

## Perancangan Sarana Bawa dengan Menggunakan Mode Berpakaian *The Bloke Core*

**Rico Maulana<sup>1\*</sup>**

Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung  
[ricomaulana654@gmail.com](mailto:ricomaulana654@gmail.com)

**Mohamad Arif Waskito<sup>2</sup>**

Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung  
[mawaskito@itenas.ac.id](mailto:mawaskito@itenas.ac.id)

**Amirul Nefo<sup>3</sup>**

Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung  
[nefo63@gmail.com](mailto:nefo63@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini adalah perancangan sarana bawa dengan menggunakan mode berpakaian *the bloke core*, yang dilatari oleh peningkatan penjualan produk tas maka dari itu adalah peluang untuk membuat tas dengan meningkatnya *tren fashion bloke core*. Fokus pada perancangan produk ini adalah produk harus dapat mengatur barang bawaan untuk mempermudah pengguna saat kegiatan berlangsung serta sebagai upaya mendukung pengguna tas melalui pendekatan *design thinking process*, terdapat nilai kebaruan yaitu fungsi produk khusus digunakan untuk kegiatan menonton bola, hangout dengan mode berpakaian *bloke core* karena belum adanya produk dengan fungsi serupa, pada proses perancangan dilakukan analisis aspek-aspek desain sehingga menghasilkan produk fungsional namun tetap *fashionable* dengan *sporty* dan *retro* yang sesuai dengan karakteristik user dengan menerapkan warna-warna yang cerah pada desain tas tersebut, warna-warna cerah yang eksis tahun 80-an kembali jadi favorit di era sekarang. Diharapkan produk mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui prototype yang dioptimalkan dan jenis produk tas. Kebaruan dari penelitian ini adalah Desain yang dihasilkan memiliki nilai kebaruan yang ditawarkan yaitu dengan diterapkannya mode berpakaian *the bloke core*.

Kata Kunci: Tas, Bloke Core, fashion

*This research is the design of carrying facilities using the bloke core fashion, which is motivated by the increase in sales of bag products and therefore is an opportunity to make bags with the increasing bloke core fashion trend. The focus of designing this product is that the product must be able to organize luggage to make it easier for the user during the activity and as an effort to support bag users through a design thinking process approach, there is a novelty value, namely the function of the product specifically used for watching football, hanging out with bloke core dress mode because there is no product with a similar function, in the design process analysis of design aspects is carried out to produce a product that is functional but still fashionable in a sporty and retro way that suits the user's characteristics by applying bright colors to the design of the bag, bright colors that exist The 80s are back to being a favorite in today's era. It is hoped that the product will be able to answer user needs through optimized prototypes and types of bag products. The novelty of this research is that the resulting design has a novelty value that is offered by the implementation of the bloke core fashion. This research is the design of carrying facilities using the bloke core fashion, which is motivated by the increase in sales of bag products and therefore is an opportunity to make bags with*

*the increasing bloke core fashion trend. The focus of designing this product is that the product must be able to organize luggage to make it easier for the user during the activity and as an effort to support bag users through a design thinking process approach, there is a novelty value, namely the function of the product specifically used for watching football, hanging out with bloke core dress mode because there is no product with a similar function, in the design process analysis of design aspects is carried out to produce a product that is functional but still fashionable in a sporty and retro way that suits the user's characteristics by applying bright colors to the design of the bag, bright colors that exist The 80s are back to being a favorite in today's era. It is hoped that the product will be able to answer user needs through optimized prototypes and types of bag products. The novelty of this research is that the resulting design has a novelty value that is offered by the implementation of the bloke core fashion.*

*Keywords: Tas, Bloke Core, fashion*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tas adalah suatu wadah tertutup yang dapat dibawa ke berbagai tempat atau untuk bepergian.[1] Material pembuatan tas ini sangatlah beragam yang kemudian akan turut mempengaruhi harga dan kualitas itu sendiri. Material yang dimaksud adalah kertas, plastik, kulit dan juga kain. Masing-masing memiliki kualitas yang berbeda dan keawetan yang tidak sama. Tas bisa digunakan untuk membawa pakaian, buku, dan berbagai barang yang muat di dalamnya. Maka dari itu lah, memilih tas juga harus memperhatikan ukurannya. tas pertama yang ada di dunia ini telah diidentifikasi oleh ilmuwan. Tas tersebut diperkirakan sudah ada sejak 2.200-2.500 SM di Jerman. Dulu, tas dibuat di masa prasejarah dengan menggunakan material kulit binatang maupun kulit kayu. Bentuknya sendiri sangatlah sederhana yaitu terdiri dari tali untuk membawa badan tas yang hanya memiliki satu ruang saja. Tas inilah yang mereka gunakan untuk membawa bahan makanan dari hasil berburu maupun bercocok tanam. Tas juga berguna untuk membawa batu maupun kayu untuk bisa diangkat atau dipindahkan ke tempat yang diinginkan. Pada perkembangannya, ada pula tas yang dibuat dari kertas. Tas ini digunakan oleh orang Tiongkok pada Dinasti Tang. Kegunaan tas tersebut adalah untuk membawa

benda-benda seperti teh, obat, dan benda lain yang bobotnya ringan.[2]

Tas digunakan oleh semua kalangan, baik kalangan atas maupun kalangan bawah, pria maupun wanita di segala usia. Selain untuk menaruh barang, tas juga berfungsi untuk mendukung penampilan. Untuk memilih produk fashion seperti tas, memang tidak mudah. Selain kenyamanan, desain yang selalu mengikuti zaman adalah hal yang penting. Sama halnya dengan pakaian, pemakaian tas yang tepat juga mampu menunjang penampilan seseorang. Di sisi lain kehadiran produk yang menarik dan trendi dapat meningkatkan prestige atau image bagi yang memakainya. Berbagai koleksi tas terkini ditawarkan para produsen dengan harga yang beragam dan bersaing serta terjangkau. Tas dibuat dengan desain, pola, model, dan gambar yang menarik dan banyak *variasinya* supaya dapat memenuhi kebutuhan pemakainya. Pada setiap musim, selalu dihadirkan tas dengan desain-desain yang memadukan antara simple, modern, kualitas, kreativitas, dan fungsional Untuk memilih produk fashion seperti tas memang tidak mudah.[3]

Pengembangan produk ditujukan untuk mengembangkan produk yang sudah ada, sehingga kepuasan pelanggan akan produk tersebut meningkat dan bahkan terpenuhi secara menyeluruh. Dengan adanya hal tersebut tas dirancang dengan menggunakan

*mode* berpakaian *the bloke core*. Desain dengan warna-warna cerah yang eksis tahun 80-an kembali jadi *favorit* di era sekarang, atau celana *cutbray* yang lima tahun lalu mungkin terkesan ketinggalan zaman, malah kini digemari lintas generasi. Istilah *bloke core* dipopulerkan pertama kali oleh seorang Tiktoker dengan akun @brandonhuntly. Brandon, sering kali mengunggah *klip* singkat di *platform* tersebut dengan gaya simpel dan *sporty*. Ia mengenakan *jersey* sepakbola *edisi* lama yang dilengkapi dengan *jeans reguler* ataupun *baggy fit* agar terkesan *retro* dan beda. Tak lupa, sepatu kasual turut menjadi elemen kuat untuk mempertegas kesan santai, *retro* dan *sporty* penampilan kreator konten tersebut. Gaya itu terinspirasi dari *stereotip* cara berpakaian para pendukung klub sepakbola yang menyaksikan pertandingan di *stadion*. [4]

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menerapkan trend *fashion bloke core* pada produk tas.
2. Material apa yang digunakan agar produk memenuhi kriteria *user*

## 1.3 Tujuan

1. Menghasilkan produk *fashion* tas dengan menggunakan *trend fashion* saat ini yaitu *bloke core*.
2. Menghasilkan produk tas yang bisa digunakan untuk kegiatan sehari-hari.
3. Tas yang dapat membawa barang bawaan *user* dan dapat memenuhi kebutuhan *user* yang meningkatkan nilai percaya diri pada saat menggunakan produk, dengan tidak menghilangkan karakteristik *user* yang berpenampilan *retro* dan *sporty*.

## 1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mengangkat trend *bloke core* yang khususnya di wilayah Bandung. Bandung dan *fashion* merupakan dua hal yang berkaitan erat dan

tidak lepas dari sejarah yang melatarbelakanginya sejak zaman Belanda. Bahkan kota wisata *fashion* ini mendapat julukan Paris van Java, yang menegaskan bahwa kota mode Paris di Pulau Jawa adalah Bandung. Sejak dulu, Kota Bandung dikenal sebagai destinasi wisata *fashion* bagi mereka yang ingin mendapatkan mode pakaian terbaru yang hits.

## 2. METODE

Secara umum proses perancangan yang dilakukan adalah pendekatan *Design thinking* Tahap ini terdiri dari beberapa tahap yaitu, tahap Proyek desain dimulai dengan mengamati fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Fenomena sosial di luar yaitu *jersey* sepak bola yang digunakan sebagai *fashion* sehari-hari, tahap Dilakukan analisa agar dapat mengetahui masalah yang ada pada kegiatan tersebut. Dalam produk tas masih belum ada yang menerapkan mode berpakaian *the bloke core*, tahap Pada tahap ini adalah mencari solusi atau jalan keluar untuk memecahkan masalah, tas dengan diterapkannya mode berpakaian *the bloke core* yang menggunakan warna-warna cerah, tahap Pada proses ini yaitu pembuatan *modeling* dari produk yang akan dirancang dari segi material yang sama dan juga sistemnya. Membuat tas dengan material *polyester* dan penerapan mode berpakaian *the bloke core* dengan sistem tabrak warna dengan warna-warna yang sudah dipilih dan tahap setelah *prototype* jadi, penulis meminta pengguna memberikan *feedback* dengan melakukan pengujian pada produk. Pada tahap ini ditemukan bahwa kemudahan penggunaan produk sudah sesuai, namun ukuran produk perlu dipertimbangkan lagi untuk membawa beberapa barang yang harus dibawa pada tas tersebut. Karena setiap barang yang dibawa memiliki ukuran yang berbeda. Maka dari itu penulis menetapkan ukuran tas yang lebih berguna dan pada warna yang diterapkan lebih

tepat agar lebih *sporty* dan retro dengan mode berpakaian *the bloke core*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Empathise

Tahap Proyek desain dimulai dengan mengamati fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.



Fenomena sosial di luar yaitu orang-orang ingin menggunakan jersey sepak bola yang dijadikan *fashion* masa kini.

#### 3.2 Define

Tahap Dilakukan analisa agar dapat mengetahui masalah yang ada pada kegiatan tersebut. Dalam analisa yang didapatkan orang-orang yang mengikuti *trend bloke core* yang mereka lakukan yaitu bepergian untuk hangout atau untuk menonton pertandingan sepak bola.

#### 3.3 Ideation

Tahap Pada tahap ini adalah mencari solusi atau jalan keluar untuk memecahkan masalah. Solusi atau jalan keluarnya yaitu mendesain sebuah sarana bawa untuk mereka agar memudahkan menyimpan barang bawaan mereka pada kegiatan yang mereka lakukan, dengan desain yang menggunakan mode berpakaian *the bloke core*.

#### 3.4 Prototype

Tahap Pada proses ini yaitu pembuatan modeling dari produk yang akan dirancang dari segi material yang sama dan juga

sistemnya. Merancang sebuah sarana bawa dengan menggunakan mode berpakaian *the bloke core*.



#### 3.5 Test

Tahap Setelah *prototype* jadi, penulis meminta pengguna memberikan feedback dengan melakukan pengujian pada produk. Pada tahap ini ditemukan bahwa kemudahan penggunaan produk sudah sesuai, namun ukuran produk perlu dipertimbangkan lagi untuk membawa beberapa barang yang harus dibawa pada tas tersebut. Karena setiap barang yang dibawa memiliki ukuran yang berbeda.

### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada akhir perancangan dihasilkan sebuah *Prototype* Pada akhir penelitian ini dihasilkan produk tas berupa *prototype* yang diuji coba untuk memenuhi tujuan desain yaitu desain produk tas dengan menggunakan mode berpakaian *the bloke core* untuk kaum muda mereka yang ingin tampil *retro sporty*. Fokus pada perancangan produk ini adalah produk harus dapat mengatur barang bawaan untuk mempermudah pengguna saat kegiatan berlangsung serta sebagai upaya mendukung pengguna tas melalui pendekatan *design thinking process*.

### 5. DAFTAR PUSTAKA

artikel.oscas.co.id, "Pengertian Tas: Definisi, Sejarah, Fungsi dan Jenis-jenisnya," artikel.oscas.co.id.  
<https://oscas.co.id/artikel/pengertian-tas/> (accessed Jan. 11, 2023).

"Apa Itu Tas dan Definisi Lengkapnya Serta Bagaimana Sejarahnya," Tas Promonesia, Feb. 17, 2020.  
<https://www.taspromonesia.com/apa-itu-tas/> (accessed Jan. 11, 2023).

"BAB I.pdf." Accessed: Jan. 10, 2023. [Online]. Available:  
<http://eprints.ums.ac.id/56888/3/BAB%20I.pdf>

B. Duta, "Bloke Core : Bikin Jersey Bola Jadi Fashion Statement!," FANDOM.ID, Jul. 20, 2022.  
<https://fandom.id/bloke-core-bikin-jersey-bola-jadi-fashion-statement/> (accessed Jan. 10, 2023).

"Pengertian, Fungsi dan Manfaat Fashion Yang Penting Untuk Anda Ketahui." <https://fitinline.com/article/read/pengertian-fungsi-dan-manfaat-fashion-yang-penting-untuk-anda-ketahui/> (accessed Nov. 13, 2022).