**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

**2.1. Teori Utama**

Teori utama konsep yang menghubungkan informasi sejarah, keterjadian peristiwa, kegiatan sosial bermasyarat yang diaplikasikan dalam karya tulis ilmiah. Teori utama sebagai berikut :

**2.1.1 Bank Sampah**

Bank Sampah merupakan konsep pengumpulan sampah kering dan dipilah serta memiliki manajemen layaknya perbankan tapi yang ditabung bukan uang melainkan sampah. Bank Sampah di Indonesia Strategi nasional kebijakan penanganan sampah melalui program 3R adalah pengurangan sampah, penanganan sampah,pemanfaatan pada sampah, peningkatan kapasitas pengelolaan, dan pengembangan kerja sama.

 “UU No. 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah mengatakan bahwa pengelolaan sampah rumah tangga, terdiri dari pengurangan sampah sampah dan penanganan sampah. Pengurangan sampah yang dimaksud, meliputi pembatasan timbulan sampah, daur ulang sampah dan pemanfaatan kembali sampah.” **Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:79.

 Kementerian Lingkungan Hidup mengembangkan konsep Bank Sampah di berbagai provinsi. Lebih dari dua juta kilogram sampah per bulan yang berhasil diolah dengan adanya Bank Sampah.

Sebagai penabung, masyarakat pun langsung memperoleh keuntungan ekonomi. Ada beberapa aktivitas pengurangan sampah yang telah dikembangkan di Indonesia sebagai proyek percontohan 3R di beberapa provinsi. Kementerian Pekerjaan Umum telah membangun kurang lebih 525 fasilitas pengolahan sampah 3R pada periode 2010-2014.

Bank Sampah berdiri karena adanya keprihatinan masyarakat akan lingkungan hidup yang semakin lama semakin dipenuhi dengan sampah, baik organik maupun anorganik. Semakin banyak sampah, akan menimbulkan semakin banyak masalah. Oleh karenanya, diperlukan pengolahan seperti membuat sampah menjadi bahan yang berguna.

Pengelolaan sampah dengan sistem Bank Sampah ini diharapkan mampu membantu pemerintah dalam menangani sampah dan meningkatkan ekonomi masyarakat. Tujuan utama pendirian Bank Sampah adalah untuk membantu menangani pengolahan sampah di Indonesia.

Tujuan selanjutnya adalah untuk menyadarkan masyarakat akan lingkungan yang sehat, rapi, dan bersih. Bank Sampah juga didirikan untuk mengubah sampah menjadi sesuatu yang lebih berguna dalam masyarakat, misalnya untuk kerajinan dan pupuk yang memiliki nilai ekonomis.

Bank sampah adalah tempat untuk mengumpulkan berbagai macam sampah yang telah dipisah-pisahkan sesuai dengan jenisnya untuk disetorkan ke tempat bengkel kerja lingkungan, hasil setoran sampah akan ditabung dan dapat diambil atau dicairkan dalam jangka waktu tertentu dengan mengadopsi prinsip perbankan, jadi penyetor sampah akan mendapat buku tabungan.

Bank Sampah memiliki beberapa manfaat bagi manusia dan lingkungan hidup, seperti membuat lingkungan lebih bersih, menyadarkan masyarakat akan pentingnya kebersihan, dan membuat sampah menjadi barang ekonomis.

Manfaat lain Bank Sampah untuk masyarakat adalah dapat menambah penghasilan masyarakat karena saat mereka menukarkan sampah mereka akan mendapatkan imbalan berupa uang yang dikumpulkan dalam rekening yang mereka miliki. Masyarakat dapat sewaktu-waktu mengambil uang pada tabungannya saat tabungannya sudah terkumpul banyak.

Imbalan yang diberikan kepada penabung tidak hanya berupa uang, tetapi ada pula yang berupa bahan makanan pokok seperti gula, sabun, minyak dan beras, pembelian pulsa telepon gemgam, listrik, pembayaran jasa layanan air bersih, bahkan biaya sekolah, kredit kepemilikan barang, dan asuransi kesehatan.

Sampah-sampah yang disetorkan ke bank sampah dibedakan menjadi beberapa jenis, misalnya: sampah organik, seperti potongan sayuran atau sisa masakan maupun non organik seperti plastik, besi, dan lainnya. Bank Sampah menetapkan harga beli untuk masing-masing jenis sampah tersebut.

Sampah yang masih dapat di daur ulang seperti bahan organik dapat dimanfaatkan untuk kompos ataupun biogas. Sedangkan bahan nonorganik didaur ulang menjadi berbagai perabotan seperti tas, sendal, dan lainnya. Ada beberapa Bank Sampah yang mempunyai alat pengolah sendiri seperti komposter, alat pembuat pelet plastik, dsb, sehingga mereka dapat menjual barang daur ulang dengan harga yang lebih tinggi.

**2.1.2 Macam-macam Sampah**

**1. Sampah Organik**

Sampah yang berasal dari sisa makhluk hidup yang mudah terurai secara alami tanpa proses campur tangan manusia untuk dapat terurai. Contoh sampah organik yaitu Sisa buah dan sayur, ampas teh/kopi, ranting pohon, kayu dan daun daun kering serta semacamnya.

**2. Sampah Anorganik**

Sampah yang sudah tidak dipakai lagi dan sulit terurai. Sampah anorganik yang tertimbun di tanah dapat menyebabkan pencemaran tanah. Contoh sampah anorganik yaitu Bekas kemasan plastik, botol dan sedotan plastik, kaleng minuman, kresek dan semacamnya.

 **3. Sampah Limbah B3**

Sisa yang dihasilkan dari suatu kegiatan dan proses produksi, baik pada skala rumah tangga, industri, pertambangan dan sebagainya yang terkontaminasi zat atau energi dan komponen lain yang karena sifat, konsentrasi dan jumlahnya baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mencemarkan dan merusak lingkungan hidup, membahayakan lingkungan hidup, kesehatan serta kelangsungan hidup manusia dan makhluk hidup lain.

Contoh yaitu deterjen dan pemutih pakaian, pembasi serangga, hair spray, batu baterai, oli bekas dan semacamnya.

**2.1.4 Prinsip 4R**

Terdapat *reduce* (mengurangi), *reuse* (memakai kembali), *recycle* (daur ulang), dan *replace* (mengganti). Sebagai Berikut penjelasan nya:

1. **Mengurangi *(reduce)***

*Reduce* yaitu mengurangi penumpukan sampah. Contohnya kita dapat mengurangi sampah plastik dengan membawa kantong belanja sendiri.

1. **Menggunakan kembali *(reuse)***

Sampah dapat digunakan kembali, sampah juga dapat dijual. Seperti botol plastik bekas minuman dapat dibuat menjadi kerajinan seperti tempat pensil, pot tanaman, ataupun celengan dan sebagainya sesuai kreativitas kita.

1. **Mendaur ulang *(recycle)***

Sampah dikategorikan menjadi sampah organik dan anorganik. Sampah organik berupa daun kering, sisa-sisa makanan, dan limbah rumah tangga yang berupa zat organik. Sampah tersebut dapat diubah menjadi pupuk kompos.Sampah Anorganik sebenarnya sulit untuk didaur ulang sendiri. Contoh sederhana yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat bubur kertas dari koran, majalah, atau kertas yang tidak terpakai lagi. Bubur kertas lalu diratakan dan dijemur sampai kering. Kertas yang telah kering dapat dibuat kerajinan tangan, misalnya pigura foto.

1. **Mengganti *(replace)***

*Replace* yang artinya mengganti barang yang digunakan dengan barang lain yang lebih ramah lingkungan. Misalnya, mengganti kantong plastik dengan tas dari kain yang dapat digunakan kembali.

**2.2 Teori Pendukung**

 Teori pendukung yang dimaksud dalam penelitinan ini adalah, teori dari keilmuan dalam Desain Komunikasi Visual, yang peneliti gunakan. Teori pendukung sebagai berikut :

**2.2.1 Desain Komunikasi Visual**

Ditinjau dari segi etimologi, pengertian Desain Komunikasi Visual terbagi menjadi tiga etimologi yang diambil dari beberapa bahasa yang berbeda. Desain diambil dari kata Italia “*designo”*, yang berarti gambar. Dalam bahasa Inggris, “*design”* berasal dari bahasa latin “*designare”* yang berarti perencanaan atau desain. Istilah desain dalam seni rupa dikombinasikan dengan desain, desain, desain atau sketsa.

Istilah komunikasi mengacu pada penggunaan suatu media dengan tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan dari komunikator (pembawa pesan) kepada komunikan (penerima pesan).

Komunikasi itu sendiri berasal dari bahasa Inggris “*communication”*, yang diambil dari bahasa Latin “*communis”*, yang berarti sama (bahasa Inggris: common). Kemudian dalam proses pemahaman, dianggap sebagai proses menciptakan kesamaan atau kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan). Dan kata visi berarti segala sesuatu yang dapat dilihat dan ditanggapi oleh penglihatan manusia (yaitu mata). Berasal dari bahasa Latin “*videre”*, yang berarti melihat, kemudian diadopsi oleh bahasa Inggris Visual.

Dari pengertian istilah yang ditemukan, dapat dijelaskan bahwa desain komunikasi visual adalah seni menyampaikan informasi *(the art of communication)* dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa desain dengan tujuan menginformasikan, mempengaruhi, dan mengubah perilaku.

Maka dari itu target terhadap target yang dimaksud. Bahasa visual yang digunakan meliputi grafik, tanda, simbol, gambar/ilustrasi foto, tipografi/huruf, dll. Ini adalah aturan bahasa visual yang khas berdasarkan dasar seni rupa. Informasi yang diungkapkan secara kreatif dan komunikatif mengandung solusi dari masalah yang ingin disampaikan.

 “Desain Komunikasi Visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai. “(Agus Sachri 2008)” Desain Komunikasi Visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, pramgatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, atraktif (penuh gerak), dan perubahan.

“(Widagdo 1993:31)” Desain Komunikasi Visual mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia dan teknik persuasi sosial.

**2.3 Media Utama**

Media utama, perantara utama, maksud dari perantara utama adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan dan adanya penerima pesan atau informasi. Media utama berupa Aplikasi *UI/UX* sebagai berikut :

**2.3.1 Aplikasi**

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna.

Berikut beberapa definisi aplikasi menurut para ahli yang perlu diketahui :

Menurut Ali Zaki dan *Smitdev community*, Aplikasi yaitu komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data.

Menurut Jogiyanto (1999:12), Aplikasi yaitu penggunaan dalam komputer instruksi-instruksi yang diatur sedemikian rupa sehingga komputer memproses input sebagai output.

Menurut Hengki W.Pramana, Aplikasi yaitu suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti system perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Menurut Sri Widianti, Aplikasi yaitu sebuah perangkat lunak yang menjadi front end dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna bagi orang-orang dan sistem yang bersangkutan.

# Dikutip dari artikel: Merdeka.com 2022, tentang aplikasi adalah program dengan fungsi tertentu, ini pengertian dan jenisnya.

**Adapun *UI/UX* yang bersangkutan pada perancangan aplikasi ,sebagai berikut pengertian dari *UI/UX* :**

*UX* yaitu singkatan dari *user experience* atau pengalaman pengguna. Sedangkan *UI* merupakan singkatan dari *user interface* atau antarmuka pengguna. Kedua elemen ini sangat penting untuk suatu produk karena mengacu pada aspek pengguna.*UX* dan *UI design* sering disebut bersamaan menggunakan istilah *UI/UX design*.

*UX designer* menangani gambaran besar suatu produk, seperti membuat sitemap dan alur perjalanan pengguna berdasarkan cara interaksinya dengan suatu bisnis, termasuk karyawan, produk, dan layanannya.

Sedangkan *UI designer* menangani interaksi antara manusia dan komputer, mengulik sampai ke detail setiap halaman, tombol, *layout*, dan gambar agar produk mudah digunakan dan menarik secara visual.

 Perbedaan *UX* dan *UI* design yaitu *UX design* merupakan konsep yang luas dengan banyak dimensi untuk membuat pengalaman pengguna yang lancar pada produk atau layanan, sementara *UI design* berfokus pada desain visual dan elemen interaktif produk, seperti warna, *layout*, animasi, tombol, dan tipografi. *UX design* berfokus pada orang yang menggunakan produk atau layanan, sedangkan area utama *UI design* adalah produk atau layanan itu sendiri. Meski berbeda, *UI/UX design* saling berkaitan erat karena *UX* yang menyenangkan tidak akan tercipta tanpa *UI* yang baik.

**Jenis-jenis aplikasi sebagai berikut :**

Aplikasi desktop, yaitu aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat PC komputer atau laptop. Terdapat banyak sekali jumlah aplikasi desktop, dan aplikasi jenis ini memiliki beberapa kategori. Beberapa fitur aplikasi seperti Microsoft.

Aplikasi web, yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan koneksi internet. Aplikasi web sebuah program yang disimpan di server dan dikirim melalui internet dan diakses melalui antarmuka browser.

Aplikasi *mobile*, yaitu aplikasi yang dijalankan di perangkat mobile seperti *smartphone* dan tablet. Kategori aplikasi *mobile* saat ini penggunaannya sudah sangat banyak, seiring dengan kepemilikan gadget di kalangan masyarakat.

**Dikutip dari artikel :** Hostinger.co. id 14 Desember 2022, Tentang Apa Itu UX Design? Pengertian & Perbedaan UI/UX Design

**2.4 Media Pendukung**

Media pendukung adalah media yang mendukung agar tersampaikannya informasi yang berkaitan dengan media utama kepada konsumen *(audience).* Sebagai berikut strategi media promosi pendukung :

**2.4.1 Poster**

 Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat. Poster juga termasuk karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Poster juga dikenal dengan plakat.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:88

**2.4.2 Spanduk**

Spanduk adalah media informasi yang biasanya berukuran besar dan membentang. Media promosi yang satu ini, dipasang untuk memberikan informasi secara tidak langsung kepada pengguna jalan. Sebab, spanduk biasanya dipasang di beberapa tempat, dan salah satunya adalah di jalan besar. Spanduk memiliki ragam ukuran yang hanya dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan. Spanduk memiliki manfaat yang menguntungkan bagi penggunanya. Seperti dapat memberikan informasi secara langsung.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:90

* + 1. ***Billboard***

*Billboard* adalah suatu sarana atau media berpromosi yang mempunyai unsur memberitakan informasi event atau kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat luas.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:89

**2.4.4 Media Sosial**

Dikutip dari situs *maryville.edu*: Kemunculan media sosial sendiri dimulai pada 24 Mei 1844. Media sosial awalnya terdiri dari rangkaian titik dan garis elektronik yang ditulis pada mesin telegraf. Pada saat itulah Samuel Morse mengirim pesan telegraf publik pertama. Akar komunikasi digital, bersama dengan akar Internet modern dan media sosial saat ini, menyebabkan lahirnya *Advanced Research Projects Agency Network (Arpanet)* pada tahun 1969.

Jaringan digital ini dibuat oleh Departemen Pertahanan AS. Mempertemukan peneliti dari empat universitas untuk berbagi peralatan. Perangkat Lunak, Perangkat Keras, dan Informasi Lainnya.Kemudian, pada tahun 1987, *National Science Foundation* meluncurkan jaringan digital nasional yang lebih kuat bernama NSFNET. *National Science Foundation* membuka situs media sosial pertamanya untuk umum satu dekade lalu, tepatnya pada tahun 1997.

Namun, menurut *The History of Social Networking by Digital Trends,* pertumbuhan dan perkembangan Internet antara tahun 1980 dan 1990 menawarkan potensi untuk memperkenalkan layanan komunikasi online seperti *CompuServe*, America Online dan Prodigy.

Layanan perpesanan ini berhasil memungkinkan penggunanya berinteraksi melalui email, pesan papan pesan, dan obrolan online langsung.Ini adalah salah satu kekuatan pendorong di balik pembuatan jaringan media sosial pertama, *Six Degrees. Six Degrees* didirikan pada tahun 1997.

*Six Degrees* sendiri merupakan platform media sosial pertama yang memungkinkan pengguna terhubung dengan kontak nyata, misalnya dengan membuat profil di Twitter. database.

Setelah lahirnya media sosial, *Six Degrees* terbukti berumur pendek. Pada tahun 2001, dunia teknologi komunikasi kembali meluncurkan inovasi dengan diluncurkannya lingkungan sosial baru bernama *Friendster*.

Berbeda dengan kakaknya, *Friendster* berhasil menarik jutaan pengguna hanya dengan mendaftarkan alamat email dan jaringan online sederhana**.** Sebagai bentuk awal layanan perpesanan media sosial, sebuah blog atau weblog bernama Situs Penerbitan *Livejournal* menikmati permintaan tinggi dari banyak orang setelah diluncurkan pada tahun 1999.

Beberapa tahun kemudian, pada tahun 2003, *Google* secara resmi membeli platform penerbitan Blogger dari perusahaan teknologi *Pyra Labs*.

Pada tahun 2002, jejaring sosial *LinkedIn* berhasil menarik perhatian banyak pengguna. Membuat platform media sosial ini untuk para profesional yang sedang mengembangkan karier mereka sendiri.

Setelah hampir dua dekade, *LinkedIn* telah berkembang menjadi salah satu platform media sosial terdepan di dunia dengan lebih dari 675 juta pengguna di seluruh dunia. LinkedIn saat ini masih menjadi situs media sosial bagi para pencari kerja atau perusahaan yang sedang mencari karyawan.

*Myspace*, masih menjadi bagian dari layanan jejaring sosial media sosial, berhasil diluncurkan pada tahun 2003 dan berkembang menjadi salah satu situs web yang paling banyak dikunjungi di dunia pada tahun 2006. Lingkungan sosial ini menawarkan kesempatan kepada pengguna untuk berbagi musik langsung di halaman profil mereka.

Namun, pada tahun 2008, Facebook mengalahkan kekuatan *Myspace*. Sebagai raksasa dunia internet, *Google* juga mencoba meluncurkan sumber daya sosial bernama *Google+* pada tahun 2012. Media sosial ini tidak bertahan lama setelah terungkap bahwa sekitar 500.000 penggunanya telah melakukan pelanggaran keamanan.

**Fungsi Media Sosial sebagai berikut :**

1. **Komunikasi**

Sebelum berkembang sejauh ini, media sosial awalnya hanya fokus untuk membangun ekosistem komunikasi yang baik bagi para penggunanya. Namun dengan perkembangan internet dan teknologi, media sosial lebih dari sekedar komunikasi, media telah menjadi dunia kedua di mana orang dari seluruh belahan dunia dapat berkumpul dan berinteraksi. Media sosial telah berhasil membangun komunikasi lintas waktu dan geografi.

1. **Branding**

Setelah berhasil membangun tempat berkumpulnya orang-orang dari seluruh dunia, media sosial hanya untuk berkembang dan untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia, branding.Branding sendiri merupakan cara seseorang untuk membangun image di mata banyak orang. Untuk membuat citra merek , pengguna memiliki cara yang unik dan khas untuk merancang akun media sosial agar menarik bagi orang lain.Inilah yang menjadikan akun media sosial dunia nyata, karena masing-masing memiliki karakteristik uniknya sendiri.

1. **Tempat berbisnis**

Setelah memastikan dengan komunikasi yang sukses dan citra merek, media sosial berkembang secara perlahan sehingga pengguna dapat membuat bisnis di jaringan atau di Sebagai tempat yang buka 24 jam sehari, media sosial telah membuktikan sangat memudahkan penggunanya untuk membuat bisnis virtual. Hal ini diprediksi memiliki banyak potensi untuk menjangkau lebih banyak orang dibandingkan bisnis yang hanya mengandalkan dunia nyata.

1. **Pemasaran**

Sebagai platform yang hampir masih digunakan oleh media sosial kini telah berhasil membuat yang memudahkan bisnis untuk memperkenalkan dan menjangkau konsumen baru. Cara ini terbukti efektif dalam meningkatkan keuntungan sehingga memudahkan pengguna untuk mendapatkan apa yang mereka butuhkan.

**Manfaat Media Sosial Sebagai berikut :**

1. **Fasilitas Belajar, Mendengarkan dan Mentransmisikan**

Menggunakan beberapa platform media sosial yang kini tersedia untuk pembelajaran, mulai dari mencari berbagai informasi, data, hingga isu-isu yang sedang hangat. Selain itu, bisa menggunakan sosmed sebagai cara untuk berbagi informasi dengan orang lain baik teman di dunia nyata teman di dunia maya.

1. **Fasilitas Dokumentasi, Administrasi, dan Integrasi**

Aplikasi media sosial pada dasarnya adalah tempat menyimpan berbagai konten, mulai dari profil, informasi, peristiwa, peristiwa terekam, hingga hasil studi penelitian. Selain itu, berikut adalah beberapa manfaat dari media sosial, seperti pembuatan blog organisasi, integrasi beragam dalam perusahaan, berbagi konten yang relevan, target fungsi komunitas, dan efektivitas operasional organisasi .

1. **Perencanaan, Strategi, dan Fasilitas Manajemen**

Di tangan para ahli manajemen dan pemasaran, media sosial dapat menjadi senjata yang digunakan untuk memulai perencanaan dan strategi. Misalnya, untuk melakukan promosi, menarik pelanggan, menjelajahi pasar, mengedukasi publik, dan mengumpulkan umpan balik konsumen atau publik.

1. **Sarana Pengendalian, Evaluasi, dan Pengukuran**

Media sosial sendiri dapat digunakan untuk memantau sekaligus mengevaluasi, mulai dari perencanaan strategi. Selain itu, media sosial juga dapat menangani tanggapan dari komunitas dan alat penilaian pasar, pembandingan, dan metrik.

# Dikutip dari artikel media sosial : Penulis Hendrik N, Gramedia literasi pengertian media sosial 2022.

**2.4.5 *Tote Bag***

*Tote Bag*Adalah tas terbuat dari kain tas ini cukup fungsional karna ukurannya tidak terlalu besar dan kecil, tas ini dapat menggantikan kantong keresek sebagai alat untuk membawa belanjaan.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:90

**2.4.6 Masker**

Masker mulut untuk melindungi sebagian kulit wajah Anda dari efek berbahaya polusi udara dan paparan sinar matahari. Paparan sinar matahari yang terlalu lama dan polusi udara diperkirakan menyebabkan penuaan kulit dini dan meningkatkan risiko eksim, jerawat, bintik-bintik penuaan, dan kanker kulit.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:90

* + 1. **Mug**

Kalau diperhatikan, gelas biasanya ada satu di sisinya dan gelas biasanya bisa menampung lebih banyak cairan dibandingkan jenis alat minum lainnya, seperti gelas misalnya. Rata-rata kapasitas tampung cangkir sekitar 350 cairan atau setara dengan dua cangkir teh.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:90

* + 1. **Kaos**

Kaos pertama kali digunakan pada awal abad ke-19 oleh tentara Inggris dan Amerika sebagai pakaian dalam. Namun, popularitas Kaos mencapai puncaknya setelah dipakai oleh Marlon Brando yang memerankan *Stanley Kowalsky* dalam pertunjukan teater *"A Streetcar Named Desire"* karya Tenesse William di Broadway, Amerika Serikat, sekitar tahun 1950-an. Sejak dulu hingga sekarang, kaos menjadi salah satu pakaian yang banyak diminati dari berbagai lapisan masyarakat karena kemudahan dalam memakainya, dan juga harganya yang relatif terjangkau.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:90

* + 1. **Pin**

Pin dapat disematkan ke pakaian, topi atau berbahan kain. Dulunya fungsi pin adalah aksesoris tapi kali ini bisa digunakan sebagai media promosi, tempat bingkai foto, dll.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:90

**2.4.10 Gantungan Kunci**

Gantungan kunci adalah benda kecil yang berfungsi untuk menggantungkan kunci agar kunci tidak mudah tergelincir atau hilang. Namun, gantungan kunci tidak hanya digunakan untuk menggantung kunci, tetapi juga sering digunakan sebagai gantungan tas ritsleting. Bahkan ganci juga bisa dijadikan media branding dan souvenir.

**Dikutip dari buku :** Bambang Wintoko 2020:91