

PERANCANGAN TAS KONSER UNTUK KOMUNITAS K-POPERS

Diajeng Dara Ayu Ikhtiarawati¹, Terbit Setya Pambudi² dan Dandi Yunidar³

^{1,2,3} *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
diajenqdaraayu@student.telkomuniversity.ac.id, sunsignterbit@telkomuniversity.ac.id,
dandiyunidar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendesain tas konser yang ideal untuk komunitas berkelanjutan K-Popers dengan mempertimbangkan aspek desain, kebutuhan, dan studi aktivitas penggemar K-Popers. Berdasarkan temuan ini, Penelitian ini mengusulkan desain tas konser khusus dengan fitur-fitur berikut: dimensi 20x25x8 cm, berbahan PVC (luar), sintetis (*strap*), dan nilon, transparansi untuk memudahkan pemeriksaan keamanan, slot khusus untuk *lightstick*, kompartemen yang memadai, dan tali yang dapat disesuaikan. Desain ini diharapkan dapat mengatasi kekurangan tas konser saat ini dan memberikan pengalaman yang lebih nyaman dan menyenangkan bagi para penonton konser. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk analisis data, desain awal, evaluasi, dan pengembangan tas. Metode penelitian ini menerapkan metode campuran, yang merupakan kombinasi dari metode kuantitatif dan kualitatif. Proses perancangan penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan produk yang inovatif dan berkelanjutan yang memenuhi kebutuhan komunitas K-Popers.

Kata kunci: tas konser, komunitas berkelanjutan K-Popers, desain berkelanjutan, K-Pop, penggemar K-Popers

Abstract : *The study aims to design a concert bag that is ideal for a sustainable K-Popers community by considering design aspects, needs, and activities of K-popers fans. Based on these findings, the study proposes a specialized concert bag design with the following features: dimensions 20x25x8 cm, PVC material (outer), synthetic (strap), and nylon, transparency to facilitate security checks, special slot for lightstick, adequate compartments, and customizable ropes. This design is expected to overcome the current shortage of concert bags and provide a more comfortable and enjoyable experience for concert viewers. This research method applies mixed methods, which is a combination of quantitative and qualitative methods. The design process for this research uses a User Centered Design (UCD) approach to understand user needs and preferences. Data analysis involves descriptive, and qualitative analysis to understand user needs and preferences. This research is expected to contribute to the development of innovative and sustainable products that meet the needs of the K-Popers community.*

Keywords: *concert bag, K-Popers sustainable community, sustainable design, K-Pop, K-Popers fan*

PENDAHULUAN

Komunitas berkelanjutan K-Popers merupakan fenomena yang muncul sebagai hasil dari penggemar musik dan budaya Korea yang memiliki komitmen jangka panjang terhadap industri hiburan Korea Selatan. Menurut penelitian oleh Hilaliyah (2020) komunitas berkelanjutan K-Popers dapat didefinisikan sebagai kelompok individu yang secara aktif terlibat dalam mendukung artis dan grup musik K-Pop tidak hanya sebagai penggemar biasa, tetapi juga sebagai bagian dari gerakan sosial yang berfokus pada keberlanjutan. K-pop telah berkembang menjadi industri budaya yang sangat besar berasal dari efek globalisasi, yang berkaitan dengan banyak aspek kehidupan sehari-hari yang dinikmati oleh para penggemar, dari musik, *superstar* hingga *fashion* (Soraya, 2013).

Menurut artikel Prambors (2023) Indonesia telah menjadi Negara pertama di Dunia yang memiliki penggemar K-Popers terbanyak pada tahun 2023, lalu disusul oleh Filipina, Korea Selatan, Thailand dan Amerika Serikat. Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh *Katadata Insight Center* (KIC) dan *Zigi.id* pada Juni 2022, sekitar 22,7% dari responden Indonesia mengklaim diri sebagai penggemar K-Popers. Jumlah ini setara dengan sekitar 59,2 juta orang di Indonesia yang tertarik dengan budaya dan musik K-Pop. Survei ini melibatkan responden dari berbagai wilayah di Indonesia, namun sebagian besar responden terpusat di Pulau Jawa (Ahdiat, 2022).

Dengan pesatnya pertumbuhan komunitas K-Popers di Indonesia, terdapat banyak potensi untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka (Hilaliyah, 2020). Komunitas K-Popers sangat aktif dan beragam dalam aktivitasnya. K-Popers adalah kelompok yang sangat berdedikasi dan mereka cenderung membawa banyak barang saat menghadiri konser untuk merasakan pengalaman yang lebih lengkap. Namun, hal tersebut sering terlupakan. K-Popers biasanya membawa barang-barang favorit mereka, seperti *lightstick* resmi dari grup idol kesayangan, slogan atau *handbanner*,

photocard, kipas angin *mini*, dll. Saat ini, kendala utama yang dihadapi oleh komunitas K- Poppers adalah kurangnya tas yang memadai untuk membawa barang-barang kebutuhan mereka. Banyak dari tas-tas yang dijual di pasaran tidak memiliki slot tambahan untuk *lightstick* atau sistem yang dapat mengakomodasi kebutuhan spesifik mereka, sehingga dapat mengganggu pengalaman konser maupun kegiatan lain dari komunitas tersebut. Adapun aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh penyelenggara konser K-Pop tentang ketentuan tas bawaan yang diperbolehkan saat berada di dalam area konser. Aturan tersebut antara lain, diwajibkan untuk memakai tas berbahan PVC atau tas transparan dan dilarang untuk membawa tas berukuran besar (*oversized*). Fenomena ini menciptakan kebutuhan yang belum sepenuhnya terpenuhi di pasar. Tas yang dirancang dengan perhatian pada kebutuhan ini memiliki potensi untuk menjadi solusi yang signifikan dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi komunitas K-Poppers.

Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi pada komunitas K- Poppers, maka penelitian ini akan berfokus pada perancangan tas yang sesuai dengan kebutuhan komunitas K-Poppers, seperti *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. yang dapat mengakomodasi, menyimpan, dan mengorganisir barang-barang bawaan tersebut. Desain tas ini akan didesain untuk memiliki slot *lightstick*, memiliki kompartemen untuk barang-barang pendukung lain dan diintegrasikan dengan *strap 3-in-1* yang dapat digunakan sebagai *sling bag*, *hand bag* atau *backpack*. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi aktivitas untuk memperoleh data informasi secara langsung pada komunitas K-Poppers saat menonton konser dan menghadiri kegiatan komunitas lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Pilihan metode penelitian ini menerapkan metode campuran atau *mix method*, yang merupakan kombinasi dari metode kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif akan menggunakan kuisioner untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap produk yang akan dikembangkan. Sementara itu, pendekatan kualitatif meliputi wawancara mendalam dan observasi untuk memahami lebih baik kebutuhan dan keinginan komunitas K-Popers. Penggabungan metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang elemen praktis dan emosional yang diinginkan oleh pengguna.

Metode Penggalan Data

Tabel 1 Metode Penggalan Data

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Observasi, pengamatan secara terstruktur dan langsung terhadap perilaku dan aktivitas penggemar K-Kopers.	Mengamati cara pengguna menggunakan tas selama konser K-pop	Daftar Observasi dari data kuantitatif maupun kualitatif.
2	Wawancara, proses mengumpulkan data dengan melakukan kegiatan tanya jawab terhadap para pengguna tas K- pop & staff penyelenggara konser K-Pop	Memahami kebutuhan dan preferensi penggemar K- pop Preferensi desain tas komunitas K-Popers terkait tas konser.	Daftar Pertanyaan dan daftar hasil pertanyaan.

3	Survey dengan memanfaatkan Kuesioner	Menganalisis data kuantitatif dari kuesioner untuk mendapatkan gambaran umum dan tingkat kepuasan pengguna K-Popers.	Kuesioner
---	--------------------------------------	--	-----------

Sumber : Dokumentasi Penulis

Metode Perancangan

Metode perancangan desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)*, di mana metode yang diimplementasikan dalam perancangan desain berfokus pada kebutuhan pengguna. Pada umumnya proses pendekatan UCD memiliki 4 tahapan, yaitu menentukan konteks penggunaan (*Specify the Context Use*), menentukan kebutuhan pengguna (*Specify User Requirements*), membuat desain solusi (*Design Solutions*), dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna (*Evaluate Designs Against User Requirements*).

Tabel 2 Metode Perancangan

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Memahami Studi Kebutuhan Pengguna	Memahami konteks penggunaan tas, siapa yang akan mememanfaatkannya, dan kebutuhan apa yang akan terpenuhi melalui penggunaan tas.	Notes Handphone, Laptop

2	Membuat 5W+1H	Menganalisis inti pokok dari sebuah permasalahan perancangan produk yang akan dirancang.	<i>Notes Handphone, Laptop</i>
3	Membuat <i>Mind Mapping</i>	Menemukan ide dari perancangan.	Laptop
4	Membuat TOR (<i>Term Of Rerence</i>)	Membuat kerangka acuan pada produk yang akan dirancang.	Laptop
5	Membuat <i>Moodboard</i> dan <i>Imageboard</i>	Mengidentifikasi gambaran dan juga batasan pada perancangan produk.	<i>Handphone, Laptop</i>
6	Eksplorasi Material	Menganalisis dan menentukan jenis-jenis material yang akan sesuai pada kebutuhan perancangan produk.	Laptop
7	Desain Awal Sesuai Kebutuhan dan Permasalahan Yang Dihadapi Pengguna Tas K-pop	Membuat rancangan awal desain tas yang menyesuaikan kebutuhan pengguna.	lpad

7	Menentukan Sketsa Final dan Pembuatan Sketsa 3D	Menentukan sketsa final yang akan digunakan dalam perancangan produk dalam bentuk 3D.	Laptop
9	Pembuatan Produk Prototype	Melakukan perancangan produk hingga menjadi tas.	
10	Revisi Produk Prototype	Menganalisis dan menentukan apa saja yang ingin diperbaiki dan direvisi dari tas yang sudah dirancang.	<i>Notes Handphone</i>
11	<i>Testing</i> Produk Final	Melakukan uji coba pada produk final kepada pengguna agar mengetahui tingkat kesesuaian produk terhadap tujuan perancangan	<i>Notes handphone,</i> produk final
12	Validasi	Melakukan validasi terhadap hasil uji coba produk final yang telah dilakukan, sehingga kualitas produk menjadi lebih baik.	<i>Notes hanphone,</i> produk final

Sumber : Dokumentasi Penulis

HASIL DAN DISKUSI

Studi Aktivitas

Tabel 3 Timeline Aktivitas Pengguna

Waktu	Durasi	Kegiatan	Permasalahan
Sebelum konser	1-2 jam	Memilih tas, memasukkan barang-barang (tisu, <i>make up</i> , <i>lightstick</i> , dompet, <i>photocard</i> holder, parfume, obat-obatan, ponsel, <i>powerbank</i>)	Tas terlalu besar/kecil, sulit memilih barang yang harus dibawa
Menuju venue	30 menit – 1 jam	Membawa tas, pemeriksaan keamanan (barang yang diperiksa : parfume (botol kaca), tripod, kamera profesional, barang berbahaya)	Barang-barang tertentu perlu dikeluarkan dari tas
Di dalam venue	2-4 jam	Mengambil barang dari tas (ponsel, <i>lightstick</i> , <i>powerbank</i>), pergi ke toilet (tisu, <i>make up</i> etc).	Sulit menemukan barang, tas dapat kotor/basah
Pulang	1 jam	Membawa tas, membeli merchandise (mengeluarkan dompet untuk bertransaksi dengan penjual)	Tas penuh, barang tertinggal

Sumber : Dokumentasi Penulis

Tabel 4 Kegiatan dan Permasalahan Pengguna

Kegiatan	Permasalahan
Memilih tas	Tas terlalu besar/kecil, tidak sesuai dengan kebutuhan
Memasukkan barang-barang	Sulit menemukan barang, barang tertinggal
Membawa tas	Tas terlalu besar/kecil, tidak nyaman dibawa

Pemeriksaan keamanan	Barang-barang tertentu perlu dikeluarkan dari tas, ribet (barang eletronik pro, barang berbahaya seperti pisau dll, makanan/minuman)
Mengambil	Sulit menemukan barang, memakan waktu

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penelitian aktivitas yang dilakukan menunjukkan bahwa penggemar K-Popers sering kali menghadapi beberapa permasalahan yang signifikan saat membawa tas ke konser. Salah satu permasalahan utama adalah kebingungan dalam memilih tas yang sesuai dengan kebutuhan. Beberapa penggemar K-Popers mungkin memilih tas yang terlalu besar atau terlalu kecil, yang tidak hanya mengganggu kenyamanan namun juga sulit untuk dibawa selama konser. Selain itu, saat memasukkan barang-barang ke dalam tas, penggemar K-Popers sering mengalami kesulitan dalam menemukan barang yang mereka butuhkan, bahkan barang bisa saja tertinggal karena ketidakorganisasian dalam tas tersebut (Saputra, 2022).

Studi Kebutuhan

Tabel 5 Kebutuhan Pengguna

Permasalahan	Kebutuhan	Solusi	Aspek Desain
Ukuran tas yang besar dan kecil	Tas yang mudah dibawa dan tidak memberatkan	- Ukuran tas yang pas dan sesuai dengan kebutuhan	- Ergonomis
		- Material tas yang ringan	- Portabilitas
Kurangnya kompartemen	Kompartemen untuk menyimpan barang-barang dengan rapi	- Banyak kompartemen dan kantong dengan fungsi yang berbeda	- Fungsionalitas

		- Sistem organisasi yang baik	- Kompartemenisasi
Kesulitan akses kebarang penting	Akses mudah ke barang-barang penting seperti <i>lightstick</i> , powerbank atau ponsel	- Kompartemen khusus untuk barang penting	- Aksesibilitas
		- Desain pembukaan yang mudah	- Kemudahan penggunaan
Bahan tas yang mudah kotor dan basah	Bahan tas yang tahan air dan tahan kotor	- Material tas yang tahan air dan mudah dibersihkan	- Ketahanan
		- Perlindungan terhadap cuaca buruk	- Daya tahan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Aspek Desain

Tabel 6 Aspek Desain Perancangan

Aspek Desain	Parameter	Deskripsi
Ukuran	- Berukuran 20x25x8 cm (sesuai dengan aturan)	Ukuran tas dapat yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan jumlah barang bawaan.
Kompartemen	- Kompartemen utama untuk menyimpan barang besar - Kompartemen untuk menyimpan barang-barang penting seperti <i>lightstick</i> , ponsel dan powerbank	Kompartemen yang terorganisir dengan baik akan membantu pengguna menemukan barang-barang mereka dengan mudah.

Material	<ul style="list-style-type: none"> - Bahan utama : PVC - Lapisan luar: Nilon - Tali bahu: Sintetis (ringan dan dapat disesuaikan panjangnya) 	Penggunaan bahan yang ringan, tahan air dan tahan lama akan meningkatkan kenyamanan pengguna dan melindungi barang-barang bawaan.
Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> - Desain pembukaan yang intuitif - Kompartemen mudah dijangkau 	Akses yang mudah terhadap kompartemen penting akan membantu pengguna mengambil barang-barang mereka dengan cepat.

Sumber : Dokumentasi Penulis

Berdasarkan hasil studi aktivitas, studi kebutuhan dan aspek desain yang telah dijabarkan sebelumnya, beberapa rekomendasi desain tas konser dapat disusun untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Dalam menghadapi tantangan perancangan tas konser, perlu juga untuk melakukan uji coba dan literasi desain secara terus-menerus. Melibatkan pengguna secara aktif dalam proses desain dan memperhatikan umpan balik mereka akan membantu memastikan bahwa desain tas konser yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna.

TOR (Term of Reference)

Deskripsi Produk (Product Description)

Produk yang didesain berupa tas PVC yang memadai agar dapat mengakomodasi kebutuhan perlengkapan saat menonton konser K-Pop. Produk dibuat untuk meningkatkan aksesibilitas barang-barang bawaan dalam tas dengan merancang tas yang memiliki fitur slot-slot khusus *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. yang dapat mengorganisir dan menyimpan barang-barang bawaan tersebut. Dengan demikian, tujuan ini adalah mengatasi kendala yang seringkali dihadapi oleh penggemar K-popers saat menonton konser. Dalam perancangan ini, tas PVC dibuat khusus untuk para

penggemar komunitas K-Popers, terutama para penggemar K-Popers yang aktif mengikuti konser dan kegiatan komunitas K-popers.

Spesifikasi Ukuran:

1. Dimensi 20x25x08 cm
2. Panjang tali 130 cm

Pertimbangan Desain (*Design Considerations*)

1. Konsep desain bagian transparan pada bagian tertentu sehingga dapat membantu para staff untuk mengurangi potensi antrian panjang saat pemeriksaan keamanan saat ingin memasuki venue.
2. Tas PVC ini dibuat dengan banyak kompartemen penyimpanan barang- barang keperluan penggemar K-pop seperti *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll.
3. Terdapat tempat penyimpanan khusus *lightstick*.
4. Terdapat strap yang adjustable sehingga memudahkan pengguna dalam pengaplikasian, dapat digunakan sebagai *sling bag*, *hand bag* atau *backpack*.
5. Material yang digunakan bersifat waterproof agar menjaga barang bawaan tetap bersih dan terhindar dari basah meskipun cuaca buruk.

Batasan Desain (*Design Constraints*)

1. Target konsumen produk ialah perempuan dan laki-laki penggemar K-Pop berusia 13 tahun hingga orang dewasa berusia 30 tahun.
2. Ukuran produk paling besar hanya berukuran maksimal 20x30 cm.
3. Produk disesuaikan untuk setiap kebutuhan perlengkapan konser seperti *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. terutama untuk mengakomodasi, tempat penyimpanan yang aman dan mengorganisir seluruh kebutuhan perlengkapan konser tersebut.
4. Material yang digunakan yaitu PVC, sintetis, dan *polyester lining*.

- 5. Terdapat aksesoris metal *ring D*, metal *hook*, YKK *puller*, metal *adjuster*, *brass button*, *ring kaitan*, *ring jalan*, *velcro*, karet elastis, tali elastis, *stopper* tali, dan penutup tali.

Design

Moodboard



Gambar 1 Moodboard

Sumber : Dokumentasi Pribadi, (2024)

Desain Final Produk



Gambar 2 Sketsa Desain Final

Sumber : Dokumentasi Pribadi, (2024)

Gambar Teknik Produk



Gambar 5 Uji Coba Produk oleh Pengguna
Sumber : Dokumentasi Pribadi, (2024)

Berdasarkan uji coba produk yang telah dilakukan, hasil validasi yang telah didapatkan dari staff penyelenggara konser K-Pop dan pengguna, sebagai berikut :

Tabel 7 Hasil Validasi dari Staff Penyelenggara Konser K-Pop

No.	Instrumen Penilaian	Abdullah
1.	Kesesuaian dengan tujuan perancangan	5
2.	Kelayakan bentuk, ukuran dan kekuatan tas	5
3.	Kesesuaian komponen tas dengan konsep desain tas	5
4.	Kesesuaian kebutuhan perlengkapan barang dengan rancangan tas	5
5.	Kenyamanan dalam penggunaan tas	4
6.	Kemudahan dalam penggunaan tas	5
7.	Keamanan produk saat digunakan	4
8.	Ketahanan produk saat terkena air	5
9.	Daya tarik visual	4
10.	Daya tarik untuk membeli tas	4
11.	Kerapihan tas	5
Jumlah Skor		51
Rata-rata Skor		4,63

Kesimpulan	Layak digunakan, tidak perlu revisi
------------	-------------------------------------

Sumber : Dokumentasi Pribadi, (2024)

Tabel 8 Hasil Validasi dari Para Pengguna

No.	Instrumen Penilaian	Rata-Rata skor
1.	Kesesuaian dengan tujuan perancangan	5
2.	Kelayakan bentuk, ukuran dan kekuatan tas	4,8
3.	Kesesuaian komponen tas dengan konsep desain tas	4,8
4.	Kesesuaian kebutuhan perlengkapan barang dengan rancangan tas	5
5.	Kenyamanan dalam penggunaan tas	4,2
6.	Kemudahan dalam penggunaan tas	4,6
7.	Keamanan produk saat digunakan	4,4
8.	Ketahanan produk saat terkena air	4,8
9.	Daya tarik visual	4,4
10.	Daya tarik untuk membeli tas	4,8
11.	Kerapihan tas	4,6
Jumlah Skor		51,4
Rata-rata Skor		4,67

Sumber : Dokumentasi Pribadi, (2024)

KESIMPULAN

Perancangan produk tas ini pada dasarnya untuk memenuhi kebutuhan komunitas K-Popers saat menonton konser merupakan suatu proses yang memerlukan pemahaman mendalam akan kebutuhan dan preferensi penggemar tersebut. Dalam perancangan ini tas harus mampu menampung berbagai barang bawaan yang diperlukan selama konser, mulai dari *lightstick* resmi dari grup idol

kesayangan, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. Penelitian ini mengusulkan desain tas konser khusus dengan fitur untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna. Dimensi yang ideal dari tas ini, 20x25x8 cm, cukup besar untuk menyimpan perlengkapan konser penting tanpa membebani pengguna. Untuk membuat tas kuat dan tahan lama, bahan yang digunakan dipilih dengan hati-hati. Tas memiliki lapisan PVC di luar, tali kulit imitasi, dan furing poliester di dalamnya. Tas transparan yang memudahkan pemeriksaan keamanan, mengurangi waktu antrian saat masuk ke venue. Selain itu, tas ini memiliki tempat khusus untuk *lightstick*, sehingga orang dapat mengambilnya tanpa mencari di dalam tas. Tali yang dapat disesuaikan juga membuatnya lebih fleksibel saat digunakan karena memungkinkan pengguna menyesuaikan panjangnya sesuai dengan preferensi *fashion* mereka. Tas konser ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan penonton. Selain itu, tas ini menawarkan solusi praktis untuk masalah yang sering dihadapi penonton saat menghadiri konser.

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, saran yang telah didapat untuk pengembangan desain tas kedepannya ialah menambah variasi warna pada desain tas, mempertimbangkan penambahan fitur untuk meningkatkan fungsionalitas tas, tawarkan variasi desain & pilihan bahan untuk memenuhi kebutuhan serta preferensi pengguna yang beragam, dan mempertimbangkan untuk memberikan identitas pada setiap produk agar tidak tertukar kepemilikan dengan produk tas yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdiat, A. (2022). *K-Pop vs K-Drama, Mana yang Penggemarnya Lebih Banyak?*
Katadata.Co.Id.<https://databoks.katadata.co.id/index.php/datapu>

blish/2022/07/24/k-pop-vs-k-drama-mana-yang-penggemarnya-lebih-banyak

Anwar, C. R. (n.d.). Mahasiswa Dan Kpop . Studi Interaksi Simbolik K-Popers di Makasar.

Goria, M. (2022). New Technology Changing the Face of PVC-Free.

Hilaliyah, Z. (2020). *FENOMENA K-POP SEBAGAI KONSUMSI BUDAYA POPULER*.

Kartini, S. A., Azhar, H., & Ramawisari, I. (2024). Perancangan Tote Bag Untuk Mahasiswa Desain Produk Dengan Pendekatan Aspek Ergonomi. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).

Kumparan. (2023). Tas PVC Konser dan Tips

Kurniawan, B. D., & Tristiyono, B. (2019). Studi kebutuhan desain berdasarkan riset konsumen pada produk tas sekolah siswa sma dalam rangka menentukan design requirement and objective (DR&O). *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(1), 34-39.

Lestari, F., Susanto, M. R., Susanto, D., Sugiyamin, S., & Barriah, I. Q. (2022). Aplikasi Teknik Ecoprint Pada Media Kulit Dalam Pembuatan Tas Fashion Wanita Dalam Konteks Liminalitas. *JSRW (Jurnal Seni Rupa Warna)*, 10(1), 102-113.

Maharani, F. T. (2021). Peningkatan Pengetahuan Ergonomi Terhadap Pembuat Konveksi Tas. *AS-SYIFA : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Kesehatan Masyarakat*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.24853/assyifa.1.2.95-100>

Nanda, E. (2024). Jadwal Lengkap Konser KPop-Fan Meeting Artis Korea Di Indonesia 2024. *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/korea/knews/erfah-nanda-2/jadwal-konser-kpop-dan-fan-meeting-korea-di-indonesia-2024?page=all>. Diakses 25 Juli 2024)

- Nursyafitri, R., & Waskito, M. (2022). *Perancangan Tas Khusus untuk Penggemar K-POP*.
- Nursyafitri, R., & Waskito, M. A. (2021). Perancangan Tas Khusus untuk Penggemar K-POP saat Mengunjungi Konser K-POP. *Jurnal Desain Indonesia*, 3(2), 38-47.
- Oktavia, E. A., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). Perancangan Beauty Case Carmella Untuk Mua Yang Bekerja Di Luar Studio. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Pambudi, T. S., Arliando2, P., & Muttaqin, T. Z. (2022). Perancangan Tas Modular Sebagai Produk Eco Lifestyle. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 559. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39752>
- Poetri, M. R., Ikma C. R., & Nazrina Z. (2014). Perilaku Konsumtif Remaja Perempuan Terhadap Trend Fashion Korea Di Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Sosiologi*, 1(3), 1–12.
- Priyoga, I. (2010). *Desain Berkelanjutan (Sustainable Design)*.
- Putri, A. F. (2021). Perancangan Produk Fashion Tas Sebagai Kebutuhan Fans K-Pop.
- Rahayu, M. I., Putra, E. S., & Ismail, D. (2023, August). Perancangan Tas Anyam Untuk Fasilitas Lightstick NCT Saat Konser. In *SERENADE: Seminar on Research and Innovation of Art and Design* (Vol. 2, No. 1, pp. 241-248).
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Riyanto, D. Y., Budiarto, H., & Mahmud, F. F. (2019). Pengembangan Desain Produk Tas Kuliah Yang Efisien Bagi Mahasiswa Desain Di Stikom Surabaya. *AndraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 1(1), 7–14.

- Rizani, N. C., & Satria, A. (2013). Identifikasi Kebutuhan pelanggan dalam perancangan dan pengembangan konsep tas backpack yang ergonomis dan multifungsi. *Jurnal Teknik Industri*, 3(1).
- RO, G. L. (2021). Menjamurnya Pengaruh K-Pop Di Kancah International Dan Merk Global.
- Saputra, A. H. D. (2022). *Redesain Tas Laptop Multifungsi (Portable Bag) Yang Ergonomis Guna Meningkatkan Mobilitas Penggunaanya Dengan Metode Value Engineering*.
- Suminto, S. (2017). Ecobrick: solusi cerdas dan kreatif untuk mengatasi sampah plastik.
- Suprpto. (2015). *Buku Pintar Framework Yii*. Mediakom.
- Yunidar, D., & Majid, A. Z. A. (2022). Association rule mining: Design of product customization systems in user preference context. *Embracing the Future: Creative Industries for Environment and Advanced Society 5.0 in a Post-Pandemic Era*, 91–94. <https://doi.org/10.1201/9781003263135-18>