

Pengaplikasian Tren Gym-Tonic Pada Perancangan Alat Bawa dengan Kompartemen Ekspansif untuk Menunjang Kebutuhan Kerja dan Aktivitas Gym

Diza Khadijah Afiff¹, Mohamad Arif Waskito²

Abstrak

^{1,2} Institut Teknologi Nasional Bandung

¹diza.khadijah@mhs.itenas.ac.id, ²mawaskito@itenas.ac.id

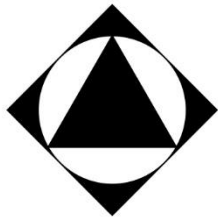
Gaya hidup aktif yang memadukan rutinitas kerja dan olahraga kini menjadi bagian dari keseharian banyak perempuan pekerja kantoran, khususnya dari kalangan Gen Z. Tren Gym-Tonic yang diprediksi berlangsung di tahun 2025 mencerminkan gaya hidup generasi ini yang menyeimbangkan kebutuhan sosial dan kebugaran dalam aktivitas sehari-hari. Merespons fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan merancang alat bawa yang mampu menunjang mobilitas pengguna secara praktis dan efisien. Metode yang digunakan bersifat kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada target pengguna, dengan fokus pada identifikasi kebutuhan serta hambatan yang dihadapi, seperti barang bawaan yang tercampur, tidak terorganisir, dan terasa berat. Berdasarkan data tersebut, dirancanglah alat bawa dengan kompartemen ekspansif yang adaptif terhadap dua kebutuhan utama: kerja dan olahraga. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan desain berbasis tren Gym-Tonic mampu menghadirkan solusi fungsional dan estetis bagi gaya hidup Gen Z yang dinamis.

Kata kunci : tren 2025, fesyen, generasi z, sistem ekspansif.

Abstract

An active lifestyle that combines work routines and exercise has become a part of daily life for many female office workers, particularly those from Generation Z. The Gym-Tonic trend, predicted to emerge in 2025, reflects this generation's lifestyle that balances social and fitness needs in their everyday activities. Responding to this phenomenon, this study aims to design a carry item that supports user mobility in a practical and efficient way. The method used is quantitative, through the distribution of questionnaires to target users, focusing on identifying their needs and challenges, such as mixed items, lack of organization, and excessive weight. Based on the collected data, a carry item was designed with expansive compartments that adapt to two main needs: work and exercise. The conclusion of this design process shows that a design approach based on the Gym-Tonic trend provides both functional and aesthetic solutions for the dynamic lifestyle of Generation Z.

Keywords : 2025 trend, fashion, generation z, expansive system.



Pendahuluan

Latar belakang

Gaya hidup masyarakat urban, khususnya perempuan usia 18–30 tahun, semakin dinamis dan beragam. Banyak dari mereka yang menjalani rutinitas bekerja di kantor sekaligus menjaga kebugaran dengan berolahraga di *gym* setelah jam kerja [1]. Aktivitas tersebut menuntut kebutuhan akan produk fesyen yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan mendukung mobilitas tinggi. Salah satu produk yang dibutuhkan adalah tas serbaguna yang mampu mengakomodasi kebutuhan kerja sekaligus olahraga dalam satu wadah yang praktis dan terorganisir [2].

Tren gaya hidup sehat yang meningkat di kalangan Gen Z turut memengaruhi preferensi konsumen dalam memilih produk fesyen, termasuk tas. Mereka lebih menyukai produk dengan tampilan praktis, serta memiliki nilai estetika yang sesuai dengan karakter visual media sosial, seperti tren *gym-tonic* yang memadukan elemen olahraga dan streetwear yang penuh warna tetapi elegan

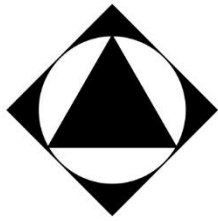
Namun, tas kerja dan tas olahraga umumnya hadir sebagai dua produk terpisah. Beberapa *brand* lokal seperti Adorable Project dan Exsport memang menawarkan tas yang bergaya trendi dan dinamis, tetapi belum banyak yang menggabungkan kebutuhan dua fungsi dalam satu produk yang ringkas dan inovatif. Di sisi lain, konsumen moderen cenderung menginginkan tas yang bisa menyesuaikan kapasitas barang secara fleksibel, tanpa kehilangan estetika dan kenyamanan pemakaian.

Merespon kebutuhan tersebut, dirancanglah tas jenis *tote bag* dengan fitur kompartemen ekspansif, yang memungkinkan pengguna menyesuaikan ruang penyimpanan sesuai kebutuhan. Sistem ekspansif ini menjadi nilai tambah yang belum umum ditemukan di pasaran. Selain itu, pembagian kompartemen antara barang kerja dan olahraga juga membantu pengguna menjaga kerapian dan kebersihan isi tas. Dengan pendekatan gaya *gym-tonic* dan sistem fungsional yang inovatif, produk ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan perempuan muda urban masa kini [3].

Rumusan Masalah

Sebelum penelitian ini dimulai, terdapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana merancang totebag yang mampu mengakomodasi kebutuhan perempuan pekerja kantoran yang juga rutin berolahraga tanpa harus membawa dua tas terpisah?
2. Bagaimana menggabungkan fungsi kerja dan gym dalam satu desain tas yang ergonomis, terstruktur, dan praktis digunakan dalam aktivitas harian yang padat?
3. Bagaimana menerapkan gaya gym-tonic dengan warna kontras dan elemen dinamis ke dalam desain tas tersebut?



Metode/Proses Kreatif

Metode Penelitian

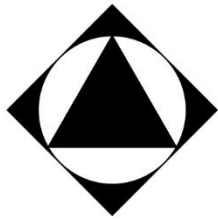
Metode Design Thinking merupakan pendekatan yang berfokus pada pengguna dalam menyelesaikan masalah secara kreatif dan inovatif. Proses ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu memahami pengguna (*empathize*), merumuskan masalah (*define*), menghasilkan ide (*ideate*), membuat purwarupa (*prototype*), dan menguji solusi (*test*) [4]. Pendekatan ini menekankan pentingnya empati dalam menggali kebutuhan dan keinginan pengguna secara mendalam, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan berdampak. Tahapan yang berurutan namun fleksibel ini memungkinkan perancang untuk terus merevisi dan menyempurnakan ide berdasarkan masukan nyata dari pengguna, yang pada akhirnya menghasilkan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga bermakna secara emosional [5].

Pendekatan ini membantu desainer dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara akurat, menciptakan ide-ide, dan mewujudkannya dalam bentuk prototipe yang bisa langsung diuji [6]. Umpan balik yang diperoleh selama proses pengujian menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan, menjadikan solusi akhir lebih matang dan sesuai dengan harapan pengguna. Dengan struktur yang sistematis namun adaptif, *Design Thinking* mampu menjembatani antara kebutuhan pengguna dan solusi yang layak secara teknis serta menarik secara visual [7].



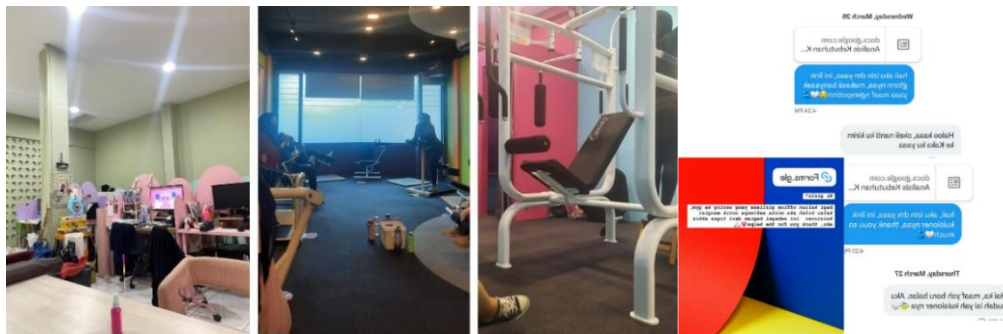
Gambar 1, Metode Design Thinking (sumber: medium.com)

Diawali dengan tahap *emphatize* yaitu mengumpulkan data data yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Selanjutnya pada tahap *define*, data data tersebut dirumuskan hingga terbentuk beberapa masalah yang menjadi peluang untuk kebaruan dalam perancangan produk. Pada tahap *ideate*, dibuatlah kriteria berdasarkan permasalahan atau kebutuhan, dan juga berbagai strategi dan studi yang menjadi solusi dari rumusan masalah. Ide-ide tersebut direalisasikan dalam tahap prototype yang akhirnya diuji oleh pasar melalui tahap test yaitu tahap terakhir dari design thinking.



Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan dengan membuat kuisisioner yang diisi langsung oleh target pasar, dengan responden wanita pekerja kantor usia 18-30 yang sering berolahraga sepulang kantor. Kuisisioner ini diijukan pada responden secara langsung di kantor dan di tempat *gym* khusus wanita (Gambar 2), juga melalui platform media sosial seperti instagram dan tiktok (Gambar 3). Para responden menjawab berdasarkan pengalaman mereka dan menyatakan beberapa permasalahan yang mereka alami terkait barang bawaan sehari hari.



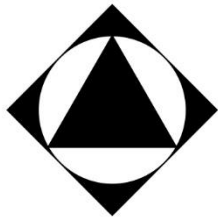
Gambar 2 & 3, Dokumentasi lokasi aktivitas responden, dan bukti upaya menjangkau responden (sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah jawaban dari responden terkumpul, data-data dikumpulkan dan disimpulkan, mulai dari macam-macam perlengkapan yang dibawa sehari-hari oleh responden, jenis tas yang mereka bawa, hingga garis besar permasalahan yang mereka alami.

STUDI PUSTAKA

Penampilan Fashion Wanita Gen Z

Perempuan, khususnya dari kalangan Generasi Z, memiliki tingkat kesadaran yang tinggi terhadap penampilan diri, yang banyak dipengaruhi oleh media sosial dan budaya populer/tren [8]. Generasi ini menganggap *fashion* dan kecantikan sebagai bagian penting dari cara mereka mengekspresikan diri, seringkali terinspirasi dari *influencer* maupun konten digital (Gambar 4-6). Salah satunya, adalah perempuan karir yang rutin berolahraga di *gym*, yang juga memperlihatkan perhatian besar terhadap penampilan, yang dipengaruhi oleh kehidupan sosial dan ambisi pribadi. Perhatian terhadap penampilan ini erat kaitannya dengan bagaimana mereka membangun citra diri di lingkungan sosial, termasuk dalam hal fisik, etika profesional, dan keterampilan bersosialisasi [9].



Gambar 4-6, *Penampilan Wanita Gen Z* (sumber: pinterest.com)

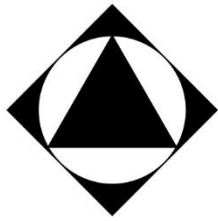
Wanita Gen Z cenderung memilih produk fesyen yang mampu mencerminkan identitas personal, mengikuti tren terkini, dan tetap nyaman digunakan. Gen Z lebih menyukai fesyen yang memiliki nilai ekspresif dan relevan dengan gaya hidup digital mereka. Faktor-faktor yang memengaruhi preferensi ini antara lain: gaya yang unik, pengaruh media sosial, serta dorongan untuk tampil otentik dan menarik di lingkungan sosial maupun *platform daring*. Pilihan fesyen Gen Z sering kali ditentukan oleh kemampuan produk untuk menunjang mobilitas, fleksibilitas, serta penampilan yang *fashionable* namun praktis dan cocok dengan kehidupan beragam seperti kuliah, kerja paruh waktu, hingga aktivitas sosial [10].

Tren Gym-Tonic dalam Dunia Fashion

Tampilan yang berani namun tetap elegan menjadi fondasi utama, di mana tekstur yang kaya, pola yang mencolok, dan warna-warna cerah dipadukan secara harmonis untuk menghasilkan kesan yang hidup namun tetap teratur. Tujuannya adalah menciptakan tampilan visual yang ekspresif tanpa kehilangan keindahan dan keselarasan [11].



Gambar 7 & 8, *Gaya Gym-Tonic* (sumber: qurated fashion 2025)



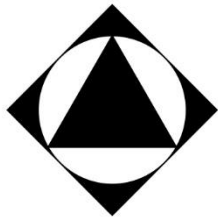
Setiap elemen dalam desain dirancang untuk mendukung kehidupan yang serba cepat dan multifungsi menyatu antara kebutuhan kerja, aktivitas fisik, hingga gaya hidup sosial. Tampilan keseluruhan tetap berani namun berkelas, dengan estetika yang mampu menarik perhatian namun tidak berlebihan [12]. Desainnya mencerminkan semangat inovatif dan kesan modern melalui bentuk, warna, dan detail yang dipilih secara cermat dengan sebuah pendekatan *Bold with Tasteful Aesthetics* (Gambar 8).

Tabel 1, matrikulasi jenis-jenis mekanisme sistem ekspansif dan kriteria nya

No	Nama sistem	Gambar sistem	Penjelasan
1	Gusset + Ritsleting Tambahan	 Gambar 9, mekanisme gusset + ritsleting tambahan (sumber: ebay.com)	Sistem ini bekerja jika ritsleting dibuka, sisi tas akan mengembang keluar sehingga kapasitasnya bertambah dan bila ritsleting ditutup, gusset akan terlipat ke dalam.
2	Lipatan Akordion (Accordion-fold)	 Gambar 10, mekanisme Accordion-fold (sumber: greenworks.com)	Struktur <i>accordion fold</i> menggunakan prinsip origami yang memungkinkan tas lipat agar rata saat kosong dan dilebarkan saat terisi
3	Kompartemen Tambahan yang dapat Dilepas (Modular/Detachable)	 Gambar 11, mekanisme modular/detachable (sumber: ebay.com)	Kompartemen tambahan seperti pouch atau kantong yang bisa dilepas atau disambung dengan sistem klip, kait, atau ritsleting pendek.

Sistem dan Mekanisme Ekspansif pada Tas

Sistem ekspansif pada tas mengacu pada berbagai mekanisme inovatif yang dirancang untuk meningkatkan kapasitas alat bawa yang digunakan sehari hari, memungkinkan pengguna



untuk menyesuaikan ukuran berdasarkan kebutuhan mereka. Sistem ini meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan bagi pengguna dengan menyediakan opsi penyimpanan yang fleksibel. Di bawah ini adalah beberapa contoh mekanisme dari sistem ekspansif ini [13].

Hasil perancangan

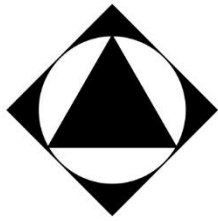
Preferensi Target Pasar Berdasarkan Kuisisioner

Berikut adalah perlengkapan yang dibawa di dalam tas pada keseharian ketika pergi ke kantor dan ke *gym* di hari yang sama. Barang Elektronik berupa laptop, *charger*, dan *airpods*. Kemudian peralatan kebersihan seperti *skincare*, sabun, dan parfum yang termasuk opsional. Bagi wanita, peralatan kecantikan seperti *make-up* sangat krusial, namun *make-up* selalu datang bersama *tempat nya* sendiri yang disebut *pouch*, sehingga tidak memerlukan kompartemen di dalam tas. Barang tambahan lainnya seperti kunci, alat tulis, dan tumbler yang kadang dibutuhkan dua buah, karena satu lagi berisi minuman suplemen. Lalu barang krusial lainnya adalah *wardrobe*, seperti pakaian ganti dan sepatu yang membutuhkan ruang khusus, agar tidak mengotori barang lainnya, dan yang terakhir mukena.



Gambar 12, pengelompokan barang (sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan data kuisisioner, tas yang para responden butuhkan harus memiliki ukuran yang tidak terlalu besar dan bentuk yang fleksibel agar dapat diletakkan di kolong meja. Tas juga perlu dirancang agar bisa digantung dengan aman saat berkendara. Selain itu, tas harus nyaman saat ditenteng atau dipangku, dengan pegangan yang empuk atau lunak dan bahan yang tidak licin. Material yang digunakan sebaiknya kuat namun ringan, agar mampu melindungi isi di dalamnya dari guncangan.



Gambar 13, infografis data kuisisioner (sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan studi komparasi dari beberapa tas yang biasa digunakan oleh para responden, Jenis tas yang akan dirancang berupa tote bag, karena berdasarkan data 71 responden, 88,7 % menggunakan tote bag sebagai tas gym, dan 95,7 % juga menggunakan tote bag sebagai tas kantor. Setelah di analisa, alasan mereka lebih memilih jenis tas ini, adalah karena akses mengambil barang-barang lebih mudah. Kapasitas dan bukaan tote bag juga yang paling luas dibandingkan tas lainnya, untuk memudahkan mengambil barang dengan isi tas yang banyak.

Disimpulkan dari hasil kuisisioner, berikut adalah permasalahan yang dialami oleh wanita pekerja kantoran yang rutin berolahraga ke gym:

- Barang yang mereka bawa terlalu banyak dan berat
- Mereka kesulitan mengorganisir barang di dalam tas
- Kapasitas setiap tas terlalu kecil untuk menampung barang bawaan tersebut
- Barang-barang seperti laptop dan dokumen tercampur dengan pakaian olahraga yang berkeringat

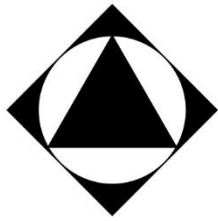
Sehingga didapatkan beberapa preferensi fitur dari para responden untuk tas kantor dan gym, diantaranya:

- Material yang tahan air
- Ruang khusus untuk sepatu dan pakaian kotor
- Tas yang tidak terlalu besar tetapi memuat banyak barang
- Kompartemen yang banyak
- Sistem ventilasi udara untuk mengurangi bau
- Strap tas (fleksibel, adjustable, nyaman)
- Saku-saku kecil di bagian luar untuk akses cepat pada barang-barang seperti ponsel, charger, dompet, dan kunci

Konsep Desain

Tas yang akan dirancang berupa tote bag dengan kompartemen ekspansif untuk wanita pekerja kantoran usia 18–30 tahun yang rutin pergi ke gym. Tas ini memiliki kebaruan berupa fitur kompartemen tambahan yang bisa digunakan sesuai kebutuhan dan disimpan saat tidak dipakai, serta dirancang dengan gaya gym-tonic yang sesuai dengan tren di kalangan gen z.

Dengan sistem kompartemen ekspansif yang dapat ditarik keluar dan dilipat masuk, pengguna bisa menyesuaikan kapasitas sesuai kebutuhan. Sistem ekspansif dibuat berbeda



dan baru dari sistem yang sudah ada dan dijual dipasaran. Terdapat beberapa kompartemen yang memisahkan barang berdasarkan fungsinya (kerja dan olahraga), sehingga lebih terorganisir dan bersih. Gaya gym-tonic memberi sentuhan visual yang energik dan trendi.

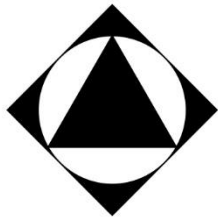
Konfigurasi

Beberapa konfigurasi dibuat melalui pertimbangan peletakkan kompartemen berdasarkan pengelompokan barang, yang kemudian dipilih salah satu berdasarkan pertimbangan tersebut.

Jenis Barang	Tingkat Prioritas Penggunaan	Dimensi	Bobot	Bentuk Barang
Laptop	46,5 %	30x20x2 cm	Sedang-Berat	Persegi tipis
Dompot	74,6 %	12x9x2 cm	Ringan	Persegi kecil
Charger	78,9 %	6x6x4 cm	Sedang	Mengotak
Airpods	53,5 %	5x5x3 cm	Ringan	Kecil bulat
Make-Up	23,9 %	10x7x3 cm	Ringan	Variatif
Mukena	15,5 %	20x15x6 cm	Sedang	Menggembung
Alat Tulis	15,5 %	18x5x2 cm	Ringan	Memanjang
Kunci	25,4 %	5x3x1 cm	Ringan	Tidak beraturan
Tumbler	31 %	7x7x20 cm	Berat	Silinder

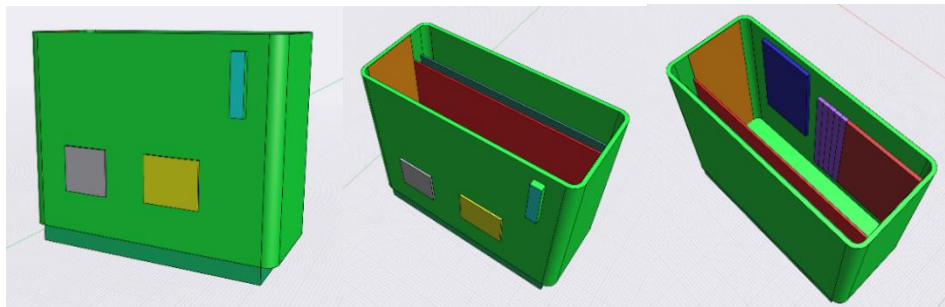
Tabel 2, Matrikulasi pertimbangan unsur kajian untuk konfigurasi

Berdasarkan analisis konfigurasi terhadap tingkat prioritas penggunaan, dimensi, bobot, dan bentuk barang, dapat disimpulkan bahwa barang dengan prioritas tinggi seperti *charger*, *dompot*, dan *laptop* perlu mendapatkan perhatian utama dalam penempatan. *Charger* yang memiliki tingkat penggunaan tertinggi memerlukan slot fleksibel yang terpisah agar tidak tercampur dengan barang lain, sementara *dompot* sebaiknya diletakkan di kompartemen kecil yang mudah dijangkau untuk efisiensi. *Laptop*, meskipun tidak paling tinggi tingkat penggunaannya, memiliki dimensi besar dan bobot yang cukup berat, sehingga idealnya ditempatkan di bagian belakang tas dengan pelindung dan tali pengaman untuk menjaga kestabilan dan keamanan. Barang berukuran kecil seperti *airpods*, kunci, dan alat tulis memerlukan kompartemen atau gantungan khusus agar tidak tercecer dan mudah diakses.



September 2025

Sementara itu, barang-barang dengan prioritas lebih rendah seperti *make-up*, mukena, dan alat tulis dapat dikelompokkan dalam *pouch* kecil atau ruang tambahan yang tidak mengganggu akses ke kompartemen utama. *Tumbler*, yang memiliki dimensi cukup besar dan bobot relatif berat, sebaiknya ditempatkan pada kompartemen khusus vertikal yang stabil dan tahan tumpah, baik di sisi dalam maupun luar tas. Dengan konfigurasi ini, tas yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan mobilitas pengguna secara praktis dan terorganisir.



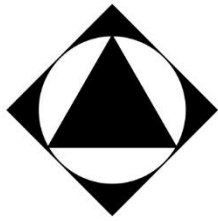
Gambar 14, konfigurasi terpilih (sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan diskusi bersama pada *Forum Group Design*, alternatif konfigurasi, ini, memiliki kompartemen bagian dalam yang lebih tersusun. Sistem ekspansif dibuat untuk kompartemen sepatu di bagian bawah, diberikan ruang terpisah dengan barang bekerja seperti laptop dan dokumen, untuk menghindari kotor, atau basah. Kompartemen untuk tumbler air minum diletakkan di dalam agar ruang yang terdapat di bagian luar tas tetap tersusun, walau terdapat beberapa kompartemen tetapi tidak berlebihan.

Image Board



Gambar 15 - 16, Styling Board dan Usage Board (sumber: pinterest)



Styling Board menampilkan referensi visual yang kaya akan warna cerah, pola ekspresif, serta elemen desain futuristik dan *playful*. Kehadiran objek seperti patung transparan berwarna, motif dinamis, spiral arsitektural, hingga gantungan tas berwarna-warni menunjukkan inspirasi dari gaya *Maximalist Sophistication* dan *pop-art*. Gaya ini menonjolkan keberanian dalam bermain bentuk, tekstur, dan warna untuk menciptakan identitas visual yang kuat, penuh energi, dan selaras dengan karakter visual Gen Z yang ekspresif.

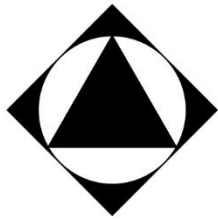
Usage Board menampilkan representasi nyata dari penggunaan tas dalam konteks keseharian. Terlihat pengguna dominan perempuan muda mengenakan tas besar dengan gaya santai namun tetap modis. Beberapa model menunjukkan penggunaan tas sebagai alat bawa multifungsi yang cocok untuk aktivitas kerja, kuliah, atau gym yang merefleksikan kebutuhan akan fleksibilitas, kapasitas besar, dan kenyamanan.

Konsep Warna

Berikut adalah warna-warna yang didapat dari website forecaster yang memberikan data mengenai gaya gym-tonic, diantaranya; Ray Flower, Strong Blue, Barbados Cherry, Icy Pink, Alaskan Blue, Sun Orange, Quiet Shade, dan Black Beauty. Warna-warna tersebut sudah ditentukan sebagai siluet yang menggambarkan gym-tonic yaitu penuh warna dan kontras.



Gambar 17, konsep warna (sumber: qurated fashion 2025)

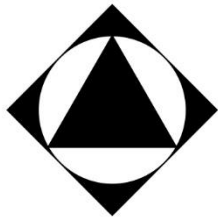


Alternatif Sketsa Desain

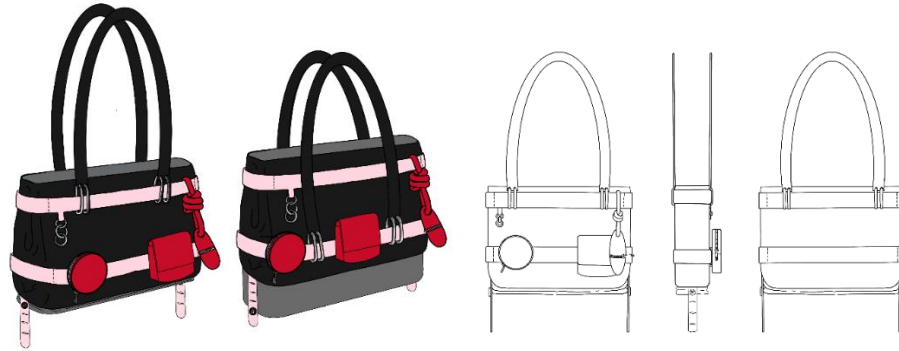


Gambar 18 - 23, alternatif desain (sumber: dokumentasi pribadi)

Suatu produk dapat dinilai secara menyeluruh berdasarkan tiga aspek utama: fungsi (apakah produk beroperasi sesuai dengan desainnya), bentuk (apakah produk menarik secara visual), dan kesesuaian (apakah produk sesuai dengan tujuan penggunaannya). Dalam banyak kasus, kesesuaian sering kali menjadi faktor yang memengaruhi aspek fungsional, sehingga menjadikannya salah satu kriteria penting dalam evaluasi produk [15]. Alternatif desain yang merupakan kombinasi fungsional berupa solusi permasalahan pada alat bawa untuk



peralatan kantor dan *gym essentials* dengan estetika yang diambil dari tren pada kalangan gen z yaitu tren *Gym-Tonic* ini, kemudian di analisa kesesuaian nya dengan kriteria desain yang telah ditentukan berdasarkan kebutuhan target pasar.

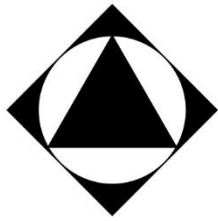


Gambar 24 - 25, desain akhir (sumber: dokumentasi pribadi)

KRITERIA DESAIN	MEMENUHI	TIDAK MEMENUHI
Tote Bag	✓	
Untuk Perlengkapan Kerja dan GYM Essentials	✓	
Kompartemen yang Terstruktur	✓	
Gaya Gym-Tonic (warna yang kontras, pola dan elemen yang dinamis namun tetap harmonis dan tidak berlebihan)	✓	
Strap yang Dapat Disesuaikan	✓	
Terdapat Kompartemen Ekspansif	✓	

Tabel 3, Matrikulasi kesesuaian desain akhir dengan kriteria desain

Tabel tersebut menampilkan kesesuaian desain akhir dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Desain akhir ditentukan melalui diskusi bersama dengan tim desain yang ada di industri, kemudian dilakukan voting pada beberapa karyawan yang memenuhi kriteria target pasar, yaitu wanita pekerja kantoran yang termasuk ke dalam gen z. Desain berikut paling banyak dipilih karena keseimbangan aspek visual dan fungsi. Warna yang digunakan tetap memiliki unsur gym-tonic yang penuh warna dan terdapat bermacam bentuk dalam wujud



mini pocket tetapi tidak kekanakan untuk digunakan wanita dewasa. Untuk sistem ekspansif pada desain ini tidak rumit dan tidak mengganggu estetika bagian tas lainnya.

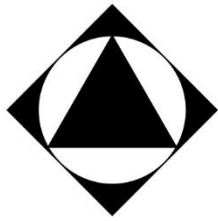


Gambar 26 - 28, pemilihan suara dan diskusi penentuan desain akhir (sumber: dokumentasi pribadi)

4. 4.7.Studi Model

Dilakukan beberapa pertimbangan pada studi model yang telah dibuat, seperti;

- Jalur masuk kompartemen sepatu yang dibuat di bagian dalam tas, untuk menjaga keamanan serta tampilan estetis produk. Akses dari dalam membuat sepatu tidak mudah dijangkau oleh orang lain saat tas digunakan di ruang publik, sehingga meningkatkan aspek keamanan dan kenyamanan pengguna. Selain itu, posisi ini juga membantu menjaga tampilan luar tas tetap rapi dan minimalis, tanpa gangguan elemen tambahan seperti resleting atau bukaan eksternal yang bisa merusak keselarasan desain secara visual.
- Pemilihan komposisi warna kontras seperti merah dan pink terhadap dasar hitam pada desain tas ini didasarkan pada karakter visual dari gaya *Gym-Tonic* itu sendiri, yang identik dengan eksplorasi warna-warna yang berani, cerah, dan penuh energi. Warna merah dipilih karena merepresentasikan semangat, kekuatan, dan keberanian, nilai yang relevan dengan semangat gaya hidup aktif dan dinamis Gen Z. Pink sebagai aksen memberikan sentuhan feminin yang tetap *fun* dan *youthful*, sedangkan hitam sebagai warna dasar digunakan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan fungsionalitas dan selera konsumen Gen Z yang juga menyukai tampilan *versatile* dan tidak mudah kotor. Meski tidak menggunakan warna analog, pemilihan kombinasi warna ini tetap mempertahankan keseimbangan visual yang tegas namun ekspresif. Warna-warna tersebut *statement* visual yang sejalan dengan tren desain *Gym-Tonic*.
- Bobot tambahan dari barang-barang di dalam tas sudah terantisipasi melalui pemilihan material yang ringan namun kuat, serta lebar tali bahu yang cukup untuk mendistribusikan beban secara nyaman saat dibawa di bahu. Jadi, meskipun tidak dapat dijadikan backpack, desain ini tetap dirancang agar nyaman digunakan meski dalam kondisi penuh.

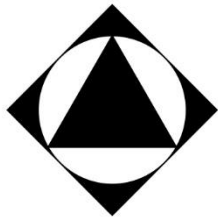


Gambar 29 - 31, studi model 1 (sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 32 - 35, studi model 2 (sumber: dokumentasi pribadi)

Studi Model	PERBAIKAN
1	-strap masih terlalu pendek -kompartemen untuk sistem ekspansif belum memiliki bukaan



	-dibuat menggunakan resleting
2	-ukuran pada tumbler perlu dibuat lebih besar -bagian <i>webbing</i> perlu dijahit lebih banyak -sistem ekspansif tidak bisa menggunakan kancing

Tabel 4, Martikulasi penilaian studi model

Studi model pertama memperlihatkan pola luar dan ukuran tas secara realistis dan keseluruhan. Studi model ini dibuat mengutamakan perancangan sistem ekspansif sebagai pertimbangan sebelum masuk ke tahap *prototyping*. Pada studi model ini, strap masih terlalu pendek, kompartemen untuk sistem ekspansif belum memiliki bukaan, dan dibuat menggunakan resleting, karena jika pengunci pada kompartemen tersebut berupa kancing, belum tentu kuat. Beberapa hal ini menjadi evaluasi untuk studi model berikutnya.

Studi model kedua lebih menyerupai desain akhir, lengkap dengan kompartemen di dalamnya. Pada studi model ini, perlengkapan dimasukkan untuk menguji kesesuaian dimensi. Ukuran pada tumbler perlu dibuat lebih besar, dan bagian *webbing* perlu dijahit lebih banyak, karena saat beban dalam tas semakin banyak, kekokohan *webbing* tersebut semakin berkurang.

Prototype



Gambar 36 - 39, prototype (sumber: dokumentasi pribadi)

KESIMPULAN

Perancangan *tote bag* ini merupakan respon terhadap perubahan gaya hidup perempuan, khususnya generasi Z yang aktif, dan memiliki kepedulian tinggi terhadap penampilan, kesehatan, serta efisiensi aktivitas sehari-hari. Melalui pendekatan tema *Gym Tonic*, desain

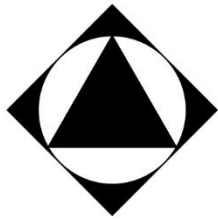


tas mengakomodasi kebutuhan akan alat bawa yang mampu memadukan fungsi kerja dan perlengkapan gym dalam satu produk yang praktis namun tetap bergaya.

Perancangan ini menghadirkan tas dengan kompartemen yang terstruktur, material berkualitas tinggi, serta tampilan visual yang dinamis, berwarna, tetapi tidak berlebihan. Desain ini juga menyeimbangkan aspek fungsional dan estetis, memungkinkan pengguna tampil maksimal di berbagai situasi, dari ruang kerja hingga aktivitas sosial dan olahraga. Diharapkan, hasil perancangan ini dapat menjadi solusi produk yang relevan dengan kebutuhan gaya hidup masa kini serta memberi nilai lebih secara praktis dan emosional bagi penggunanya.

Daftar Referensi

- [1] R. Baiduri, "PERGESERAN GAYA HIDUP PEREMPUAN KOTA: STUDI KASUS KONSUMSI FASHION DI INDONESIA," *jurnal unimed*, 2017.
- [2] P. Arisanti, "Tren Gaya Hidup Milenial, Identitas Sosial dan Desain Coffe Shop," *jurnal undiknas*, 2021.
- [3] WGSN, "Sports & Outdoor," 2023.
- [4] A. C. G. Adyaksa, D. Budi Santoso and J. Alfa Razaq, "Perancangan UI/UX Aplikasi E-learning Kampus Universitas Stikubank Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *jurnal stmiki*, vol. 5, p. 11, 2024.
- [5] G. Budi Ramadhan and R. Ayu Firdausiah, "PENDEKATAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN INOVASI PRODUK," *JURNAL KEWIRAUSAHAAN DAN INOVASI*, vol. 3, p. 11, 2024.
- [6] A. Sekti Aji, N. R. Budiono, S. D. Ratnasari and R. H. P. Sejati, "Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir," *Jurnal INTEK*, vol. 6, p. 48, 2023.
- [7] S. Indriyana, A. Voutama and A. Ali Ridha, "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, vol. 4, 2023.
- [8] D. Yens, N. H. Syuhada, W. Rajaby, R. A. Fauzi, E. Putra, M. F. Maulana and P. Lestari, "The social construction of beauty in the digital era: Gen z's interpretation of beauty standards in Jakarta," *jurnal ar-rainy*, vol. 11, 2025.
- [9] S. Kristina, Z. Abidin and F. Hariyanto, "Konstruksi Identitas Diri Remaja Pengguna Korean Fashion Pada Media Sosial Tiktok," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 7, 2024.



September 2025

- [10]F. Adinda Syafutri, R. Fahlevi and R. Aulia Qadri, "Peranan Fashion Influencer Terhadap Niat Pembelian Oleh Konsumen Generasi Z," *EKUILNOMI*, vol. 7, 2025.
- [11]E. F. Suprpto, "ANALISIS ERGONOMI TERHADAP REDESAIN TAS PERLENGKAPAN INSTRUKTUR JILBAB UNTUK KOMUNITAS HIJAB MODERN," *kreatif*, vol. 3, 2016.
- [12]P. Tjandrawibawa, Y. K. S. Tahalele and M. Y. Tanzil, "PERANCANGAN MOTIF KAIN DAN POLA MASKER NON MEDIS BERBASIS NILAI ESTETIKA DAN FUNGSIONAL," *DIMENSI*, vol. 18, 2022.
- [13]H. William, M. Hartono and W. Herdiana, "PERANCANGAN TAS ANAK MODULAR," *CALYPTRA*, vol. 7, 2019.
- [14]M. Charmels Alden Zein and M. Dian Permanasari, "PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK KEGIATAN GYM DENGAN GAYA ACTIVEWEAR," *eproceeding itenas*, 2021.
- [15]M. A. Waskito, "Pemanfaatan Teknik Pemodelan Digital untuk Meningkatkan Kualitas Bentuk dan Ergonomi pada shoe last Sepatu," *Jurnal Teknologi Ramah Lingkungan*, vol. 5, 2021.