bernilai lokal.
3. Menyesuaikan desain dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna dari kelompok usia produktif, yang cenderung menghargai efisiensi, estetika, dan keberlanjutan.

### Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan ini, sebagai berikut :

1. Memberikan alternatif *hampers* yang fungsional dan berkelanjutan, sehingga tidak hanya menjadi kemasan sementara, tetapi juga bertransformasi menjadi produk yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mendorong penggunaan material alami lokal yang terbarukan, sehingga turut mendukung pelestarian lingkungan serta pemberdayaan industri kerajinan dan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal.
3. Memenuhi kebutuhan masyarakat usia produktif akan produk yang efisien, estetis, dan ramah lingkungan, sehingga meningkatkan kepuasan dan nilai guna produk dalam jangka panjang.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup perancangan ini berdasarkan pada :

1. Dapat diubah dan digunakan kembali sebagai tempat penyimpanan peralatan makan, baik di rumah, kantor, maupun saat bepergian.
2. Menyukai produk praktis, fungsional, dan ramah lingkungan.
3. Material utama yang digunakan adalah pelepah pisang (sebagai pelapis, bahan tekstil alami, atau elemen dekoratif) dan rotan (sebagai rangka atau struktur utama).
4. Proses produksi akan mempertimbangkan kemudahan pengerjaan manual (*handmade / craft-based*) untuk mendukung pengrajin lokal.
5. Konstruksi kuat namun ringan, untuk mendukung fungsi sebagai wadah sekaligus perangkat fungsional. Tidak mencakup pengemasan makanan langsung (produk bukan wadah makanan primer).
6. Perancangan difokuskan untuk penggunaan *indoor* atau semi-*indoor* (bukan untuk aktivitas *outdoor* ekstrem).

#### **1.5 Metode Desain**

Metode desain yang digunakan pada laporan ini, sebagai berikut :

### 1.5.1. Metode Penelitian

Perancangan yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah memahami makna dari suatu fenomena, peristiwa, dan konteks tertentu, dengan mendalam dalam sudut pandang partisipan atau subjek yang diteliti (Sugiyono, 2013). Metode kualitatif dalam perancangan ini digunakan untuk memahami mengenai penggunaan *hampers* yang dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan multifungsi. Metode ini digunakan agar mendapatkan data yang mendalam dan nilai – nilai yang ada.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *rapid ethnography*. Metode *rapid ethnography* guna menggali secara mendalam kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna terkait produk *hampers* dan gaya hidup berkelanjutan (Vindrola-Padros, 2019). Peneliti mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik utama dalam pengumpulan data pada penelitian etnografi yang bersifat kualitatif (Manan, 2021). Beberapa aspek penting dari observasi meliputi:

- a. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung berdasarkan pengalaman lapangan.
- b. Peneliti memiliki kesempatan mencatat peristiwa secara proporsional dan nyata.
- c. Peneliti dapat memahami situasi yang kompleks melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian.
- d. Dalam kondisi tertentu yang tidak memungkinkan komunikasi verbal, observasi tetap mampu memberikan data yang representatif.

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di beberapa lokasi penelitian dengan cara mendatangi penjual *hampers*.

Tujuannya adalah untuk mengetahui secara langsung proses interaksi antara penjual dan pembeli serta memahami kriteria yang menjadi pertimbangan pembeli dalam memilih produk *hampers*.

## 2. Wawancara

Metode Penelitian Etnografi menyatakan bahwa wawancara merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari responden atau informan penelitian (Abdul Manan, 2021). Wawancara pada dasarnya merupakan bentuk interaksi verbal antara peneliti dan informan, yang dilakukan melalui percakapan tatap muka atau menggunakan media komunikasi seperti telepon dan internet. Tujuan utama dari teknik ini adalah untuk menggali informasi tertentu secara langsung melalui proses tanya jawab.

Penulis melaksanakan wawancara baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui media komunikasi daring, seperti (*zoom meeting*). Wawancara dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati bersama dengan informan, disesuaikan dengan ketersediaan waktu mereka. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, agar proses komunikasi berlangsung secara fleksibel dan memungkinkan informan menyampaikan informasi secara lebih terbuka dan alami.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2013). Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara menghimpun dokumen dari sumber-sumber terpercaya yang memiliki pengetahuan atau keterkaitan langsung dengan narasumber.

Penelitian ini mengenai peneliti menerapkan metode dokumentasi untuk memperoleh informasi yang relevan dari pihak

penjual, khususnya terkait data penjualan produk *hampers*. Data yang diperoleh melalui dokumentasi kemudian digunakan sebagai dasar analisis dalam merumuskan pandangan yang lebih komprehensif serta menyusun solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pasar.

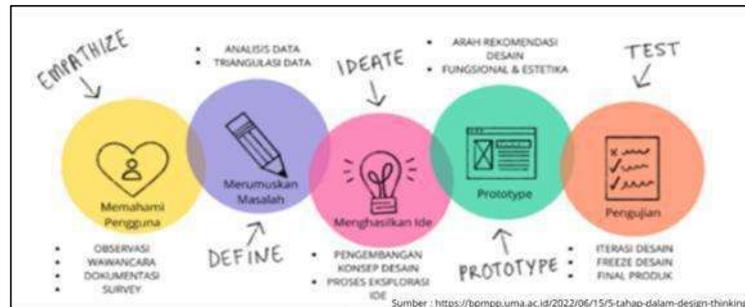
#### 4. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber seperti buku, literatur ilmiah, catatan, dan laporan yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang sedang dikaji (Creswell, 2017). Teknik ini bertujuan untuk memperoleh landasan teoritis yang kuat dalam proses penelitian.

Peneliti menggunakan studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan yang relevan, menelusuri teori-teori pendukung, serta menemukan elemen-elemen penting yang dapat dijadikan acuan dalam proses perancangan produk. Studi literatur juga berfungsi sebagai dasar untuk menyusun kerangka konseptual dan memahami konteks perancangan *hampers* berbasis material lokal secara lebih menyeluruh.

##### 1.5.2. Metode Perancangan

*Design thinking* merupakan pendekatan pemecahan masalah yang semakin banyak digunakan dalam berbagai bidang karena mampu menghasilkan solusi yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Proses ini tidak hanya relevan bagi desainer profesional, tetapi juga dapat diterapkan oleh siapa saja yang ingin merancang solusi secara kreatif dan efektif.



Gambar 1. 2 *Design Thinking*

(Sumber : [https://lh6.googleusercontent.com/s2KpaCNoizHJxo-fQYH3sRKX2ZHMgLn1Uh8uwHAVOU9c32p\\_pcDUf8dzeZCF06heVg-dHK-51CJNpYm8s9SvYm8v6sp5rA\\_lyAwfM9zDuMcqkcvkH9Dhp7N0dSR\\_w5raC54l8fnWi51quicdg](https://lh6.googleusercontent.com/s2KpaCNoizHJxo-fQYH3sRKX2ZHMgLn1Uh8uwHAVOU9c32p_pcDUf8dzeZCF06heVg-dHK-51CJNpYm8s9SvYm8v6sp5rA_lyAwfM9zDuMcqkcvkH9Dhp7N0dSR_w5raC54l8fnWi51quicdg), 16 Juni 2025)

*Design Thinking* merupakan sebuah pendekatan kreatif yang terstruktur tetapi tetap lentur (Pressman, 2019). Pendekatan ini mengutamakan pemahaman mendalam terhadap pengguna, menggali ide-ide secara kreatif, serta melakukan eksperimen melalui pembuatan prototipe dan pengujian berulang guna menemukan solusi yang benar-benar bernilai. Secara umum, proses *design thinking* terbagi menjadi lima tahap utama:

### 1. *Empathize*

Penulis berusaha memahami secara menyeluruh apa yang dibutuhkan, dirasakan, dan dihadapi pengguna. Dalam proyek ini, sasaran pengguna adalah kelompok usia produktif (16 – 60 tahun) yang aktif, memiliki ruang penyimpanan terbatas di rumah, dan cenderung menyukai produk yang fungsional sekaligus menarik secara visual. Melalui kegiatan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa keranjang *hampers* yang diterima pada momen-momen khusus, seperti perayaan hari besar, sering kali tidak dimanfaatkan kembali, padahal sebenarnya berpotensi untuk digunakan ulang. Selain itu, ada juga kebutuhan akan

tempat penyimpanan alat makan yang praktis, ringkas, dan ramah lingkungan.

## 2. *Define*

Data yang dikumpulkan diolah untuk merumuskan masalah utama secara spesifik. Permasalahan dirumuskan sebagai berikut: bagaimana merancang sebuah produk tempat penyimpanan multifungsi yang memanfaatkan kembali keranjang *hampers* sebagai bahan dasar, sekaligus berfungsi sebagai set penyimpanan alat makan (*tableware*) yang ergonomis dan menarik bagi pengguna usia produktif. Pemilihan alat makan sebagai fokus fungsi produk didasarkan pada kebutuhan nyata pengguna usia produktif yang sering menghadapi keterbatasan ruang penyimpanan di rumah, sehingga memerlukan solusi yang ringkas, praktis, dan multifungsi. Selain itu, alat makan memiliki karakteristik khusus yang membutuhkan wadah penyimpanan yang aman dan ergonomis agar mudah diakses dan tidak mudah rusak. Penggunaan keranjang *hampers* yang sudah memiliki bentuk dasar wadah memungkinkan pemanfaatan ulang material secara berkelanjutan, sesuai prinsip desain ramah lingkungan, sekaligus memberikan nilai estetika yang dapat memperindah ruang makan atau dapur pengguna. Permasalahan ini menjadi dasar fokus dalam pengembangan solusi desain yang tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsi, tetapi juga nilai keberlanjutan dan estetika produk.

## 3. *Ideate*

Penulis mengembangkan berbagai ide kreatif untuk mengatasi permasalahan *hampers* sekali pakai dengan mengembangkan desain yang mudah dibawa, memiliki kompartemen penyimpanan, serta tampil estetik saat digunakan di area makan atau dapur. Berdasarkan hasil survei, pengguna usia produktif membutuhkan produk yang kuat, menarik secara visual, dan menyukai bentuk simetris yang tidak hanya

memakan tempat. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dipilih kombinasi material rotan sebagai rangka dan pelepah pisang sebagai pelapis, karena dinilai kuat, ringan, dan ramah lingkungan. Teknik anyaman yang digunakan seperti rotan silang, serta anyaman pelepah pisang tipe spiral yang sesuai dengan hasil survei wawancara. Ide ini dikembangkan melalui proses iterasi desain sebanyak tiga tahap untuk menyempurnakan bentuk, fungsi, dan kenyamanan produk berdasarkan hasil uji coba dan masukan.

#### 4. *Prototype*

Fase di mana ide-ide yang dipilih diwujudkan ke dalam purwarupa atau model awal. Prototipe dibuat dari gabungan rangka rotan yang ringan sekaligus kuat, serta pelepah pisang sebagai pelapis yang memberikan tekstur alami dan menarik. Purwarupa ini dirancang untuk memastikan fungsi penyimpanan memadai, mudah digunakan, dan fleksibel.

#### 5. *Test*

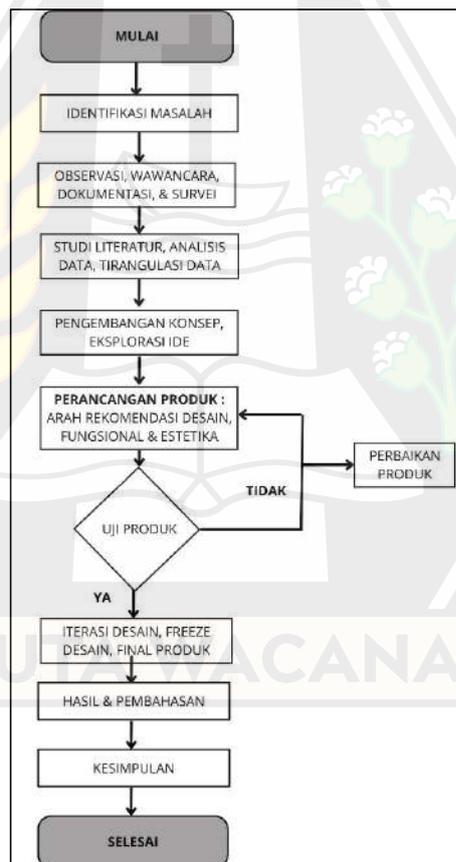
Purwarupa diuji oleh pengguna sasaran untuk mendapatkan masukan terkait kenyamanan pemakaian, efisiensi ruang, kekuatan material, hingga aspek visualnya. Hasil pengujian ini membantu desainer melakukan penyempurnaan sebelum produk diproduksi secara lebih luas.

*Design Thinking* adalah sebuah pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna. Proses ini diawali dengan tahap *Empathize* yaitu memahami pengguna melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan survei untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang kebutuhan dan masalah pengguna. Setelah itu, masuk ke tahap *Define*, di mana dilakukan analisis dan triangulasi data untuk merumuskan masalah utama yang perlu diselesaikan. Selanjutnya adalah tahap *Ideate*, di mana berbagai ide kreatif dihasilkan melalui pengembangan konsep desain dan eksplorasi ide-ide potensial untuk solusi. Ide-ide tersebut kemudian diwujudkan dalam tahap

*Prototype*, yaitu membuat prototipe awal yang mempertimbangkan arah rekomendasi desain dari sisi fungsional maupun estetika. Tahap terakhir adalah *Test*, di mana prototipe diuji kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik, melakukan iterasi desain, mengunci (*freeze*) desain yang sudah optimal, hingga menghasilkan produk final. Seluruh tahapan ini bersifat dinamis dan bisa berulang untuk terus menyempurnakan solusi yang dihasilkan.

### 1.6 Alur Penelitian

Alur penelitian yang akan digunakan dalam perancangan, sebagai berikut :



Gambar 1. 3 Alur Penelitian

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Produk Lena Casa berhasil memenuhi nilai guna keranjang *hampers* dengan memperpanjang masa pakai tanpa mengorbankan daya tarik visualnya dengan menggunakan karakteristik dari material serat alam pelepah pisang dan rotan yang geometris, estetis, dan multifungsi dan sesuai dengan gaya hidup usia produktif yaitu produk yang bukan hanya sebagai tempat *hampers* tetapi dapat digunakan kembali menjadi tempat peralatan makan yang bukan hanya memberikan kesan kuat dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Pemilihan teknik anyaman pelepah dan rotan sesuai dengan hasil survei yang telah dilakukan oleh beberapa narasumber dengan tetap mempertahankan warna alami atau natural dari serat alam pelepah pisang dan rotan.

Hasil uji coba yang telah dilakukan kepada beberapa pengguna, mereka menilai bahwa produk memberikan kemudahan saat dibawa atau diletakkan di mana saja sesuai keinginan dari pengguna dengan bentuk yang memanjang, hanya satu tingkat, dan terdapat sekat pada bagian dalam keranjang yang dapat membantu agar menata dengan rapi dan memudahkan mengambil barang yang ada di dalamnya. Dengan pemberian lem pada keranjang untuk membantu memperkuat pelepah pisang dan rotan agar lebih kokoh apabila pengeringan keranjang tidak maksimal dan adanya lapisan anti jamur atau anti rayap yang berupa *Fungilex* yang dicampurkan dengan lem dengan perbandingan 1 : 3 yang lebih banyak lem daripada cairan anti jamur dan *DM Treat* untuk menghalau rayap atau serangga agar serat alam tidak mudah terkena jamur atau rayap, meskipun tidak dapat menghalau dengan maksimal karena tergantung dengan penempatan keranjangnya apakah di tempat lembab, lapisan tersebut tidak mempengaruhi warna tetapi juga dapat mempertahankan warna alami serat alamnya.

## 5.2 Saran

Proses perancangan produk keranjang *hampers* yang dapat digunakan kembali sebagai tempat penyimpanan peralatan makan melalui pengolahan dengan metode desain yang telah dilakukan, terdapat saran yang dapat membantu dalam proses penyempurnaan perancangan ke depannya :

1. Observasi yang dilakukan oleh desainer agar lebih luas mengenai berbagai jenis *hampers* yang telah beredar di pasaran dan seperti apa para pengguna usia produktif memanfaatkan kembali produk *hampers* tersebut. Hal ini dapat menjadi salah satu dasar data yang lebih kuat dalam mengembangkan produk *hampers* yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Riset yang dilakukan oleh akademis agar lebih dalam mengenai sifat dan karakteristik material pelepah pisang dan rotan dengan mempertimbangkan kekurangan serta potensi dari penggunaannya. Selain itu, penerapan *finishing* seperti pelapis anti jamur atau anti rayap juga perlu dikembangkan dan dijelaskan agar produk lebih tahan lama.
3. Perbaikan dapat dilakukan pada teknik kombinasi anyaman atau motif yang ada pada keranjang. Kombinasi menggunakan pelepah pisang dan rotan perlu lebih disesuaikan karena teknik yang digunakan saat ini terlihat kurang rapi. Teknik anyaman yang digunakan saat ini belum optimal dalam daya tarik visual. Desainer diharapkan lebih menguasai teknik kombinasi anyaman dan eksplorasi antara pelepah pisang dengan rotan agar kombinasi anyaman lebih menarik untuk daya tarik visual produk.
4. Dianjurkan kepada industri agar perancangan ini tidak berhenti pada bentuk produk saja (seperti ukuran, bentuk, *handle*, dll) tapi dapat menambahkan beberapa hiasan lain, keranjang yang dapat diubah sesuai keinginan pengguna, dan membuka ruang riset yang lain pada strategi perancangan yang akan digunakan dalam skema produksi skala kecil maupun besar oleh pengrajin lokal hingga potensi distribusi berbasis keberlanjutan.

Menyadari beberapa capaian serta keterbatasan pada laporan ini, diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi pengembangan produk kerajinan yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan calon pengguna atau masyarakat saat ini.



## REFERENSI

- Anam, A. K., & Susilo, E. (2018). Peningkatan Produktivitas dan Manajemen Usaha pada Pengrajin Anyaman Rotan melalui Implementasi Teknologi Tepat Guna. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), tr185-191.
- Aziz, B. I. W., Rasyid, R., & Gawarti, G. (2021). Pemanfaatan Kulit Batang Pisang sebagai Karya Kerajinan pada Ibu-Ibu Rumah Tangga Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang. *Jurnal Imajinasi*, 5(1), 26-33.
- Coelho, P. M., Corona, B., ten Klooster, R., & Worrell, E. (2020). Sustainability of Reusable Packaging—Current Situation and Trends. *Resources, Conservation & Recycling: X*, 6, 100037.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications.
- Dini, M., & Yuanditasari, A. (2024). Material Lokal dan Ramah Lingkungan: Inovasi dalam Perancangan Interior dengan Inspirasi Budaya Osing. *Aksen: Journal of Design and Creative Industry*, 9(1).
- Dipraja, M. R., & Hidayati, R. (2023). Penerapan Material Bekas pada Interior Kedai Turi sebagai Pendekatan Sustainable Design. In Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur (pp. 229-238).
- Goel, V. (2014). Creative Brains: Designing in The Real World. *Frontiers in human neuroscience*, 8, 241.
- Green, J., & Thorogood, N. (2018). *Qualitative Methods for Health Research*.
- Ibrahim, I. D., Hamam, Y., Sadiku, E. R., Ndambuki, J. M., Kupolati, W. K., Jamiru, T., ... & Snyman, J. (2022). Need For Sustainable Packaging: an Overview. *Polymers*, 14(20), 4430.

- Mahardiki, D., & Santoso, R. P. (2013). Analisis Perubahan Ketimpangan Pendapatan dan Pertumbuhan Ekonomi Antar Propinsi Di Indonesia 2006-2011. *JEJAK: Jurnal Ekonomi dan Kebijakan*, 6(2).
- Manan, A. (2021). Metode Penelitian Etnografi.
- Norman Donald, A. (2013). *The Design Of Everyday Things*. MIT Press.
- Panggabean, F. Y., & Dewi, R. (2021). Pemanfaatan Pelepah Pisang Menjadi Kerajinan untuk Meningkatkan Kesejahteraan Kelompok Pkk Pantai Johor. *D'edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 48-57.
- Pertiwi, T. P., Pambudi, T. S., & Muchlis, M. (2016). Eksplorasi Material Rotan Pitrit Menggunakan Metode Eksplorasi Fisik. *eProceedings of Art and Design*, 3(3).
- Pressman, A. (2018). *Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone*. Routledge.
- Putri, R. F., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Perancangan Kemasan Hampers Produk Kue Kering, Dapur Ibu Alka, untuk Hari Raya Idul Fitri. *eProceedings of Art & Design*, 11(5).
- Saputra, M. E. D. (2023). Penerapan Upcycling Limbah Tekstil dengan Serat Mendong menjadi Produk Tas Wanita (Doctoral dissertation, Universitas Kristen Duta Wacana).
- Sugiyono, S., & widi, P. (2021). Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional).
- Trilestari, S. H. (2019). Pengaruh Struktur Umur Penduduk Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia (*Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga*).
- Tristiyono, B., Soewito, B. M., Susandari, H., Kristianto, T. A., & Anggraita, A. W. (2018). Pengembangan Desain Produk Berbahan Pelepah Pisang untuk Meningkatkan Daya Saing Usaha Kecil. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain*

*Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 17(1), 1-4.*

Vindrola-Padros, C. (2021). *Rapid Ethnographies: A Practical Guide*. Cambridge University Press.

Widiyantoro, A., Linda, R., & Kurniasih, E. P. (2021). Karakteristik Serat Pelelah Pisang dari Berbagai Spesies dengan Variasi Perendaman. In *Prosiding Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* (pp. 211-214).

Wikarna, I. K. A. P., Laksana, I. M. R. W., & Aletica, E. M. (2024). Eksplorasi Material Pelelah Pisang Diimplementasikan Kedalam Produk Handbag, Dompot dan Topi. *Anggit: Jurnal Desain Produk, 1(1), 25-34.*

