

PENGEMBANGAN DESAIN *GOODIE BAG* SEBAGAI UPAYA KREATIF DALAM MENINGKATKAN RAGAM DESAINNYA

Deny Arifiana

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Unesa

ABSTRAK

Goodie bag memiliki beragam manfaat, terutama bagi orang dewasa. Namun, modelnya tergolong sederhana dan belum banyak variasi, dibanding model *goodie bag* anak-anak, sehingga penampilannya menjadi kurang menarik dan cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan upaya penanganan, salah satunya berupa pengembangan desain dengan berpatokan pada model-model *goodie bag* yang telah berkembang di pasaran, sehingga hasil pengembangannya diharapkan tetap diminati oleh masyarakat.

Pengembangan dilakukan terutama pada bentuk dan penerapan hiasannya yang berupa aplikasi kain, yang masih terbatas penerapannya pada *goodie bag* orang dewasa.

Tujuan pengembangan desain *goodie bag* adalah menambah ragam desain *goodie bag* bagi orang dewasa, khususnya dari segi bentuk maupun penerapan hiasannya, dengan model yang lebih *fresh*, unik, lebih menarik, dan lebih kreatif. Dengan demikian, pilihan desain *goodie bag* bagi orang dewasa menjadi semakin bervariasi.

Hasil pengembangan desain *goodie bag* yang berwujud 30 desain baru, diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pengembangan desain *goodie bag* di masyarakat dan memotivasi para pemula untuk menciptakan desain-desain *goodie bag* yang lebih kreatif, unik, dan estetik, sehingga dapat bersaing dengan produk serupa di pasaran.

Kata Kunci: *Goodie bag*, pengembangan desain.

PENDAHULUAN

Goodie bag adalah wadah serbaguna yang digunakan oleh anak-anak hingga orang dewasa, dengan berbagai tujuan pemakaian. Umumnya, *goodie bag* untuk anak-anak lebih banyak digunakan sebagai *souvenir*, sedangkan bagi orang dewasa, penggunaan *goodie bag* lebih bervariasi, selain sebagai *souvenir*, keperluan promosi, juga seringkali digunakan sebagai wadah

barang-barang pribadi ketika sedang jalan-jalan, bersantai atau dalam acara non formal lainnya, terutama bagi remaja puteri.

Saat ini *goodie bag* tersedia dalam berbagai pilihan warna, bahan, dan bentuknya. Dari sekian banyak bahan, *goodie bag* berbahan dasar kain paling diminati oleh konsumen karena lebih kuat, lebih tahan lama, dan lebih ramah lingkungan. Model-model *goodie bag* sangat beragam. Namun, *goodie bag* anak, terutama bentuk dan hiasannya jauh lebih bervariasi daripada *goodie bag* untuk orang dewasa. Desain *goodie bag* orang dewasa tergolong sederhana, bahkan cenderung monoton karena didominasi oleh bentuk tertentu, seperti bentuk persegi dan bulat. Pusat perhatiannya lebih banyak ditekankan pada penggunaan hiasannya, yang umumnya berwujud aneka gambar kartun, *manga*, monogram, dan beberapa motif, seperti bunga dan hewan dengan teknik *printing* atau aplikasi, sehingga pilihan modelnya masih terbatas. Walaupun pada kenyataannya, *goodie bag* lebih banyak dipakai oleh orang dewasa dalam berbagai aktivitas dan kesempatan dibanding anak-anak.

Desain sebuah produk, seperti halnya *goodie bag*, harus memiliki daya tarik visual dan fungsional. Daya tarik visual dapat dimunculkan melalui penggunaan warna, bentuk yang unik, motif atau hiasan yang menarik. Sementara daya tarik fungsional berkaitan dengan fungsi utama produk tersebut, yang biasanya diaplikasikan melalui pemilihan materialnya, seperti: daya pakai (tahan lama), perawatannya, dan image produk. Oleh karena itu, sebuah produk, seperti halnya *goodie bag* perlu didesain sedemikian rupa sehingga memiliki daya tarik untuk merangsang minat pembeli.

Berdasarkan uraian di atas, apabila menilik fungsi *goodie bag* yang beragam bagi orang dewasa, dibalik penampilannya yang tergolong sederhana, maka perlu dilakukan penanganan agar model *goodie bag* orang dewasa, menjadi lebih variatif, unik, menarik, dan lebih eksklusif penampilannya.

Adapun salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melakukan pengembangan desain *goodie bag* dengan berpatokan pada model-model *goodie bag* yang ada di pasaran, sehingga hasil pengembangan desainnya diharapkan dapat tetap diminati oleh masyarakat.

Pengembangan desain dilakukan dengan memperhatikan dan mengaplikasikan kedua fungsi tersebut. Pengembangan desain dalam hal ini dilakukan terutama pada bentuk tas dan penerapan hiasan yang berupa aplikasi kain yang dapat dikreasikan menjadi berbagai macam bentuk yang menarik dan unik, sehingga makin mempercantik penampilan *goodie bag*. Sementara daya tarik fungsionalnya diaplikasikan melalui penggunaan kain sebagai bahan tas, agar lebih tahan lama (awet), kuat, lebih ramah lingkungan, dan mudah perawatannya.

PEMBAHASAN

Goodie Bag

Goodie bag oleh Elen (2013:6), diartikan sebagai tas yang dapat digunakan sebagai wadah, yang dapat diisi dengan makanan, *snack*, mainan anak atau barang-barang lain sebagai souvenir. Adapula yang mendefinisikan *goodie bag* sebagai jenis tas yang terbuat dari plastik atau kain tipis, yang biasanya difungsikan sebagai tempat *gift* atau kenang-kenangan suatu acara, seperti ulang tahun, syukuran, pesta, dan sebagainya.

Goodie bag hampir digunakan oleh semua golongan usia kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dengan berbagai tujuan pemakaian. Secara umum, *goodie bag* untuk anak-anak lebih banyak digunakan sebagai *souvenir* ulang tahun atau acara khusus anak, tempat makanan, tempat mainan, alat tulis, baju, dan sebagainya. Sementara bagi orang dewasa, penggunaan *goodie bag* lebih bervariasi, selain banyak

digunakan sebagai *souvenir* pernikahan, ulang tahun, dan keperluan promosi lainnya, juga seringkali digunakan sebagai wadah barang-barang pribadi ketika sedang jalan-jalan, bersantai atau dalam acara non formal lainnya, terutama bagi remaja putri.

Bahan *goodie bag* umumnya adalah kertas karton, *foam art*, plastik, dan juga kain. Bentuk dasar *goodie bag* digolongkan menjadi lima, yaitu: segi empat, tabung, lingkaran, setengah lingkaran, serta kotak. Bentuk segi empat, bulat, dan setengah lingkaran lebih banyak digunakan oleh perempuan, sedangkan bentuk kotak dan tabung biasanya digunakan oleh laki-laki. Berikut ini adalah contoh *goodie bag* dari berbagai bahan.



Gambar 1. *Goodie bag* dengan Berbagai Jenis Bahan

Model *goodie bag* disesuaikan dengan golongan usia pengguna dan tujuan pemakaiannya. Desain *goodie bag* untuk anak harus mencerminkan pribadi atau karakter anak yang lucu, ceria, penuh warna, spontan, dan hangat. Bentuk dan hiasan yang diterapkan umumnya berupa gambar tokoh kartun atau mainan yang digemari oleh anak-anak, sehingga dapat menarik perhatian anak. Sementara bentuk *goodie bag* untuk orang dewasa lebih sederhana, terbatas pada beberapa bentuk saja, seperti bentuk bulat, persegi atau segi empat. Pusat perhatiannya lebih banyak ditekankan pada penggunaan hiasannya yang berwujud aneka gambar (tokoh idola, kartun, dan *manga*), monogram, dan beberapa motif, seperti bunga, hewan, atau alam, menggunakan teknik *printing* dan aplikasi kain. Hiasan atau dekorasi

(*decoration*) bermakna sebagai tambahan yang tidak penting, bahkan tidak perlu, karena dianggap tidak memiliki arti apapun selain fungsinya untuk memperindah atau mempercantik sesuatu (Supangkat, Jim dan Riski A. Zaelani. 2006: xvii). Sementara aplikasi, yang berasal dari bahasa Perancis ‘*appliquer*’, artinya menempelkan, melekatkan, atau memasang potongan kain yang membentuk sebuah gambar yang kemudian ditempel atau dijahitkan di atas sebuah permukaan kain, baik menggunakan tangan atau mesin. Jadi yang dimaksud dengan hiasan berupa aplikasi perca adalah hiasan berwujud kain yang ditempelkan pada permukaan kain yang menjadi bahan dasar tas.

Berikut ini adalah contoh-contoh desain *goodie bag* yang banyak dijumpai di pasaran.



Gambar 2. Model *Goodie Bag* Anak-anak



Gambar 3. Model *Goodie Bag* Orang Dewasa

Pengembangan Desain *Goodie Bag*

Desain *goodie bag* yang trendi, artistik, kreatif, dan estetik dapat meningkatkan kepercayaan diri pemakainya, sekaligus mendongkrak nilai jual

dari *goodie bag* itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Mangunwijaya dalam Sachari dan Sunarya (2001: 160), bahwa karya citra seni desain pada dasarnya harus memperhatikan aspek guna dan citra. Oleh karena itu, dalam memahami nilai estetik karya seni atau desain, kedua aspek tersebut menjadi tolok ukurnya.

Pengembangan desain ini dilakukan sebagai upaya mengatasi keterbatasan desain *goodie bag* bagi orang dewasa. Pengembangan disebut pula dengan rekayasa, merupakan suatu metode untuk menerjemahkan perasaan dan kesan (Ishihara, S. 1995:10). Desain (*design*) adalah rancangan, bentuk, atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan atau rupa suatu produk, sebelum dibuat dan diproduksi. Dengan demikian, yang dimaksud dengan pengembangan desain adalah suatu metode untuk menerjemahkan perasaan dan kesan ke dalam suatu rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu desain yang dituangkan dalam di atas kertas dengan wujud gambar (Basuki dan Soekarno, 2004: 1).

Pengembangan desain *goodie bag* dilakukan sebagai upaya kreatif untuk mengatasi keterbatasan ragam desain *goodie bag* bagi orang dewasa di masyarakat. Pengembangan desain dilakukan dengan berpatokan pada model-model *goodie bag* yang telah ada di pasaran, terutama bentuk dan penerapan hiasannya, sehingga hasil pengembangannya diharapkan dapat tetap diminati oleh masyarakat penggunanya.

Pengembangan desain terdiri dari beberapa tahap, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan pengembangan desain. Observasi lapangan atau media, terutama internet perlu dilakukan sebelum melakukan pengembangan desain, untuk mengamati berbagai model *goodie bag* yang berkembang di pasar saat ini. Hal ini dimaksudkan agar proses pengembangan desain lebih terarah dan menjawab kebutuhan pasar.

Berdasarkan hasil observasi, dipilih beberapa model *goodie bag* yang berkembang di masyarakat untuk dijadikan contoh dalam melakukan pengembangannya.

Pengembangan desain dapat dilakukan secara manual yaitu menggunakan media berupa pensil dan kertas untuk pembuatan desain atau dikerjakan secara digital, dengan menggunakan komputer untuk menghasilkan desain yang lebih bervariasi.

Berikut ini adalah langkah-langkah pengembangan desain *goodie*:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi persiapan alat dan bahan. Alat yang digunakan berupa seperangkat komputer, sedangkan bahannya berupa contoh- contoh model *goodie bag* yang dengan hiasan aplikasi hasil observasi lapangan dan media.

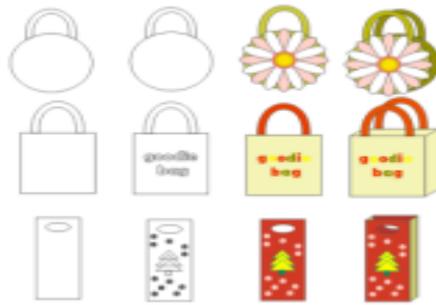
2. Menentukan bentuk dasar *goodie bag*

Dari beberapa contoh model *goodie bag* dipilih tiga desain yang bentuknya mewakili model *goodie bag* yang mendominasi pasar, yaitu bentuk persegi dan bulat.



Gambar 4. Bentuk Dasar *Goodie Bag*

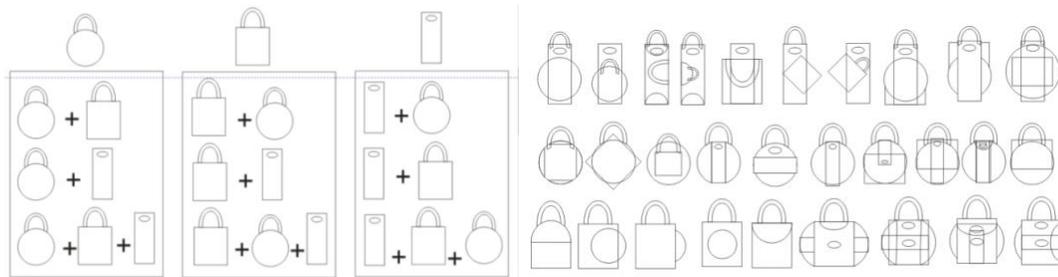
Gambar 5 merupakan langkah-langkah dalam proses mendesain bentuk dasar *goodie bag*, mulai dari menggambar bentuk dasar hingga desain hiasan yang akan dikembangkan.



Gambar 5. Menggambar Bentuk Dasar *Goodie Bag*

3. Pengembangan Bentuk Dasar

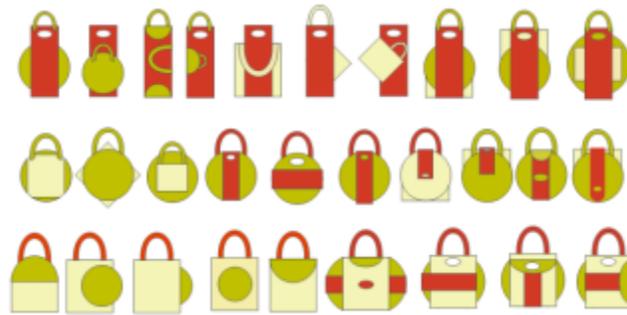
Pengembangan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Namun dalam hal ini pengembangan dilakukan dengan cara menggabungkan ketiga bentuk dasar tas yang telah digambar pada langkah sebelumnya sebagai dasar untuk membuat bentuk-bentuk baru. Sebagai contoh, masing-masing bentuk dikembangkan menjadi 10 bentuk baru. Langkah-langkah pengembangan dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil Penggabungan Bentuk Dasar

4. Penerapan Warna

Proses penerapan warna dilakukan setelah proses merekayasa bentuk dasar, dengan berpedoman pada ketiga warna tas yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan beberapa warna alternative. Hasil penerapan warna pada tas dapat dilihat pada gambar berikut 7.



Gambar 7. Hasil Penerapan Warna *Goodie bag*

5. Penerapan Hiasan pada *Goodie Bag*

Langkah awal yang dilakukan adalah menggambar bentuk dasar ketiga hiasan aplikasi yang berwujud bunga, monogram, dan pohon natal. Selanjutnya adalah bereksperimen dengan penerapan hiasan pada *goodie bag* seperti yang terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. Hasil Penerapan Warna *Goodie bag*

HASIL PENGEMBANGAN DESAIN

Pengembangan desain menghasilkan 30 desain baru dengan model yang lebih *fresh*, unik, lebih menarik, dan lebih kreatif. Dengan demikian, pilihan desain *goodie bag* bagi orang dewasa menjadi semakin bervariasi, terutama dari segi bentuk dan penerapan hiasannya. Untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam, perlu dilakukan eksperimen yang lebih mendalam.

Hasil pengembangan desain *goodie bag* yang berwujud 30 desain baru ini diharapkan dapat menjadi alternative bagi pengembangan desain *goodie bag* dalam usaha atau bisnis *goodie bag* terutama bagi orang dewasa di masyarakat,. Dengan model yang lebih beragam dan unik diharapkan dapat semakin menarik minat pembeli. Di samping itu, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memotivasi para pemula untuk menciptakan desain-desain *goodie bag* yang lebih kreatif, unik, dan estetik, dalam rangka meningkatkan kualitas desain dan nilai ekonomis *goodie bag*, sehingga dapat terus bersaing dengan produk serupa di pasaran.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari hasil tulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan desain dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan desain *goodie bag* bagi orang dewasa.
2. Pengembangan desain ini bertujuan untuk menciptakan desain-desain *goodie bag* baru untuk menambah ragam desain *goodie bag*, khususnya dari segi bentuk maupun penerapan hiasannya, dengan desain yang lebih *fresh*, unik, lebih menarik, lebih bervariasi, dan lebih kreatif dari sebelumnya.
3. Hasil pengembangan desain *goodie bag* bagi orang dewasa ini diharapkan dapat menjadi alternative desain untuk dikembangkan dalam usaha atau bisnis *goodie bag* di masyarakat. Juga sebagai motivasi bagi pemula untuk menciptakan desain-desain *goodie bag* yang lebih kreatif dan berkualitas, sehingga dapat bersaing dengan produk serupa di pasaran.

REFERENSI

Basuki Lanawati, Soekarno. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.

- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutera.
- Elen IR, Margarita. 2013. *Kreasi Foam Art: Goodie Bag*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Haryadi, Nur Kholis dan Edi Tri Hartono. 2013. *Kerajinan Daun Pandan*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.
- Marshall, Jackson, Stanley, Kefgen, dan Touchie Specht. 2004. *Individuality: in Clothing Selection and Personal Appearance*. Sixth Edition. New Jersey: Upper Saddle River.
- Sachari, Agus dan Yan yan Sunarya. 2001. *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Stall Celia, Meadows. 2004. *Know Your: Fashion Accessories*. New York: Fairchild Publications, Inc.
- Supangkat, Jim dan Riski A. Zaelani. 2006. *Ikatan Silang Budaya: Seni Serat Biranul Anas*. Jakarta: Art Fabric bekerjasama dengan KPG.
- Wahana Komputer. 2008. *Aneka Desain Merchandise Kreatif dengan CorelDRAW X4*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ishihara, S., Nagamachi, M., dan Ishihara K.,1995. Neural networks kansei expert system for wrist watch design. <http://id.wikipedia.org/wiki/kansei>, diakses November 2013.

www.unxia.blogspot.com
www.giftcastel.com
www.ecopartytime.com
www.frankfeltbag.com
www.wooden_animal_holder_pack.com
www.ghosthalloweentreatbaga.com
www.minifeltgoodiebags.com