

# PERANCANGAN TAS *CARRIER* DENGAN AKSENTUASI MOTIF TENUN SUMBA UNTUK *BACKPACKER*

Ahmad Azhar Rohmatullah<sup>1</sup>, Darwoto<sup>2</sup>

Program Studi Kriya Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Sebelas Maret

<sup>1</sup>Email: azharseven89@gmail.com

<sup>2</sup>Email: Dwt\_27@staff.uns-ac.id

## ABSTRAK

Perancangan tas *carrier* dan *daypack* dengan menggunakan motif tenun Sumba sebagai aksentuasi ini merupakan gagasan yang dapat mengakomodasi segala kebutuhan para pelaku *backpacker* dalam melakukan perjalanan dan juga dengan menerapkan karya motif sumba Nusa Tenggara Timur (NTT) sebagai aksentuasi estetis pada produk *backpack*. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode perancangan, konsep perencanaan, dan visualisasi desain. Hasil perancangan yang dihasilkan yaitu menghasilkan tas *carrier* dan tas *daypack* yang cocok untuk pelaku *backpacker* dalam melakukan perjalanan dengan pengaplikasian motif tenun Sumba dengan mengkomposisikan warna, rasa, serta visual sehingga menghasilkan tas *backpack* yang memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi para pelaku *backpacker* di lapangan dan tidak mengesampingkan unsur keindahan, estetis maupun *trend fashion* dari tas itu sendiri.

**Kata kunci** : tas *carrier*, *daypack*, *backpacker*, tenun Sumba

## ABSTRACT

*The design of carrier bags and daypacks using the Sumba woven motif as an accentuation is an idea that can accommodate all the needs of backpackers in traveling and also by applying the work of the East Nusa Tenggara (NTT) Sumba motif as an esthetic touch accent on products backpack. The methods used in this design are design methods, planning concepts, and design visualization. The resulting design results are to produce bags carrier and bags daypack that are suitable for backpackers in traveling with the application of Sumba weaving motifs by composing colors, tastes, and visuals so as to produce a backpack that provides comfort and convenience for backpackers in the field and does not rule out elements of beauty, aesthetics and fashion trends from the bag itself.*

**Key words** : carrier bag, daypack, backpacker, Sumba weaving

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi, perubahan struktur sosial dan berkembangnya dunia ekonomi menjadi penyebab menurunnya jumlah waktu yang tersedia untuk kegiatan bersantai dalam masyarakat modern. Bagi banyak orang berekreasi dengan banyak waktu memungkinkan mereka untuk mengejar hobi dengan melakukan perjalanan pariwisata yang telah menjadi pilihan yang populer (Chang, 2009:712).

Para wisatawan mencari alternatif untuk mendapatkan apa yang dicita-citakan dan melakukan hal yang berbeda dari pariwisata massal. *Backpacker* merupakan salah satu dari sub-kelompok yang terlepas dari pariwisata massal dan berusaha untuk mencapai pengalaman pariwisata yang lebih lengkap (Currie et al., 2011:47).

Menurunnya biaya transportasi dan pertumbuhan media komunikasi melalui internet membuat perjalanan wisata *backpacking* ini terus meningkat (Maritha, 2010:1).

Berkaitan dengan segala aktivitas dan kecondongan *daily life backpacker* dalam sebuah perjalanan dari satu lokasi ke lokasi lain, maka membutuhkan peralatan yang simpel, nyaman dan mudah dibawa kemanapun dengan tidak melupakan aspek fashion.

Dengan berbagai permasalahan tersebut pada perancangan ini akan mengakomodasikan gagasan sebuah tas yang dapat memenuhi kebutuhan *backpacker* saat melakukan perjalanan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan fasilitas yang lebih untuk *backpacker*.

## STUDI PUSTAKA

### 1. Backpacker

Fenomena *backpacking* muncul di Indonesia baru satu dekade terakhir sementara perkembangan *backpacking* di Eropa tercatat dimulai pada abad ke 17 dengan adanya Grand Tours (Filep, 2009:33). *Backpacker* oleh (Filep, 2009:33) digambarkan sebagai wisatawan dalam kelompok umur 18-35 tahun.

### 2. Tas (*Backpack*) carrier

Tas *carrier* adalah tas yang dapat menampung segala peralatan dalam jumlah yang banyak atau besar. Tas *carrier* didesain secara khusus untuk membawa barang yang banyak dan berat dan juga membuat para pemakainya merasa nyaman pada bagian pundak dan punggung meski membawa barang yang cukup berat.

### 3. Motif Tenun Sumba

Sumba sudah sejak lama membuat, memakai, dan memperdagangkan kain tenun ikat/kain Sumba. Hingga saat ini kain tenun ikat Sumba sebagai warisan budaya masih tetap bertahan dan berkembang. Ciri khas tenun Sumba inilah yang menjadikannya sebagai lokal genius yang menarik untuk digunakan sebagai bahan eksplorasi perancangan.

## METODE PERANCANGAN

Terdapat beberapa metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1. Analisis Permasalahan

Permasalahan dapat diuraikan secara berurutan dan dianalisis satu per satu agar memudahkan dalam proses penyelesaian masalah. Kata kunci pada permasalahan tersebut diurutkan menjadi 3, diantaranya : mengenai seleksi motif tenun Sumba sebagai aksesoris yang nantinya dapat melengkapi visualisasi desain tas *carrier*, kemudian membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teknik perancangan dan juga teknis produksi tas *backpack*.

### 2. Strategi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan sebelumnya, proses pemecahan masalah berisi mengenai langkah-langkah strategis yang harus ditempuh dalam menyelesaikan/menguraikan sebuah permasalahan. Langkah pertama diawali dengan melakukan studi pustaka/literasi. Kedua, dilanjutkan pada survey serta observasi untuk memperoleh

data-data penunjang. Tahapan selanjutnya, melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang berkompeten. Langkah berikutnya masuk pada studi visual motif dan eksplorasi perancangan tas *carrier*.

Langkah selanjutnya adalah merancang produk tas *carrier*. Langkah terakhir adalah proses produksi.

### 3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dikelompokkan berdasarkan dua pokok permasalahan yang ingin diketahui yaitu dari segi fleksibilitas tas *carrier* dan aksentuasi estetis dari Tenun Sumba.

## VISUALISASI DESAIN

Dengan mempertimbangkan visualisasi tas *carrier* yang diinginkan. Desain terdiri dari perpaduan antara gaya etnik, urban, dan *outdoor*. Merealisasikan bentuk visual tas *carrier* pun berdasarkan trend pasar dan minat konsumen. Tas dirancang dengan menggunakan fitur-fitur yang dapat memberi kemudahan para *backpacker* dan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada di lapangan.

Dalam proses perancangan, terdapat penyeleksian motif pada kain tenun, pemilihan motif yang tepat diharapkan mampu memenuhi ekspektasi penulis untuk dapat menyuguhkan produk dengan gaya etnik dan modern. Motif yang dipilih dalam perancangan tas *backpacker* ini menggunakan motif kain tenun khas Sumba yang memiliki motif geometris dengan pemilihan warna yang pas terhadap bahan tas, sehingga diharapkan dapat menambah aksentuasi tersendiri saat diterapkan dalam tas.

Dalam tahap visualisasi ini menghasilkan dua buah produk tas dengan ukuran yang berbeda yaitu 30l dan 20l. Kedua visualisasi desain yang telah dibuat antara lain sebagai berikut.

### 1. Visualisasi Desain Tas Carrier



Gambar 1  
Rancangan desain tas *carrier*  
(Sumber: Azhar, 2020)

Perancangan dalam produk ini adalah tas berkapasitas 30 liter yang memiliki kapasitas besar dan dirancang untuk kegiatan travelling / backpacking ketika menjelajahi destinasi kota ataupun alam bebas. Pada kompartemen utama terdapat slot / ruang pengaman untuk laptop hingga 15,6 inch dan ruang tablet. Dan juga pocket jaring dilengkapi zipper untuk memuat perlengkapan lain. Selain memiliki ruang utama yang sangat besar, tas ini dilengkapi juga dengan banyak ruang lain dibagian atas dan depan tas yang bisa di gunakan untuk menyimpan barang-barang kecil.



Gambar 2  
Preview produk tas *carrier* 30 liter  
(Sumber: Azhar, 2020)

Tas ini memiliki akses dan fitur unik lain yaitu ruang utama dapat diakses tidak hanya dari atas, tapi juga dapat diakses melalui bagian depan / tengah seperti koper. Sehingga

sangat memudahkan untuk mengambil alat *travelling* dengan ringkas dan cepat. Fitur-fitur yang dimiliki desain tas ini secara rinci antara lain sebagai berikut:

- a. Memiliki 6 ruang+ruang laptop+tablet,
- b. Banyak *pocket* multifungsi,
- c. Tali kompresi samping dan ruang utama,
- d. Tali dada,
- e. Ruang utama dan bawah yang dipisahkan oleh layer,
- f. Akses load ruang dari depan dan atas,
- g. Dilengkapi *cover bag* dan ruang pada bagian bawah tas,
- h. Material menggunakan bahan *nylon cordura* yang kuat dan ringan,
- i. Dilengkapi peluit,
- j. Teknologi *air flow backsystem* yang efektif meminimalisir keringat berlebih dan menyediakan ruang lebih untuk sirkulasi udara,
- k. Dan juga dengan sentuhan estetis dari kain tenun.

## 2. Visualisasi Desain *Daypack*



Gambar 3  
Rancangan desain *daypack*  
(Sumber: Azhar, 2020)

Perancangan dalam produk ini adalah *daypack* berkapasitas 20 liter yang memiliki kapasitas sedang dan dirancang dengan

gaya vintage/retro untuk kegiatan *travelling* / *backpacking* ketika menjelajahi destinasi kota.

Pada ruang utama tas ini terdapat slot / ruang pengaman untuk laptop dan tablet. Selain memiliki ruang utama, tas ini dilengkapi juga dengan banyak ruang lain untuk tempat elektronik seperti charger, earphone dan juga berkas penting.



Gambar 4  
Preview produk *daypack* 20 liter  
(Sumber: Azhar, 2020)

- a). Fitur-fitur lengkap yang dimiliki oleh *daypack* ini secara rinci disebutkan pada poin-poin berikut:
- b). Memiliki 3 ruang utama+ruang laptop+ tablet,
- c). Banyak *pocket* multifungsi,
- d). Tali kompresi samping dan ruang utama,
- e). Tali dada,
- f). Ruang atas sebagai penutup dan juga ruang keperluan,
- g). Material menggunakan bahan canvas yang kuat dan ringan,
- h). Teknologi *air flow backsystem* yang efektif meminimalisir keringat berlebih dan menyediakan ruang lebih untuk sirkulasi udara,
- i). Dan juga dengan sentuhan estetis dari kain tenun menambah nilai *fashion*.

## SIMPULAN

Hasil dari perancangan tas berdasarkan dari yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya yaitu:

Perancangan tas *carrier* dengan aksentuasi motif tenun Sumba dilakukan melalui proses menggunakan pendekatan keilmuan desain tekstil dengan melalui 3 metode tahapan yaitu metode perancangan, konsep perancangan dan visualisasi desain. Metode perancangan melalui tahap merancang dengan pemilihan motif tenun Sumba sedemikian rupa dan menginterpretasi kembali dengan mengkomposisikan warna, rasa, serta visual berupa penggambaran objek utama, objek pendukung, guna cocok terhadap produk tas.

Konsep perancangan tas *carrier* untuk *backpacker* sendiri dirancang sebuah tas yang sebisa mungkin dapat mengakomodasi kebutuhan *backpacker* saat melakukan perjalanan dengan tujuan untuk memberikan fasilitas yang lebih untuk *backpacker*. Tas *backpacker* ini dirancang dengan memiliki beberapa fitur yang dapat memberikan kenyamanan tersendiri bagi para penggunanya seperti fitur ruang tas yang banyak, *pocket* multifungsi, teknologi *airflow* *backsystem*, tali kompresi samping dan ruang utama dan juga fitur lainnya. Dengan tujuan desain yang dirancang akan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada di lapangan dan tidak mengesampingkan unsur keindahan, estetis maupun trend fashion dari tas itu sendiri.

Perancangan tas dimulai dari pengumpulan referensi berbagai macam tas *carrier* dan macam motif tenun Sumba dari buku, sumber internet, dan foto. Selanjutnya, pembuatan sketsa unsur-unsur desain selanjutnya sketsa-sketsa yang sudah dibuat kemudian diolah dengan perangkat lunak pengolah gambar pada komputer serta diberi warna atau disebut sebagai proses digitalisasi. Proses digitalisasi menghasilkan visualisasi desain yang digunakan untuk proses selanjutnya yaitu proses produksi. Bahan yang digunakan dalam pembuatan tas *backpacker* ini adalah menggunakan bahan *nylon cordura* untuk tas *carrier* dan bahan *canvas* untuk

tas *daypack*. Bahan yang dipilih merupakan bahan terbaik dengan ketebalan kain tertentu, sehingga tidak menjadi hambatan dalam tujuan awal produk adalah mengakomodasi segala keperluan disaat perjalanan *backpacker*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adkins & Grant, Eryn. 2007. *Backpackers as a Community of Strangers : The Interaction Order of an Online Backpacker Notice Board*. *Qualitative Sociology Review*, vol III Issue 2. Retrieved September, 2014.
- Fadlilah, Triyadi. 2009. *Hubungan Faktor – faktor Motivasi Pendorong dan Faktor – faktor Motivasi Penarik untuk Melakukan Wisata Backpacking*. Skripsi. Depok : UI
- George Torkildsen. 1992. *Leisure and Recreation Management*, 3rd Edition. London : E e FN Spon
- Ginting, Rosnani. 2010. *Perancangan Produk*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Gustiayu, Harajeng. 2012. *Backpacking 101 (Catatan Praktis Untuk Backpacker Pemula)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hadinoto, Kusudianto. 1996. *Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Jakarta : UI Press
- Maritha, Devi Putri. 2010. *Profil Pola Pengeluaran Wisatawan Asing Ala “Backpacker” di Yogyakarta*. Skripsi. Surakarta : UNS
- Ndima, P.P. 2007. *Kajian Budaya Kain Tenun Ikat Sumba Timur*. Nuansa Sukses. Salatiga.
- Masri. Andry. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalansutra.
- Katalog Sekar kawung. 2017. *Karya Adiluhung Pendukung Ekonomi Lestari. Menguak spiritualitas dan simbolisme di balik seni tenun ikat pewarna alam sumba timur*. Jakarta

- Hina Kapita, Oemboe. 1976. *Masyarakat Sumba dan Adat Istiadatnya*. Waingapu. *Sumba Timur dalam Perspektif Pengaruh Eksternal*, makalah, Jakarta : Bentara Budaya.
- Soelarto, B. 1979. *Proyek Pengembangan Media Kebudayaan DITJEN Kebudayaan Departemen P & K Republik Indonesia*. Jakarta.
- Soeriadiredja, Purwadi. 1983. *Symbolisme dalam Disain Kain di Watu Puda, Sumba Timur*, Bandung : Jurusan Antropologi, FS - UNPAD.