

Pengolahan Limbah Tas Belanja Bekas Menjadi Bahan Dasar Pembuatan Produk Dekorasi

Michelle Rosaline Hartanto¹, Rachellia Yunike Gisella²
^{1,2}Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
E-mail : 1michellerosalinehartanto@gmail.com, 2gisella.rachellia20@gmail.com

Abstrak

Sampah merupakan permasalahan lingkungan yang tidak pernah terselesaikan tidak terkecuali di Bali yang merupakan pulau yang cukup di kenal secara luas. Bali adalah pulau yang selalu menjadi tujuan pariwisata, sehingga sangat penting untuk dijaga kebersihannya. Dengan bantuan pemerintah dan Kerjasama masyarakat, Bali dapat menjadi pulau yang terjaga kelestarian lingkungan dan budayanya. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu pemerintah serta mendukung pengrajin rajut dalam mengolah limbah yang ada disekitar terutama limbah tas belanja. Metode yang digunakan adalah lima tahap dari Design Thinking, yaitu *prototype*, *define*, *test*, *emphatize*, dan *ideate*. Melalui tahap tersebut, dihasilkan suatu produk dekorasi rumah berbahan utama limbah tas belanja, dengan desain yang dibuat lebih menarik untuk menarik perhatian pembeli. Produk dekorasi rumah yang dihasilkan berupa tempat tisu, alas gelas, dan lampu tidur. Kesimpulan dari hasil perancangan adalah, tas belanja bekas dapat diolah kembali menjadi barang/produk yang lebih berguna dan memiliki nilai jual, sehingga dapat dijadikan sebagai suatu ide usaha serta tetap menjaga lingkungan tetap bersih.

Kata kunci : daur ulang, limbah, *home decor*

Abstract

Garbage is an environmental problem that has never been resolved, including Bali, which is an island that is quite widely known. Bali is an island that has always been a tourism destination, so it is very important to keep it clean. With the help of the government and community cooperation, Bali can become an island that preserves its environment and culture. The purpose of this design is to help the government and support knitting craftsmen in processing waste that is around, especially shopping bag waste. The method used is five stages of Design Thinking, namely prototype, define, test, emphatize, and ideate. Through this stage, a home decor product made from shopping bag waste is produced, with a design that is made more attractive to attract the attention of buyers. The resulting home decor products are in the form of tissue holders, glass mats, and bed lamps. The conclusion from the design results is, used shopping bags can be reprocessed into a product that is more useful and has a sale value, so that it can be used as a business idea and still keeps the environment clean.

Keywords : recycle, waste, interior home decor

Artikel ini diterima pada : 21 Juni 2021 dan disetujui pada 16 Juli 2021

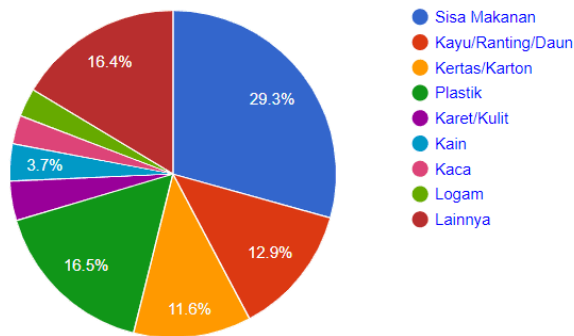
PENDAHULUAN

Home décor atau dekorasi rumah adalah salah satu cara bagaimana menata suatu ruang agar terlihat lebih cantik, indah, rapi, bersih, dan memiliki keunikan estetika sendiri. Ada beragam dekorasi rumah yang dapat digunakan, salah satunya adalah dekorasi rumah berbahan dasar material bekas. Dengan menggunakan material bekas, produk akan memiliki keunikan dan estetikanya sendiri yang berbeda dengan produk lainnya. Selain itu produk material bekas yang dibuat sendiri dengan tangan akan memiliki nilai seni yang lebih tinggi, sehingga lebih menarik perhatian orang.

Sampah adalah salah satu masalah lingkungan terbesar bagi manusia. Berbagai macam sampah selalu dihasilkan setiap harinya dan sebagian besar sampah tersebut berbahan plastik. Berdasarkan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan (LHK) menyatakan data penumpukan

sampah Indonesia di tahun 2020 mencapai 67,8 ton. Berbagai macam jenis sampah dihasilkan setiap tahunnya antara lain sampah sisa makanan, kayu, ranting atau daun, kertas atau karton, plastik, karet, kain, kaca, logam, dan material lainnya.

Komposisi Sampah Berdasarkan Jenis Sampah



Gambar 1. Diagram Komposisi Sampah
(Sumber : <http://sipsn.menlhk.go.id/sipsn>)

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Sistem Informasi Pengolahan Sampah Nasional (SIPSN), dapat disimpulkan sampah terbanyak dihasilkan oleh sampah organik yaitu dari sisa makanan sebesar 29.3%, dan kayu, ranting atau daun sebesar 12.9%. Pada posisi kedua ditempati oleh sampah plastik sebesar 16.5%, dan posisi ketiga oleh sampah material lainnya sebesar 16.4%, dan masih ada berbagai jenis sampah lainnya.

RT	Komposisi Sampah (%)							B3	total
	Organik	Anorganik							
		plastik	kertas	Logam	botol/ kaca	Lainya			
31	53	16	14	3	4	8	3	100	
32	50	18	15	2	5	8	2	100	
33	54	21	13	3	3	5	1	100	
34	42	26	19	4	2	6	1	100	
Total	200	81	60	12	14	28	6	400	
Rerata	50	20	15	3	4	7	2	100	

Gambar 2. Hasil Perhitungan Persentase Komposisi Sampah
(Sumber: <http://semnaskesling.poltekeskupang.ac.id/index.php/ss/article/view/27/33>)

Berdasarkan Tabel diatas membuktikan bahwa sampah terbesar yang dibuang adalah sampah organik, dan sampah anorganik berupa plastik. Sehingga plastik menjadi salah satu sampah yang harus diperhatikan penggunaannya.

Pemerintah sudah melakukan beberapa solusi untuk mengatasi masalah sampah di Indonesia, salah satunya adalah konsep *Good Environmental Governance*. *Good Environmental Governance* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pemerintah untuk melestarikan lingkungan hidup dengan melibatkan seluruh anggota masyarakat. Dari pengertian tersebut, jelas bahwa dibutuhkan dukungan masyarakat untuk dapat menciptakan lingkungan yang bersih dan aman.

Pada masa pandemi ini yang seharusnya dapat mengurangi sampah karena dibatasinya aktivitas masyarakat, tapi justru sampah yang dihasilkan meningkat. Dari data yang ditulis dalam artikel BBC Indonesia, jumlah layanan *GoFood* meningkat hingga 20%, sedangkan *GrabFood* juga mengalami peningkatan sebesar 4%. Kemudian jumlah penjualan dari toko *online* di Jabodetabek diperkirakan naik dari 1 sampai 5 kali sebulan menjadi 1 sampai 10 kali. Pada survei LIPI tanggal 20 April-5 Mei 2020, disebutkan bahwa kegiatan belanja *online* juga meningkat mencapai 62% dengan 96% dari total paket menggunakan pembungkus plastik, selotip, dan *bubble wrap*. Material-material tersebut tentu akan menambah penumpukan sampah terutama plastik.

Berdasarkan survey oleh mahasiswa kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara tahun 2008, jumlah limbah non organik seperti sampah plastik meningkat sebesar 35%, dan 70%

sampah plastik dihasilkan oleh pasar tradisional. Artinya sebagian besar sampah plastik tersebut dihasilkan oleh pedagang yang berjualan di pasar tradisional.

Dalam rangka mengatasi masalah sampah ini, banyak upaya yang dilakukan pemerintah salah satunya adalah mengganti tas plastik/kresek dengan tas belanja berbahan kain. Setelah penerapan pengurangan penggunaan tas plastik/kresek, ada perubahan di beberapa wilayah seperti di Balikpapan konsumsi tas plastik sudah menurun sekitar 50 juta lembar. Sedangkan Di Bogor limbah plastik mengalami penurunan sebanyak 1,7 ton per hari. Di Bali sendiri pada tanggal 1 Januari 2019 dikeluarkan Peraturan Wali Kota (Perwali) Nomor 36 Tahun 2018 yang berisi larangan penggunaan tas belanja plastik di pusat perbelanjaan dan pasar modern. Setelah penerapan Perwali tersebut, persentase penggunaan plastik di area Bali sudah mengalami penurunan. Pada Februari hingga April 2019, persentase penurunan penggunaan tas belanja plastik meningkat hingga 99,60% jika dibandingkan sebelum diberlakukannya Perwali Nomor 36 Tahun 2018. Walau begitu, masih banyak tempat yang melanggar peraturan dan tetap menggunakan tas plastik. Banyak penjual di pasar juga masih tetap menggunakan tas plastik. Sehingga sampah plastik ini masih tetap menjadi masalah, walau sudah ada banyak pengurangan.

Penggunaan tas belanja kain memang suatu solusi untuk mengatasi limbah plastik, tapi tetap harus dikendalikan penggunaannya. Apapun yang berlebihan akan tetap merugikan bagi masyarakat. Terdapat pula penelitian yang membandingkan tas plastik dengan tas kain, dan sempat dipertanyakan apakah penggunaan tas kain benar-benar menjadi solusi bagi lingkungan. Karena nyatanya pada tahun 1980an masyarakat di wilayah barat yang memanfaatkan kantong kertas, plastik menjadi solusi sebagai tas belanja yang lebih baik. Hal ini dikarenakan kantong plastik dinilai lebih baik dibandingkan kantong kertas karena mengkonsumsi 40% energi, menghasilkan 80% limbah padat, 70% emisi atmosfer, dan 94% melepaskan limbah air lebih sedikit, ditambah biaya produksi plastik jauh lebih murah. Jika dilihat pengaruhnya terhadap polusi laut, plastik memang yang paling merusak laut. Namun, jika dipertimbangkan bagi keramahlingkungan mungkin masih bisa dipertimbangkan. Karena itulah kita harus dapat mengolah limbah plastik tersebut dengan sebaik mungkin.

Walaupun dikenal lebih ramah lingkungan, ternyata material untuk tas kain perlu diperhatikan keramahlingkungannya bagi sekitar. Tas kanvas atau tas kain seringkali berbahan dasar kapas, yang membutuhkan lebih banyak energi dan air untuk produksinya. Berdasarkan suatu penelitian, jumlah karbon tas berbahan katun sebanyak 598,6 pon CO₂. Sedangkan jumlah karbon tas plastik standar berbahan dasar HDPE sebanyak 3,48 pon. Jadi sebenarnya kedua material kain dan plastik sama-sama kurang ramah lingkungan. Tetapi bukan berarti sama sekali tidak boleh menggunakannya, seharusnya lebih dikendalikan penggunaannya dan produksinya.

Salah satu solusi mudah bagi kita mahasiswa untuk membantu menangani limbah plastik dan kain tersebut adalah dengan mendaur ulangnya kembali, inilah yang dirancang dalam penelitian ini, bagaimana mengolah kembali tas belanja kain dan plastik yang sudah tidak digunakan menjadi suatu produk yang lebih bernilai dan bermanfaat. Di Indonesia pengolahan sampah memang kurang diperhatikan, dilihat dari perilaku pembuangan sampah rumah tangga menunjukkan 24,9% sampahnya diangkut oleh petugas, 50,1% dibakar, 3,9% ditimbun dalam tanah, 0,9% digunakan untuk kompos, 10,4% dibuang ke kali atau laut, dan 9,7% dibuang sembarangan.

Selain mengatasi masalah lingkungan penelitian ini juga dapat membantu UMKM yang terkena dampak covid-19. Banyak dari UMKM yang mengalami penurunan drastis dalam usahanya. Dalam sebuah survei menunjukkan bahwa pada masa pandemi, 94,69% usaha penjualannya mengalami penurunan. Dengan produk yang lebih unik dan memiliki pesan untuk menjaga lingkungan, tentu akan lebih menarik minat konsumen dari bermacam kalangan.

Fokus UMKM yang ingin dibantu adalah pengrajin yang berada di daerah Denpasar, Bali. Pengrajin tinggal di area Gatsu Barat, semasa pandemi pengrajin hanya bekerja di rumah berdasarkan pesanan yang diterima. Usaha pengrajin mengalami kesulitan selama pandemi, dikarenakan ditutupnya pariwisata di daerah Bali. Mayoritas konsumen yang membeli produk pengrajin adalah wisatawan dari luar pulau, sehingga pendapatan pengrajin mengalami penurunan drastis. Dalam sebuah survey dijelaskan, bahwa selama pandemi 94,68% usaha penjualan mengalami penurunan. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan pada pengrajin untuk mengolah kembali limbah yang ada disekitar sebagai material utama,

sehingga dapat memperkecil modal yang dibutuhkan. Selain itu dengan keunikan dan nilai yang terkandung dalam pembuatan produk untuk melestarikan lingkungan, dapat lebih menarik minat konsumen untuk membeli produk.

METODE

Metode yang dilakukan untuk melakukan penelitian ini adalah metode *Design Thinking* dan penelitian lapangan.

A. Metode *Design Thinking*

“*Design Thinking is an activity that is implicit in the process of design. Design thinking has the power to transform the way we work by transforming the way we think, approach problems, and develop products and service*”. Berdasarkan kutipan dari buku Wolniak “*The Design Thinking Method and Its Stages*” dapat disimpulkan *design thinking* adalah suatu proses berpikir desainer dengan cara memahami permasalahan yang ada sebelum memikirkan solusi – solusi yang memungkinkan. Dengan menggunakan 5 tahap berpikir mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* desainer diminta untuk melakukan pendekatan dan pemahaman mendalam terhadap lingkungan, manusia atau pengguna, serta potensi sumber daya alam yang ada. *Design thinking* sangat membantu desainer untuk menemukan solusi terhadap masalah yang ada dengan tetap memperhatikan pengguna, dan menemukan ide dalam *brainstorming*. Metode ini juga akan menggunakan eksperimen melalui sketsa, pembuatan *prototype*, hingga melakukan *testing* kepada masyarakat. Karena itulah metode ini cocok digunakan dalam penelitian ini.

1. *Empathize*

Empathize, merupakan tahap dimana desainer melakukan pengamatan terhadap pengguna/ manusia. Setiap perilaku dan kebiasaan pengguna diamati hingga ditemukan masalah untuk diselesaikan

2. *Define*

Dari data – data yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya, ditahap ini semuanya akan dianalisa hingga ditemukan masalah inti dari suatu peristiwa. Pada tahap ini pula, desainer mulai memikirkan ide – ide awal untuk dapat menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi.

3. *Ideate*

Selanjutnya setelah melakukan analisa dan identifikasi masalah, mulailah desainer memikirkan ide solusi yang lebih mendalam. Ada banyak teknik yang dapat digunakan, seperti melakukan *brainstorming*, membuat *mind map*, sketsa, menggunakan teknik SCAMPER, dan sebagainya.

4. *Prototype*

Dari ide solusi yang dihasilkan, selanjutnya akan dibuat suatu produk dengan versi kecil atau sederhana yang akan diuji coba pada rekan kerja, atau masyarakat sekitar. Hasil uji coba akan dianalisa ulang, dan akan diperbaiki setiap kekurangan yang ditemukan.

5. *Test*

Pada tahap terakhir, desainer akan menguji secara ketat produk yang telah dihasilkan setelah memperbaiki kesalahan yang ditemukan pada tahap *prototype*.

B. Metode Penelitian Lapangan

Dengan turun langsung ke lapangan, peneliti mengamati sendiri dan menganalisa perilaku masyarakat sekitar hingga ditemukannya masalah yang ada. Peneliti juga mengambil dokumentasi sebagai bukti dari pengamatan. Berdasarkan survey yang dilakukan, peneliti berencana untuk menggunakan prinsip 3-R (*Reduce, Reuse, Recycle*) yang memiliki arti sebagai berikut:

1. *Reduce*

Reduce memiliki prinsip sebisa mungkin meminimalisir penggunaan material baru.

2. *Reuse*

Reuse memiliki arti untuk menggunakan material yang bisa digunakan kembali atau mengurangi penggunaan material sekali pakai

3. *Recycle*

Recycle memiliki prinsip untuk mengolah kembali material yang sudah tidak dipakai atau material bekas.

Solusi yang digunakan menggunakan prinsip 3-R ini dikarenakan, lebih dari 90% kabupaten/kota di Indonesia masih membuang sampah begitu saja tanpa diolah kembali. Hal ini tentu akan menambah penumpukan sampah di TPA. Berdasarkan hasil penelitian pengolahan sampah di Indonesia lebih dari setengah sampah dibuang dan ditumpuk di TPA, sedangkan lainnya dikubur, dibakar, didaur ulang, dan tidak dikelola. Selain itu dengan menerapkan prinsip 3-R pada generasi muda akan meningkatkan kepedulian kepada lingkungan, dan lebih peka untuk memanfaatkan material disekitar mereka untuk membuat sesuatu yang lebih bermanfaat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Menggunakan metode design thinking seperti dijabarkan sebelumnya, ditemukan hasil sebagai berikut:

1. *Empathize*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan melalui perilaku dari masyarakat sekitar yang sangat sering menggunakan tas belanja, baik plastik ataupun kain. Material plastik masih sangat sering digunakan oleh pedagang kecil seperti di pasar, restoran pinggir jalan, semua pesanan online melalui grabfood dan gofood pun masih sering menggunakan plastik untuk membungkus makanan. Sedangkan untuk toko toko di mall, supermarket sudah menerapkan larangan penggunaan plastik dan mewajibkan membawa tas belanja pribadi. Walaupun sudah diterapkan larangan menggunakan tas belanja plastik, tetapi masih banyak masyarakat yang tidak membawa sendiri tas belanjanya, dan harus membeli terlebih dahulu di kasir. Berdasarkan pengamatan lapangan yang dilakukan peneliti, beberapa masyarakat masih sering lupa membawa tas belanjanya sendiri terutama yang berada di dalam mall/ department store sehingga harus membeli terlebih dahulu di kasir. Harga yang ditawarkan juga sangatlah murah, sehingga kurang mendorong masyarakat untuk selalu mengingat membawa tas belanjanya sendiri. Dari kebiasaan tersebut, akibatnya tas belanja kain menjadi menumpuk dirumah dan beberapa hanya berakhir di tempat sampah.



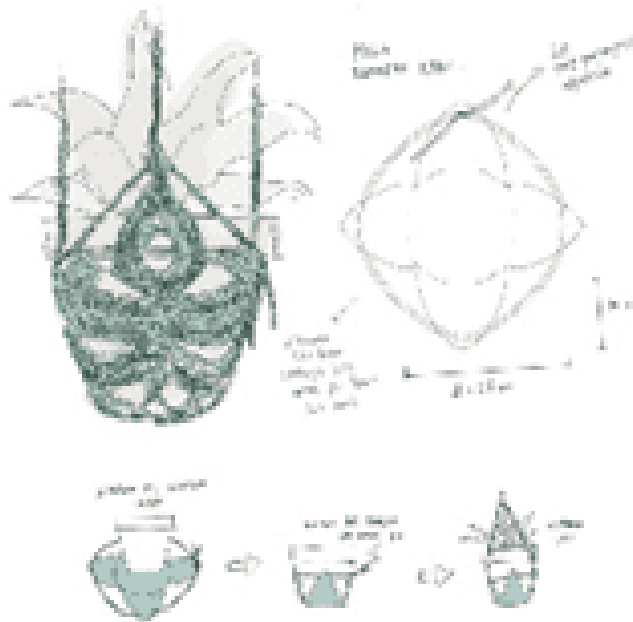
Gambar 3. Dokumentasi Tas Belanja Kain yang Tidak Terpakai di Rumah
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

2. Define

Dari data – data yang ditemukan diatas, dapat diambil kesimpulan, bahwa tas belanja masih menjadi masalah bagi masyarakat. Walau sudah ada larangan tas berbahan plastik, tetapi pemerintah masih kurang tegas terhadap peraturan yang ada dan kurangnya sanksi yang dapat memberi efek jera. Akibatnya masih banyak tempat yang menggunakan tas belanja plastik. Tetapi sudah ada beberapa tempat yang tidak menyediakan tas belanja plastik lagi, tetapi menjual tas belanja kain. Kegiatan tersebut memang sudah mengurangi penggunaan plastik, tetapi malah menambah penumpukan tas belanja kain. Hal ini dikarenakan, masyarakat terus membeli tas kain yang baru walaupun tidak membutuhkannya. Selain itu banyak tempat juga yang membungkus barang menggunakan tas kain sehingga menumpuknya tas kain gratis setelah berbelanja. Walaupun tas kain lebih aman bagu lingkungan dan proses mendaur ulang lebih mudah, tetap saja semua hal yang berlebihan tidak akan baik bagi lingkungan. Karena itulah desainer mulai memikirkan untuk mengolah kembali tas belanja tersebut, dengan menggunakan teknik kerajinan tangan merajut. Hal tersebut dikarenakan, banyaknya sumber daya manusia di Bali yang memiliki keterampilan dalam seni terutama kerajinan tangan. Sehingga diharapkan kegiatan ini dapat memberi inspirasi kepada pengrajin di Bali.

3. Ideate

Setelah menemukan solusi terbaik, mulailah dilakukan brainstorming untuk menentukan desain yang ingin digunakan. Untuk menemukan ide desain, dilakukan dengan cara menggambar beberapa sketsa alternatif.



Gambar 4. Salah Satu Gambar Sketsa
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Desain yang digunakan diusahakan untuk tetap mengikuti tren untuk menarik minat masyarakat. Jenis produk yang dibuat juga disesuaikan dengan kebutuhan sehari – hari masyarakat sekitar. Target masyarakat yang dituju adalah wanita dengan rentang usia 15-25 tahun.

4. Prototype

Setelah selesai menggambar sketsa alternatif, akan dipilih desain terbaik yang kemudian akan dibuat produknya untuk dapat diuji cobakan.



Gambar 5. Hasil *Prototype* Beberapa Produk
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Setelah dilakukan beberapa percobaan dan mengalami kegagalan beberapa kali, akhirnya ditemukan teknik yang sesuai untuk dapat membuat suatu produk yang terbaik. Mulai dari ketahanannya, bahan, dan desain yang nyaman untuk dapat digunakan.

Teknik yang digunakan adalah teknik merajut (*knitting*). Merajut merupakan cara menggabungkan benang menjadi kain menggunakan suatu alat bantu. Teknik dasar dalam merajut adalah knit dan purl. Knit menghasilkan tampilan seperti rantai vertical, sedangkan purl menghasilkan tampilan seperti jelujur horizontal.

5. *Test*

Setelah melakukan perbaikan dari hasil uji coba sebelumnya, akhirnya dapat dibuat produk terbaik untuk digunakan. Hasil akhir produk yang dihasilkan berupa, tempat tisu, lampu tidur, dan *coaster*/ alas gelas.



Gambar 6. Hasil Akhir Produk (tempat tisu)
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 7. Hasil Akhir Produk (tempat tisu)
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 8. Hasil Akhir Produk (alas gelas)
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Setelah dibuat hasil akhirnya, produk selanjutnya diuji cobakan kepada masyarakat lebih luas dengan cara menjualnya.
Penjabaran mengenai manajemen penjualan sebagai berikut :

6. Harga Pokok Penjualan (HPP)

Tabel 1: Tabel HPP Lampu Tidur
[Sumber: Hasil Kajian Lapangan]

HPP Lampu Tidur		
No.	Material	Harga/satuan (Rp)
1	Plastik	500
2	Lampu	5000
3	Fitting Lampu	6400
4	Packaging	1800
5	Stiker Logo	700
6	Printing	250
7	Kertas Innerbox	500
Jasa		Harga/satuan (Rp)
1	Jasa rajut	5000
2	Jasa Instagram Ads	1000
Total		21150

Tabel 2: Tabel HPP Tempat Tisu
[Sumber: Hasil Kajian Lapangan]

HPP Tempat Tisu		
No.	Material	Harga/satuan (Rp)
1	Kain	4800
2	Packaging	2000
3	Stiker Logo	700
4	Printing	250
5	Kertas Innerbox	500
Jasa		Harga/satuan (Rp)
1	Jasa rajut	20000
2	Jasa Instagram Ads	1000
Total		29250

Tabel 3: Tabel HPP Alas Gelas
[Sumber: Hasil Kajian Lapangan]

HPP Coaster		
No.	Material	Harga/satuan (Rp)
1	Kain (1/2 meter)	2400
2	Packaging	1600
3	Stiker Logo	700
4	Printing	250
5	Kertas Innerbox	500
Jasa		Harga/satuan (Rp)
1	Jasa rajut	5000
2	Jasa Instagram Ads	1000
Total		11.450

7. Harga Jual dan Keuntungan

Tabel 4: Tabel Harga Jual dan Keuntungan
[Sumber: Hasil Kajian Lapangan]

Harga Jual				
No.	Nama Barang	HPP (Rp)	Laba30% (Rp)	Harga Jual (Rp)
1	Coaster	11450	3435	15000
2	Tempat Tisu	29250	8775	38500
3	Lampu Tidur	21150	6345	27500

8. Pengemasan Produk

Produk dikemas menggunakan kardus yang ramah lingkungan dengan harga terjangkau tapi berkualitas. Terdapat dua ukuran pengemasan sesuai

ukuran produk yang dibeli, yaitu boc 32x20x20 cm, dan tas kertas ukuran 20x25 cm.

9. Lokasi Produksi dan Metode Promosi

Produksi akan berpusat di Denpasar, Bali dan akan dipromosikan di sekitar area Bali dan Surabaya. Promosi akan dilakukan melalui Instagram story dan feeds, serta akan dilakukan promosi secara langsung dengan menawarkan pada masyarakat sekitar. Pemesanan dapat dilakukan melalui Instagram, Whatsapp, Line, maupun Shopee. Pengiriman akan dilakukan menggunakan ekspedisi JNE atau JNT.

10. Logo produk

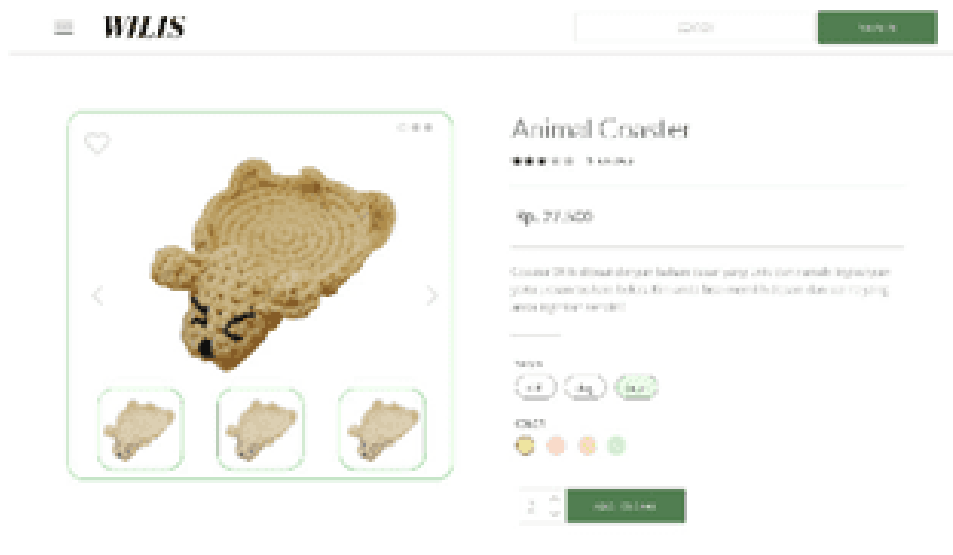
Desain logo diharapkan dapat mencerminkan brand produk Wilis yang peduli lingkungan.



Gambar 9. Desain Logo
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

11. Desain Template Sosial Media

Desain dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian masyarakat yang membuka social media dan website Wilis. Template pada *website* didesain dengan simple dan informatif tetapi menarik untuk lebih mudah dipahami masyarakat yang mengunjungi *website*.



Gambar 10. Desain Template Website
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 11. Desain Template Sosial Media
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

12. Hasil Penjualan

Setelah beberapa bulan dilakukan promosi dan penjualan, beberapa produk berhasil dijual dan mendapat respon yang cukup baik. Produk yang berhasil terjual sebagai berikut:

Tabel 5: Tabel Hasil Penjualan
[Sumber: Hasil Kajian Lapangan]

Produk	Jumlah	Pendapatan yang diterima
Tempat Tisu	3	Rp.115.500
Coaster	4	Rp.60.000
Lampu	1	Rp,27.500

B. Hasil

Dari hasil berpikir 5 tahap design thinking diatas, dihasilkan 3 jenis produk berupa tempat tisu, lampu tidur, dan alas gelas dengan beberapa varian. Dari setiap penjualan akan diambil keuntungan sebesar 30%.

Sebelum menjual dilakukan beberapa persiapan seperti membuat logo, design packaging, dan akun social media sebagai sarana promosi. Setelah beberapa bulan melakukan promosi, akhirnya beberapa produk berhasil dijual dan diakumulasikan mendapat keuntungan sebesar Rp. 60,900.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan untuk menyelesaikan masalah lingkungan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mencoba mengolah kembali material yang tersedia menjadi suatu produk

baru yang memiliki nilai jual. Solusi ini juga dapat memberi inspirasi usaha kepada UMKM yang terkena dampak dari pandemi. UMKM dapat memanfaatkan ide ini untuk memulai usaha baru dengan modal yang murah dan keterampilan.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan, penelitian berkontribusi untuk mengedukasi desainer lainnya agar dapat memanfaatkan limbah pada projek interiornya. Dengan tujuan untuk lebih melestarikan budaya, lingkungan, dan sumber daya manusia di Indonesia.

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat memberikan inovasi baru bagaimana mengolah kembali material yang tersedia dengan lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Addahlawi, H. A., Mustaghfiroh, U., Ni'mah, L. K., Sundusiyah, A., & Hidayatullah, A. F. (2020). IMPLEMENTASI PRINSIP GOOD ENVIRONMENTAL GOVERNANCE DALAM PENGELOLAAN SAMPAH DI INDONESIA. *Jurnal Green Growth Dan Manajemen Lingkungan*, 8(2), 106 - 118. <https://doi.org/10.21009/jgg.082.04>
- Ambia, N., Meri, L., & Nanda, F.K. (2020). Pengaruh Sampah Organik, Anorganik dan Bahan Berbahaya dan Beracun (B3) terhadap Kesehatan pada Pekerja di Tempat Pemrosesan Akhir (TPA) Gampong Jawa Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika*, 4 (2), 113-121. doi:10.35793/jti.12.1.2017.17657.
- Agustono, B., Pujiono, M., & Ayuningtias, N. (2018). IbM Pengembangan Rajutan di Kampung Aur Medan. *LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 21-30. doi:10.25077/logista.2.1.21-30.2018
- Arisona, R. D. (2018). Pengelolaan Sampah 3R (Reduce, Reuse, Recycle) pada Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan. *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 39-51. <https://doi.org/10.36840/ulya.v3i1.150>
- Michael, L., Patrick, L., & Larry, L. (2018). *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. Michael Lewrick, PhD.
- Nathania, E., & Purnama, I. (2020). PENGETAHUAN, SIKAP, DAN PERILAKU PENJUAL TERHADAP PELARANGAN PENGGUNAAN KANTONG BELANJA PLASTIK SEKALI PAKAI DI PASAR TRADISIONAL BADUNG KOTA DENPASAR. *ARCHIVE OF COMMUNITY HEALTH*, 7(2), 13-20. doi:10.24843/ACH.2020.v07.i02.p02
- Ngambut, K., & Tangka, N. K. E. (2019). Karakteristik Fisik Sampah Tingkat Rumah Tangga Di Perumahan Arta Graha Kota Kupang. *Prosiding Semnas Sanitasi*, 243-250. Retrieved from <http://semnaskesling.poltekeskupang.ac.id/index.php/ss/article/view/27>
- Wolniak, R. (2021). The design thinking method and its stages. *STE Group*, 6(6), 247-255.