



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10718-10726

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Perancangan *Cat Tote Bag* Multifungsi untuk Mempermudah Mobilitas Pecinta Kucing

Siti Hamida Zahri<sup>1✉</sup>, Adhitya Wisnu Harimurti<sup>2</sup>, Savina Danur Rifdah<sup>3</sup>, Sheila Andita Putri<sup>4</sup>

Universitas Telkom Bandung

Email: [sitihamidazahri@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:sitihamidazahri@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Saat ini seiring dengan meningkatnya orang-orang yang memelihara kucing, maka semakin beragam pula produk-produk yang didesain khusus untuk kucing yang mengakomodir kebutuhan baik itu kucing maupun pemiliknya. Salah satu contohnya adalah tas untuk membawa kucing dan juga kebutuhannya. Jika pemilik kucing ingin membawa kebutuhan pribadi dan juga barang-barang milik kucing, perjalanan mereka menjadi kurang efisien karena harus membawa banyak tas yang berbeda. Totecat merupakan inovasi tas untuk membawa kucing namun memiliki fitur tambahan yaitu sebuah kompartemen khusus untuk menyimpan barang pribadi pemilik kucing. Tujuan yang ingin dicapai adalah menciptakan produk yang dapat mengakomodir kucing serta penyimpanan untuk barang kebutuhan pemilik dan kucingnya berada dalam satu tas sehingga ketika dibawa bepergian pemilik tidak perlu repot membawa banyak tas. Untuk menghasilkan perancangan produk yang tepat, disini kami menggunakan metode SCAMPER yang dapat membantu menghasilkan ide-ide baru untuk produk dengan mengajukan tujuh pertanyaan. Dengan mengkombinasikan antara bentuk *tote bag* dengan fungsi dari *pet cargo* yaitu membawa kucing atau hewan peliharaan. Maka, diharapkan produk ini dapat menjadi solusi bagi pecinta kucing yang ingin bepergian sambil membawa kucing dan barang pribadinya sekaligus namun semuanya sudah berada dalam satu tas saja.

Kata Kunci: *Inovasi, Kucing, Pecinta Kucing, SCAMPER, Tas*

## Abstract

With the increasing number of people owning cats, there is a growing variety of products designed specifically for cats that accommodate the needs of both the cat and its owner. One example is a bag for carrying cats and their necessities. If cat owners want to bring their own belongings as well as their cat's, their journey becomes less efficient because they have to carry many different bags. Totecat is an innovative bag for carrying cats but with an additional feature: a special compartment for storing the cat owner's personal items. The goal is to create a product that can accommodate both the cat and the owner's necessities in one bag so that when traveling, the owner doesn't need to carry multiple bags. To produce the right product design, here we use the SCAMPER method, which can help generate new ideas for products by asking seven questions. By combining the form of a tote bag with the function of a pet cargo, which is to carry cats or pets, it is hoped that this product can be a solution for cat lovers who want to travel while bringing their cat and personal belongings in one bag.

Keywords: *Innovation, Cat, Cat Lover, SCAMPER, Bag*

## PENDAHULUAN

Memelihara hewan termasuk ke dalam kebutuhan tersier yang muncul setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi yaitu bisa dikatakan suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan pribadi. Keterikatan manusia pada hewan seringkali dipengaruhi oleh perpaduan faktor biologis dan kebutuhan akan kasih sayang (Herzog, 2013). Saat ini memang sedang maraknya orang-orang yang memelihara kucing. Menurut survei yang dilakukan oleh Rakuten Insight Global, proporsi pemilik kucing mencapai 47% di Indonesia pada tahun 2021.

Pada era modern ini, banyak anak muda menginginkan tas yang praktis. *Tote Bag* adalah jenis tas dengan dua tali yang bisa digantung di bahu atau dipegang dengan tangan. Biasanya, *tote bag* terbuat dari material kain kanvas. Banyak anak muda tertarik menggunakan totebag karena desainnya yang *up-to-date*.

Kurangnya pengetahuan dan kesadaran pemilik hewan tentang kesejahteraan hewan menyebabkan banyak hewan peliharaan terlantar (Apriani et al., 2018). Merawat sebuah makhluk hidup merupakan komitmen yang besar. Selain harus memenuhi kebutuhan nutrisinya, sebagai pemilik hewan kita juga harus menjaga agar kucing tidak stres dengan cara mengajaknya bermain di dalam maupun di luar ruangan. Ada beberapa pilihan yang bisa digunakan oleh pemilik untuk membawa kucing mereka saat akan ke luar ruangan seperti tas ransel astronot ataupun pet cargo. Selain itu, *owner* kucing juga perlu membawa tas untuk barang-barang dan keperluannya. Jika bepergian membawa dua tas, hal tersebut dirasa kurang efisien mengingat *pet cargo* ataupun tas astronot fungsi dan desainnya hanya

untuk kucing membuat tas tersebut dapat dikatakan terbatas saat pemakaian untuk bepergian.

Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk memberikan sebuah inovasi produk baru dengan menggabungkan dua produk *existing*. Dengan demikian, kita dapat menciptakan sesuatu yang lebih menarik bagi para pecinta kucing dengan menggabungkan fungsi *pet cargo* dan *totebag*. Dimana produk ini didesain khusus untuk para pecinta kucing dan hewan peliharaan kucing mereka sendiri.

## METODE PENELITIAN

SCAMPER adalah sebuah singkatan yang menggambarkan berbagai cara untuk merangsang dan menghasilkan ide-ide baru dalam pembelajaran. Ini mencakup berbagai aspek, termasuk tempat, prosedur, alat, orang, ide, dan bahkan suasana psikologis (Suhartono, Suyanto & Joharman 2016). *Substitute, combined, adapt, modify, put to other use, eliminate, dan reverse/rearrange* merupakan kepanjangan dari SCAMPER (Hawa, 2018).



Gambar 1. Teknik Metode SCAMPER

(sumber: <https://www.mitologiinspira.com/pentingnya-teknik-berpikir-kreatif-creative-thinking-untuk-karyawan/cara-berpikir-kreatif-atau-creative-thinking-untuk-perusahaan-dengan-scamper-1/>)

SCAMPER adalah teknik yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dimana proses kreatif berkembang melalui tahap persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Serrat, 2017). Sehingga metode SCAMPER dapat disimpulkan sebagai sebuah metode untuk menghasilkan ide orisinal berdasarkan pertanyaan-pertanyaan seperti berikut:

### 1. Substitute

Mengganti elemen atau komponen dengan sesuatu yang berbeda. Seperti mengganti bahan atau fitur dengan sesuatu/produk yang baru.

2. Combine

Menggabungkan dua atau lebih elemen menjadi satu. Sehingga kombinasi ini menghasilkan sesuatu yang baru dan menarik.

3. Adapt

Memodifikasi atau mengubah elemen agar cocok dengan tujuan tertentu. Dengan menyesuaikan berbagai pertimbangan sehingga menghasilkan *output* yang lebih baik.

4. Modify

Mengubah elemen dengan cara diperbesar, diperkecil, diubah warnanya, atau diganti bentuknya sehingga menghasilkan *output* yang berbeda namun lebih baik.

5. Put in Another Uses

Memikirkan bagaimana penggunaan alternatif untuk elemen atau produk. Dengan cara mengubah produk di luar tujuan awalnya.

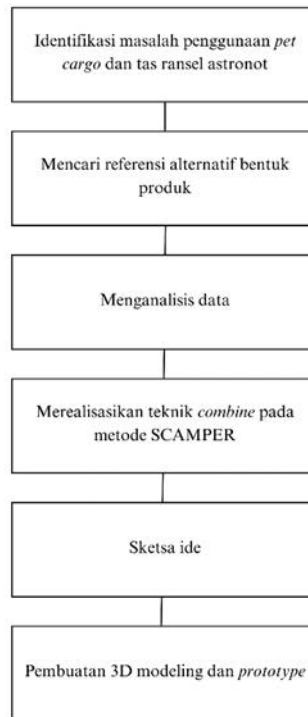
6. Eliminate

Menghapus elemen yang tidak diperlukan dengan mempertimbangkan apa yang dapat dihilangkan sehingga dapat menyederhanakan atau memperbaiki produk.

7. Reverse/Rearrange

Membalikkan elemen atau proses dengan mengubah urutan langkah-langkahnya sehingga menghasilkan *output* yang menarik.

Sebelum memulai rancangan, penulis bertujuan menemukan barang yang sudah ada, seperti tas ransel astronot atau pet cargo. Setelah dianalisa lebih lanjut, teknik *combine* menjadi pilihan pada metode SCAMPER, dan langkah selanjutnya adalah membuat sketsa. Metode SCAMPER menghasilkan alur proses perancangan yang sesuai dengan diagram di bawah ini.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk existing yang diambil sebagai dasar perancangan ini adalah *tote bag*, *pet cargo*, dan/atau tas ransel astronot. Setelah menganalisa produk tersebut penulis menerapkan teknik *combine* pada metode SCAMPER untuk menghasilkan produk yang baru dan inovatif. Hasil sketsa yang didapat sebagai berikut



Gambar 2. Hasil Sketsa

Adapun dengan menggunakan bahan kain yang lebih fleksibel dan desain yang kokoh, *tote bag* ini akan menjadi pilihan yang praktis dan fungsional bagi pemilik kucing. Sketsa di atas mengusulkan penggunaan akronim SCAMPER untuk menggabungkan bentuk *tote bag* yang *trendy* dengan fungsi *pet cargo* atau ransel astronot yang berfungsi sebagai tempat membawa kucing. Selain itu, bahan yang digunakan juga diubah dari ABS dan *Transparent PC* menjadi bahan *tote bag* biasa yang lebih fleksibel dan mudah dibentuk, serta tahan terhadap air. *Tote bag* pada sketsa ini didesain dengan pinggiran yang kokoh sehingga dapat berdiri dengan baik, bahkan tanpa ada barang di dalamnya.



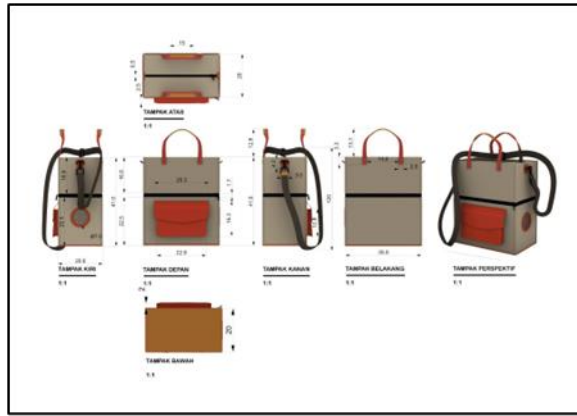
Gambar 3. Hasil 3D *Render* Totecat

Sehubungan dengan hasil 3D *render* diatas terdapat deskripsi, fungsi, dan inovasi produk dimulai dari bentuknya yang diambil dari bentuk asli *tote bag*. Pada tas ini, material yang digunakan tetap dipertahankan yaitu kanvas supaya memperlihatkan gaya yang *trendy*. Hanya saja pada produk ini dilakukan peng-*upgrade*-an material menjadi kanvas *waterproof*. Totecat sendiri menggunakan *pallette* warna yang menggambarkan keceriaan, santai, bersemangat, namun tetap hangat seperti warna merah muda, biru, kuning, merah, dan oranye. Karena psikologis manusia tidak hanya dapat dipengaruhi oleh warna, tetapi pemberian makna sifat dan kesan bahkan fungsi dari suatu produk (Zharandont, 2015). Sebuah produk akan dianggap gagal apabila penggunaan warnanya tidak sesuai dengan *image* produk dan targetnya. Bersamaan dengan target dari tas ini adalah remaja hingga dewasa sehingga dapat dikatakan pemilihan warna di atas dapat digunakan baik perempuan maupun laki-laki (*unisex*). Selain itu, dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan menghibur bagi penggunanya.



Gambar 4. Pilihan Warna Totecat

Karena fungsinya sudah beralih menjadi tas untuk kucing, maka desain *tote bag* yang awalnya berdimensi kurang lebih 10 cm diubah lebarnya menjadi 20,6 cm agar dapat menampung kucing. Dengan gambar dimensi sebagai berikut



Gambar 5. Dimensi Produk

Konsep tas ini dapat dikatakan inovatif karena menggabungkan dua fungsi yang berbeda dalam satu desain. Menggabungkan desain yang kokoh, nantinya tas ini akan menjadi pilihan yang praktis dan fungsional bagi pemilik kucing. Tas kucing ini mempunyai keunggulan dari tas lainnya di pasaran. Pada umumnya tas kucing hanya diperuntukkan kepada kucing saja tanpa ada tambahan fungsi untuk pemilik kucing nya itu sendiri. Hal ini mengakibatkan pemilik kucing harus membawa tas tambahan untuk membawa barangnya sendiri. Merujuk pada gambar dimensi produk diatas menunjukkan bahwa totebag tersebut memiliki 2 fungsi, yaitu pada bagian atas tas dengan dimensi 35 x 20,6 x 16,6 cm diperuntukkan kepada pemilik kucing agar dapat membawa barang bawaannya, snack ataupun mainan dari kucing. Selain itu, desain bagian bawah dengan dimensi 35 x 20,6 x 22,5 cm hanya dapat digunakan untuk membawa kucing hingga usia maksimal 3 bulan. Selain usia, berat badan kucing juga bisa dijadikan pertimbangan.



Gambar 6. Ilustrasi Pemakaian Bagian Bawah Tas

Karakteristik sistem operasional pada tas ini mempunyai keunikan tersendiri, adanya aksesoris resleting di bagian tengah totebag difungsikan untuk membuka sisi atas yang beroperasi untuk memasukan kucing pada bagian bawah totebag. Selain berfungsi untuk membuka sisi atas pada totebag resleting sendiri dapat dilepaskan total untuk memisahkan

bagian bawah dan atas dari tas. Dikarenakan resleting berada diantara bagian atas dan bawah dan mengelilingi seluruh dimensi tas. Sehingga diharapkan pemilik kucing tetap dapat memakai bagian atas totecat untuk kebutuhan sehari-hari walaupun tidak membawa kucingnya.



Gambar 7. Tampak Produk Lepas Total



Gambar 8. Tampak Samping dan Atas Produk



Gambar 9. Tampak Perspektif Produk

## SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan produk totecat yang merupakan inovasi baru dengan menggabungkan bentuk sebuah totebag dengan fungsi dari pet cargo dan tas ransel astronot. Dengan pilihan *pallette* warna yang ceria, santai, dan bersemangat diharapkan mampu memberikan kesan yang menyenangkan dan menghibur. Dengan menggunakan bahan juga bentuk yang sama dari *tote bag* dan menambahkan fungsinya, kita dapat menghasilkan produk yang lebih inovatif. Sehingga para pecinta kucing akan lebih praktis dalam membawa barang-barang

mereka, perlengkapan kucing beserta kucingnya dengan hanya membawa satu tas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Apriani AB, Halim Y, Yulius. 2018. Perancangan iklan layanan masyarakat kesejahteraan hewan peliharaan. *Jurnal Seni, Desain dan Budaya* 3(1). <http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v3i1.376>.
- Hawa, S. (2018). Pemanfaatan Metode SCAMPER Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Herzog, H. (2013). The Animal Studies Repository From the Selected Works of Why Do Human Friends (But Not Pets) Make People Live Longer? *Animal Studies Repository*. <https://works.bepress.com/harold-herzog/56/>
- Santika, E. F. (2023). *databoks. From Katadata Media Network*: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/24/kucing-jadi-hewan-peliharaan-warga-ri-terbanyak-menurut-rakuten-insight>
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER Technique. *Dalam Knowledge Solutions* (hlm. 311–314). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9\\_33](https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9_33)
- Suhartono, Suyanto, I., Ngatman., & Joharman. (2016). Penggunaan teknik scamper dengan pendekatan saintifik dalam peningkatan kompetensi menulis ilmiah guru SD di kecamatan kebumen. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan. Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN* (591-600).
- Zharandont, P. (2015). PENGARUH WARNA BAGI SUATU PRODUK DAN PSIKOLOGIS MANUSIA.