

TUGAS AKHIR - DP234844

DESAIN *PUFFY BAG* DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT *QUILTING* BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA

AGIL PERMATA MEGAPUTRI

NRP 5028201060

Dosen Pembimbing

Hertina Susandari, S.T., M.T.

NIP 198205062015042003

Program Studi S1

Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis

Digital Institut Teknologi Sepuluh

Nopember Surabaya



TUGAS AKHIR - DP234844

**DESAIN *PUFFY BAG* DENGAN EKSPLORASI TEKNIK
JAHIT *QUILTING* BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA**

AGIL PERMATA MEGAPUTRI

NRP 5028201060

Dosen Pembimbing

Hertina Susandari, S.T., M.T.

NIP 198205062015042003

Program Studi S1

Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024



FINAL PROJECT - DP234844

**PUFFY BAG DESIGN USING QUILTING SEWING
TECHNIQUE EXPLORATION WITH SURABAYA
DECORATIVE THEME**

AGIL PERMATA MEGAPUTRI

NRP 5028201060

Advisor

Hertina Susandari, S.T., M.T.

NIP 198205062015042003

Program Studi S1

Industrial Design Programme

Faculty of Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN *PUFFY BAG* DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT *QUILTING* BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada
Program Studi S-1 Desain Produk
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh: **AGIL PERMATA MEGA PUTRI**

NRP. 5028201060

Disetujui oleh Tim Penguji Proposal Tugas Akhir:

1. Hertina Susandari, S.T., M.T.

Pembimbing

2. Eri Naharani Ustazah, S.T, MDs.

Penguji

3. Nurul Idzi Lutvi Putri, S.Ds., M.MT.

Penguji

SURABAYA

Juli, 2024

APPROVAL SHEET

PUFFY BAG DESIGN USING QUILTING SEWING TECHNIQUE EXPLORATION WITH SURABAYA DECORATIVE THEME

FINAL PROJECT PROPOSAL

Submitted to fulfill one of the requirements
for obtaining a degree Design at
Undergraduate Study Program of Product Design
Product Design Programme
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

By: **AGIL PERMATA MEGA PUTRI**

NRP. 5028201060

Approved by Final Project Proposal Examiner Team:

1. Hertina Susandari, S.T., M.T.

Advisor



2. Eri Naharani Ustazah, S.T, MDs.

Examiner



3. Nurul Idzi Lutvi Putri, S.Ds., M.MT.

Examiner



SURABAYA

July, 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa / NRP : Agil Permata Megaputri/5028201060

Program Studi : Desain Produk

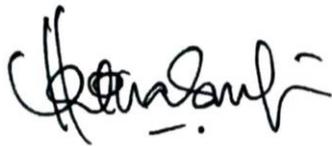
Dosen Pembimbing / NIP : Hertina Susandari, S.T., M.T./ 198205062015042003

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Desain *Puffy Bag* dengan Eksplorasi Teknik Jahit *Quilting* Bertema Ragam Hias Surabaya” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 30 Juli 2024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Hertina Susandari, S.T., M.T
NIP. 198205062015042003

Mahasiswa,



Agil Permata Megaputri
NRP.5028201060

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas berkah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “**Desain Puffy Bag dengan Eksplorasi Teknik Jahit Quilting Bertema Ragam Hias Surabaya.**” Yang telah disusun untuk menuntaskan salah satu syarat mata kuliah Tugas Akhir pada Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Tidak dapat diungkiri bahwa butuh usaha yang keras dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan penulis kelancaran dan ketenangan hati dalam menuntaskan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Maulana dan Ibu Masriah yang selalu membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
3. Bu Hertina Susandari, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang selalu mendampingi dan memberikan dukungan kepada penulis pada saat proses pengerjaan hingga terselesaikannya tugas akhir ini
4. Bu Eri Naharani Ustazah, S.T, M.Ds. Dan Bu Nurul Idzi Lutvi Putri, S.Ds., M.MT., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi terhadap pengerjaan tugas akhir penulis.
5. Teman – teman desain produk angkatan 2020 terkhusus Latifah, Fanda, Bellu, Mawra, Dea, Adhiska, Sephia, Dina dan Talitha yang selalu memberikan bantuan dan dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Tim produksi yang memiliki jasa besar pada proses produksi tugas akhir ini.
7. Pihak – pihak lain yang selalu memberikan dukungan dan membantu penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir dari awal proses riset hingga proses *prototyping* yang dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

ABSTRAK

DESAIN *PUFFY BAG* DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT *QUILTING* BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA

Nama Mahasiswa / NRP : Agil Permata Megaputri / 5028201060
Departemen : Desain Produk CREABIZ - ITS
Dosen Pembimbing : Hertina Susandari, S.T, M.T

ABSTRAK

Puffy bag menjadi salah satu produk fashion yang memiliki daya tarik tersendiri. Saat ini sudah banyak brand-brand fashion ternama yang menjual jenis tas empuk ini. Akan tetapi, kebanyakan produk yang dijumpai memiliki pola jahitan yang sama yaitu berbentuk pola simetris. Akibat dari kesamaan pola jahitan tersebut akan dapat menimbulkan titik jenuh dari calon pengguna dan berujung tidak jadi membeli. Demi mencegah hal tersebut, produk berjenis *puffy bag* ini dapat terus dilakukan pengembangan, baik dari segi teknik maupun visual. Pengembangan produk dilakukan guna memberikan nuansa baru pada *puffy bag*. Pada perancangan kali ini, penulis akan mengembangkan *puffy bag* dengan cara mengeksplorasi teknik jahit *quilting* yang dipadukan dengan nuansa kebudayaan. Metode penelitian yang akan digunakan ialah studi literatur, eksplorasi teknik jahit *quilting*, pemilihan material, hingga proses produksi. Selain itu, penulis juga mengumpulkan data primer melalui observasi dan wawancara dengan pihak-pihak terkait. Mulai dari pengguna produk, *research and development* perusahaan produk tas, tim produksi dan sebagainya. Berdasarkan dari data-data tersebut, penulis akan mengabungkan konsep *ethnic*, *colorful*, dan *textured* pada produk *puffy bag* yang akan dibuat. Penulis menggunakan ragam hias kota Surabaya sebagai penekanan pada konsep *ethnic*. Pemilihan motif tersebut didasari atas keinginan penulis dalam melakukan *small step* untuk berkontribusi dalam menjaga eksistensi ragam hias dari kota asalnya yaitu Surabaya. Pada akhirnya perancangan ini akan menghasilkan suatu produk tas wanita berjenis totebag yang bertekstur *puffy*. Tas tersebut akan menggambarkan visual ragam hias kota Surabaya dengan unik dan indah. Kesimpulannya, penelitian ini akan menghasilkan produk *puffy bag* dengan menekankan pada eksplorasi teknik jahit *quilting* dan memiliki konsep kebudayaan yang menarik untuk terus dikembangkan.

Kata kunci: Jahit *Quilting*, *Puffy Bag*, Ragam Hias Surabaya

ABSTRACT

PUFFY BAG DESIGN USING QUILTING SEWING TECHNIQUE EXPLORATION WITH SURABAYA DECORATIVE THEME

Student Name / NRP : Agil Permata Megaputri / 5028201060

Department : CREABIZ Product Design - ITS

Advisor : Hertina Susandari, ST, MT

ABSTRACT

Puffy bag is one of the fashion products that has its own charm. Currently, there are many well-known fashion brands that sell this type of puffy bag. However, most of the products found have the same stitching pattern, which is in the form of a symmetrical pattern. The effect of the similarity of the stitching pattern will be to create a boredom point from potential users and end up not buying. To prevent this, this puffy bag type product can continue to be developed, both in terms of technique and visuals. Product development is carried out to give a new feel to the puffy bag. In this research, the author will develop a puffy bag by exploring quilting sewing techniques combined with cultural nuances. The research methods to be used are literature study, exploration of quilting sewing techniques, material selection, and production process. In addition, the author also collected primary data through observations and interviews with related parties. Starting from product users, research and development of bag product companies, production teams and so on. Based on these data, the author will combine the concepts of ethnic, colorful, and textured in the puffy bag product that will be made. The author uses Surabaya city ornaments as an emphasis on the ethnic concept. The selection of the motif is based on the author's desire to take a small step to contribute to maintaining the existence of ornamental varieties from his hometown, Surabaya. In the end, this design will produce a totebag type product with a puffy texture. The bag will depict the visual of Surabaya's decorative variety uniquely and beautifully. In conclusion, this research will produce a puffy bag product by emphasizing the exploration of quilting sewing techniques and has an attractive cultural concept to continue to be developed.

Keywords: Sewing Quilting, Puffy Bag, Surabaya Decorative Variety

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Kalyana Indonesia.....	3
1.1.2 Eksistensi Produk Bernilai Budaya Surabaya Pada Saat Ini.....	5
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	7
BAB 2	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Wawasan Tentang <i>Puffy Bag</i>	8
2.1.1 Definisi <i>Puffy bag</i>	8
2.1.2 Sejarah <i>Puffy Bag</i>	8
2.1.3 Psikologi User Terhadap <i>Puffy bag</i>	9
2.1.4 Material Utama yang Digunakan Pada <i>Puffy Bag</i>	9
2.1.5 Material Pengisi <i>Puffy Bag</i>	12
2.2 Teknik Jahit <i>Quilting</i>	12
2.2.1 <i>Wadded quilting</i>	12
2.2.2 <i>Padded/stuffed quilting</i>	13
2.2.3 <i>Corded Quilting</i>	13
2.2.4 <i>Shadow Quilting</i>	13
2.3 Motif Ragam Hias Surabaya	13
2.4 Hasil Penelitian Terdahulu	17
2.5 Teknik Menerapkan Motif pada Produk Tas	18
2.6 Benchmarking Produk <i>Puffy</i>	18

BAB 3	19
METODOLOGI.....	19
3.1. Definisi Judul	19
3.2. Subjek dan Objek Perancangan.....	19
3.3. Skema Rancangan Riset	20
3.4. Metode Perancangan	20
3.4.1. Studi Literatur	20
3.4.2. Studi Preferensi Pengguna	21
3.4.3. Eksperimen.....	21
3.4.4. Pengembangan Desain	21
3.4.5. Prototipe	22
3.5. Pengumpulan Data	22
3.5.1. Data Sekunder	22
3.5.2. Data Primer	22
3.7. Sistem Riset.....	23
3.7.1. Empathy Map	23
3.7.2. Affinity Diagram	23
3.7.3. <i>Trend Forecasting</i>	23
3.7.4. Peluang Pengembangan	23
3.7.5. Konsep Desain	23
BAB 4	24
STUDI DAN ANALISIS	24
4.1 Observasi Lapangan	24
4.1.1 <i>Store</i> Produk <i>Puffy Bag</i>	24
4.1.2 Toko Produk Bernuansa Budaya.....	26
4.2 Brainstorming Masalah dan Kebutuhan.....	30
4.3 Analisis Pasar dan Kompetitor	31
4.3.1 <i>Market Survey & Competitor Analysis (MSCA)</i>	31
4.3.2. Product Positioning	33
4.3.3. <i>Targeting</i> dan Segmentasi Pasar	34
4.4 Preferensi Pengguna.....	34
4.4.1 <i>Depth interview</i> User ke 1	35
4.4.2 <i>Depth interview</i> User ke	36
4.4.3 Muse	37
4.4.4 Persona	38

4.5	Analisis Kebutuhan	39
4.5.1	Empathy map	39
4.5.2.	Affinity Diagram	41
4.6	Wawancara Ahli	42
4.6.1	Wawancara Batik Saraswati	42
4.6.2	Wawancara Kalyana Indonesia	43
4.6.3	Wawancara Suatumasa	43
4.7	Analisis Trend dan Gaya Hidup	44
4.8	Analisis Material	45
4.8.1	Material <i>Body</i> Utama	45
4.9	Analisis Dimensi dan Volume	46
4.9.1	Konfigurasi peletakan barang bawaan ke 1	48
4.9.2	Konfigurasi peletakan barang bawaan ke 2	49
4.10	Analisis Ergonomi	49
4.10.1	Analisis Ergonomi Studi Model 1	50
4.10.2	Analisis Ergonomi Studi Model 2	51
4.10.3	Analisis Ergonomi Studi Model 3	51
4.12	Analisis Motif	52
4.13	Stilasi Motif	53
4.13.1	Motif Kembang Bungur	53
4.13.2	Motif Aliran Sungai	56
4.14	Analisis Teknik Memunculkan Motif pada Permukaan Kulit Sintetis	59
4.15	Eksplorasi Teknik UV Print pada Kulit Sintetis	60
4.16	Eksplorasi Jahit Quilting	62
4.17	Strategi Penerapan Motif pada <i>Quilting</i>	68
4.17.1	Motif uv print sebagai pengisi	68
4.17.2	Motif uv print sebagai pendamping	69
4.18	CONCEPT BOARD: Image board/mood board	70
4.18.1	Imageboard	70
4.18.2	Mood board	71
BAB 5	72
KONSEP DESAIN	72
5.1	Konsep Desain	72
5.2	Sketsa Ideasi	72
5.3	Desain Alternatif	74

5.4 Desain Terpilih.....	75
5.5 Desain Final	75
5.5.1 Produk Seri ke 1	75
5.5.2 Produk Seri ke 2	77
5.5.3 Produk seri ke 3.....	77
5.6 Pembuatan Studi Model	78
5.7 Proses Prototype.....	80
5.8 Hasil Akhir Produk	82
5.8.1 Hasil Akhir Produk Sua <i>Bag</i>	82
5.8.2 Hasil Akhir Produk Aya <i>Bag</i>	83
5.8.3 Hasil Akhir Produk Ara <i>Bag</i>	83
5.9 <i>Usability Test</i>	84
5.10 Serial Desain	87
5.10.1 Serial Produk Sua <i>Bag</i>	87
5.10.2 Serial Produk Aya <i>Bag</i>	89
5.10.3 Serial Produk Ara <i>Bag</i>	90
5.11 Branding Produk	91
5.12 Harga Pokok.....	92
5.13 Harga Jual	93
5.13.1 Harga Jual Seri Sua	93
5.13.2 Harga Jual Seri Aya	94
5.13.3 Harga Jual Seri Ara	94
6.1 Kesimpulan	95
6.2 Saran	95
DAFTAR PUTAKA	96
LAMPIRAN.....	98
BIODATA PENULIS	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Transaksi Produk Berdasarkan Usia.....	1
Gambar 1. 2 Eksistensi Produk Tas yang Dikenakan Oleh Jennie Blackpink.....	2
Gambar 1. 3 Grafik Eksistensi Puffy Bag 5 tahun Terakhir di Seluruh Dunia	2
Gambar 1. 4 Grafik Grafik Eksistensi Puffy Bag Satu Tahun Terakhir di Indonesia	3
Gambar 1. 5 Logo Kalyana	3
Gambar 1. 6 Foto Produk Ola Bag Kalyana.....	4
Gambar 1. 7 Grafik Perkembangan Nilai Dimensi Warisan Budaya	5
Gambar 1. 8 Foto Kegiatan UMKM Surabaya yang Bekerja Sama dengan Pemkot Surabaya dan Universitas Petra.....	6
Gambar 1. 9 Hasil Kuesioner Eksistensi Ragam Hias Surabaya.....	6
Gambar 2. 1 Produk Saint Laurent Lou Lou Puffer Shoulder Bag	8
Gambar 2. 2 Puffer Jucket by Charles James	8
Gambar 2. 3 Hasil Kuesioner (Sumber: olahan penulis, 2023).....	9
Gambar 2. 4 Puffy Bag dengan Material Parasut Metalik.....	10
Gambar 2. 5 Gambar Kain Satin	10
Gambar 2. 6 Kain Nylon Pada Produk Puffy Bag.....	11
Gambar 2. 7 Leather Pada Produk Puffy Bag	11
Gambar 4. 1 Produk Puffy Bag di Outlet Mumuso Surabaya	24
Gambar 4. 2 Produk Puffy di Store Deliwafa Surabaya.....	25
Gambar 4. 3 Produk Puffy Susen	26
Gambar 4. 4 Observasi Surabaya Kriya Gallery	27
Gambar 4. 5 Produk Tas di SKG.....	27
Gambar 4. 6 Clutch puffy berkonsep budaya	28
Gambar 4. 7 Diagram Brainstorming	30
Gambar 4. 8 Targeting dan Segmentasi Pasar	34
Gambar 4. 9 Depth interview user 1	35
Gambar 4. 10 Depth interview user 2.....	36
Gambar 4. 11 Muse	37
Gambar 4. 12 Persona.....	38
Gambar 4. 13 Empathy map user 1	39
Gambar 4. 14 Empathy map user 2	40
Gambar 4. 15 Affinity Diagram	41
Gambar 4. 16 Batik Saraswati	42
Gambar 4. 17 Tim Kalyana Indonesia.....	43
Gambar 4. 18 Tim brand suatumasa.....	43
Gambar 4. 19 Trend Forcesting	44
Gambar 4. 20 Konfigurasi peletakan ke 1	48
Gambar 4. 21 Konfigurasi peletakan ke 2	49
Gambar 4. 22 Analisis Ergonomi Studi Model 1	50
Gambar 4. 23 Analisis Ergonomi Studi Model ke 2.....	51
Gambar 4. 24 Analisis Ergonomi Studi Model ke 3.....	51
Gambar 4. 25 Analisis warna	52
Gambar 4. 26 Motif dengan scoring tertinggi	56
Gambar 4. 27 Batik Kembang Bungur	56
Gambar 4. 30 Motif UV Print Sebagai Pengisi	68

Gambar 4. 31 Hasil Penerapan Motif Sebagai Pengisi Jahit Quilting.....	68
Gambar 4. 32 Motif Uv print Sebagai Pendamping	69
Gambar 4. 33 Penerapan Motif Sebagai Pendamping Jahit Quilting	69
Gambar 4. 34 Image board	70
Gambar 4. 35 Moodboard.....	71
Gambar 5. 1 Sketsa Ideasi	72
Gambar 5. 2 Sketsa Ideasi	73
Gambar 5. 3 Alternatif Design	74
Gambar 5. 4 Alternatif design	74
Gambar 5. 5 Desain Terpilih	75
Gambar 5. 6 Final Produk Sua Bag	76
Gambar 5. 7 Final produk aya bag	77
Gambar 5. 8 Final produk ara bag	78
Gambar 5. 9 Studi model.....	78
Gambar 5. 10 Gambar Pola Tas.....	80
Gambar 5. 11 Proses Uv Print pada Kulit Sintetis	80
Gambar 5. 12 Proses Jahit Quilting	81
Gambar 5. 13 Pengabungan Komponen	81
Gambar 5. 14 Sua Bag	82
Gambar 5. 15 Aya Bag	83
Gambar 5. 16 Ara Bag	83
Gambar 5. 17 Series Card Holder.....	87
Gambar 5. 18 Series Phone Holder	88
Gambar 5. 19 Series Handbag	88
Gambar 5. 20 Mini Shoulderbag	89
Gambar 5. 21 Handbag Silinder	89
Gambar 5. 22 Serial Handbag	90
Gambar 5. 23 Serial Dompot	90
Gambar 5. 23 Serial Dompot	90
Gambar 5. 24 Logo brand.....	91
Gambar 5. 24 Logo brand.....	91
Gambar 5. 25 Kartu ucapan terimakasih	91
Gambar 5. 25 Kartu ucapan terimakasih	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Motif Ragam Hias Surabaya	14
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Toko Puffy Bag di Surabaya.....	24
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Produk Fashion Berkonsep Budaya	27
Tabel 4. 3 MSCA Puffy Bag	31
Tabel 4. 4 MSCA Tas Motif.....	32
Tabel 4. 5 Analisis Material Utama.....	45
Tabel 4. 6 Analisis Material Leather	46
Tabel 4. 7 Analisis barang bawaan.....	47
Tabel 4. 8 Analisis Ergonomi.....	49
Tabel 4. 9 Skoring motif batik Surabaya yang akan di stilasi	52
Tabel 4. 10 Stilasi Motif Kembang Bungur	53
Tabel 4. 11 Scoring Motif Kembang Bungur.....	55
Tabel 4. 12 Stilasi Motif Sungai.....	57
Tabel 4. 13 Skoring Stilasi Motif Sungai	59
Tabel 4. 14 Eksperimen Jahit Quilting	62
Tabel 5. 1 Tabel Evaluasi Studi Model	79
Tabel 5. 2 Hasil <i>Usability Testing</i> Sua Bag.....	84
Tabel 5. 3 Hasil Usability Test Aya Bag	85
Tabel 5. 4 Hasil Usability Test Ara Bag.....	86
Tabel 5. 5 Harga Pokok Seri Sua Bag	92
Tabel 5. 6 Harga Pokok Seri Aya Bag	92
Tabel 5. 7 Harga Pokok Seri Ara Bag	93

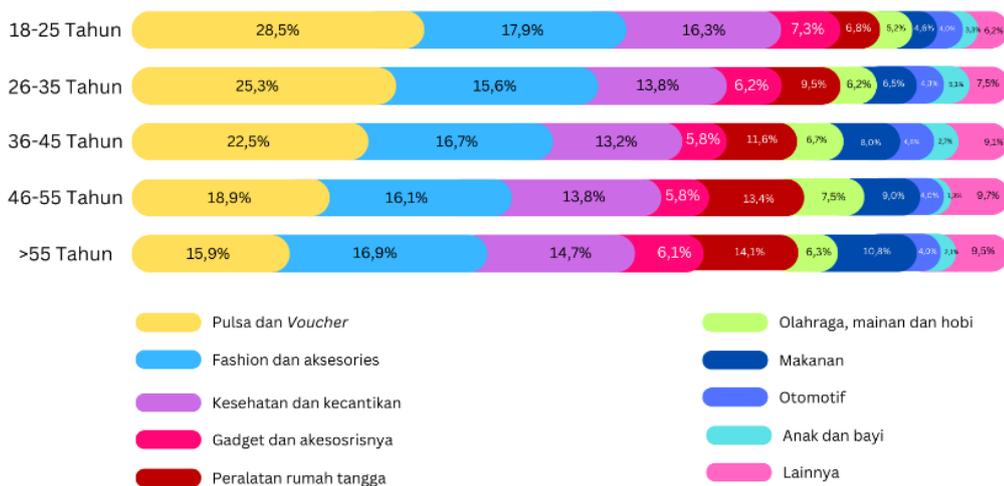
BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasca pandemi di Indonesia dinyatakan selesai, aktivitas keluar rumah kembali normal dan terus meningkat. Masyarakat mulai memperhatikan penampilan dirinya, sehingga kebutuhan terhadap produk fashion semakin meningkat (Katadata Insight, Center dan Kredivo, 2023). Berpenampilan yang sesuai dengan jati diri dapat memunculkan energi positif bagi diri sendiri maupun lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, banyak kaum perempuan maupun laki-laki yang mulai terbuka akan perkembangan dunia fashion dan mau merogoh biaya lebih untuk membeli produk yang dapat menunjang penampilannya. Pada tahun 2023, e-commerce memperoleh pendapatan paling tinggi dari sektor fashion yang diproyeksikan hingga menyentuh US\$ 11,7 (Afriana dan Fijriana, 2021)

Saat ini produk fashion sudah sangat beragam mulai dari busana, alas kaki, celana, tas, dan sebagainya. Tidak hanya memikirkan tentang baju saja, kaum perempuan juga memperhatikan penampilannya mulai dari ujung kepala hingga kaki. Bahkan mereka sering menggunakan produk tas yang berbeda-beda sesuai dengan tempat yang akan dituju. Sebagian besar, kaum wanita melakukan hal tersebut untuk menunjukkan jati diri dan value yang mereka miliki. Produk tas menjadi salah satu komoditas paling dicari wanita ketika berada dipusat perbelanjaan (Hening, 2015) Bahkan produk tas dapat menyebabkan fetisisme tersendiri bagi wanita hingga memunculkan *social difference* dikalangan mereka berdasarkan kepemilikan produk tersebut (Hening, 2015). Sampai saat ini produk tas wanita telah memiliki ukuran, jenis dan model yang bervariasi. Salah satunya adalah *puffy bag* dengan ciri khas bertekstur empuk pada permukaannya. Tas tersebut menjadi salah satu produk wanita yang disukai oleh kalangan remaja hingga dewasa.

Proporsi jumlah transaksi produk berdasarkan kelompok umur



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Transaksi Produk Berdasarkan Usia

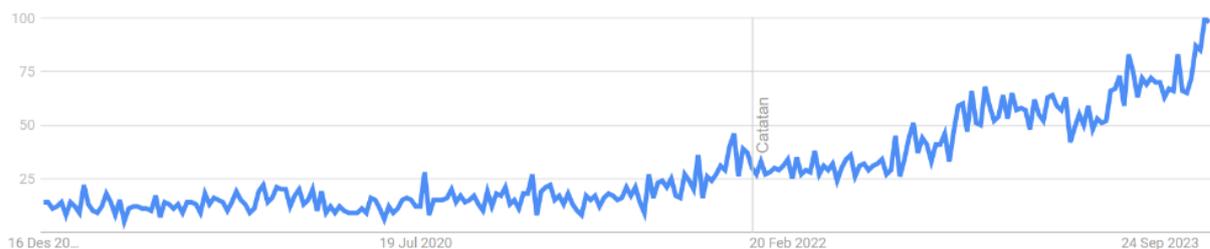
(Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/publikasi/2023/June/14/laporan-perilaku-konsumen-e-commerce-indonesia-2023>)

Kaum wanita dengan usia 18-25 tahun cenderung memiliki sifat konsumtif pada produk fashion. Salah satunya pada tas empuk ini yang akan semakin meningkat setelah beberapa idol populer dari Korea Selatan seperti BamBam GOT7, Wendy Red Velvet, hingga Hyoyeon SNSD yang tampak menggunakan *puffy bag* (Yanti, 2023).



Gambar 1. 2 Eksistensi Produk Tas yang Dikenakan Oleh Jennie Blackpink
 (Sumber: https://twitter.com/search?q=jennie%20bag&src=typed_query)

Pada aplikasi twitter, banyak warganet mancanegara yang membicarakan mengenai produk puffy bag yang digunakan Jennie. Tas tersebut berasal dari brand fashion bernama COS, dia memproduksi sebuah *puffy bag* yang dijual seharga \$99 USD dan terjual habis dengan cepat setelah Jennie mengunggah foto ketika memakai tas tersebut (Dee, 2023). Penjualan tas ini populer di Kawasan Asia bahkan sampai merambat ke Eropa. Tidak hanya idol korea, banyak *public figure* asal tanah air Indonesia yang juga memakai *puffy bag* dalam kesehariannya. Mereka juga kerap kali menggunakan puffy bag pada acara-acara formal. Berdasarkan data dari google trends yang telah penulis telusuri dengan menggunakan *keyword puffy bag*, didapatkan informasi bahwa grafik *puffy bag* mengalami kenaikan.



Gambar 1. 3 Grafik Eksistensi Puffy Bag 5 tahun Terakhir di Seluruh Dunia
 (Sumber: Google Trends)

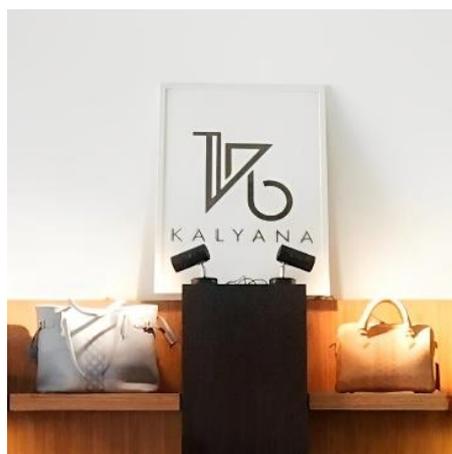


Gambar 1. 4 Grafik Eksistensi Puffy Bag Satu Tahun Terakhir di Indonesia (Sumber: Google Trends)

Kenaikan eksistensi puffy bag tidak hanya terjadi di negara lain, selama satu tahun terakhir eksistensi *puffy bag* di Indonesia kembali meningkat. *Puffy bag* tersebut dapat berbentuk *soulder bag* maupun *hand bag* tergantung dengan ukuran dan penggunaannya. Walaupun berbeda cara operasionalnya, tas wanita ini memiliki kesamaan dalam tekstur yaitu efek empuk pada pola jahitannya yang timbul. Sebab minat pasar yang cukup tinggi menjadikan banyak brand Indonesia yang berlomba untuk memberikan desain terunik dari visual *puffy* ini. Salah satunya adalah brand tas lokal asal Surabaya, yaitu Kalyana.

1.1.1 Kalyana Indonesia

Brand Kalyana sudah didirikan sejak tahun 2010, sebagai produsen tas wanita yang memberikan sentuhan budaya jawa pada setiap produknya. Kalyana berupaya untuk meningkatkan kesadaran pengguna akan potensi budaya Indonesia melalui sebuah produk tas wanita. Dalam bahasa jawa, Kalyana memiliki makna sebagai “yang dicintai”. Diharapkan produk-produk dari brand tersebut senantiasa memiliki tempat di hati para pecinta tas. Mayoritas produk yang dihasilkan oleh Kalyana menggunakan material kulit yang berkualitas bagus.



Gambar 1. 5 Logo Kalyana (Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Pada awalnya, Kalyana memproduksi tas kulit wanita *exclusive* yang dipadu padankan dengan kain wastra nusantara mulai dari batik tulis, kain songket, hingga kain tenun. Akan tetapi, material kain wastra nusantara membutuhkan perhatian ekstra dalam

perawatannya. Kak Dewi selaku tim manajemen menyatakan bahwa Kalyana juga pernah membuat tas kulit wanita yang disatukan dengan material serat alam. Tas tersebut ternyata memerlukan perawatan yang lebih sulit. Selain itu, Kalyana membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menjual produk series ini karena pasar peminatnya yang tidak terlalu besar.

Oleh karena itu, tim manajemen Kalyana melakukan inovasi membuat tas wanita dari material full kulit dan dipilihlan kulit ular phyton sebagai material utama. Tas wanita tersebut terlihat sangat eksotis dan diterima dengan baik dipasaran. Tas kulit phyton Kalyana sudah sampai tembus di pasar internasional. Pada tahun 2012, Kalyana meraih predikat *best start up* pada ajang *Business Excellence* se Asia Pasific di Gold Coast, Australia. Walaupun Kalyana telah mengantongi izin CITES (*Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora*), tas ular phyton tersebut mendapatkan kritikan. Terutama pada saat tampil sebagai primadona di pameran *Sourcing at Magic* yang berlokasi di Las Vegas, USA. Hal tersebut terjadi karena ular phyton merupakan salah satu hewan yang cukup langka dan dilindungi populasinya (Kalyana, 2010).

Sebagai bentuk komitmen tim Kalyana untuk berpartisipasi aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan, Kalyana mengganti materialnya menjadi kulit sapi/domba yang berkualitas. Kulit tersebut di grafir sehingga muncul motif ragam hias Indonesia. Dari situlah terciptanya nilai yang khas dari Kalyana Indonesia. Produk Kalyana menggunakan nama-nama jawa, misalnya seperti Ashadewi, Naisha, Adishree, Ashmeera, Bhuvie, Andien, dan sebagainya. Hal tersebut dapat menambah keunikan produk tas Kalyana Indonesia

Hingga saat ini, brand Kalyana masih terus mengembangkan produk-produk tas kulit wanita dengan mengikut sertakan unsur budaya disetiap produknya. Salah satu produk yang baru saja dikembangkan adalah *Ola bag* series. *Ola bag* merupakan salah satu series terbaru dari Kalyana yang sedang dikembangkan saat ini. Dalam series *Ola bag* terdapat 3 jenis tas yang berukuran sama, tetapi melalui proses produksi yang berbeda.



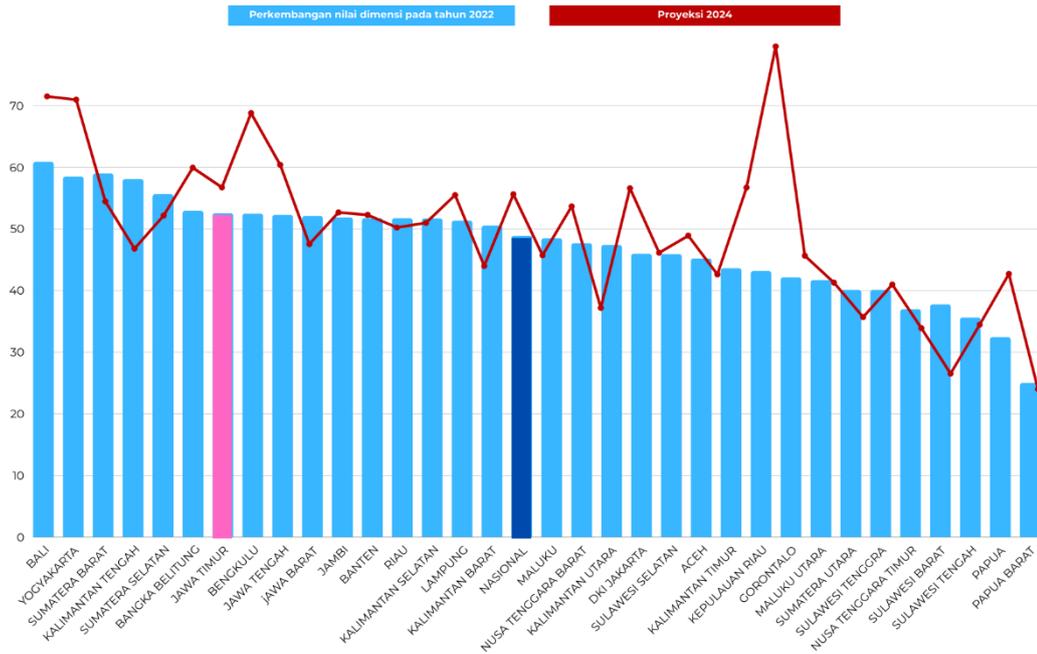
Gambar 1. 6 Foto Produk *Ola Bag* Kalyana
(Sumber : Kalyana Leather Bag (@kalyanaindonesia) • Instagram photos and videos

Salah satunya tas empuk berwarna coklat ini yang menggunakan motif kawung pada pola jahitannya. Penggunaan material full kulit dengan ornamen ragam hias memberikan kesan yang klasik pada produk. Akan tetapi, motif *puffy bag* Kalyana ini masih dapat terus dikembangkan dan tidak hanya terbatas dengan menggunakan motif-motif ragam hias yang terlalu umum. Selain itu, Kalyana juga dapat menggunakan motif dari suatu daerah di Indonesia yang dapat dikenalkan sebagai produk khas dari kota tersebut. Produk berorientasi budaya tersebut dapat diterima oleh masyarakat Indonesia

dan berharap akan mampu mendominasi pasar Indonesia (Setyaningrum dan Shri Ahimsa-Putra, 2014)

1.1.2 Eksistensi Produk Bernilai Budaya Surabaya Pada Saat Ini

Setiap daerah di Indonesia pasti memiliki ciri khas atau kebudayaan yang dapat menggambarkan suatu wilayah. Kebudayaan tersebut dapat berupa lagu daerah, tarian, upacara adat, pakaian, ornament ragam hias dan sebagainya. Hingga saat ini budaya-budaya tersebut masih terus dilestarikan, baik melalui kebijakan pemerintah maupun kesadaran dari masyarakat itu sendiri.



Gambar 1. 7 Grafik Perkembangan Nilai Dimensi Warisan Budaya
(Sumber: <https://ipk.kemdikbud.go.id/dimensi/warisan-budaya>)

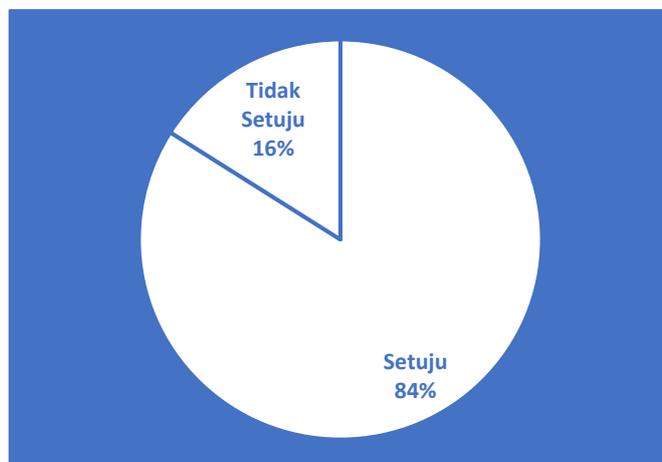
Berdasarkan dari data statistik yang dikeluarkan oleh kemdikbud, mengenai kebijakan dimensi ke 4 terkait warisan budaya yaitu melakukan segala upaya seluruh pihak (masyarakat dan pemerintah) terhadap pelestarian Objek Pemajuan Kebudayaan dan Cagar Budaya. Sejak tahun 2022 hingga proyeksi 2024, nilai dimensi warisa budaya mengalami kenaikan di setiap wilayahnya. Salah satunya adalah provinsi Jawa Timur. Kota Surabaya yang menjadi kota terbesar di Jawa Timur dan ikut andil dalam menyukseskan kebijakan dimensi warisan budaya tersebut.



Gambar 1. 8 Foto Kegiatan UMKM Surabaya yang Bekerja Sama dengan Pemkot Surabaya dan Universitas Petra
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Selain memiliki predikat sebagai kota pahlawan, Surabaya juga memiliki kebudayaan yang menjadi ciri khas dari kota tersebut. Mulai dari tarian, makanan, hingga motif ragam hias. Saat ini pemerintah Surabaya melakukan beberapa upaya untuk melestarikan ragam hias Surabaya, misalnya seperti mengadakan kelas edukasi kepada UMKM Surabaya agar dapat terus menghasilkan produk-produk bernilai jual tinggi. Pada kegiatan tersebut, pemerintah kota Surabaya mewajibkan UMKM untuk mengaplikasikan motif-motif yang ada di Surabaya pada sebuah produk fashion.

Kota Surabaya sendiri memiliki beberapa jenis motif yang sudah memiliki hak paten. Akan tetapi, tidak semua orang mengetahui bentuk motif tersebut. Mereka mungkin akan sangat familiar dengan motif Sura dan Buaya. Hampir setiap tempat destinasi di kota Surabaya terdapat lambang tersebut, baik dalam bentuk monument maupun lukisan 2D. Berbanding terbalik dengan motif yang lainnya. Sebanyak 84% responden menyetujui bahwa beberapa ragam hias Surabaya kurang dikenali.



Gambar 1. 9 Hasil Kuesioner Eksistensi Ragam Hias Surabaya
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Walaupun demikian, remaja-remaja di Indonesia mulai paham akan pentingnya melestarikan budaya yang ada. Penulis ingin melakukan Langkah kecil untuk berkontribusi dalam menjaga kebudayaan daerah. Dengan melalui pendekatan budaya, penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan budaya ragam hias kota Surabaya yang saat ini mulai sedikit terlupakan kepada kalayak umum. Hal tersebut dapat dilakukan dengan pendekatan budaya melalui suatu produk yang paling sering dikenakan kaum wanita dengan memberikan sentuhan daerah pada produknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, tersusunlah beberapa permasalahan yang akan diperdalam sehingga terumus sebagai berikut:

1. Adanya kemiripan pada motif jahitan *puffy bag* yang digunakan oleh brand-brand tas yaitu berpola simetris/geometris
2. Peluang untuk mengembangkan produk *puffy* dapat terus dilakukan, mengingat minat pasar produk ini yang cukup tinggi
3. Mengeksplorasi teknik jahit *quilting* yang dapat digunakan dalam pembuatan *puffy bag* dengan tema ragam hias Surabaya untuk menciptakan visual produk yang menarik
4. Menentukan motif dan ragam hias khas Surabaya yang dapat menggambarkan budaya dan keindahan kota Surabaya ketika diaplikasikan pada desain *puffy bag*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Produk tas dikhususkan untuk user wanita dengan usia sekitar 26-45 Tahun.
2. Produk tas memiliki tekstur *puffy* yang menggunakan material kulit sintetis.
3. Produk tas menerapkan salah satu motif ragam hias Kota Surabaya.
4. Tas wanita digunakan untuk aktivitas sehari-hari.

1.4 Tujuan

Pada perancangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengeksplorasi teknik jahit *quilting* pada motif *puffy bag*
2. Mengembangkan motif jahitan pada produk tas apparel yang memiliki tekstur *puffy*
3. Menghasilkan produk tas inovasi berbetuk *puffy bag* dengan motif jahitannya yang terstilasi dari motif ragam hias Surabaya
4. Mengenalkan dan melestarikan motif batik Surabaya dalam bentuk suatu produk tas wanita

1.5 Manfaat

1.5.1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari perancangan ini yaitu dapat menjadi sebuah sarana untuk eksplorasi teknik jahit *quilting* dengan tema ragam hias Surabaya yang diaplikasikan pada produk *puffy bag*.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Meningkatkan pengalaman atau pengetahuan di bidang apparel dan fashion, terkait eksplorasi teknik jahit *quilting*.
2. Memberikan informasi dan referensi tambahan bagi penelitian atau perancangan yang akan dilaksanakan kedepannya

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Wawasan Tentang *Puffy Bag*

2.1.1 Definisi *Puffy bag*

Puffy bag merupakan produk tas yang memiliki tampilan empuk dan menggembung pada permukaannya. *Puffy bag* telah digandrungi di industri fashion terutama oleh kaum wanita dalam beberapa tahun terakhir. Kaum wanita dapat mengekspresikan gaya dan stylenya melalui produk *puffy bag*. Pada saat ini sudah banyak *puffy bag* yang diperjual belikan di pasaran dengan bermacam bentuk dan ukuran, mulai dari tas kecil hingga tas besar. Meskipun terkesan cute, tas ini fungsional dan biasanya dibuat menggunakan bahan yang tahan air (productnation, 2024)



Gambar 2. 1 Produk Saint Laurent Lou Lou Puffer Shoulder Bag

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/36/3e/55/363e5547b94d387b2d59259508888c44.jpg>)

Puffy bag dapat dikenakan dengan berbagai busana dan cocok untuk semua musim. Tas yang memiliki visual sama dengan bantal empuk ini biasanya digunakan untuk melengkapi *oversized trench coat* dengan pakaian semi *sporting* dan *baggy* (Administrator, 2021) Produk tersebut dirancang agar terasa nyaman dan ringan ketika dibawa bepergian. Tampilan empuk pada *puffy bag* dapat dihasilkan dari lapisan dakron atau sejenisnya yang dijahit menggunakan teknik *quilting* untuk memberikan tekstur dan dimensi tambahan pada produk.

2.1.2 Sejarah *Puffy Bag*

Produk apparel berbentuk *puffy* sudah digunakan sejak tahun 1935. Seorang pria asal America yang bernama Eddie Bauer nyaris meninggal dunia karena mengalami hipotermia saat memancing di Barat Laut Pasifik (Peni, 2021). Ia hanya mengenakan *waterlogged wool jacket* pada saat musim dingin tersebut. Setelah kejadian tersebut, ia merancang sebuah *quilted down jacket* bernama 'Skyliner' yang ia buat pada tahun 1936 (Peni, 2021). *Puffer jacket* terus dikembangkan dan lebih *fashionable*. Pada tahun 1937 seorang designer yang bernama Charles James merancang sebuah *puffer jacket* bermaterial quilted satin dan memiliki visual yang unik. Produk ini dipajang di Victoria & Albert Museum, UK (Peni, 2021)



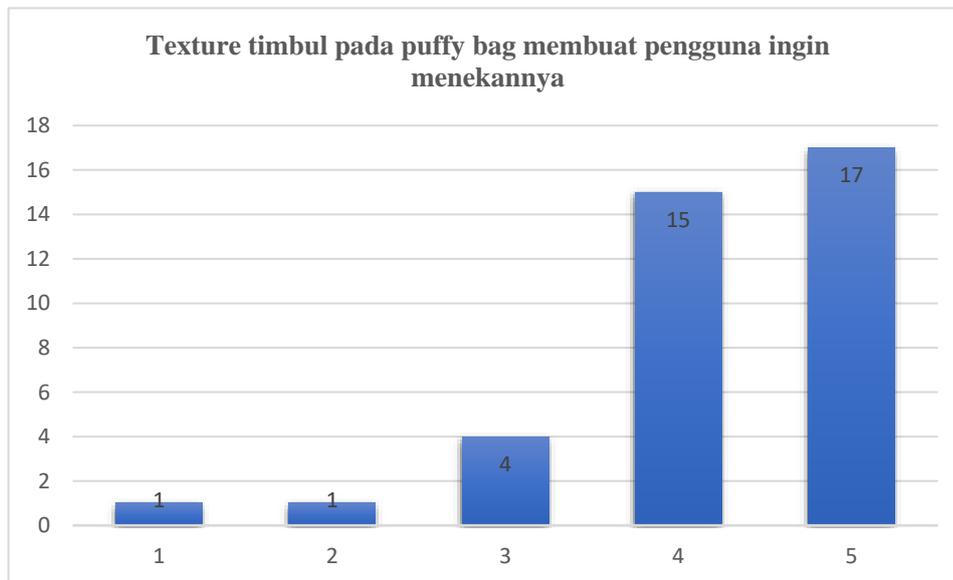
Gambar 2. 2 Puffer Jacket by Charles James

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/f8/1a/18/f81a189c42bfec99d6c96659425dfad2.jpg>)

Hingga saat ini *puffer jacket* tersebut terus bermetafora menjadi produk-produk apparel lainnya, misalnya seperti *puffy bag* hingga produk untuk alas kaki. Penjualan jaket puffer naik 80% di Lyst. Vanessa Spence, Direktur Desain Lyst menyebutkan bahwa tampilan kasual yang dipengaruhi olahraga akan tetap penting bagi pelanggan Gen Z (Rahman, 2020). Hingga sekarang Produk puffy akan memiliki peluang pengembangan dengan produk yang memiliki nilai berkelanjutan. Uraian Sejarah *puffy bag* tersebut bertujuan untuk memperkuat potensi pengembangan dari produk *puffy* yang akan dilakukan pada perancangan kali ini.

2.1.3 Psikologi User Terhadap *Puffy bag*

Tas dapat menjadi sebuah refleksi dari personality dan gaya hidup seseorang (Owen, C.J., 2017). Begitu pula dengan *puffy bag*. Tas tersebut bisa meningkatkan rasa ekspresi diri dan pengguna dapat menunjukkan kepribadian melalui sebuah produk fashion yang telah dipilih. *Puffy bag* dengan pola jahit *quilting* yang unik dapat meningkatkan rasa percaya diri pengguna. Sebanyak 44,7% responden pada survei *puffy bag* menyatakan bahwa setiap kali melihat produk tersebut, ada keinginan dalam dirinya untuk menekan atau memencetnya.



Gambar 2. 3 Hasil Kuesioner
(Sumber: olahan penulis, 2023)

Pengguna dapat merasa puas dan nyaman saat menyentuh permukaan produk yang timbul. Sentuhan material yang empuk pada *puffy bag* dapat memberikan perasaan hangatan dan relaksasi. Visual produk tas ini yang tebal dan empuk dapat memberikan perasaan yang aman. Pengguna merasa produk yang mereka bawa telah mendapatkan perlindungan yang berlebih.

2.1.4 Material Utama yang Digunakan Pada *Puffy Bag*

Hingga saat ini para produsen *puffy bag* telah menggunakan material yang cukup bervariasi. Mulai dari fabric hingga leather. Pemilihan material tersebut tergantung dengan tampilan atau konsep akhir yang ingin ditonjolkan pada produknya. Setiap material akan memberikan nuansa yang berbeda-beda. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait material-material fabric yang sering digunakan untuk membuat *puffy bag*.

a. Parasut

Material parasut atau taffeta menjadi salah satu kain yang paling sering digunakan pada produk *puffy bag*. Kain ini memiliki karakteristik yang tipis dan ringan. Memiliki banyak pilihan warna yang cocok digunakan untuk produk apparel. Kain taffeta memancarkan kemewahan dengan visual berkilauannya yang mencolok (Nugroho, 2024).



Gambar 2. 4 *Puffy Bag* dengan Material Parasut Metalik
(Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/60/e1/ab/60e1ab663c94378c65f4fd0d202f0774.jpg>)

Kain parasut memiliki beberapa jenis, berikut penjelasan lebih lanjut terkait material parasut yang sering digunakan pada produk *puffy bag*. Parasut metalik seringkali dijadikan sebagai material dari *puffy bag* yang telah beredar di pasaran. Fabrik ini memiliki visual yang lebih *glossy* dibandingkan jenis parasut lainnya. Ketika malam hari kain ini terlihat seperti menyala (Konveksi, 2024). Parasut metalik termasuk jenis kain *water-resistant* yang dapat tahan air pada saat kondisi air sedang mengalir saja (tidak menggenang). Kekurangan dari kain ini adalah mudah mengkerut (Nugroho, 2024). Oleh karena itu, perlu extra perawatan bila menggunakan material taffeta ini.

b. Satin

Kain satin merupakan fabrik mengkilap yang memiliki tekstur halus dan biasanya terbuat dari sutra atau serat rayon. Kain ini mempunyai kualitas yang terlihat mewah sehingga cocok digunakan sebagai material produk apparel.



Gambar 2. 5 Gambar Kain Satin
(Sumber:<https://th.bing.com/th/id/OIP.gkJD8KsLfb3DNjxHGFIWhgHaF9?pid=ImgDet&rs=1>)

Pada abad pertengahan, secara eksklusif Tiongkok menciptakan bahan kain satin yang dibuat dari sutra. Bahan satin berasal dari kota pelabuhan di Cina, Quanzhou yang bernama kota Zayton atau Zaitun dalam bahasa Arab (Wardhani, alvina V., 2021). Setelah itu, produksi bahan garmen diperluas hingga seluruh

Timur Tengah bahkan sampai ke wilayah negara barat Italia. Hingga akhirnya pada abad keempat belas, kain satin populer sampai ke negara Eropa.

Kain satin bertekstur halus dan tampilannya yang sedikit mengkilap. Kain ini memiliki karakteristik yang seratnya mudah ketarik. Hal tersebutlah yang dapat menyebabkan beberapa kerutan ketika diaplikasikan pada *puffy bag*. Kerutan-kerutan tersebut menyebabkan produk *puffy bag* yang terlihat kurang rapi.

c. Nylon



Gambar 2. 6 Kain Nylon Pada Produk *Puffy Bag*
(Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/4b/80/ac/4b80ace2276e0a9971e157e4460e1777.jpg>)

Kain Nylon terbuat dari serat sintesis yang disebut poliamida. Kain ini tidak mudah berkerut sehingga bisa menampilkan visual produk yang lebih rapi. Kain Nylon mempunyai kemampuan yang tinggi dalam meregang dan mengembang karena fleksibilitas yang bagus (Microfiber, 2023).

d. Leather



Gambar 2. 7 Leather Pada Produk *Puffy Bag*
(Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/01/ad/47/01ad4760b6551b73d6548f569d91d6d7.jpg>)

Material ini pasti sudah sering kita jumpai pada produk-produk apparel. Bagi sebagian orang leather atau kulit menjadi material yang favorit. Leather dibedakan menjadi beberapa jenis, mulai dari *full grain leather*, *top grain leather*, *genuine leather*, *bonded leather*, dan sebagainya. *Puffy bag* juga ada yang menggunakan material leather. Penggunaan material leather dapat memberikan kesan *luxury* pada produk (Somantri, 2023)

2.1.5 Material Pengisi *Puffy Bag*

Produk ini identik dengan teksturnya yang empuk dan menonjol. Pada saat proses pembuatannya, pengrajin akan memasukkan suatu material yang digunakan sebagai isian. Isian tersebut akan memberikan efek timbul dan empuk pada *puffy bag*.

a. Busa Angin

Material ini memiliki tekstur halus dengan kepadatan yang jarang. Busa angin biasanya digunakan sebagai lapisan pada produk-produk yang membutuhkan tekstur empuk. Material tersebut memiliki berat yang ringan, sehingga cocok digunakan untuk produk-produk fashion seperti baju, tas hingga topi. Ketebalan busa angin sangat beragam, mulai dari 2 mm hingga 10 mm. Pemilihan ukuran disesuaikan kembali dengan kebutuhan produk. Biasanya untuk lapisan tas cukup menggunakan ketebalan 2-5 mm saja. Beberapa pengrajin *puffy bag*, menggunakan material ini sebagai isian tas karena proses produksinya yang lebih mudah daripada menggunakan material pelapis lainnya (Daania, 2017).

b. Dakron

Dakron memiliki tekstur yang sangat lembut. Produk-produk yang menggunakan isian ini akan terasa empuk. Dakron sering digunakan untuk isian boneka, bantal, tas dan sebagainya. Penggunaan dakron pada *puffy bag* akan memberikan efek timbul yang lebih tebal dibandingkan busa angin, dia memberi efek bervolume, tetapi lemas dan tidak 'membentuk' jelas (Daania, 2017). Akan tetapi, ketika perawatan tasnya kurang tepat, dakron-dakron tersebut akan menjuntai keluar kain.

2.2 Teknik Jahit *Quilting*

Proses menjahit dapat dilakukan melalui berbagai Teknik. Salah satu teknik yang sudah ada adalah teknik jahit *quilting*. Beberapa orang menyebut teknik *quilting* dengan sebutan teknik jahit tinas. Menurut Wiyoso Yudoseputro dkk. 1995:106 "Il seam adalah teknik di mana dua lapis kain yang diisi dengan kapas tertentu atau yang disebut busa berlapis dijahit menjadi satu, dan kemudian dijahit menjadi garis atau pola tertentu untuk memperbaiki isinya (Ulty, 2021) Kain atas yang disebut a-seam top bisa berupa kain perca atau applique. Lapisan tengah disebut batting dan berisi bahan katun polyester, sedangkan lapisan belakang atau lapisan bawah disebut quilt backing, yang biasanya terbuat dari kain bulu kain tipis dan digunakan sebagai penutup polyester.

Suatu teknik menghias permukaan kain dengan cara melapisi/mengisi kain dengan bahan pelapis/pengisi, kemudian dijahit tinas pada permukaan kain sesuai dengan rencana. Bahan pelapis atau pengisi yang bisa digunakan adalah dakron, koldure, tali, kapas, dan kapuk. Berikut macam-macam jahit tinas yang sering digunakan:

2.2.1 *Wadded quilting*

Jahit tinas pengisi lembaran atau *wadded quilting* adalah teknik menjahit tinas dengan cara menyatukan lapisan atas/*top layer*, lapisan tengah/*batting*, dan lapisan bawah/*backing*. Selanjutnya tiga lapisan tersebut dijahit sesuai dengan pola jahitan dengan menggunakan mesin jahit/jahit tangan. *Wadded quilting* termasuk teknik jahit *quilting* tradisional, pola jahitan ini akan memunculkan motif-motif timbul yang memberikan visual dan tekstur yang unik. Pada bagian *batting* atau lapisan tengah biasanya diberikan suatu material pelapis yang dapat menimbulkan tekstur empuk.

2.2.2 *Padded/stuffed quilting*

Padded quilting juga dikenal sebagai *stuffed quilting* atau jahit tinas pengisi susulan yang merupakan teknik jahit dengan cara menggabungkan elemen dari *quilting* tradisional yang ditambahkan lapisan isian untuk menciptakan dimensi dan tekstur tambahan pada hasil akhir. Teknik jahit ini memiliki proses yang sama dengan jahitan tinas datar pada umumnya, namun dengan tambahan lapisan pengisi tertentu di beberapa bagian untuk mencapai efek yang lebih menonjol dan dramatis.

Proses pembuatan *padded quilting* dimulai dengan menyiapkan material yang meliputi material atas (*top fabric*), material tengah (*batting*), dan material bawah (*backing fabric*). Selanjutnya lapisan *batting* diletakkan di antara material atas dan bawah. *Batting* ini berfungsi sebagai pengisi utama yang memberikan tebal dan kelembutan pada hasil jadi. Lapisan tengah yang berfungsi sebagai pengisi, umumnya terbuat dari kapas, wol, atau bahan sintetis (Aleesha, 2023).

Berbeda dengan *quilting* tradisional yang umumnya fokus pada pola jahitan yang merata dan datar, *padded quilting* menambahkan dimensi dengan memilih bagian-bagian tertentu yang akan diisi dengan materi pengisi seperti kapas, kapuk, busa, atau dacron. Isian ini dapat ditempatkan di dalam garis-garis jahitan atau dalam pola tertentu untuk menciptakan efek visual yang berbeda. Teknik ini akan menghasilkan pola timbul yang lebih hidup dan lebih tebal serta lembut dibandingkan dengan *quilting* tradisional.

2.2.3 *Corded Quilting*

Istilah lain dari *Corded Quilting* ialah jahit tinas pengisi tali. Menjahit tinas datar, tetapi pada bagian tertentu ditambahkan isian berupa tali. Dapat dilakukan dengan mesin ataupun tangan

2.2.4 *Shadow Quilting*

Teknik Jahit tinas efek bayangan atau *shadow quilting* merupakan gabungan dari jahit tinas pengisi lembaran, susualn, dan pengisi tali, hanya ada penambahan kain transparan pada permukaan kain. Susuanannya terdiri dari kain dasar furing, bahan pengisi/pelapis, kain bermotif, kain transparan. Biasanya pemakaian kain organdi/kain kaca

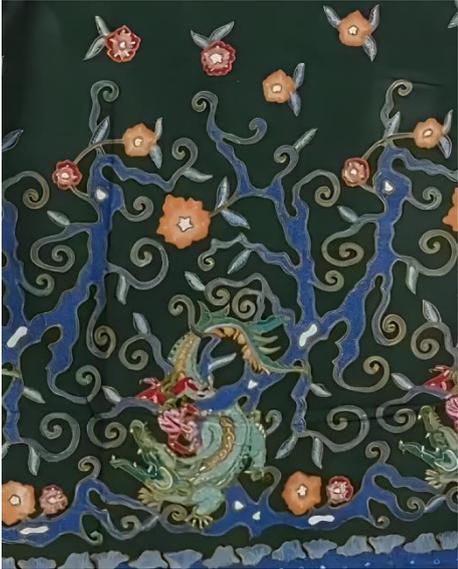
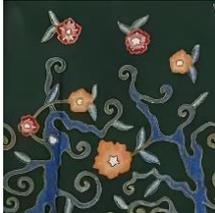
Karya-karya *Quilting* seringkali mencerminkan tradisi, nilai-nilai sosial, dan sejarah komunitas di mana karya tersebut diciptakan (Aleesha, 2023). Selain itu, jahit *quilting* dapat menjadi sarana penghubung antar generasi, dimana pengetahuan dan keterampilan diwariskan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, pada perancangan ini, penulis akan mengkombinasi teknik jahit *quilting* dengan memberikan sentuhan budaya.

2.3 **Motif Ragam Hias Surabaya**

Menurut salah satu tim *marketing* brand batik Dewi Saraswati yang beroperasi di Surabaya, beliau berpendapat bahwa motif ragam hias di Surabaya kurang memiliki batasan yang jelas pada kepemilikan desain motifnya. Misalnya seperti motif ayam sawungaling yang dapat kita temui pada motif batik Surabaya bahkan ada juga pada batik Solo. Berdasarkan dari fenomena tersebut, pada tahun 2022 pemerintah kota Surabaya melakukan langkah dalam mematenkan hak cipta motif ragam hias asli khas Surabaya. Terdapat 6 motif ragam hias yang telah menjadi milik Surabaya. Enam motif batik tersebut benar-benar menggambarkan Kota Surabaya dari berbagai hal, sehingga ke depannya motif batik ciri khas Surabaya itu siap diedarkan dan diproduksi secara massal (Pemerintah Kota Surabaya, 2022). Berikut penjelasan mendalam terkait motif batik yang telah di patenkan.

Tabel 2. 1 Motif Ragam Hias Surabaya
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

NO	Detail Motif	Makna
1.	<p data-bbox="320 383 608 416">Motif Batik Sparkling</p>     <p data-bbox="339 1137 507 1167">Motif utama:</p> <p data-bbox="339 1196 539 1263">Hiasan Kepala Penari Sparkling</p> <p data-bbox="608 1137 683 1167">Motif</p> <p data-bbox="608 1173 762 1202">Pendukung:</p> <p data-bbox="608 1232 804 1373">Terinspirasi dari siluet selendang penari sparkling Suroboyo</p> <p data-bbox="855 1137 1054 1167">Motif Isen-isen:</p> <p data-bbox="855 1196 1062 1301">Mengambarkan akan gemerlap Surabaya</p>	<p data-bbox="1129 383 1433 562">Motif batik ini terinspirasi dari kesenian tari khas Surabaya yaitu tari sparkling.</p> <p data-bbox="1129 600 1433 965">Tari Sparkling bermakna akan gemerlap, berkilau, dan bersinarnya kota Surabaya. Keadaan tersebut sangat menggambarkan keadaan gemerlap kota Surabaya ketika malam hari</p>
2.	<p data-bbox="320 1420 671 1453">Motif Batik Kintir-Kintiran</p> 	<p data-bbox="1129 1406 1433 1995">Motif ini terinspirasi dari kota Surabaya yang dikelilingi oleh sungai. Hal tersebut bermakna bahwa arek-arek Surabaya dapat memiliki sifat mudah mengikuti perkembangan zaman dengan tekad yang kuat. Khususnya dalam memperjuangkan hidup dan memiliki cita-cita besar ibarat sungai mengalir.</p>

<p>3.</p>	<p>Motif Batik Abhi Boyo</p>   <p>Motif utama: Icon kota Surabaya yaitu suro(hiu) dan boyo (buaya)</p>  <p>Motif Pendukung: Tanaman sulur-sulur yang menjalar diperindah dengan motif bunga</p>	<p>Motif ini terdiri dari dua suku kata, yaitu abhi yang berarti berani dan boyo yang berarti buaya (binatang buas), dan boyo merupakan salah satu ikon Kota Surabaya. Batik ini menggunakan perpaduan warna hijau, biru, dan orange. Warna hijau menggambarkan akan icon Surabaya yaitu buaya dan warna biru mengmbarkan icon Suro atau hiu</p>
<p>4.</p>	<p>Motif Batik Gembili Wonokromo</p> 	<p>Motif ini dibuat karena terinspirasi dari suasana Jalan Gembili III di Kecamatan Wonokromo, Surabaya. Aktivitas keseharian yang dilakukan warga Surabaya pada kawasan tersebut ditungkan dalam bentuk ilustrasi sederhana. Kemudian ilustrasi tersebut disusun sedemikian rupaaa hingga menjadi motif batik ini. Motif terdiri dari org mengayuh becak, penjual bakso, semanggi, hingga anak-anak yang bermain badminton.</p>

<p>5.</p>	<p>Motif Batik Kembang Bungur</p> 	<p>Motif batik ini dominan dengan bunga bungur yang sedang mekar. Batik ini menggambarkan akan rasa ketenangan dan keindahan. Aliran sungai yang tenang dikelilingi oleh kembang bungur yang sedang mekar dengan indah. Diharapkan warga Surabaya dapat meresapi setiap moment-moment yang indah karena hal tersebut akan dapat memberikan ketenangan d dalam hati. Batik ini menggunakan 3 variasi warna yaitu biru, putih, dan hitam.</p>
<p>6.</p>	<p>Motif Batik Remo Surabayan</p> 	<p>Motif batik ini terinspirasi dari kesenian daerah di Surabaya, yaitu Tari Remo. Tari Remo merupakan tarian yang mengisahkan tentang perjuangan pangeran saat berperang di medan pertempuran. Motif utama dari batik ini adalah ilustrasi dari perlatan dan perlengkapan yang biasa digunakan oleh para penari, mulai dari belangkon, gendang dan sebagainya.</p>

2.4 Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis memerlukan beberapa data yang dapat menunjang keberhasilan dari perancangan. Data-data tersebut dapat diperoleh melalui berbagai sumber, salah satunya dengan mengamati hasil penelitian terdahulu.

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

No	Peneliti (tahun)	Judul	Produk	Metode	Teori	Hasil
1	Nur Rufaidah (2014) 	Pengaruh Berat Dakron Terhadap Hasil Jadi <i>Padded Quilting</i> Pada <i>Top Handle Pouch</i> (Tas Jinjing)	Apparel : Tas wanita	<ul style="list-style-type: none"> • Eksperimen • Observasi 	Teori desain: <ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas penggunaan material dakron agar motif terlihat jelas • Material tas 	Sebaiknya menggunakan material yang memiliki sifat <i>stretch</i> karena material yang <i>streech</i> dapat mempermudah dalam pembentukan motif <i>quilting</i> .
2	Devi Muhammad Rizky Sya'ban (2023) 	Ayam Pelung Sebagai Motif Batik Dalam Busana Streetwear	Apparel : Crop Puffer Vest, Sleeveless puffer vest	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi • Perancangan, dan • Perwujudan. 	Teori desain: <ul style="list-style-type: none"> • Sketsa ideasi motif ragam hias agar terlihat menarik pada suatu produk <i>puffy</i> 	Cara menerapkan motif ragam hias batik pada suatu produk apparel yang berbentuk <i>puffy</i>
3	Feninda Nurhidayah (2023) 	Desain Tas Wanita Berbahan Kain Tenun Donggala Khas Sulawesi Tengah Dengan Kombinasi Teknik Crochet	Apparel: Tas Wanita	Cara mengabungkan dua teknik tas (<i>puffy bag</i> dengan Croche)	Teori desain: <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan tekstur <i>puffy</i> pada produk apparel 	Cara mengkombinasi produk berjenis <i>puffy bag</i> dengan budaya Indonesia

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, terdapat beberapa teori yang penulis temukan, mulai dari kapasitas isian *puffy* agar motif jahitan lebih terlihat jelas, hingga pengaplikasian motif batik ragam hias pada suatu produk apparel. Data tersebut dapat penulis gunakan sebagai acuan dalam proses perancangan ini

2.5 Teknik Menerapkan Motif pada Produk Tas

Pengabungan antara tradisi kebudayaan dengan sebuah teknologi dapat diwujudkan pada perancangan ini. Motif ragam Surabaya yang telah dibuat nantinya akan dicetak menggunakan teknologi modern UV print. Kombinasi tersebut akan menimbulkan visual produk yang *bervalue etnic*, tetapi tidak terlihat kuno.

Pemilihan metode ini berdasarkan dari kesesuaian konsep yang ingin diangkat. Motif batik yang terkenal dengan detail dan kerumitannya akan tetap tampil cantik bila di cetak menggunakan UV print. Teknik cetak ini akan menggunakan sinar ultraviolet untuk mengeringkan tinta cetaknya. Selain itu, Motif yang digunakan akan lebih *fleksible* karena tidak terbatas dengan ukuran, warna, dan detail kerumitan. Akan tetapi, pemilihan tekstur material leather juga dapat berpengaruh pada hasil akhir print. Keindahan motif batik tradisional dengan sebuah metode teknologi UV print akan menghasilkan produk yang bernilai seni tinggi dan menciptakan produk yang unik.

2.6 Benchmarking Produk Puffy

Berikut beberapa produk-produk benchmarking yang digunakan sebagai penambahan informasi mengenai produk *puffy*. Selain itu, juga dapat menjadi referensi dalam mengembangkan produk *puffy*.

a. Produk totebag tanpa flap/lidah tas



Produsen: Kalyana

Proses: Pembuatan motif totebag menggunakan mesin jahit komputer

Strength: Motif berbentuk kawung yang memberikan nuansa unik dan menarik

Weakness: Ukuran totebag terlalu besar dan struktur tasnya yang terlalu kaku membuat bentuk tas ini terlihat sangat besar. Selain itu memiliki keterbatasan pada produksi yang memakan waktu cukup banyak.

b. Handbag Puffy



Produsen: Dior

Proses: Pembuatan motif totebag menggunakan Teknik jahit tinas, sehingga memunculkan motif bulat yang menonjol

Strength: Motif jahitan yang iconic dan terkesan classic

Weakness: Motif jahitan seringkali mudah ditiru oleh brand-brand palsu lainnya

c. Phone Wallet Puffy



Produsen: Chanel

Proses: Pembuatan motif totebag menggunakan Teknik jahit tinas, sehingga memunculkan motif trapesium

Strength: Menalikasikan bos-bosan logo pada bagian depan

Weakness: Motif jahitan terlalu monoton

BAB 3 METODOLOGI

3.1. Definisi Judul

Perancangan ini berjudul “Desain *Puffy Bag* dengan Explorasi Teknik Jahit Quilting Bertema Ragam Hias Batik Surabaya”. Berikut uraian lebih jelas terkait dengan judul perancangan:

a. *Puffy Bag*

Puffy Bag merupakan produk tas bertekstur empuk yang didalamnya terdapat isian seperti busa angin dan dakron. Tas ini biasanya memiliki pola jahitan yang timbul berbentuk diamond ataupun kotak-kotak.

b. Jahit Quilting

Teknik jahit ini biasa disebut juga dengan jahit tindas. Awalnya jahit quilting digunakan untuk mengabungkan bebrapa kain perca yang ditambahkan isian dakron untuk memunculkan motif jahitannya. Saat ini jahit quilting sudah berkembang, materialnya tidak hanya terbatas menggunakan kain sisa atau kain bekas.

c. Ragam Hias Batik Surabaya

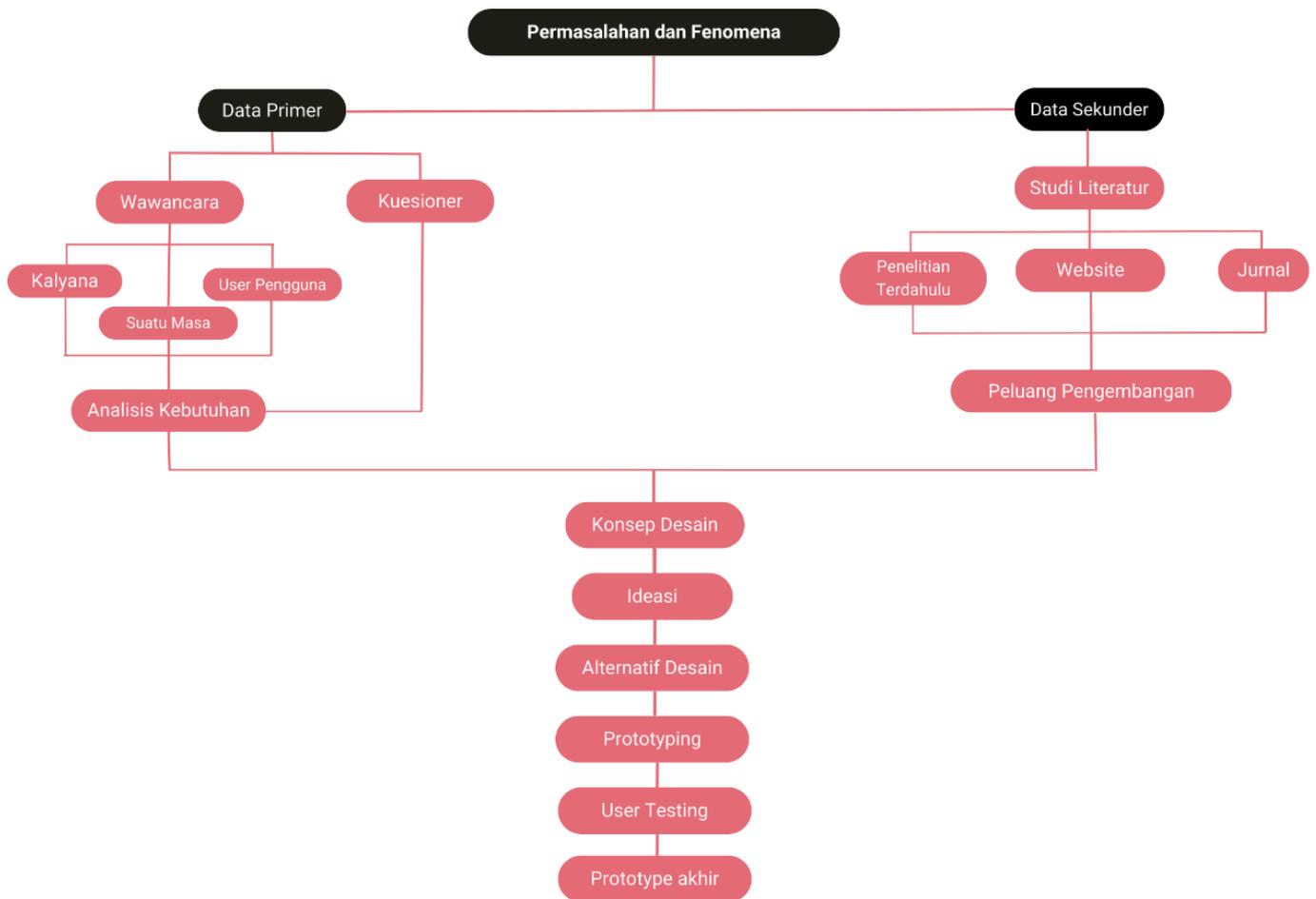
Ragam Hias Batik Surabaya merupakan sebuah visual desain berupa corak atau motif yang dapat menggambarkan citra dari kota Surabaya. Kebanyakan motif tersebut diaplikasikan pada selembar kain. Kota Surabaya memiliki berbagai macam motif ragam hias, misalnya seperti motif galuh, sawungaling, semanggi, mangrove, dan sebagainya.

Secara umum, judul perancangan ini dapat didefinisikan sebagai kegiatan merancang sebuah *puffy bag* dengan memberikan sentuhan nilai budaya yang diadaptasi dari bentuk motif ragam hias batik Surabaya untuk menghasilkan produk dengan ciri khas dari kota Surabaya yang dapat memberikan value lebih.

3.2. Subjek dan Objek Perancangan

Subjek dari perancangan tugas akhir ini adalah wanita dewasa yang berusia sekitar 30 tahun lebih dengan objek perancangan explorasi jahit quilting yang bertemakan ragam hias batik Surabaya.

3.3. Skema Rancangan Riset



3.4. Metode Perancangan

Berdasarkan dari tujuan perancangan penulis yaitu mengembangkan motif jahitan pada produk tas apparel yang memiliki *texture puffy* dan mengenalkan serta melestarikan motif batik Surabaya dalam bentuk suatu produk tas wanita. Sehingga dalam proses perancangan ini digunakan metode sebagai berikut:

- a. Studi literature
- b. Studi preferensi pengguna
- c. Eksperimen
- d. Pengembangan desain
- e. Prototipe
- f. User testing preferensi pengguna

Metode-metode tersebut akan digunakan sebagai panduan penulis dalam menyelesaikan perancangan agar dapat tercapainya tujuan perancangan. Berikut penjelasan lebih lanjut terakit metode yang akan dilakukan.

3.4.1. Studi Literatur

Metode ini dilaksanakan dengan cara memahami dan mempelajari sumber bacaan dari penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan materi dalam perancangan. Studi literatur bertujuan untuk mengetahui berbagai macam teori mulai dari material *puffy*

bag, ketebalan isian, teknik jahit *quilting* dan sebagainya yang dapat kita kembangkan pada perancangan ini. Data studi literatur diperoleh melalui berbagai laman berbasis online maupun offline, misalnya seperti *publish or perish 8*, *connected paper*, google scholar, artiket online, buku, majalah dan sebagainya. Pada perancangan ini menggunakan literatur yang diklasifikasikan berdasarkan kebaruan dan kebutuhan data yang terbit pada tahun 2014-2023. Berdasarkan literatur yang digunakan, penulis masih menggunakan jurnal yang diterbitkan pada tahun 2014 karena masih relevan dengan topik perancangan yang akan penulis lakukan.

3.4.2. Studi Preferensi Pengguna

Studi Preferensi pengguna dapat melibatkan beberapa taktik dan pendekatan untuk mendapatkan aspek-aspek dan kecenderungan pengguna pada desain *puffy bag*. Metode yang digunakan dalam studi preferensi adalah metode kuantitatif dan kualitatif. Menurut Ardial dalam buku Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi (2022) yang disebutkan pada Putri, V.K.M. (2023), penelitian kualitatif ialah penelitian yang didasarkan pada metodologi untuk menyelidiki fenomena. Metode ini berfokus pada pengamatan, penjabaran, pendefinisian dari sebuah fenomena yang akan dibahas pada perancangan. Sedangkan metode kuantitatif adalah penelitian ilmiah terhadap bagian, fenomena, dan hubungan di antara sejumlah obyek dengan menerapkan analisis statistik yang melibatkan angka (Putri, 2023).

Perancangan ini melalui proses tahapan kuantitatif dengan menggunakan survey melalui penyebaran kuisiner secara online dengan subjek *random sampling* agar memperoleh data yang lebih variatif. Hasil dari kuisiner akan dievaluasi kembali untuk acuan data yang dibutuhkan agar selaras dengan tujuan perancang yaitu mengembangkan motif jahitan pada produk tas apparel yang memiliki tekstur *puffy* dan mengenalkan serta melestarikan motif batik Surabaya dalam bentuk suatu produk tas wanita.

Tahapan kedua yaitu kualitatif digunakan taktik ini *dept interview* Tahapan ini bertujuan agar didapatkan aspek dan preferensi yang lebih definitive, detil dan konstruktif. Peralatan yang digunakan adalah perekam suara, foto dan laptop. Semua tahapan ini dilakukan penulis agar dapat tercapainya tujuan perancangan yang telah dijabarkan.

3.4.3. Eksperimen

Setelah mengklasifikasikan data preferensi pengguna, penulis akan melaksanakan eksperimen berdasarkan dari kebutuhan dan keinginan user. Studi eksperimen dilakukan dengan cara explorasi teknik *jahit quilting*, eksperimen motif ragam hias, eksperimen menggunakan berbagai macam material, eksperimen warna, eksperimen bentuk, dan sebagainya. Tujuan dari studi eksperimen ini yaitu untuk memperoleh data terbaik yang sesuai dengan preferensi calon pengguna.

3.4.4. Pengembangan Desain

Metode pengembangan desain dilakukan agar perancangan ini memiliki nilai pembaruan dari penelitian-penelitian terdahulu. Tahapan ini dapat dilakukan dengan cara sketsa ideasi, 3d desain, studi model, dan sebagainya. Sketsa ideasi dapat dilakukan secara manual di atas kertas maupun digital. Setelah melakukan kurasi sketsa, maka terpilihlah beberapa desain yang telah sesuai dengan preferensi pengguna. Desain yang terpilih akan dibuat dalam bentuk 3d agar tergambar dengan jelas dan detail. Kemudian barulah dibuat produk secara nyata melalui studi model yang menggunakan material substitusi. Pengembangan desain *puffy bag* dari perancangan ini akan memiliki unsur

ragam hias didalamnya. Hal tersebut digunakan dalam rangka niat penulis untuk berkontribusi dalam melaksanakan *small stap* menjaga dan melestarikan warisan budaya.

3.4.5. Prototipe

Prototipe dilakukan pada produk studi model yang telah mendapatkan saran dan masukan untuk menghasilkan produk perancangan yang sesuai dengan preferensi pengguna. Pada tahap ini produk akan dibuat secara nyata dalam bentuk beberapa series yang bertema sama.

3.4.6. Pengujian

Tahap akhir perancangan akan dilakukan pengujian pada produk jadi. Pengujian dilakukan pada user untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk.

3.5. Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan data sekunder dan data primer yang diperoleh dari berbagai macam taktik. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait data yang digunakan:

3.5.1. Data Sekunder

Pengumpulan data diperoleh dari sumber-sumber teori secara online maupun offline. Data sekunder yang didapat berasal dari jurnal, makalah, website, riset terdahulu, dan video youtube yang masih berkaitan dengan topik perancangan ini. Data tersebut dapat digunakan sebagai acuan tambahan dalam proses perancangan desain *puffy bag* dengan eksplorasi teknik jahit yang bertema ragam hias batik Surabaya ini.

3.5.2. Data Primer

Penulis memperoleh data primer setelah melalui beberapa tahapan seperti *dept interview* dan observasi. Interview dilakukan pada user yang sesuai dengan kriteria pengguna, pada perancangan ini subjeknya ialah wanita dewasa yang berusia sekitar 30-45 tahun. Selain itu juga dilakukan interview terhadap penjual dan pembuat produk guna mengetahui kesulitan ataupun batasan dari proses produksi *puffy bag*. Tahapan observasi dilakukan untuk mengetahui material yang sesuai dengan preferensi pengguna dan karakteristik produk perancangan.

3.6. Rekapitulasi Hasil Pengumpulan Data

a. Data Primer

Setelah melakukan pengumpulan data, penulis memperoleh beberapa informasi yang dibutuhkan, misalnya seperti definisi produk *puffy bag*, material yang digunakan, isian dari *puffy bag*, jenis-jenis motif dari kota Surabaya, dan sebagainya. Data tersebut akan digunakan penulis sebagai acuan dalam mendesain *puffy bag*.

b. Data Sekunder

Penulis telah melakukan *dept interview* dengan orang-orang yang berhubungan dengan produk *puffy bag*, misalnya seperti 2 user pengguna *puffy bag*, owner bisnis *puffy bag*, hingga pengrajin *puffy bag*. Data yang diperoleh dari interview digunakan sebagai acuan desain yang berdasarkan dari preferensi minat pasar, kebutuhan user, hingga keterbatasan teknik produksi.

3.7. Sistem Riset

3.7.1. Empathy Map

Tahapan ini bertujuan untuk memperdalam kemungkinan permasalahan, kebutuhan, dan kekurangan yang dapat dikembangkan menjadi sebuah potensi baru pada produk perancangan.

3.7.2. Affinity Diagram

Data yang telah dikumpulkan melalui interview, kuesioner, empathy map, dan sebagainya kemudian akan dikelompokkan melalui tahapan affinity diagram berdasarkan kesamaan data kebutuhan calon pengguna.

3.7.3. Trend Forecasting

Tahapn ini dapat digunakan sebagai gambaran konsep produk yang akan dipakai agar sesuai dengan minat dan trend pada saat ini.

3.7.4. Peluang Pengembangan

Pengembangan produk dapat dilakukan dengan menggunakan data-data yang telah dikumpulkan dan menerapkan trend pada produk perancangan. Menentukan peluang pengembangan dapat membantu penulis dalam melakukan perancangan dengan objek yang memiliki nilai keberlanjutan. Perancangan ini memiliki peluang pengembangan pada motif *puffy* yang dapat

3.7.5. Konsep Desain

Untuk memperkuat value produk diperlukan konsep desain yang detail dan sesuai dengan tujuan perancangan. Tahapan konsep desain dapat dilakukan dengan cara menyusun moodboard, *trend & style board*, persona, dan sebagainya.

BAB 4 STUDI DAN ANALISIS

4.1 Observasi Lapangan

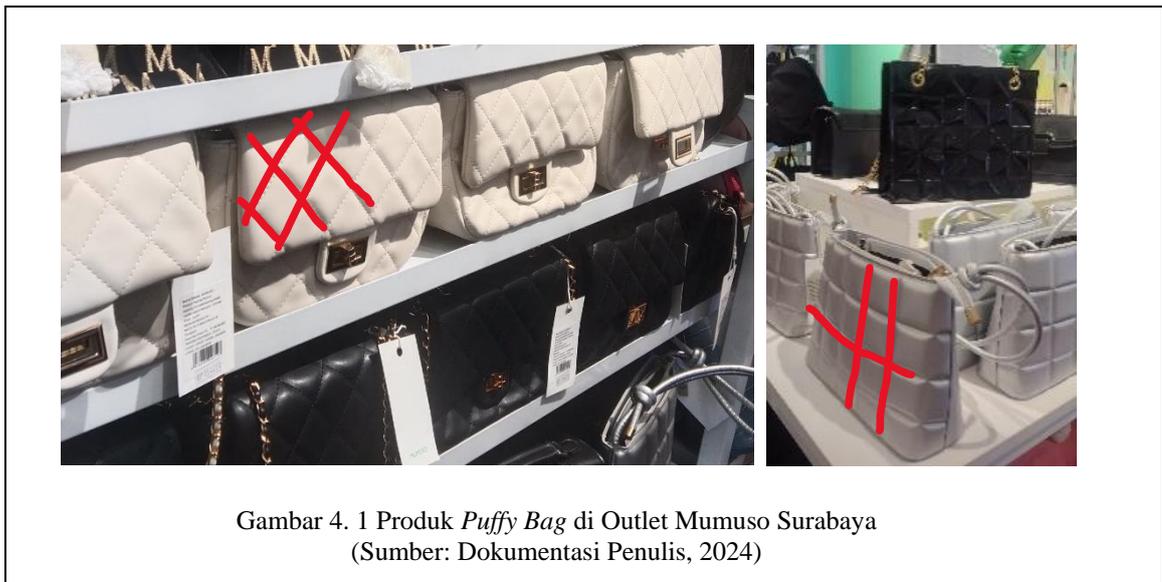
Ketika ingin melakukan perancangan suatu produk, ada kalanya seorang desainer diperlukan untuk observasi langsung pada lokasi yang masih berkaitan dengan topik perancangannya. Begitu pula dengan proses perancangan ini, Penulis telah melakukan studi lapangan pada beberapa lokasi yang masih berkaitan dengan topik bahasan. Tujuan adanya studi ini yaitu mengetahui terkait situasi dan kondisi pasar yang saat ini sedang terjadi. Selain itu penulis akan mendapatkan inspirasi dalam mengembangkan produk *puffy bag* sesuai dengan keinginan pasar.

4.1.1 Store Produk *Puffy Bag*

Puffy bag dapat timbul motif persegi dan sebagainya karena terdapat lapisan material di dalamnya yang kemudian dijahit tindas dengan pola jahitan yang diinginkan. Biasanya, pola jahitan tersebut memiliki arah yang lurus-lurus saja. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah para penjahit pada saat proses produksi motif timbulnya. Ketika menjahit tindas atau quilting, para penjahit harus menjahit pola motif dalam sekali gerakan saja. Pola jahitan tersebut sebaiknya saling terhubung dan tidak terpisah-pisah. Jangan sampai saat ditengah menjahit motif quilting, para penjahit diharuskan untuk memutuskan benang jahitnya karena hal tersebut dapat memperlambat proses produksi. Selain itu, akan mengakibatkan lebih banyak benang jahitan yang terbuang sia-sia.

Saat ini sudah cukup banyak toko-toko apparel di Surabaya yang memperjual belikan produk *puffy bag* dengan material dan ukuran yang beragam. Penulis telah melakukan observasi ke beberapa lokasi untuk mencari tahu lebih detail terkait produk *puffy*.

Tabel 4. 1 Hasil Observasi Toko *Puffy Bag* di Surabaya
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)



Lokasi	Store Mumuso di Jalan Tunjungan Surabaya
Tujuan	Mengetahui dan menganalisis visual sesungguhnya dari produk-produk bertekstur <i>puffy</i> yang sudah ada di pasaran

Hasil Observasi	a. Kebanyakan produk yang dijumpai pada mumuso memiliki pola jahitan yang simetris, misalnya pada garis-garis berwarna merah b. Menggunakan material kulit sintetis yang bertekstur halus c. Tas polos dan tidak bermotif
Warna	Hitam, abu-abu, krem
Jenis Tas	<i>Shoulderbag</i>



Gambar 4. 2 Produk *Puffy* di Store Deliwafa Surabaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Lokasi	<i>Store Deliwafa di Jalan Kenjeran Surabaya</i>
Tujuan	Mengetahui dan menganalisis visual sesungguhnya dari produk-produk bertekstur <i>puffy</i> yang sudah ada di pasaran
Hasil Observasi	a. Kebanyakan produk yang dijumpai pada deliwafa memiliki pola jahitan yang simetris b. Pola jahitan simetris tersebut dapat menyebabkan tampilan yang mirip satu tas dengan tas lainnya. c. Menggunakan material kulit sintetis yang bertekstur halus d. Bentuk produk mayoritas dilengkai dengan flap pada bagian atas e. Tas tidak bermotif f. Strap ada yang menggunakan rantai maupun full material kulit
Warna	Hitam, krem, pink, maroon, coklat
Jenis Tas	Mayoritas Slingbag, dompet, handbag, ransel



Gambar 4. 3 Produk Puffy Susen
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Lokasi	Store Susen di Royal Plaza Surabaya
Tujuan	Mengetahui dan menganalisis visual sesungguhnya dari produk-produk bertekstur <i>puffy</i> yang sudah ada di pasaran
Hasil Observasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Produk memiliki pola jahitan simetris b. Mengkombinasikan arah jahitannya, jajargenjang pada bagian dalam dan terdapat garis lurus mengelilingi bagian tepi c. Terdapat <i>signature</i> berwarna <i>gold</i> pada bagian depan d. Menggunakan material kulit sintetis premium yang bertekstur halus e. Strap kombinasi rantai kecil dengan kulit sintetis
Jenis Tas	<i>Slingbag</i>

Mayoritas tas-tas tersebut memiliki pola jahitan simetris yang dapat menyebabkan tampilannya mirip antara satu brand dengan brand lainnya. Pada perancangan ini, penulis ingin memberikan nuansa baru pada produk-produk *puffy*. Nuansa baru pada produk dilakukan dengan cara memodifikasi teknik jahitan *puffy bag* dengan catatan motif jahitan harus saling terhubung dan tidak terputus ditengah-tengah proses produksi. Memberikan nuansa baru pada produk dilakukan agar para user tidak mengalami kejenuhan pada *puffy bag* dan juga dapat meningkatkan *value* pada produk tas. Hasil analisis ini ialah penulis dapat menentukan pola jahitan *puffy bag* ini akan berbentuk asimetris.

4.1.2 Toko Produk Bernuansa Budaya

Surabaya memiliki budaya yang dapat terus dikembangkan. Pemerintah kota telah memberikan fasilitas yang cukup bagi umkm penghasil produk berkonsep budaya. Pada lokasi tersebut, umkm Surabaya dapat menawarkan produk-produk unggulan yang mereka miliki. Mayoritas produk yang ditawarkan merupakan produk fashion. Baik itu dalam bentuk kain lembaran ataupun produk jadi seperti tas dan sepatu. Berikut beberapa lokasi yang memperjual belikan produk-produk fashion terutama tas yang diberikan sentuhan budaya pada visualnya.

Tabel 4. 2 Hasil Observasi Produk Fashion Berkonsep Budaya
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

 <p style="text-align: center;">Jl. Tunjungan No. 1-3 60275 Surabaya Jawa</p> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4. 4 Observasi Surabaya Kriya Gallery</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)</p>	
Lokasi	Gedung SKG (Surabaya Kriya Gallery) yang bertempat di jalan Tunjungan No 1-3 Surabaya
Tujuan	Menambah gambaran atau inspirasi penulis dalam mengembangkan sebuah produk tas wanita yang bernuansa budaya Surabaya.

Berikut analisis lebih detail terkait produk-produk tas wanita berkonsep budaya yang terdapat pada SKG



Gambar 4. 5 Produk Tas di SKG
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

- a. Tas nomer 1 menggunakan material leather berwarna hitam yang dikombinasi dengan kain batik bermotif lurik. Tas tersebut termasuk kedalam jenis totebag yang tidak

- memiliki struktur tas yang kokok. Sehingga pada saat diletakkan, tas 1 tidak dapat berdiri dengan tegak. Penempatan motif kain batiknya diletakkan memanjang pada bagian tengah *body* depan. Motif batik lurik memiliki visual yang masih general dan kurang menggambarkan akan ragam hias khusus kota Surabaya.
- b. Material yang digunakan pada tas 2 adalah anyaman yang dikombinasikan kain batik pada bagian tengahnya. Kain batik tersebut dipotong berbentuk persegi kemudian diberikan renda-renda putih di sekelilingnya. Perpaduan material yang digunakan sangat menarik, akan tetapi pada bagian handle yang menggunakan material anyaman terasa kurang nyaman ketika terkena kulit.
 - c. Tas 3 menggunakan batik lurik pada bagian flapnya, bagian body menggunakan material suede. Perpaduan warna kain lurik dengan kain suede menciptakan impresi yang unik tetapi masih terlihat selaras.
 - d. Tas 4 termasuk jenis *handbag* yang menggunakan material batik bermotif gembili wonokromo pada bagian *body*nya. Handle tas menggunakan leather berwarna hitam. Tas ini sangat memiliki visual yang menggambarkan akan ragam hias kota Surabaya. Warna latar biru dengan motif berbentuk aktivitas keseharian warga Surabaya menjadi point utama dari tas tersebut.
 - e. Tas 5 dan tas 6 menggunakan material yang serupa yaitu kain bermotif ecoprint. Akan tetapi, tas 6 menggunakan perpaduan material kulit. Kedua tas ini memiliki keunikan tersendiri karena motif yang dihasilkan dari ecoprint tidak akan pernah sama dengan hasil lainnya. Kedua tas ini belum memiliki bentuk khas yang melambangkan kota Surabaya.

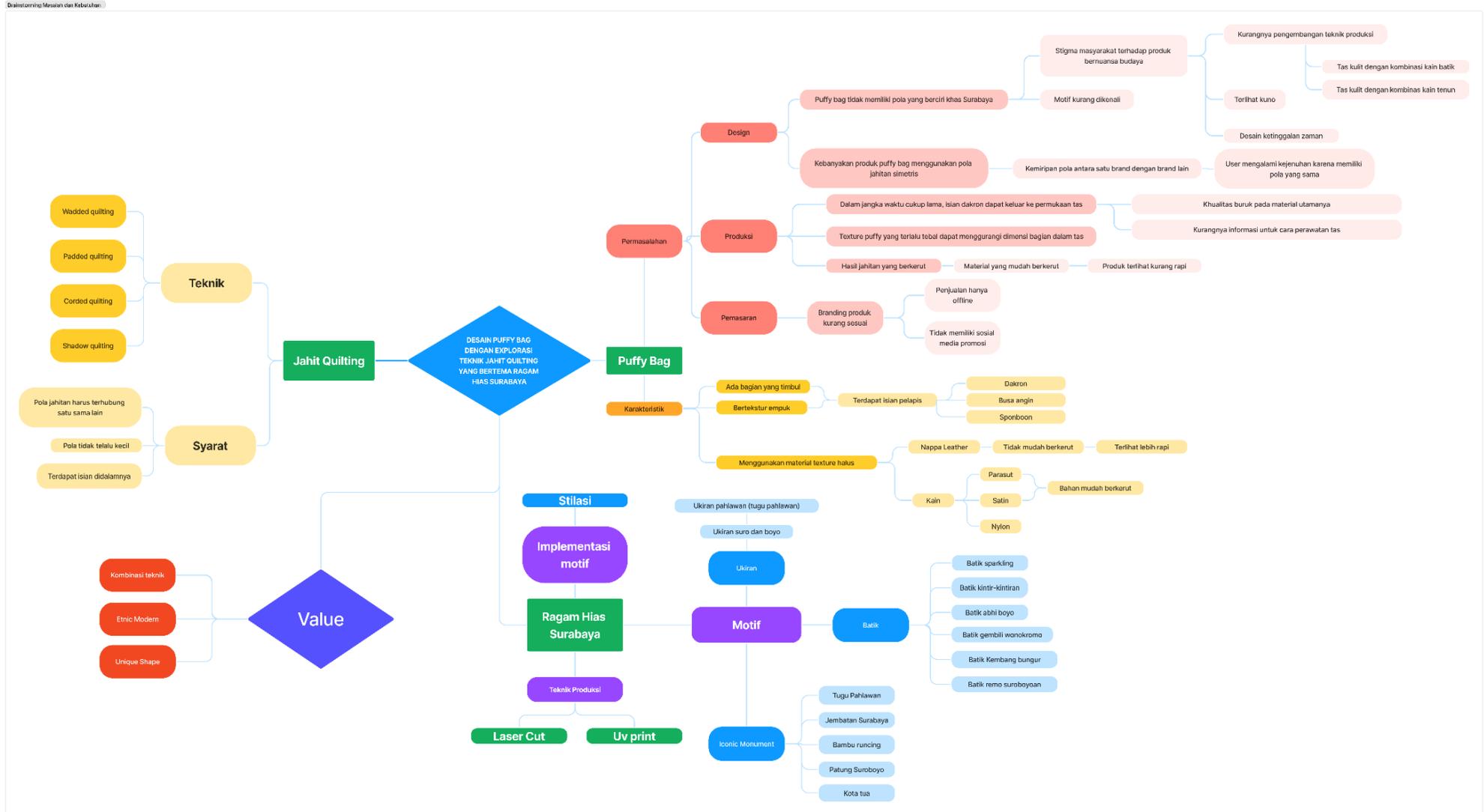


Gambar 4. 6 Clutch puffy berkonsep budaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Penulis menemukan sebuah *clutch puffy* yang dikombinasi antara material leather berwarna hitam dengan orak kain tenun pada bagian atasnya. Motif jahit quilting menggunakan berbentuk jajar genjang seperti pada umumnya. *Clutch* tersebut menarik karena memadukan antara 2 material yang berbeda tekstur. Selain itu pemilihan menggunakan material motif tenun juga menambah kesan etnic pada produk *clutch* ini. Seusai mengamati produk-produk yang diperjual belikan di SKG, dapat disimpulkan bahwa pada lokasi tersebut didominasi oleh produk-produk fashion. Mayoritas pengunjung yang datang ke sana merupakan orang-orang dari instansi pemerintahan, orang yang ingin mencari oleh-oleh khas kota Surabaya, atau hanya sekedar orang-orang

dewasa yang mampir ke SKG setelah mengurus berkas-berkas penting di Siola. Melihat pasar produk berkonsep budaya yang akan selalu ada peminatnya, pada perancangan kali ini penulis akan menggunakan motif-motif bernilai budaya yang diterapkan pada material kulit sintetis sebagai langkah kecil penulis dalam berkontribusi untuk terus mengembangkan eksistensi budaya di kalangan masyarakat.

4.2 Brainstorming Masalah dan Kebutuhan



Gambar 4. 7 Diagram Brainstorming
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

4.3 Analisis Pasar dan Kompetitor

4.3.1 Market Survey & Competitor Analysis (MSCA)

Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai harga produk, *value* produk, dimensi, dan sebagainya. Data-data tersebut diperoleh dari brand kompetitor yang memiliki kesamaan dengan produk perancangan ini. Berikut ialah market survey dan analisis kompetitor yang telah dibuat:

Tabel 4. 3 MSCA *Puffy Bag*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Brand	Spesifikasi	Unique Value	Harga	Material
Suatu Masa Jenis Produk: a. <i>Handbag</i> b. <i>Totebag</i> c. <i>Laptop sleeve</i>	Panjang: 17 cm Lebar: 9 cm Tinggi: 18 cm	1. Memiliki motif dengan konsep pop up 2. Menggunakan Teknik <i>printing</i> kain 3. Tas dapat berdiri tegak tanpa penyangga	168.000- 238.000	Kain, Dakron, Busa angin
Smitten by pattern Jenis Produk: Totebag	Panjang: 26 cm Lebar: 5cm Tinggi: 19 cm	1. Motif tas menggunakan teknik <i>printing</i> kain 2. <i>Joining</i> tas menggunakan teknik anyam 3. Tas terlihat sangat empuk	280.000	Kain, Dakron
Kalyana Jenis Produk: Totebag	Panjang: 30 cm Lebar: 8 cm Tinggi: 25 cm	1. Teknik <i>quilting</i> menggunakan motif kawung 2. Menggunakan strap webbing nilon bermotif tenun 3. Memiliki value etnic yang kental	3.550.000	Leather, Busa angin
Miu-miu Jenis Produk: a. <i>Hobo bag</i> b. <i>Shoulder bag</i> c. <i>Bucket bag</i> d. <i>Dompot</i>	Panjang: 20cm Lebar: 6cm Tinggi: 17cm	1. Motif timbul pada tas terbentuk dari pola jahitan (<i>quilting</i>) 2. Efek <i>puffy</i> tidak terlalu tebal 3. Produk bertema retro yang dikombinasi dengan konsep keanggunan kontemporer. 4. Pada bagian depan menggunakan logo brand berbahan metal	10.530.000 - 38.800.000	Leather, Dakron

Tory Burch Jenis Produk: <i>Slingbag</i>	Panjang: 25 cm Lebar: 5 cm Tinggi: 12 cm	1. Teknik quilting menggunakan peping untuk memunculkan motif 2. Handle menggunakan rantai 3. Emboss logo pada bagian <i>flap</i> atas	9.550.000	Leather, Peping
Zara Jenis Produk: <i>Shoulder bag</i>	Panjang: 23 cm Lebar: 7 cm Tinggi: 12 cm	1. Kombinasi arah pola jahitan yang menarik karena bagian <i>body</i> depan dengan <i>flap</i> yang memiliki pola jahitan berbeda 2. Bentuk lidah tas yang khas dan unik	37.435.500	Leather, Busa angin
Kate spade Jenis Produk: Handbag	Panjang: 18 cm Lebar: 8 cm Tinggi: 18 cm	a. Perpaduan pecah pola material yang unik b. Pemilihan warna yang sangat <i>fun</i>	10.590.000	Leather, Busa angin

Berdasarkan dari analisis tersebut, dapat dinyatakan bahwa motif jahitan *puffy bag* dapat lebih di explore lagi dan tidak harus kotak geometris. Selain itu, Motif Jahitan saling terhubung dan mengalami repetisi pola agar produk terasa lebih harmonis. Produk yang menggunakan material leather terasa lebih elegant dan *expensive*. Hal tersebut terjadi karena kualitas leather yang memberikan nuansa mewah. Branding brand pada produk *puffy* bisa dilakukan dalam berbagai cara, misalnya seperti bros nama brand yang bermaterial logam, buckle tas, dan sebagainya.

Selain menganalisis MSCA *Puffy bag*, penulis juga melakukan MSCA produk tas bermotif yang menggunakan Teknik *printing*. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait produk tas motif.

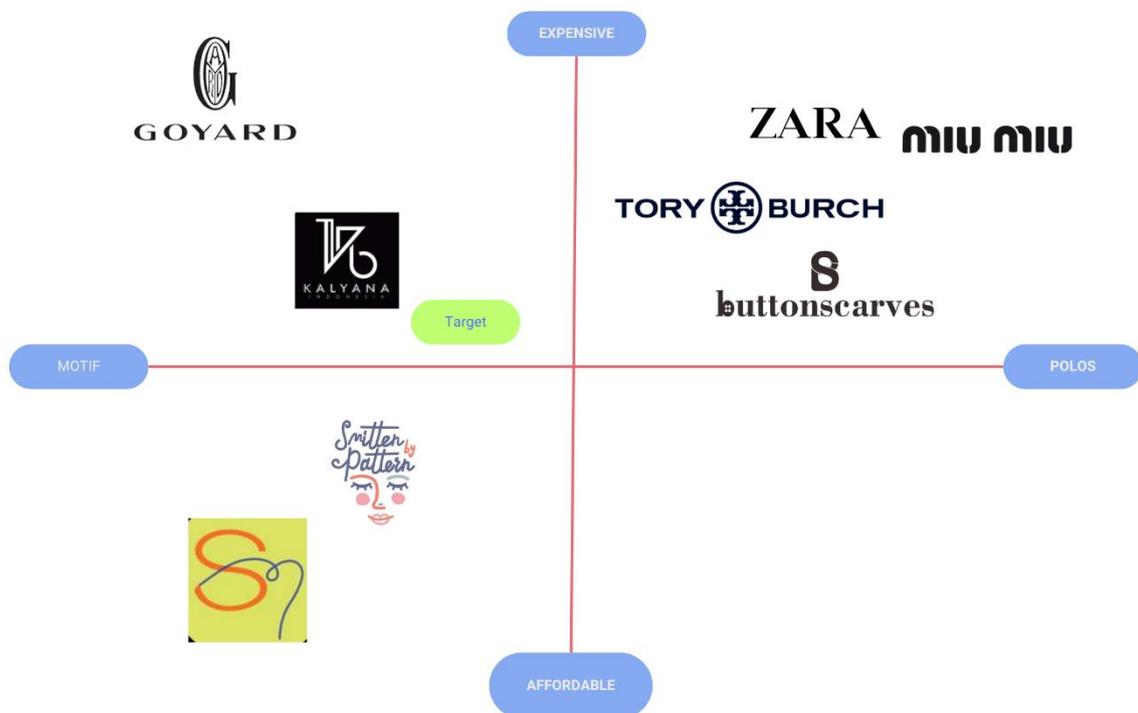
Tabel 4. 4 MSCA Tas Motif
(Sumber: Olahan Penulis)

Produk	Spesifikasi	Unique Value	Harga	Material
Kalyana Jenis tas: a. Handbag b. Totebag c. Pouch d. Lanyard	Tinggi: 19 cm Panjang: 26 cm Lebar : 5 cm	1. Menggunakan motif pengulangan logo 2. Print motif menggunakan teknik uv print 3. Menggunakan perpaduan warna motif yang menarik	>1000.000	Kain dakron

Buttonscarve Jenis tas: Totebag	Tinggi: 24 cm Panjang: 30 cm Lebar: 10 cm	1. Motif memakai pengulangan logo brand 2. Bagian tengah diberi embos brand yang menonjol	1.275.000	Canvas Leather
Goyard Jenis tas: Totebag	Tinggi: 25 cm Panjang: 34 cm Lebar: 8 cm	1. Motif Goyard sangat mudah dikenali dan sangat identik dengan brand tersebut 2. Model tas terkesan <i>classy</i> dan cocok digunakan setiap hari	44.530.000	Linen

4.3.2. Product Positioning

Positioning bertujuan untuk mengetahui posisi produk yang diharapkan. *Expensive* menyatakan bahwa produk ini ditujukan untuk kalangan menengah ke atas. Motif print menggunakan media uv print.



Produk perancangan ini akan menempatkan dirinya pada pasar brand yang menghasilkan produk tas motif dengan harga yang tidak seberapa *expensive* bila dibandingkan dengan produk-produk kompetitor lainnya. Mengingat brand yang berada pada *mid-expensive*, maka ditetapkanlah target pasar yang akan dituju sebagai berikut.

4.3.3. Targeting dan Segmentasi Pasar



Gambar 4. 8 Targeting dan Segmentasi Pasar
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Berdasarkan dari analisis sebelumnya, produk pada perancangan ini akan menargetkan perempuan dewasa yang sudah memiliki pekerjaan tetap dengan gaji yang cukup besar atau minimal diatas UMR kota Surabaya. Selain itu, user merupakan seorang fashion *enthusiaist* yang menyukai produk-produk bernuansa budaya.

4.4 Preferensi Pengguna

Wawancara target user dilakukan secara offline dengan topik bahasan terkait berbagai aspek terkait latar belakang pengguna dan pandangan mereka terhadap produk Puffy Bag. Berikut beberapa topik utama yang telah didiskusikan bersama user:

- Latar belakang user bertujuan untuk menyelidiki informasi dasar terkait pengguna, mulai dari usia, profesi, dan gaya hidup, untuk mengetahui konteks tentang bagaimana produk digunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka.
- Pandangan umum terhadap produk *puffy bag* berguna untuk pedoman penulis dalam mengeksplorasi persepsi user terhadap *puffy bag*, termasuk pendapat mereka tentang desain, fungsionalitas, dan kualitas produk.
- Preferensi Pengguna untuk mengidentifikasi preferensi dan impresi pribadi user ketika memilih tas, mulai dari material, warna, ukuran, dan fitur spesifik yang mereka butuhkan.

Hasil wawancara tersebut akan dianalisis lebih lanjut menggunakan metode empathy map, Affinity Diagram, Customer Journey Mapping. Kedua user memiliki kesamaan dalam type produk tas yang disenangi untuk dipakai dalam keseharian.

4.4.1 Depth interview User ke 1

DEPTH INTERVIEW



USER 1

Demografi

Nama : Irna Arianti
Domisili : Malang
Usia : 30 tahun
Pekerjaan : Dosen, Fashion enthusiast

Aktivitas

Pergi Mengajar
Mengikuti workshop apparel
Menghadiri rapat akademisi
Mencoba eksplorasi kain batik celup
Pergi berolahraga

Pandangan terhadap produk fashion/tas?
Produk fashion ialah produk entertainment. Jadi, pakai produk-produk yang memang diri sendiri suka, bukan karena ingin dinilai orang lain

Lebih sering menggunakan tas yang sama/berbeda?
Beda-beda, tergantung dengan acara dan audience yang akan ditemui.

Acara formal/semi formal menggunakan tas apa?
Biasanya menggunakan tas slingbag yang sedang dan tidak terlalu kecil sekali.

Kegiatan sehari-hari menggunakan tas apa?
Memakai tas totebag biasa dan mayoritas berbahan leather. Totebagnya bertexture puffy

Jenis tas apa yang paling sering digunakan?
TOTEBAG! jarang pakai backpack karena merasa kurang cocok

Barang apa saja yang dibawa di dalam tas?
Botol minum, pouch kecil, mukenah, pouch makeup, notebook, snack, dompet, tab, dompet

Jumlah tas yang dimiliki?
>10 produk tas yang dimiliki

Jenis tas yang dimiliki?
Totebag, slingbag, shoulderbag, handbag

Tas yang paling disukai?
Suka tas yang bisa muat banyak barang, strip tidak terlalu kecil.

Tas yang paling kurang disukai?
Tas yang strapnya kecil, bagian dalam tidak ada lining kain

Pernah melihat puffy bag?
Pernah, punya model handbag, totebag, pouch

Apa yang menarik dari tas itu?
Yang membuat menarik itu boss'an atau bagian timbul pada tas akibat pola jahitannya

Kesan apa yang dirasa antara kulit Asli atau Sintetis?
Kulit asli kelihatan lebih mewah dan bagus

Aktif sosmed apa?
Aktif sosmed instagram. Biasanya digunakan untuk upload foto ootd atau aktivitas workshop

Pernah membeli produk tas secara online?
Sering, biasanya beli di Shopee

Gambar 4. 9 Depth interview user 1
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

4.4.2 Depth interview User ke

DEPTH INTERVIEW



USER 2

Demografi

Nama : Etty Arianty
 Domisili : Surabaya
 Usia : 41 tahun
 Pekerjaan : Dosen, Entrepreneur

Aktivitas

Pergi Mengajar
 Menjadi pembicara sebuah event
 Mengawasi operasional bisnisnya
 Pergi arisan
 Mengurus anak dan suami
 Pergi berolahraga







Pandangan terhadap produk fashion/tas?

Produk-produk fashion seperti tas itu bersifat dinamis. Akan terus ada pembaruan dari masa kemasa

Lebih sering menggunakan tas yang sama/berbeda?

Beda-beda, tergantung dengan acara dan audience yang akan ditemui.

Acara formal/semi formal menggunakan tas apa?

Biasanya menggunakan tas-tas yang branded atau menggunakan tas lokal yang otentik untuk menunjukkan value diri.

Kegiatan sehari-hari menggunakan tas apa?

Memakai tas totebag biasa dan mayoritas berbahan leather dan canvas

Jenis tas apa yang paling sering digunakan?

TOTE BAG! jarang pakai handbag karena takut tasnya ketinggalan:) selain itu, barang yang dibawa cukup banyak

Barang apa saja yang dibawa di dalam tas?

Botol minum, pouch kecil, mukenah, pouch makeup, notebook, snack, dompet, ipad, dompet

Jumlah tas yang dimiliki?

>15 produk tas yang dipunya

Jenis tas yang dimiliki?

Totebag, slingbag, shoulderbag, handbag

Tas yang paling disukai?

Suka pakai tas brand lokal seperti buttons scarves karena tasnya yang muat banyak barang tetapi kokoh jahitannya dan terlihat elegant

Tas yang paling kurang disukai?

Tas berukuran kecil karena repot harus membawa tas lainnya lagi (lebih besar).

Pernah melihat puffy bag?

Pernah, punya tas dior dan chanel yang texturanya empuk

Apa yang menarik dari tas itu?

Yang membuat menarik itu boss'an atau bagian timbul pada tas akibat pola jahitannya

Kesan apa yang dirasa antara kulit Asli atau Sintetis?

tentu saja texturanya, Kulit asli ketika diraba akan terasa lebih enak. Bau kulit asli juga khas.

Barang apa saja yang dibawa di dalam tas?

Botol minum, Pouch kecil, mukenah, pouch makeup, notebook, snack, dompet, ipad, dompet

Aktif sosmed apa?

Instagram dan tiktok, biasanya di tiktok sering melihat video live orang-orang jualan tas.

Aktif sosmed apa?

Instagram dan tiktok, biasanya di tiktok sering melihat video live orang-orang jualan tas.

Pernah membeli produk tas secara online?

Sering, biasanya beli di tiktok ketika brand tersebut live jualan. Tas yang menarik adalah ketika visual khas dan fitur yang ditawarkan banyak.

Gambar 4. 10 Depth interview user 2
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

4.4.3 Muse

Inspirasi dalam mendesain suatu produk dapat didapatkan dari mana saja. Salah satunya melalui metode Muse. Metode tersebut melibatkan seorang *public figure* yang sesuai dengan konsep produk. Persona tersebut dapat dievaluasi banyak hal, mulai dari kebiasaannya, outfit, aktivitas, jenis tas yang sering dipakai, visual produk tas, dan sebagainya.



Gambar 4. 11 *Muse*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

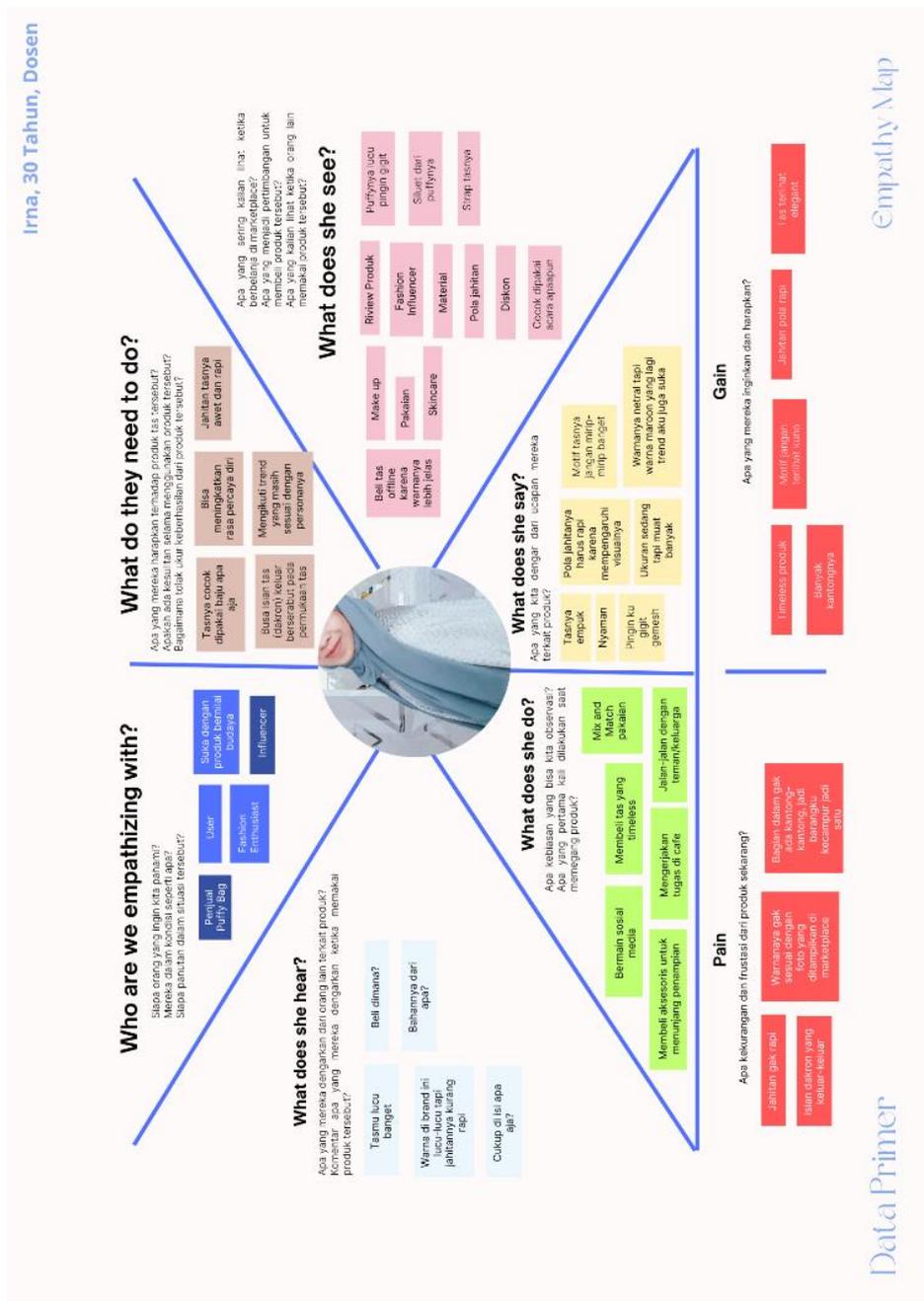
Muse perancangan ini adalah seorang fashion *enthusiast* asal Surabaya yang menyukai produk-produk bernuansa budaya. Muse tersebut bernama Jessica Ceren. Berdasarkan dari postingan dan cerita *QnA*, muse lebih menyukai tas berukuran sedang-besar. Dia sering membawa barang-barang yang cukup banyak, seperti dompet, makeup, tisu basah, handphone, kamera digital, dan sebagainya. Jika muse memakai tas berukuran kecil, maka dia harus membawa satu tas lagi yang lebih besar. Muse terlihat sering menggunakan tas dari brand Goyard. Outfit yang beliau kenakan memiliki warna yang cerah dan pastel, muse jarang terlihat menggunakan outfit bernuansa hitam.

Selain menganalisis *public figure*, mencari inspirasi juga dapat diperoleh berdasarkan dari persona calon user kita. Persona merupakan seseorang yang cocok/potensial untuk mengenakan produk kita. Berikut persona dari produk perancangan ini. Persona membantu dalam memvisualisasikan dan memahami siapa target audiens utama produk. Metode ini membantu dalam menyusun strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran.

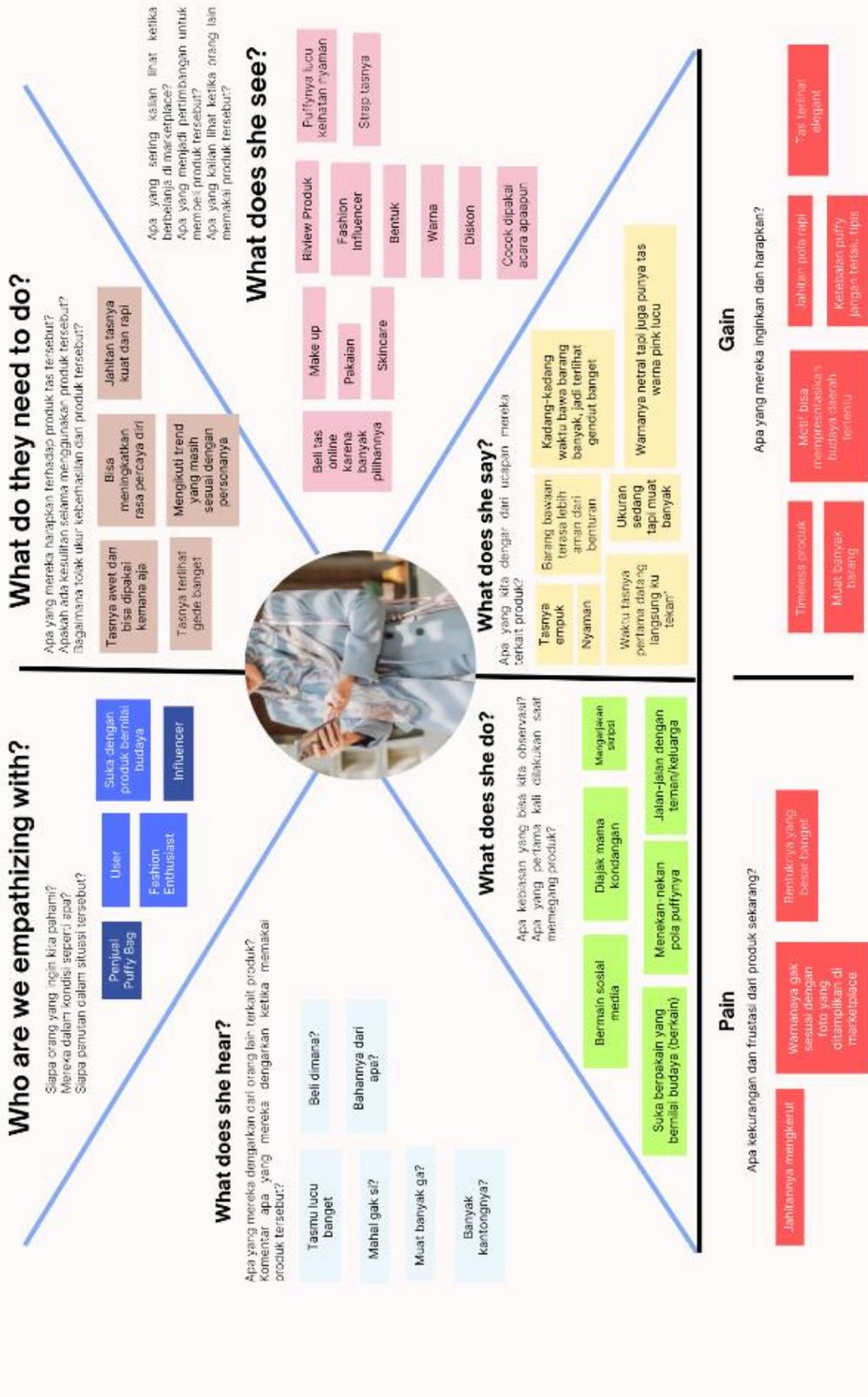
4.5 Analisis Kebutuhan

4.5.1 Empathy map

Setelah mengetahui kriteria user dalam memilih produk, penulis mengolah data tersebut menggunakan metode empathy map yang ditujukan untuk perdalam data keinginan dan kebutuhan user. Berikut data empathy map yang telah dibuat.



Gambar 4. 13 Empathy map user 1 (Sumber: Olahan Penulis, 2024)

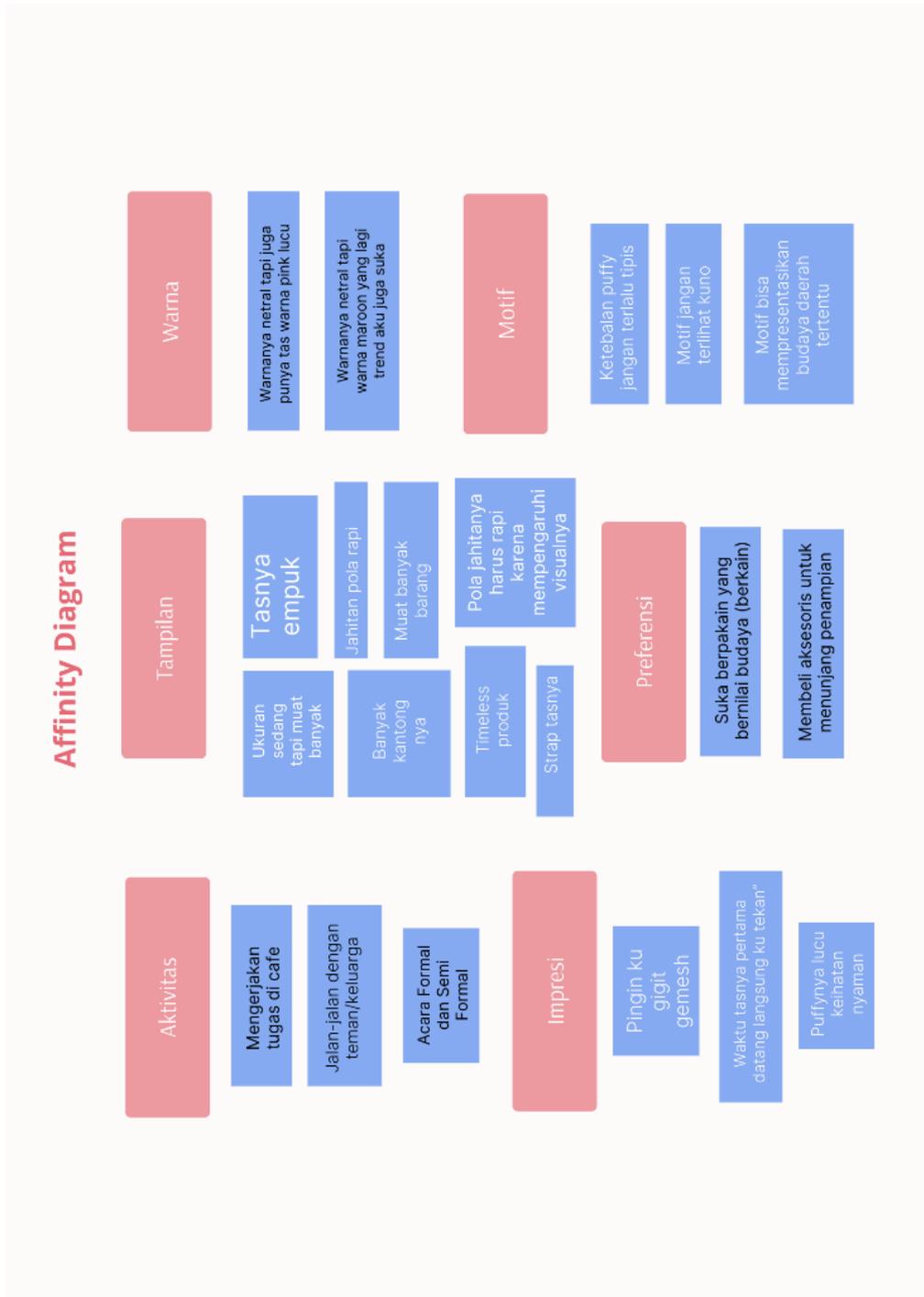


Gambar 4. 14 Empathy map user 2 (Sumber: Olahan penulis, 2024)

4.5.2. Affinity Diagram

Setelah itu, penulis melakukan pengelompokan jawaban user berdasarkan beberapa kategori. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah penulis dalam mengobservasi. Pengelompokan tersebut dilakukan melalui metode affinity diagram. Berikut data affinity diagram yang telah dilakukan.

Hasil jawaban wawancara dikelompokkan berdasarkan kategori aktivitas, tampilan, warna, impresi, preferensi, dan juga motif. Kategori tampilan membahas terkait visual tas, seperti ukuran, tekstur, strapnya, dan sebagainya. Selain itu, user menginginkan sebuah produk yang timeless.



Gambar 4.15 Affinity Diagram
(Sumber: Olahan penulis, 2024)

4.6 Wawancara Ahli

Wawancara dengan ahli menjadi salah satu proses penting dalam mengumpulkan informasi yang mendalam tentang suatu topik atau usaha tertentu. Proses ini tidak hanya membahas tentang pengetahuan praktis dari para ahli, tetapi juga menjelaskan terkait pandangan mereka tentang industri, tren, dan tantangan yang dihadapi. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan penulis bersama dengan pembisnis fashion di Surabaya. Untuk detail pertanyaan dan jawaban telah dijelaskan pada halaman lampiran.

4.6.1 Wawancara Batik Saraswati



Gambar 4. 16 Batik Saraswati
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Penulis melakukan wawancara pada tim marketing batik Saraswati Surabaya selaku tempat produksi 6 motif batik khas Surabaya. Wawancara dilakukan secara offline dengan pertanyaan seputar profil perusahaan, model pengembangan bisnis, terkait produk yang dimiliki, regulasi, produksi, hingga perilaku konsumen. Didapatkan data bahwa:

1. Batik yang dipatenkan berjumlah 6 yaitu batik kintir-kintiran, batik kembang bungur, batik gambili wonokromo, batik abhiboyo, batik remo surabayan, dan juga batik sparkling
2. Batik menggunakan warna pesisir yang identik dengan warna cerah dan menonjol
3. Pengambilan motif berasal dari kepekaan designer terhadap lingkungan sekitar
4. Kebanyakan yang membeli produk >27 Tahun
5. Sering bekerjasama dengan instansi pemerintahan dan ikut andil dalam melestarikan batik Surabaya

4.6.2 Wawancara Kalyana Indonesia



Gambar 4. 17 *Tim Kalyana Indonesia*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Sebagai brand bernuansa *ethnic*, penulis melakukan wawancara dengan tim marketing yang sedang mengembangkan produk *puffy bag* dan *printing bag*. Wawancara tersebut seputar profil perusahaan, hasil penjualan, evaluasi kekurangan dan kelebihan produk, proses produksi tas, cara memasarkan produk, dan sebagainya. Secara singkatnya, kesimpulan dari wawancara tersebut ialah:

1. Produk *puffy* ini terlihat terlalu kaku ketika digunakan
2. User pembeli brand Kalyana termasuk kategori usia dewasa
3. Produksi *puffy* menggunakan mesin komputer yang dapat menjahit sendiri mengikuti pola
4. Produk dipasarkan melalui akun media sosial brand
5. Pemilihan warna dipilih sesuai dari *best seller*

4.6.3 Wawancara Suatumasa



Gambar 4. 18 *Tim brand suatumasa*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Wawancara brand suatumasa dilakukan secara online. Suatu masa menjadi salah satu brand acuan dalam perancangan ini. Suatu masa menjual produk *puffy bag* dengan Teknik printing di material kain. Kesimpulan dari wawancara ini adalah sebagai berikut:

1. Pembeli produk banyak diusia remaja, kalau tua biasanya mereka membelikan untuk dipakai anaknya.

4.8 Analisis Material

Material yang digunakan dalam pembuatan produk *puffy bag* sangat beragam. Setiap material akan menghasilkan visual *puffy* yang berbeda-beda. Analisis material bertujuan untuk memilih material yang terbaik untuk produk perancangan ini. Berikut penjabaran lebih detail terkait proses pemilihan material yang akan digunakan.

4.8.1 Material *Body* Utama

Penentuan material utama akan dipilih berdasarkan beberapa parameter yang telah disesuaikan dengan konsep perancangan dan preferensi dari calon pengguna. Material tersebut akan diubah menjadi sebuah produk tas wanita yang dapat digunakan dalam beraktivitas sehari-hari. Berikut uraian perbandingan antar material yang berpotensi untuk menjadi material *body puffy bag*. Pemberian nilai 1 mempresentasikan kurang sesuai, hingga nilai 4 mempresentasikan sangat sesuai.

Tabel 4. 5 Analisis Material Utama
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Kriteria	Parasut	Satin	Nylon	Leather
Kemudahan Produksi	Cukup mudah ketika proses menjahit <i>quilting</i> walaupun sedikit licin	Susah karena licin dan kain terkadang tersangkut di jarum	Mudah untuk dieksplorasi	Kulit yang tidak terlalu tebal akan lebih mudah untuk dieksplorasi
Impresi Visual	Empuk, berkerut	Sedikit Mengkilap, licin, berkerut	<i>Doff</i> , Tidak berkerut	<i>Puffy</i> yang lebih solid, Tidak berkerut
Kerapihan Hasil Jahit	2	1	3	4
Kesesuaian konsep	2	1	3	4

Setelah mengevaluasi material-material yang potensial, pada perancangan kali ini penulis akan menggunakan material jenis leather untuk dikembangkan lebih lanjut. Pemilihan tersebut didasari atas preferensi user yang ingin memiliki suatu produk *puffy* dengan tekstur empuk tetapi tidak terlihat berkerut dan tidak terlalu *bulky*. Material leather memiliki impresi yang diinginkan oleh user.

Leather memiliki banyak sekali jenis-jenisnya. Bahkan saat ini juga sudah banyak brand tas yang menggunakan kulit sintetis. Setiap jenis akan memiliki tekstur dan ketebalan yang berbeda-beda. Semakin tebal material kulit, maka pada saat menjahit *quilting* akan terasa lebih susah. Pengrajin produk *puffy* berpendapat bawah hasil akhir dari jahit *quilting* ketika menggunakan kulit yang terlalu tebal akan tidak terlalu timbul area *puffy*-nya. Berikut uraian perbandingan antara kulit asli dengan kulit sintetis yang berpotensi menjadi material utama.

Tabel 4. 6 Analisis Material Leather
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

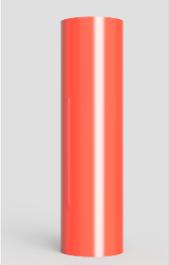
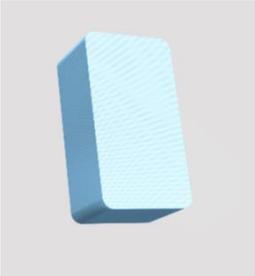
Kriteria	Kulit Sintetis	Kulit Asli
Kemudahan dalam mencari bahan	Sangat mudah karena ada toko-toko offline yang tersedia di Surabaya. Pembelian secara offline dapat mempermudah dalam mencari texture dan ketebalan yang sesuai	Agak susah karena tidak semua toko di kramat gantung surabaya, menyediakan material kulit asli. Apabila membeli secara online dapat memperbesar kemungkinan material terlipat atau salah dalam membeli bahan
	1	0
Ketersediaan warna	Warna tersedia tersedia dalam jumlah yang banyak dan beragam	Tidak semua warna dapat tersedia
	1	0
<i>Texture</i>	Ada yang bertekstur halus, ada juga yang kasar	Ada yang bertekstur kasar dan halus
	1	1
Konsistensi visual	Memiliki konsistensi ketebalan, warna, dan tekstur	Terkadang ada bagian-bagian yang memiliki ketebalan yang berbeda
	1	0
Daya tahan yang baik	Memiliki daya tahan yang baik. Kulit sintetis tahan terhadap percikan air, noda, dan sebagainya	Memiliki daya tahan yang baik dari noda-noda
	1	1
Kemudahan dalam perawatan	Perawatan tidak terlalu susah, untuk memebersihkan noda juga cukup mudah	Memiliki tata cara perawatan khusus dalam menjaga produk berbahan kulit asli
	1	0
Total	6	2

Penulis melakukan pembobotan berdasarkan kesesuaian dengan karakteristik material dengan preferensi user. Berdasarkan parameter tersebut, didapatkan hasil bahwa material kulit sintetis cenderung mempunyai karakteristik yang diinginkan oleh user. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk mengeksplorasi lebih lanjut terkait material kulit sintetis yang diolah menjadi produk *puffy bag*.

4.9 Analisis Dimensi dan Volume

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ukuran produk yang sesuai. Dimensi yang sesuai akan mempermudah penulis dalam membuat produk perancangannya. Barang bawaan user terdiri dari tablet/ipad, botol minum, mukenah, pouch makeup. Berikut uraian lebih jelas mengenai dimensi masing-masing dari barang bawaan yang biasanya dibawa oleh user ketika beraktivitas sehari-hari.

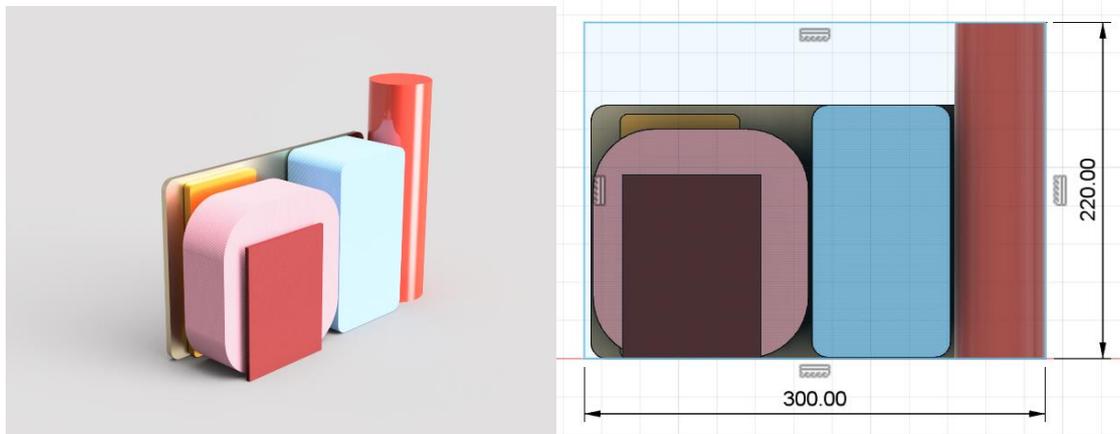
Tabel 4. 7 Analisis barang bawaan
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

No	Jenis Barang	Dimensi
1	 Botol minum 500 ml	Tinggi 17 cm Lebar 9 cm
2	 Pouch Makeup	Panjang 16,5 cm Lebar 10 cm Tinggi 9 cm
4	 Handphone	Panjang 7,6 cm Lebar 0,8 cm Tinggi 15,9 cm
5	 Mukenah	Panjang 15 cm Lebar 14 cm
6	 Ipad 11 Inch	Panjang 24,8 cm Lebar 17,9 cm Tebal 0,59 cm

No	Jenis Barang	Dimensi
7	 <p data-bbox="520 723 699 752">Notebook A6</p>	<p data-bbox="1086 443 1262 477">Lebar 6,5 cm</p> <p data-bbox="1075 512 1273 546">Tinggi 10,5 cm</p>

Berdasarkan dari analisis dimensi dan volume barang bawaan, barang bawaan user yang memiliki dimensi paling besar adalah ipad 11 *inch* dengan dimensi sebesar 24,8 x 17,9 x 0,59cm. Kemudian untuk barang bawaan user yang berukuran kecil ialah notebook A6 sebesar 6,5 x 10,5 cm. Data-data yang telah diperoleh akan menjadi dasar penulis dalam menentukan dimensi ruang tas. Untuk memastikan ketersediaan ruang pada tas, penulis telah melakukan konfigurasi peletakan barang bawaan menggunakan ilustrasi 3D seperti berikut

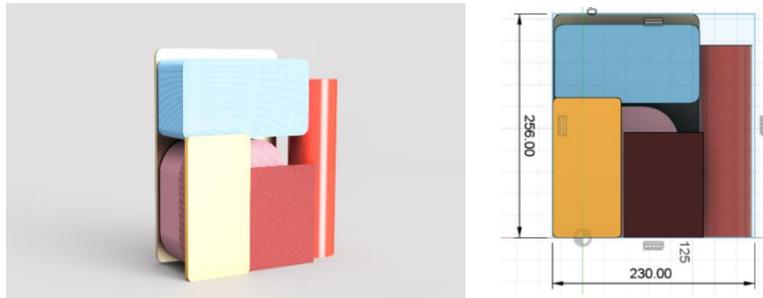
4.9.1 Konfigurasi peletakan barang bawaan ke 1



Gambar 4. 20 Konfigurasi peletakan ke 1
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Barang-barang bawaan disusun sedemikian rupa, hingga terbentuk seperti pada ilustrasi di atas. Pada bagian belakang terdapat ipad yang menjadi barang bawaan paling besar. Kemudian dibagian depannya diletakkan handphone. Penulis mengelompokkan barang-barang elektronik dan menjauhkan peletakan botol minum dari lokasi barang elektronik. Botol minum disusun pada bagian ujung kanan dan bersebelahan dengan pouch makeup. Pouch makeup menjadi pembatas antara barang elektronik dengan botol minum, hal tersebut ditujukan untuk meminimalisir barang elektronik terkena air. Kemudian pada bagian depan handphone diletakkan pouch mukena dan juga notebook A6. Berdasarkan susunan konfigurasi tersebut didapatkan dimensi sebesar 30x22x10cm.

4.9.2 Konfigurasi peletakan barang bawaan ke 2



Gambar 4. 21 Konfigurasi peletakan ke 2
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Barang-barang bawaan user disusun hingga terbentuk seperti pada ilustrasi di atas. Masih sama seperti konfigurasi sebelumnya, pada bagian belakang terdapat iPad yang menjadi barang bawaan paling besar. iPad dicoba untuk disusun potret dengan bagian depannya diletakkan pouch makeup dan mukenah yang disusun bertumpuk. Pada bagian paling depan diletakkan handphone dan juga notebook yang bersebelahan. Peletakan botol minum masih sama berada pada sisi paling luar tas. Berdasarkan susunan konfigurasi tersebut didapatkan dimensi sebesar 23x26x10cm.

Berdasarkan simulasi konfigurasi barang bawaan, didapatkan bahwa dimensi paling besar adalah 30x22x10cm. Dimensi tersebut menjadi dimensi dasar yang digunakan penulis dalam merancang produk ini. Ukuran tersebut akan di sesuaikan kembali pada saat produksi tas, mengingat adanya bod zipper, magnet, dan sebagainya yang perlu untuk dipertimbangkan.

4.10 Analisis Ergonomi

Penulis melakukan analisis ergonomi pada bagian-bagian tubuh manusia sebagai acuan dalam menentukan ukuran produk. Data-data tersebut diperoleh dari laman website Data Antropometri Indonesia dengan batasan kategori

- a. Suku: Semua suku
- b. Jenis kelamin: Perempuan
- c. Usia: 26-45 tahun

Dimensi-dimensi yang digunakan merupakan data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang *produk puffy bag*. Berikut rincian data antropometri yang telah didapatkan.

Tabel 4. 8 Analisis Ergonomi
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

No.	Dimensi	Persentil Wanita (cm)				Ilustrasi
		P5%	P50%	P95%	Mean	
1.	Panjang tangan wanita	13.26	17.01	20.77	17,01	Sebagai acuan dalam menentukan panjang tas atau kedalaman tas yang terjangkau oleh tangan
2.	Tinggi bahu wanita posisi duduk	55.34	55.8	56.25	55,79	Sebagai acuan dalam menentukan panjang <i>strap</i>

No.	Dimensi	Persentil Wanita (cm)				Ilustrasi
		P5%	P50%	P95%	Mean	
						dalam jangkauan tangan user

Penulis telah membuat studimodel dari material kertas yang bertujuan untuk mengevaluasi ukuran dimensi yang sesuai. Berikut uraian lebih detail terkait dimensi tersebut.

4.10.1 Analisis Ergonomi Studi Model 1



Gambar 4. 22 Analisis Ergonomi Studi Model 1
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Studi model pertama ini dibuat dalam bentuk totebag dengan material kertas. Studi model diujikan pada user dengan persentil 5% dan memperoleh evaluasi pada bagian strap yang terlalu kecil, bagian body yang terlalu lebar ke samping. Ukuran strap dengan body kurang proporsional. Kemudian untuk tinggi tas sudah sesuai dengan barang bawaanya.

4.10.2 Analisis Ergonomi Studi Model 2



Gambar 4. 23 Analisis Ergonomi Studi Model ke 2
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Studi model kedua ini dibuat dalam bentuk totebag dengan material kertas. Studi model dicoba pada user dengan persentil 5% dan memperoleh evaluasi pada bagian strap selebar 4cm yang terlalu besar. Ukuran tas baik depan maupun belakang yang terlalu besar. Ketika digunakan pada siku, tas terasa sangat besar.

4.10.3 Analisis Ergonomi Studi Model 3



Gambar 4. 24 Analisis Ergonomi Studi Model ke 3
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Studi model kedua ini dibuat dalam bentuk totebag dengan buckle logo pada bagian kanan. Studi model dibuat menggunakan material kertas untuk mengevaluasi

ukuran produk. Studi model dicoba pada user dengan persentil 5% dan memperoleh evaluasi pada bagian body yang terlalu lebar dan juga strap tas yang terlalu panjang.

4.11 Analisis Warna



Gambar 4. 25 Analisis warna
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Batik Surabaya termasuk kedalam jenis batik pesisiran. Jenis batik tersebut cenderung menggunakan warna-warna yang cerah dan *vibrant*. Biasanya menggunakan warna merah, biru, dan hijau. Berdasarkan hal tersebut, pada perancangan ini akan menggunakan warna-warna yang cerah. Pemilihan warna disesuaikan kembali dengan preferensi target user dan juga berdasarkan dari trend fashion yang telah di tentukan.

4.12 Analisis Motif

Batik identik dengan motif-motif yang disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah komposisi bentuk yang indah. Motif-motif batik Surabaya memiliki nilai unik dan impresi yang berbeda-beda. Pada perancangan kali ini, salah satu motif batik Surabaya tersebut akan dipilih untuk diterapkan langsung pada produk apparel. Berikut 6 motif khas kota Surabaya yang berpotensi untuk dikembangkan paada produk perancangan.

- A. Motif batik sparkling
- B. Motif batik kembang bungur
- C. Motif batik remo surabayan
- D. Motif batik gambili wonokromo
- E. Motif batik abhi boyo
- F. Motif batik kintir-kintiran

Tabel 4. 9 Skoring motif batik Surabaya yang akan di stilasi
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Kriteria	Ragam Hias					
	A	B	C	D	E	F
Ragam hias yang memiliki value feminime	1	1	0	0	1	1
Ragam hias dengan komposisi yang sederhana	1	1	1	1	0	0
Ragam hias yang dapat terlihat ketika di uv print	0	1	0	0	1	0
Total	2	3	1	1	2	1

Ke-enam motif batik tersebut akan di seleksi untuk mendapatkan satu motif yang sesuai dengan kosep produk yang akan digunakan pada perancangan ini.

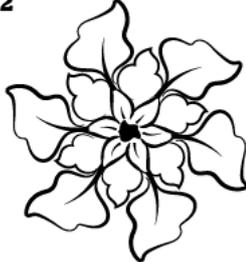
Berdasarkan dari penilaian tersebut, motif batik B yaitu batik kembang bungur memiliki point yang paling besar. Oleh karena itu, pada perancangan kali ini akan berfokus pada pengembangan batik kembang bungur Surabaya.

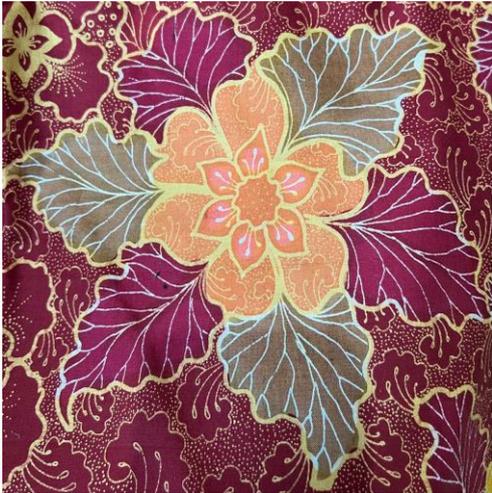
4.13 Stilasi Motif

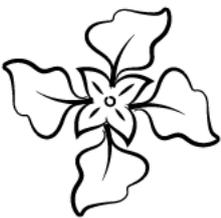
4.13.1 Motif Kembang Bungur

Motif batik yang akan digunakan penulis pada perancangan kali ini adalah motif batik kembang bungur. Motif kembang bungur dipilih berdasarkan dengan kecocokan konsep desain yang diangkat oleh penulis. Konsep tersebut yang diperuntukkan oleh kaum wanita. Selain itu, tampilan bunga bungur memiliki konfigurasi dan tatanan bunga yang menarik. Penulis melakukan stilasi dengan tetap mempertahankan ciri khasnya yaitu, terdapat aliran sungai yang bergelombang dengana bunga berkelopak 6 yang berada di sekitarnya. Selain kesesuaian konsep perancangan dengan motif, pemilihan motif tersebut juga didasarkan dari kesesuaian dan kesanggupan mitra produksi.

Tabel 4. 10 Stilasi Motif Kembang Bungur
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Motif	Keterangan	Ideasi
	<ul style="list-style-type: none"> - Bunga bungur dengan kelompok bunga berjumlah 6 - Bunga berlapis 2 - Dikelilingi daun 6 lembar - Daun disusun 2 lapis bertumpuk - Lapisan daun paling luar berukuran lebih besar 	<p>1</p>  <p>2</p> 

	<ul style="list-style-type: none"> - Motif bunga bungur dengan kelopak bunga berjumlah 6 - Bunga berlapis 2 - Dikelilingi daun 6 lembar - Ukuran daun dan bunga sama 	<p>3</p>  <p>4</p> 
	<ul style="list-style-type: none"> - Bunga bungur dengan kelopak bunga berjumlah 5 - Dikelilingi daun 5 lembar - Ukuran daun lebih besar 	<p>5</p>  <p>6</p>  <p>7</p> 

	<ul style="list-style-type: none"> - Bunga bungur dengan kelopak bunga berjumlah 4 - Dikelilingi daun 4 lembar - Ukuran daun lebih besar 	<p style="text-align: center;">8</p>  <p style="text-align: center;">9</p> 
---	---	---

Pembedahan motif-motif yang ada pada batik bungur Surabaya dilakukan untuk memperdalam konsep etnic yang ingin penulis tampilkan. Berdasarkan stilasi motif-motif tersebut, penulis melakukan skoring pada motif berdasarkan kriteria feminime, etnic, dan juga *textured*.

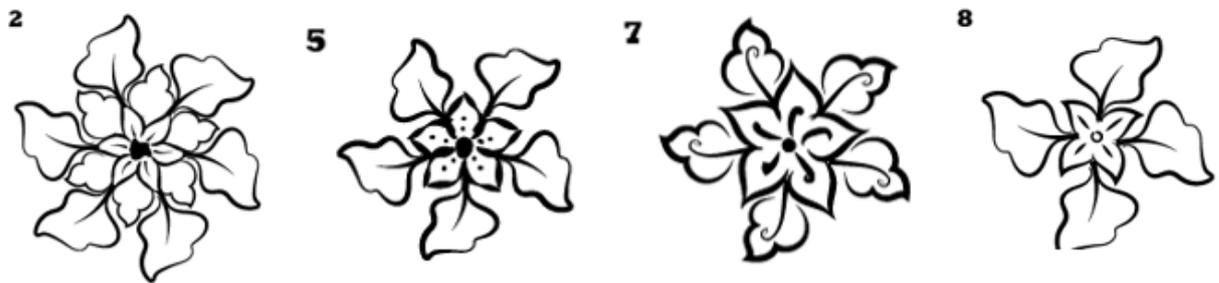
Tabel 4. 11 *Scoring* Motif Kembang Bungur
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Kriteria	Motif 1	Motif 2	Motif 3	Motif 4	Motif 5	Motif 6	Motif 7	Motif 8	Motif 9
<i>Feminime</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Etnic</i>	0	1	0	1	0	0	1	1	0
<i>Textured</i>	0	1	1	0	1	0	1	1	0
Total	1	3	2	2	2	1	3	3	1

Berdasarkan dari *Screening* tersebut, didapatkan beberapa motif yang memnuhi syarat kriteria bentuk motifnya yaitu *feminisme*, *etnic*, dan juga *textured*.

- a. Kriteria feminime digambarkan oleh bentuk motif yang memiliki tarikan garis yang meliuk-liuk
- b. Unsur etnic di dapatkan berdasarkan menggunakan isen-isen dan juga stilasi antara kelopak bunga dan juga daun yang memiliki kesan budaya.
- c. Kemudian kriteria *textured* berdasarkan bentuk garis yang bergelombang.

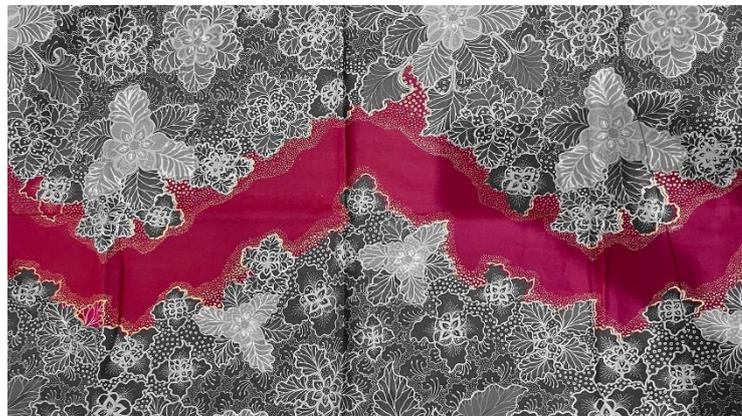
Motif-motif yang memiliki point besar berdasarkan kriteria-kriteria tersebut adalah motif 2, motif 5, motif 7, dan motif 8.



Gambar 4. 26 Motif dengan *scoring* tertinggi
(Sumber: Olahan penulis, 2024)

Berdasarkan motif-motif tersebut, penulis melakukan pembobotan berdasarkan kesesuaian bentuk dengan keterbacaan motif pada saat diproduksi. Motif 5 cenderung mengalami kurang terbacaannya pada bagian isen-isen motif yang berbentuk titik. Motif 8 terasa monoton dan kurang unik/varias. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk mengeksplorasi lebih lanjut terkait motif 2 dan 7 yang memiliki kesan etnic dan unik.

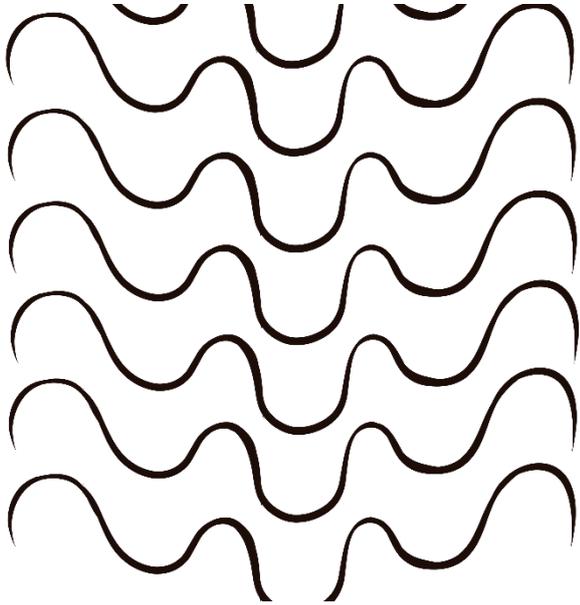
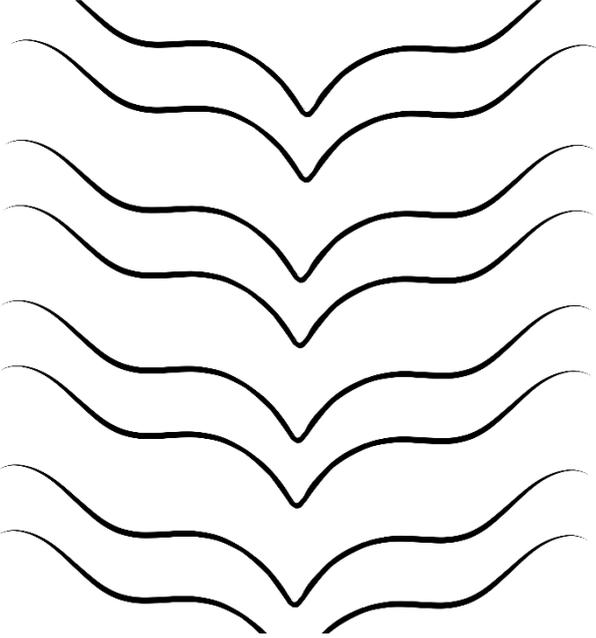
4.13.2 Motif Aliran Sungai

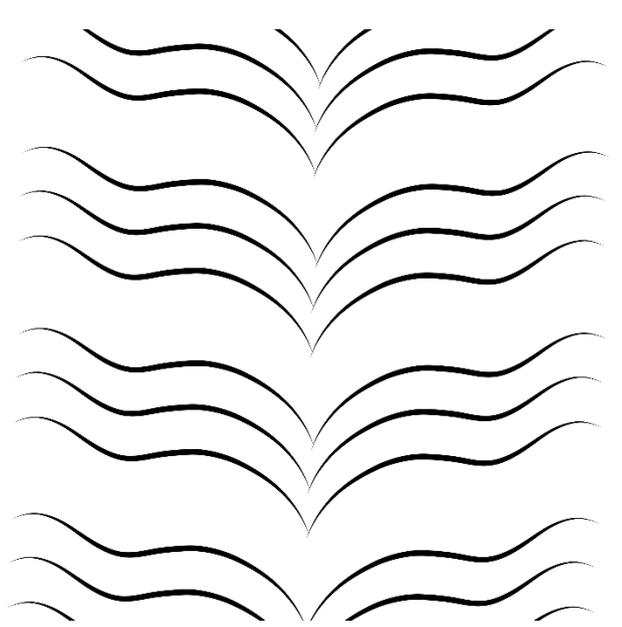
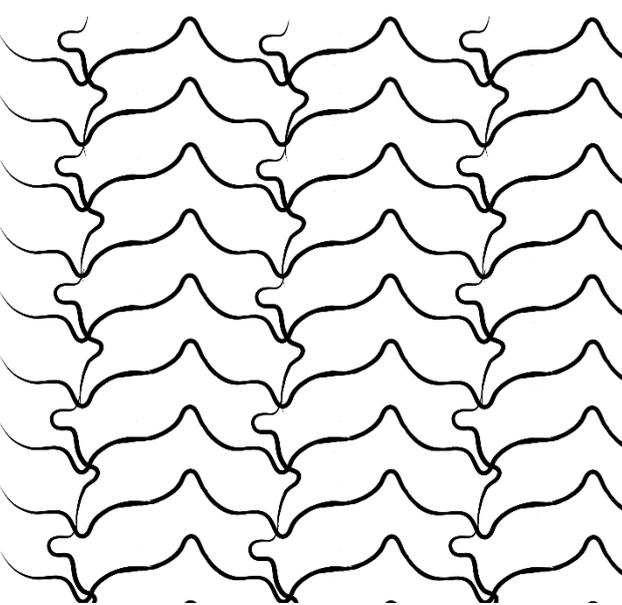


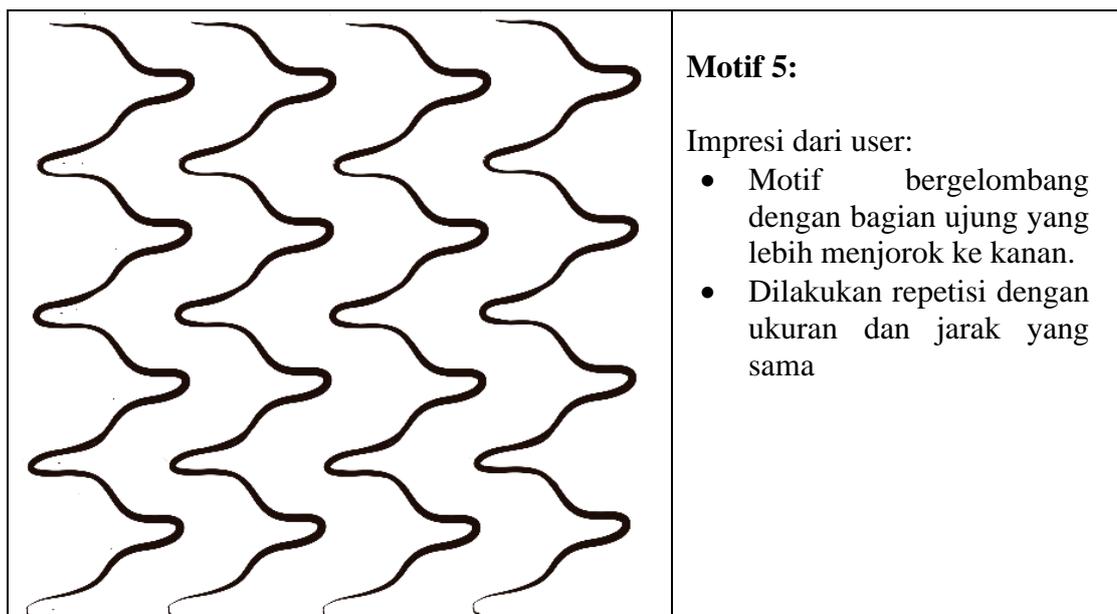
Gambar 4. 27 Batik Kembang Bungur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Penulis melakukan stilasi motif batik kembang bungur pada bagian aliran sungainya. Aliran sungai batik bungur berbentuk gelombang yang terdiri dari gelombang atas dan bawah. Bentuk tersebut akan dikembangkan menjadi beberapa opsi untuk perancangan kali ini. Nantinya motif bentuk sungai ini akan menjadi motif pola jahit *quilting* pada produk. Berdasarkan dari deep-interview bersama user berikut impresi yang dirasakan oleh user ketika melihat sketsa stilasi motif sungai di batik kembang bungur.

Tabel 4. 12 Stilasi Motif Sungai
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Motif	
	<p>Motif 1</p> <p>Impresi dari user:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motif Meliuk-liuk seperti bentuk sungai • Garis gelombang saling terhubung • Terdapat repetisi pada motif garis <p>Saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan variasi ukuran gelombang agar terasa lebih harmoni
	<p>Motif 2:</p> <p>Impresi dari user:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motif meliuk-liuk mengikuti bentuk sungai • Diberikan variasi jarak gelombang jadi terasa lebih beragam • Garis gelombang saling terhubung • Bagian tengah unik karena dibuat sedikit menjorok ke dalam

	<p>Motif 3:</p> <p>Impresi dari user:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hampir sama dengan motif 2 • Jahitan <i>double</i> membuat <i>puffy</i> lebih terlihat • Motif meliuk-liuk seperti mengikuti bentuk sungai • Terdapat variasi jarak gelombang membuat terasa lebih menarik • Garis gelombang saling terhubung • Bagian tengah terlalu menjorok ke dalam
	<p>Motif 4:</p> <p>Impresi dari user:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motif ini memiliki bentuk gelombang yang meliuk-liuk, tetapi dilakukan secara 2 kali yaitu vertical dan horizontal • Memunculkan bentuk motif yang lebih beragam



Berdasarkan motif-motif tersebut, penulis melakukan pembobotan berdasarkan kemampuan tim produksi dengan kriteria motif saling terhubung satu sama lain, motif tidak terlalu padat, motif mudah untuk dijahit, bentuk motif yang indah tetapi masih menggambarkan sungainya. Berikut skoring yang telah dilakukan penulis untuk menentukan motif sungai yang akan digunakan.

Tabel 4. 13 Skoring Stilasi Motif Sungai
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Kriteria	Motif 1	Motif 2	Motif 3	Motif 4	Motif 5
Motif saling terhubung satu sama lain	1	1	1	1	1
Motif tidak terlalu rumit	1	1	0	0	0
Motif mudah untuk dijahit	1	1	1	0	0
Motif yang indah tetapi masih menggambarkan sungainya	1	1	1	0	1
Total	4	4	3	1	2

Berdasarkan motif-motif tersebut, penulis akan mencoba untuk mengeksplorasi lebih lanjut terkait motif sungai nomer 1 dan 2 yang memiliki kesan etnic dan unik. Setelah memilih motif-motif yang akan digunakan. Penulis melakukan sketsa ideasi untuk memperoleh bentuk yang diinginkan. Stilasi motif sungai tersebut akan diimplementasikan pada pola jahit *quilting*.

4.14 Analisis Teknik Memunculkan Motif pada Permukaan Kulit Sintetis

Motif raga hias yang telah stilasi nantinya akan diimplementasikan pada material utama puffy bag yaitu kulit sintetis. Teknik implementasi motif dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu melalui teknik *engraving* dan juga uv print. Berikut uraian analisis teknik terbaik untuk menerapkan motif pada material kulit sintetis yang sesuai dengan konsep perancangan.

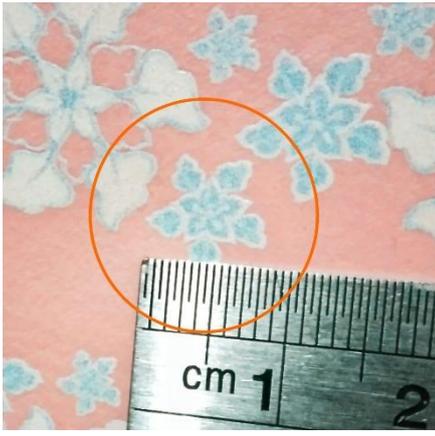
Kriteria	Engraving	Uv Print
Hasil motif terlihat jelas	Motif terlihat jelas pada permukaan kulit sintetis	Motif terlihat jelas bila menggunakan kulit sintetis yang tidak bertekstur
Hasil motif berwarna cerah	Warna yang dihasilkan sedikit kecoklatan	Warna dapat disesuaikan dengan file desain
Impresi Visual	Berwarna gelap	Warna dapat disesuaikan (baik cerah atau gelap)

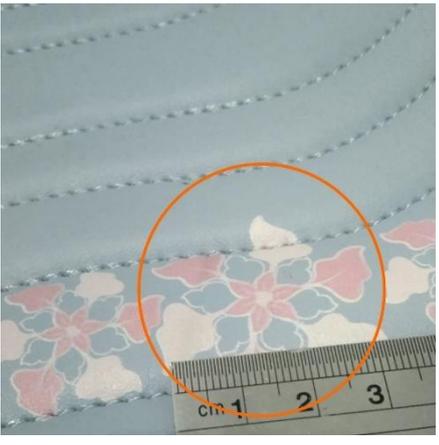
Motif-motif batik identik dengan pengaplikasian warna pada media kain. Berdasarkan perbandingan di atas, didapatkan informasi signifikan bahwa teknik yang dapat menghasilkan motif berwarna merupakan teknik uv print. Oleh karena itu, pada perancangan ini penulis akan menggunakan Teknik uv print untuk memunculkan warna pada material kulit sintetis.

4.15 Eksplorasi Teknik UV Print pada Kulit Sintetis

Uv print menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk memunculkan suatu motif pada bidang permukaan material kulit. Ketika menggunakan teknik ini, penerapan warna pada kulit tidak akan menjadi sebuah masalah. Akan tetapi, penerapan uv print pada bidang-bidang material yang bertekstur akan menghasilkan impresi yang berbeda. Semakin bertekstur permukaannya, maka hasil uv print akan terlihat tidak terlalu mulus. Berikut contoh hasil percobaan uv print pada kulit sintetis

No	Hasil Eksplorasi	Ukuran	Material	Analisis
1.		0,5 cm	Kulit Sintetis tidak bertekstur	Hasil print terlihat kurang jelas, Bagian warna putih bercampur dengan bagian warna biru.

2.		0,8 cm	Kulit Sintetis tidak bertekstur	Pada ukuran tersebut Hasil print masih terlihat jelas, tetapi bagian putih sedikit kurang jelas
3.		1 cm	Kulit Sintetis tidak bertekstur	Hasil print terlihat dengan perpaduan warna antara putih dan biru yang tidak melebur.
4		1,5 cm	Kulit Sintetis tidak bertekstur	Hasil print terlihat sangat jelas. Motif berwarna dominan putih dengan garis tepi yang berwarna biru

5		3 cm	Kulit sintesis sedikit bertekstur	Ukuran yang cukup besar sehingga motif dapat terlihat dengan sangat jelas. Penggunaan garis tepi berwarna putih juga dapat terlihat dengan jelas.
---	---	------	-----------------------------------	---

Berdasarkan dari eksplorasi teknik uv print pada kulit sintesis didapatkan hasil bahwa motif akan terlihat dengan sangat jelas ketika dia berukuran sekitar 3 cm. Sedangkan motif berukuran 0,5 cm akan terlihat kurang jelas ketika di uv print. Penggunaan material bertekstur dan tidak juga mempengaruhi hasil uv print. Ketika material bertekstur maka akan menghasilkan motif yang semakin memperjelas tekstur dari si kulit. Berbanding terbalik dengan material kulit sintesis bertekstur halus, hasil yang akan didapatkan jauh lebih mulus tanpa bergerigi. Kemudian, penggunaan warna yang diterapkan tinta uv print pada kulit sintesis memiliki hasil yang sama dengan warna dari file digital.

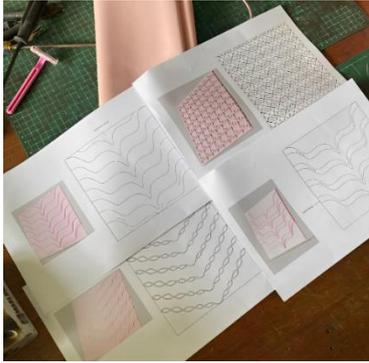
4.16 Eksplorasi Jahit Quilting

Eksplorasi teknik jahit dilakukan pada material kulit sintesis. Pemilihan material sintesis akan menghasilkan impresi yang berbeda

Tabel 4. 14 Eksperimen Jahit Quilting
(Sumber: Olahan penulis, 2024)

No	Hasil Eksplorasi	Teknik Jahit	Material	Impresi
1.		Wadded quilting	a. Kulit Sintesis bertekstur b. Busa angin 5mm	<i>Rough</i> , tidak terlalu mengkilap

Proses Produksi:



1. Membuat pola jahitan *quilting* secara digital atau manual sesuai dengan konsep yang akan digunakan.



2. Membuat pola/mal jahitan yang digunakan untuk menyalin pola dari kertas ke material kulit



3. Menyalin pola jahitan dari kertas ke material kulit menggunakan pensil silver atau pensil biasa



4. Satukan material kulit sintetis, busa angin, dan juga spunbund menggunakan lem



5. Jahit motif quilting sesuai dengan pola yang sudah dibuat



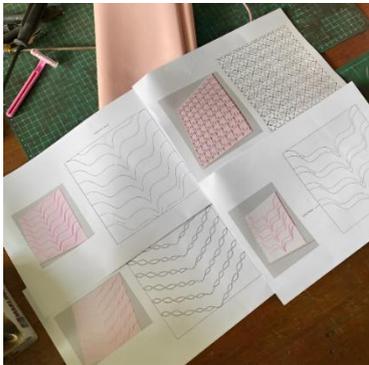
6. Pola 1 sudah selesai dibuat

Analisa:

- Visual: *Mate*, kasar,
- Kekurangan: menurut user material kulit sintetis yang bertekstur terlihat kurang mengkilap dan kurang menarik. Selain itu, material yang bertekstur menyebabkan produk kurang memiliki impresi rasa empuk
- Kelebihan: memiliki motif yang mirip dengan gelombang sungai di batik kembang bungur surabaya. Bagian tengah yang melancip menjadi variasi yang unik

2.		Wadded quilting	a. Kulit sintetis tidak bertekstur b. Busa angin 5mm	<i>Classy, Expensive</i>
----	---	-----------------	---	--------------------------

Proses Produksi:



1. Membuat pola jahitan *quilting* secara digital atau manual sesuai dengan konsep yang akan digunakan.



2. Membuat pola/mal jahitan yang digunakan untuk menyalin pola dari kertas ke material kulit



3. Memindahkan pola *quilting* pada material kulit sintetis



4. Satukan material kulit sintetis, busa angin, dan juga spunbund menggunakan lem



5. Jahit mengikuti pola yang sudah digambar



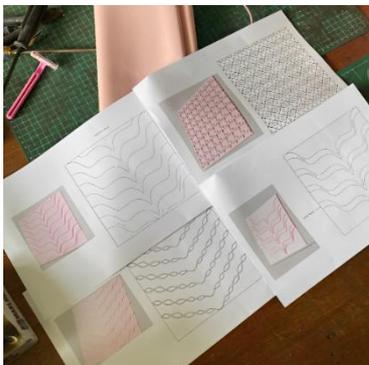
6. Pola jahit *quilting* yang ke 2 sudah selesai

Analisa:

- a. Visual: mengkilap, terlihat elegant, keempukan yang solid
- b. Kekurangan: menurut user pola jahitan terasa monoton karena memiliki jarak yang sama. Pola yang digunakan dapat dikembangkan lagi, misalnya dengan memberikan variasi jarak agar lebih harmoni
- c. Kelebihan: memiliki motif yang mirip dengan gelombang sungai di batik kembang bungur surabaya. Bagian tengah yang melancip menjadi variasi yang unik. Material kulit sintetis yang tidak bertekstur dapat menyebabkan impresi produk yang terasa empuk

3		<i>Padded/ stuffed quilting</i>	Kulit sintetis (bertekstur) Busa angin	Modern, Terlihat lebih harmoni karena terjadi variasi ukuran pada pola jahitan
---	---	---	---	---

Proses Produksi:



1. Membuat pola jahitan *quilting* secara digital atau manual sesuai dengan konsep yang akan digunakan.



2. Membuat pola/mal jahitan yang digunakan untuk menyalin pola dari kertas ke material kulit



3. Menyalin pola jahitan dari kertas ke material kulit menggunakan pensil silver atau pensil biasa



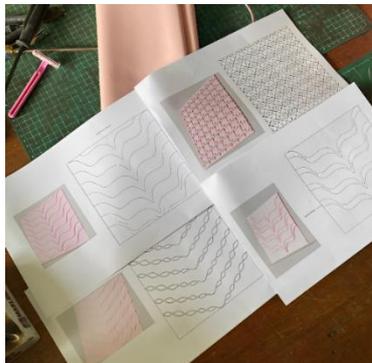
4. Menjahit bagian atas, kemudian memasukkan material pengisi (busa angin/dakron) pada bagian dalam. Setelah itu dijahit lagi untuk menutup pengisi tersebut. Ulang terus hingga akhir

Analisa:

- a. Visual: tidak mengkilap, sedikit kasa
- b. Kekurangan: Proses produksi lebih lama karena memiliki ketebalan isian yang berbeda, pada bagian yang berjarak kecil diberikan material pengisi yang lebih banyak
- c. Kelebihan: memiliki motif yang mirip dengan gelombang sungai di batik kembang bungur surabaya. Pola yang bervariasi dengan mempertimbangkan kombinasi jarak dan repetisi

4		<p><i>Corded Quilting</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kulit sintesis bertekstur b. Peping 	<p>Jahitan kurang rapi, jahitan tidak pass dengan ukuran peping, efek timbul yang kurang menonjol</p>
---	--	-------------------------------	---	---

Proses Produksi:



1. Membuat pola jahitan *quilting* secara digital atau manual sesuai dengan konsep yang akan digunakan.

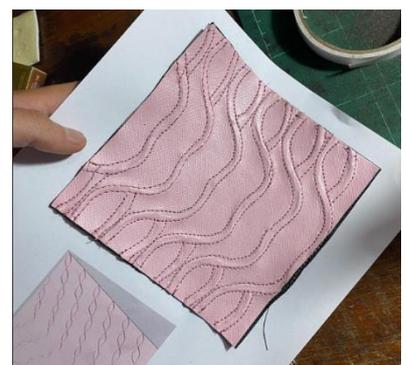
2. Menyusun peping dengan mengikuti bentuk dari motif

3. Satukan semua peping pada material utama kulit sintesis



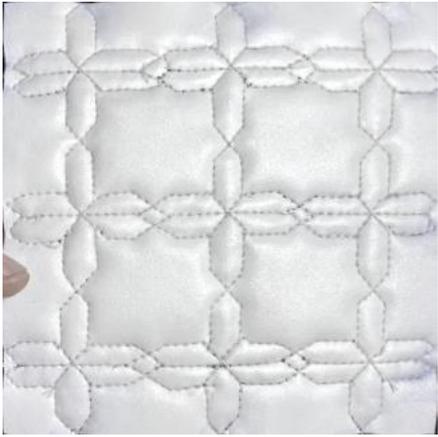
5. Material siap dijahit mengikuti bentuk peping yang sudah di susun.

4. Material sudah jadi dijahit mengikuti pola

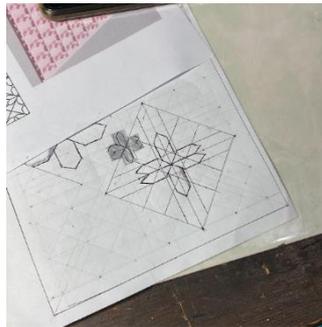


Analisa:

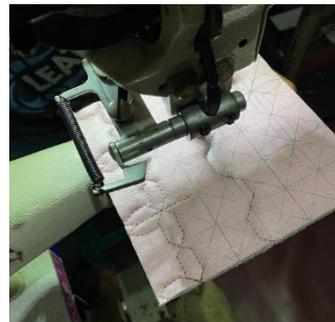
- a. Visual: tekstur tidak empuk, unik
- b. Kekurangan: Proses produksi cukup susah karena harus menyusuri peping yang keras, hasil kurang rapi dan jahitan tidak bisa pass dengan ukuran peping sehingga didapatkan hasil jahitan pola yang melebar.
- c. Kelebihan: Terasa unik karena isian tidak menggunakan busa angin

5		<p><i>Waded quilting</i></p>	<p>Kulit sintetis (tidak bertekstur) Busa angin 5mm</p>	<p><i>Unique mengkilap</i></p>
---	---	------------------------------	---	--------------------------------

Proses Produksi:



1. Membuat pola jahitan *quilting* mengikuti bentuk kembang bungur Surabaya



4. Jahit pola *quilting* sesuai dengan motif yang dibuat



2. Menyalin pola jahitan pada media kulit sintetis



3. Ekplorasi jahit *quilting* bentuk bungbungur sudah selesai

Analisa:

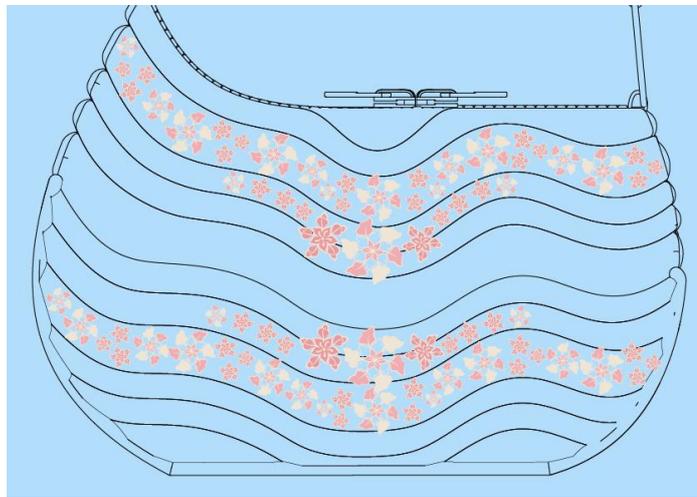
- a. Visual: tekstur empuk, unik, sedikit mengkilap
- b. Kekurangan: Proses produksi cukup susah karena ada beberapa tarikan garis pola yang tidak terhubung, sehingga penjahit menyeting benang mesin jahit berkali-kali.
- c. Kelebihan: Terasa unik karena motif langsung menggunakan stilasi bentuk dari kembang bungur Surabaya

Berdasarkan eksperimen tersebut, dapat diketahui bahwa hasil *puffy* akan terlihat bagus dan lebih berkilap ketika menggunakan material leather yang tidak memiliki *texture*. Ketika menggunakan material *texture* akan terasa kasar dan terlihat tidak empuk. Selain itu, pengulangan motif dengan menambahkan sedikit variasi pada jarak ukuran akan memiliki impresi yang lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Oleh karena itu, pada perancangan kali ini penulis akan menggunakan material kulit sintetis tidak bertekstur dan memvariasikan jarak antar pola.

4.17 Strategi Penerapan Motif pada *Quilting*

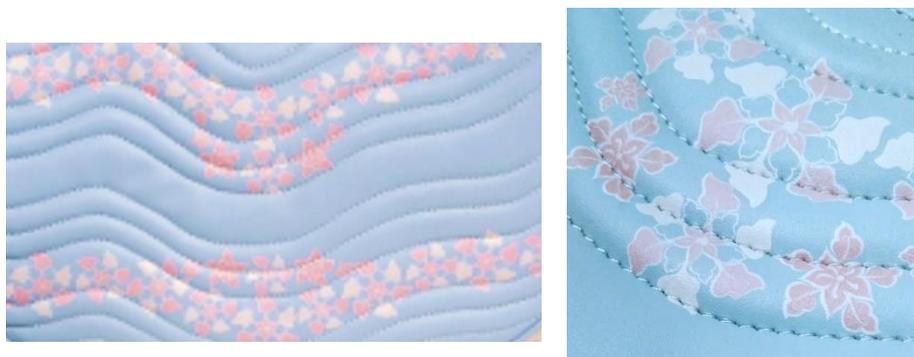
4.17.1 Motif uv print sebagai pengisi

Motif-motif yang sudah dibuat kemudian disusun dan diterapkan pada material kulit sintetis. Kulit sintetis tersebut kemudian akan dijahit *quilting* untuk memberikan efek timbul yang cantik.



Gambar 4. 28 Motif UV Print Sebagai Pengisi
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

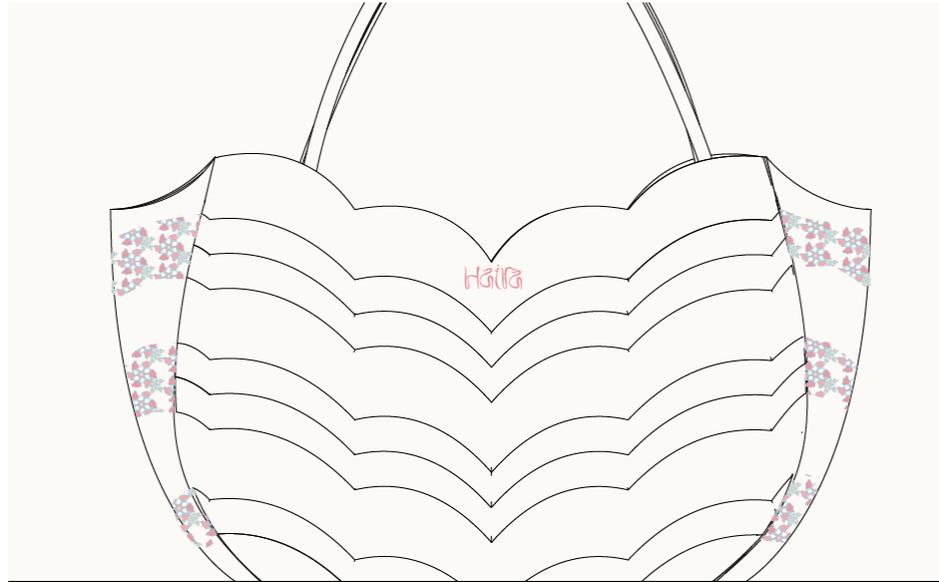
Penulis telah mencoba untuk menyusun konfigurasi motif kembang bungur yang disesuaikan pada bagian tengah jahitan *quilting*. Pada bagian tengah jahitan *quilting* tersebut penulis meletakkan stilasi kembang bungur yang berukuran kecil. Untuk menambahkan variasi penulis mencoba untuk meletakkan kembang bungur berukuran besar pada bagian tengah. Kembang berukuran besar tersebut sengaja untuk dikenakan pada pola jahitan quilting. Berikut dokumentasi hasil penerapan jahit *quilting* dengan motif sebagai pengisi.



Gambar 4. 29 Hasil Penerapan Motif Sebagai Pengisi Jahit *Quilting*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Hasil eksplorasi tersebut dapat dievaluasi untuk memperoleh sebuah produk *puffy* yang lebih baik. Berdasarkan hasil eksplorasi tersebut, ternyata motif yang terkena jahitan *quilting* akan memiliki impresi yang kurang rapi dan hasil print motifnya yang kurang jelas terlihat. Hasil print motif tersebut sebagian akan menjorok ke dalam karena terkena efek jahitan *quilting* yang *puffy*. Selain itu, penerapan motif sebagai pengisi akan dapat mengeluarkan biaya cetak yang cukup besar apabila terjadi kesalahan dalam proses cetak motif.

4.17.2 Motif uv print sebagai pendamping



Gambar 4. 30 Motif Uv print Sebagai Pendamping
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Penulis mencoba untuk memperbanyak konfigurasi peletakan motif uv print pada produk *puffy bag*. Pada strategi ini, penulis menjadikan motif hanya sebagai pendamping dari pola jahitan *quilting*. Motif kembang bungur diletakkan pada bagian samping kanan dan kiri tas dengan susunan yang mengikuti bentuk pola *quilting*. Kembang bungur disusun 2 baris seperti pola jahit *quilting* yang kecil. Berikut dokumentasi dari penerapan motif secara nyata.



Gambar 4. 31 Penerapan Motif Sebagai Pendamping Jahit *Quilting*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Motif pada *puffy bag* memberikan nuansa yang manis pada produk. Motif sebagai pendamping memiliki porsi yang lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah area yang dijahit *quilting*. Hal tersebut dapat menyebabkan hasil jahitan *quilting* menjadi point utama pada produk tersebut.

Kedua strategi tersebut dapat diterapkan pada produk *puffy bag*. Akan tetapi, berdasarkan dari eksperimen, motif sebagai pendamping akan dapat memberikan konfigurasi yang lebih banyak karena tidak memiliki keterbatasan pada ukuran jahit *quilting*.

4.18 CONCEPT BOARD: Image board/mood board

4.18.1 Imageboard

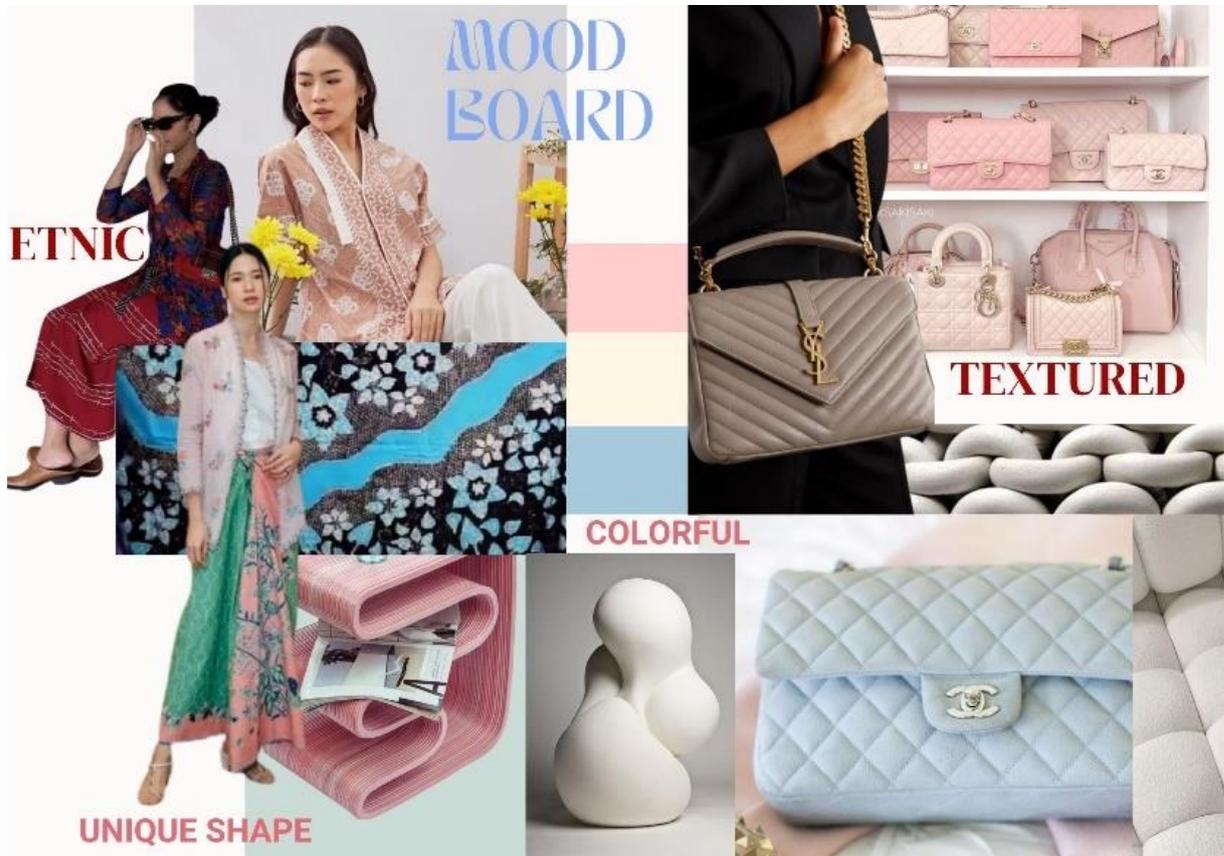
Imageboard merupakan beberapa gambar yang dapat mendeskripsikan konsep yang akan digunakan pada perancangan kali ini.



Gambar 4. 32 *Image board*
(Sumber: Olahan Penulis)

4.18.2 Mood board

Moodboard ditujukan sebagai gambaran dari visual produk yang akan ditampilkan. Pada perancangan ini menggunakan kata kunci *Etnic*, *Unique shape*, colorful dan *textured*.



Gambar 4. 33 *Moodboard*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Berikut uraian terperinci terkait

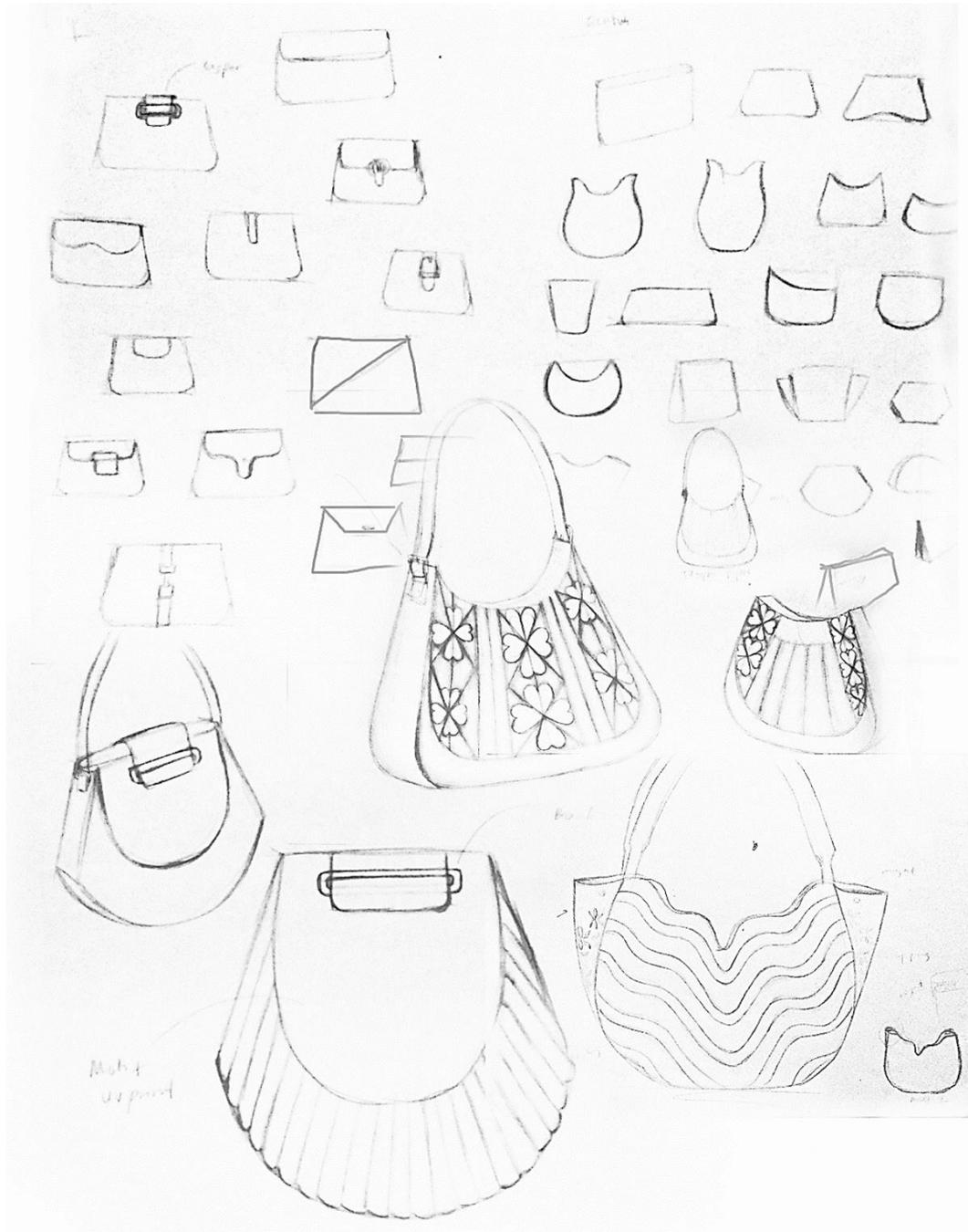
- Etnic*: Mengambarkan akan motif stilasi batik Surabaya yang akan digunakan pada perancangan ini
- Unique Shape*: Melambangkan akan visual jahit quilting yang didapatkan dari bentuk motif batik
- Textured*: Mengambarkan akan tekstur *puffy* dari produk
- Colorful*: Merupakan pilihan warna yang akan diterapkan pada produk

BAB 5 KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain

Berdasarkan dari data-data yang diperoleh penulis, pada perancangan kali ini penulis akan menerapkan konsep desain *ethnic*, *colorful*, dan *textured*. Produk yang dihasilkan akan menggambarkan suatu ragam hias menjadi produk yang tidak terlihat kuno. Konsep tersebut telah disesuaikan dengan preferensi pengguna.

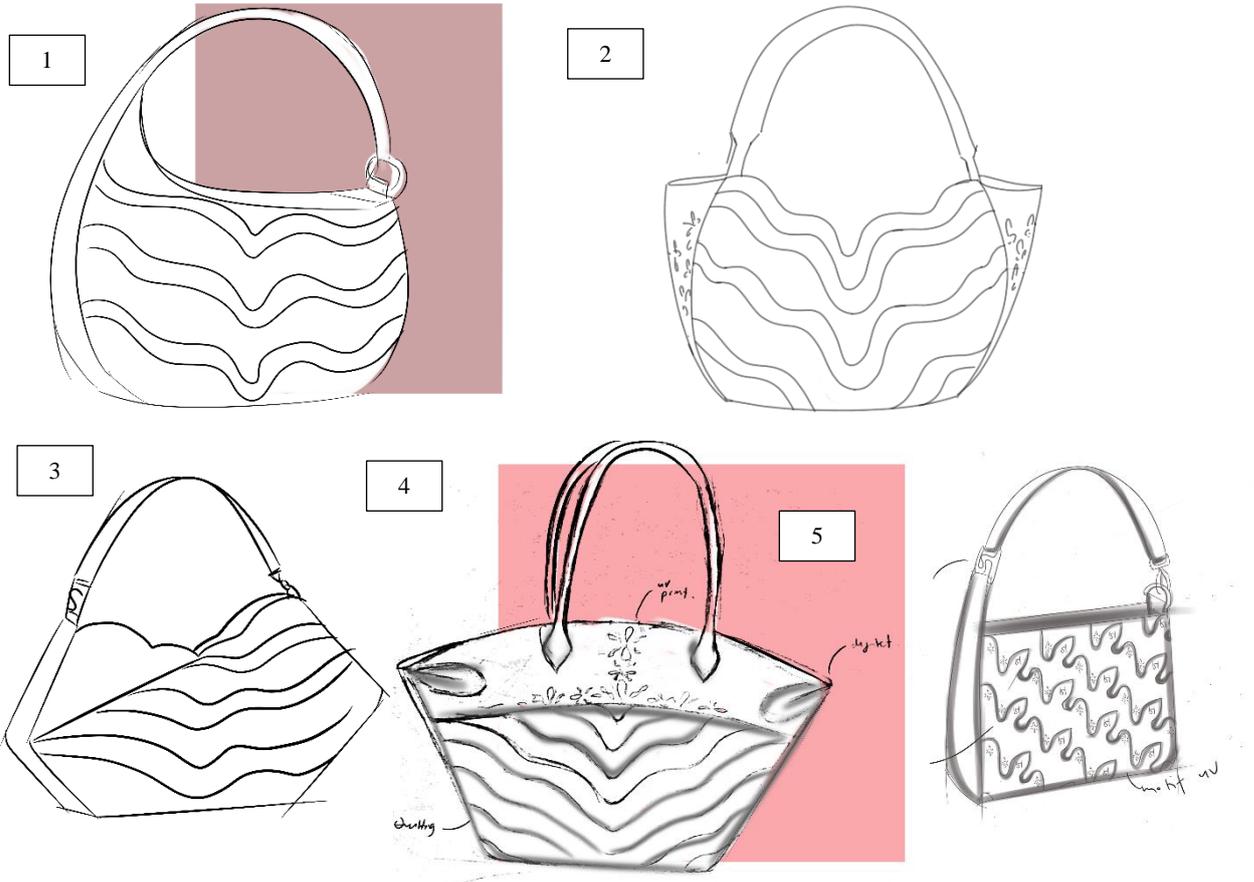
5.2 Sketsa Ideasi



Gambar 5. 1 Sketsa Ideasi
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

5.3 Desain Alternatif

Setelah desain *puffy bag* secara keseluruhan ditentukan, dibuat alternatif desain yang sesuai dengan preferensi pengguna dan juga aktivitas user.



Gambar 5. 3 Alternatif Design
(Sumber: Olahan penulis, 2024)

Alternatif desain tersebut akan dikembangkan pada tahap berikutnya dengan dipilih melalui metode *scoring* yang didasarkan pada kriteria *affinity diagram*.

Tabel 5.1 Scoring Alternatif Desain
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

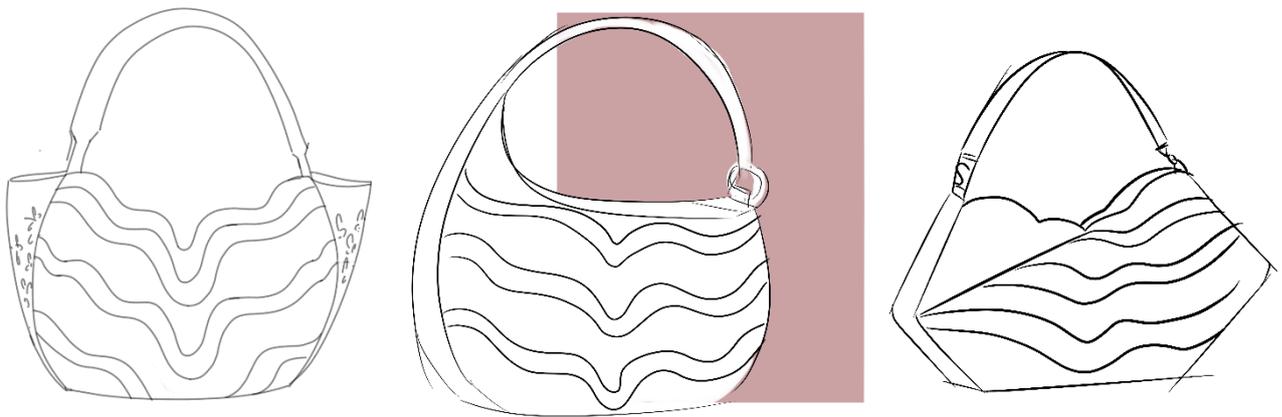
No.	Bentuk	Struktur	Ukuran	Estetika	Total
	Bentuk quilting yang menggambarkan sungai kembang bungur	Bentuk tas yang dapt berdiri ketika diletakkan	Ukuran yang tidak terlalu besar tetapi muat banyak barang	Konfigurasi antara uv print dengan quilting	
1.	1	1	1	1	4
2.	1	0	1	1	3

Gambar 5. 4 Alternatif design
(Olahan Penulis, 2024)

3.	1	1	1	1	4
4	0	1	0	0	1
5	0	1	1	0	2

Berdasarkan data *scoring* tersebut, didapatkan informasi bahwa alternatif ke 1 dan 3 memiliki point paling tinggi. Kemudian alternatif nomer 2 memiliki point terbesar ke dua setelah alternatif 1 dan alternatif 3.

5.4 Desain Terpilih



Gambar 5. 5 Desain Terpilih
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Pemilihan desain tas berdasarkan dari kesesuaian konsep dan impresi produk yang unik. Pola quilting mengikuti bentuk aliran sungai pada batik bungur Surabaya. Dengan melakukan modernisasi pada motif batik tradisional seperti Bungur Surabaya memberikan nuansa yang unik dan menarik. Sentuhan modern dalam pemilihan warna, ukuran motif, atau penggabungan dengan elemen desain kontemporer seperti garis-garis sederhana atau geometri yang modern telah ditemukan penulis pada ke tiga desain yang dipilih

5.5 Desain Final

Setelah melalui proses ideasi bentuk, ideasi bentuk, dan analisis data lainnya. Pada akhirnya, dibuatkan 3 desain final yang akan menjadi output dari perancangan ini. Berikut uraian terkait desain final yang telah dibuat

5.5.1 Produk Seri ke 1

Produk tas ini bernama *Sua Bag*. Nama produk didapatkan dari pengambilan nama kota Surabaya.



Gambar 5. 6 Final Produk Sua Bag
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Tas totebag ini menjadi model pertama yang akan diproduksi menjadi produk asli. Series ini menggunakan Teknik pecah pola pada bagian depan. Sehingga terlihat pengabungan motif quilting dengan motif batik bunga bungur. Keindahan abstrak dan simbolis dari batik Bungur Surabaya dipersembahkan dengan warna-warna yang cerah dan harmonis, menambah keelokan pada keseluruhan desain. Sua Bag tidak hanya sekadar tas wanita biasa, melainkan pernyataan gaya yang elegan dan kesetiaan terhadap kekayaan budaya Indonesia. Setiap kali Anda menggendongnya, anda akan membawa sepotong sejarah yang berharga dan nilai seni yang mendalam, menghadirkan keindahan tradisional dalam gaya modern yang tak lekang oleh waktu. Berikut contoh operasional produk apabila Sua bag di produksi.



5.5.2 Produk Seri ke 2



Gambar 5. 7 Final produk aya bag
(Sumber: Olahan penulis, 2024)

Totebag ini menggabungkan keanggunan jahitan quilting langsung dengan inovasi UV print. Dengan memadukan teknologi canggih dan keahlian tradisional, seri ini tidak hanya menawarkan fungsionalitas yang luar biasa, tetapi juga menonjolkan estetika yang unik dan memikat.

Permukaan Aya Bag dipercantik dengan jahitan quilting langsung yang rapi dan teratur. Setiap jahitan tidak hanya berfungsi mempertahankan struktur tas tetapi juga menciptakan pola geometris yang menarik dan tekstur yang halus. Keahlian tangan yang teliti dan penggunaan bahan berkualitas tinggi menjamin kekokohan serta daya tahan tas sehari-hari yang intensif.

Sentuhan khusus dari UV print menambahkan dimensi baru pada desain ini. Motif batik Surabaya, yang dipilih dengan cermat untuk keindahannya, dihadirkan dalam warna-warna yang tajam dan detail yang tajam. UV print memungkinkan gambaran yang akurat dan jelas dari motif tradisional, menciptakan kontras yang menarik dengan latar belakang jahitan quilting.

5.5.3 Produk seri ke 3

Tas totebag ini menjadi model ketiga yang akan diproduksi menjadi produk asli. Series ini menggabungkan uv print pada bagian samping dengan jahit quilting pada bagian depan dan belakang. Seri tas totebag ini tidak hanya sekadar aksesoris mode, tetapi juga merupakan pernyataan gaya yang menggabungkan nilai seni tradisional dengan inovasi modern



Gambar 5. 8 Final produk ara bag
(Sumber: Olahan penulis, 2024)

Pada seri ini, totebag menerapkan motif sebagai pengisi dari jahitan *quilting*. Motif kembang bungur diletakkan pada sisi kanan dan kiri produk. Penempatan motif pada bagian sisi tas, membuat focus utama dari seri ini adalah pola jahitan quiltingnya.

5.6 Pembuatan Studi Model



Gambar 5. 9 Studi model
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Studi model dibuat menggunakan kertas dengan ukuran 1:1. Studi ini dilakukan guna untuk mengetahui dimensi produk apakah sudah sesuai atau belum. Berikut uraian terkait hasil analisis studi model yang didasari atas apa yang dirasakan oleh user.

Tabel 5. 1 Tabel Evaluasi Studi Model
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Produk	Kekurangan	Kelebihan
<p>Model ke 1</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menurut pengrajin pecah pola pada bagian depan akan membutuhkan waktu produksi yang cukup lama • Penulis masih belum mengetahui akan menggunakan bahan dan teknik apa untuk membuat buckle pada tasnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk yang unik dan memiliki kemiripan bentuk motif <i>quilting</i> dengan bentuk sungai batik bungur Surabaya.
<p>Model ke 2</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran tas terlalu besar • Strap terlalu lebar • Konfigurasi motif batik yang kurang terlihat 	<ul style="list-style-type: none"> • Muat barang banyak • Cocok digunakan untuk sehari-hari
<p>Model ke 3</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian strap yang mengecil pada bagian depan memberikan kesan yang kurang simetris 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk tas yang paling mudah diproduksi

Setelah melakukan user testing pada studi model, didapatkan beberapa point revisi yang akan dilakukan penulis. Revisi tersebut mulai dari ukuran, konfigurasi motif, hingga bentuk quiltingnya. Setelah mengkaji ulang, penulis akan melakukan produksi tas menggunakan material yang sesuai. Penulis menggunakan material kulit sintetis dengan kombinasi Teknik jahit quilting yang dipadukan bersama stilasi motif batik Surabaya.

5.7 Proses Prototype

Prototype produk dilakukan oleh para pengrajin tas kulit yang memiliki bakat untuk membuat produk yang rapi, cantik, dan baik. Berikut penjelasan lebih lengkap terkait proses pembuatan prototype.

5.7.1 Pembuatan *body* tas



Gambar 5. 10 Gambar Pola Tas
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Awal mula prototype dilakukan dengan cara membuat mal atau pola produk. Pola tersebut dapat menggunakan material *duplex* tipis setebal 0,1cm. Setiap mal harus ditambahkan jarak secara keliling sebesar 1 cm yang akan digunakan sebagai area *assembling*. Setelah itu, pengrajin menempelkan pola pada material utama produk yaitu pada kulit sintetis, kemudian menggunting bahan sesuai dengan mal yang telah dibuat.



Gambar 5. 11 Proses Uv Print pada Kulit Sintetis
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Bahan yang telah dipotong kemudian akan dicetak motif menggunakan mesin uv print guna memperkuat nilai unik pada produk. Proses uv print tidak memakan waktu cukup lama, akan tetapi ketika salah menyetak material kulit tidak dapat digunakan lagi. Motif uv print dapat dihilangkan dengan cairan alcohol tetapi hal tersebut dapat merusak tekstur pada kulit sintetis.



Gambar 5. 12 Proses Jahit *Quilting*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Setelah di cetak uv print, penjahit akan menyatukan bagian yang telah dijahit *quilting* dengan material yang di cetak uv print. Pada bagian bawah kulit sintetis diberikan lapisan busa angin setebal 5mm. Busa angin tersebutlah yang akan memberikan efek timbul pada produk. Efek dari elastisitas kulit sintetis, ketika selesai dijahit quilting dimensi tas kemungkinan besar akan mengalami penyusutan karena tertarik kedalam ketika proses menjahit. Ketebalan dari material pengisi juga menjadi salah satu factor penentu dari efek *puffy*.

5.7.2 Pengabungan komponen dan aksesoris



Gambar 5. 13 Pengabungan Komponen
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Setelah proses produksi setiap komponen selesai dibuat, kemudian dilakukan proses *assembly* pada semua bagian, mulai dari *body* depan, *body* belakang, *body* samping, bawah, dan *lining* dalam. Setelah dijahit menjadi 1 bagian, produk diberikan aksesoris sebagai penunjang fungsionalitas dan visual produk misalnya seperti pemasangan zipper, pemasangan *ring handle*, dan sebagainya. Memasuki tahap akhir dalam produksi, tas yang telah jadi dilakukan *quality control* untuk mengetahui apakah ada bagian-bagian yang kurang sesuai atau terlewat pada saat proses produksi.

5.8 Hasil Akhir Produk

Setelah seluruh proses dilakukan, dihasilkanlah 3 produk tas berjenis totebag. 2 tas yang menerapkan jahit quilting dengan motif kembang bungur sebagai pendamping yaitu pada tas sua (berwarna pink) dan tas ara (berwarna putih), sedangkan tas aya (berwarna biru) menerapkan motif batik sebagai pengisi dari jahit quilting.

5.8.1 Hasil Akhir Produk Sua Bag



Gambar 5. 14 Sua Bag
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Sua Bag menggabungkan antara teknik jahit *quilting* dengan motif uv print yang bertema kembang bungur Surabaya. Proses pengerjaan produk ini selama kurang lebih 7 hari mulai dari proses *printing* motif menggunakan uv print yang dilakukan selama 2 hari hingga proses jahit *quilting* yang dilakukan selama 5 hari. Dalam proses pengerjaannya, masih banyak kurang dan kesalahannya, misalnya seperti proses *finishing buckle* tas yang tidak sesuai dan rapi. Bagian samping tas beberapa lokasi juga mengalami berlekuk karena proses membalik tas yang cukup sulit dilakukan. Akan tetapi, bagian berlekuk tersebut dapat dikembalikan seperti semua dengan menggunakan *hair dryer*.

5.8.2 Hasil Akhir Produk Aya Bag



Gambar 5. 15 Aya Bag
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Aya Bag menerapkan motif kembang bungur sebagai pengisi dari jahit *quilting*. Proses pengerjaan produk ini selama kurang lebih 7 hari mulai dari proses *printing* motif menggunakan uv print yang dilakukan selama 2 hari hingga proses jahit *quilting* yang dilakukan selama 5 hari. Dalam proses pengerjaannya, sudah berjalan dengan lancar dan sesuai. Akan tetapi, pada saat proses printing uv print terjadi kesalahan posisi peletakan motif pada material kulit sintetis. Motif seharusnya di print horizontal, tetapi dengan pengrajin di cetak posisi vertical. Berdasarkan hal tersebut, penulis mencoba untuk memperbaiki posisi samping sehingga menjadi bagian yang unik dari produk.

5.8.3 Hasil Akhir Produk Ara Bag



Gambar 5. 16 Ara Bag
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Ara Bag menerapkan motif kembang bungur sebagai penndamping dari jahit *quilting*. Proses pengerjaan produk ini selama kurang lebih 7 hari mulai dari proses *printing* motif menggunakan uv print yang dilakukan selama 2 hari hingga proses jahit *quilting* yang dilakukan selama 5 hari. Dalam proses pengerjaannya, sudah berjalan dengan lancar. Akan tetapi, terjadi kesalahan peletakan gantungan kunci yang seharusnya diletakkan pada area dalam tas tetapi akhirnya dijahit pada area luar. Setelah dilakukan *control quality*, akhirnya kesalahan pemasangan tersebut telah diperbaiki oleh penjahit.

5.9 Usability Test

Penulis melakukan usertesting pada ke 3 produk untuk mendapatkan saran yang dapat dikembangkan pada produk puffy selanjutnya. Berikut uraian saran dan masukan yang diberikan oleh user. Penulis telah melakukan uji produk pada beberapa user yang sesuai. Setelah melakukan user testing, penulis memperoleh masukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan produk selanjutnya.

Tabel 5. 2 Hasil *Usability Testing* Sua Bag
(Sumber: Olahan penulis, 2024)

		
<i>Usertesting</i> Sua Bag		
<i>Like</i>	Apa hal yang paling Anda sukai dari produk ini?	<p>“Saya suka sengan motif <i>puffy</i> nya ini, gak terlalu tebal banget. Jadi ketika dipakai tidak terlalu <i>bulky</i>”</p> <p>“Motifnya bunga-bunganya cantik”</p>
<i>Wishes</i>	Apakah harapan anda terkait produk ini kedepannya?	<p>“Mungkin bisa dibuatkan dalam ukuran yang lebih kecil dibandingkan yang sekarang”</p> <p>“Bagian strap jangan memakai baut pentul karena kalau nanti sering dilepas pasang, lama-lama akan longgar juga”</p> <p>“<i>Finishing bucklenya</i> ini kurang rapi”</p> <p>“Bagian <i>lining</i> dalam sepertinya akan lebih bagus bila ukurannya seperti body luar”</p>

Quation	Apakah ada bagian-bagian tas yang membingungkan untuk dioperasikan?	“Tas ini bagian depannya yang mana ya? Sepertinya belum ada pembeda untuk bagian depan belakangnya”
		“Cara bersihin benang jahitan di sela-selanya ini gimana ya?”
		“Cantolan ini fungsinya untuk apa?” (user menanyakan kegunaan dari pengait kunci)
Ideas	Apakah anda memiliki ide pengembangan yang cocok dengan produk ini?	Secara keseluruhan saya suka banget, tetapi kurang nyaman dengan strapnya ini. Sepertinya lebarnya terlalu kecil, kemudian sepertinya akan lebih baik bila bisa di <i>adjustable</i> .

Tabel 5. 3 Hasil *Usability Test Aya Bag*

(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

		
User testing Aya Bag		
Like	Apa hal yang paling Anda suka dari produk ini?	“Saya suka bagian atasnya yang melengkung ini, gak berlebihan karena ada bagian yang lurus nya.”
		“Bisa muat banyak barang-barangku”
		“Waktu pertama lihat gemesh banget apalagi bagian depannya itu.”
Wishes		“Buat versi <i>mini</i> sepertinya menarik”

	Apakah harapan anda terkait produk ini kedepannya?	“Bagian sampingnya ini jangan terlalu besar, soalnya waktu dipakai lengan jadi kerasa kebuka banget” “Resletingnya mungkin bisa diganti yang bisa lebih lancer karena salah satunya kerasa seret”
Quation	Apakah ada bagian-bagian tas yang membingungkan untuk dioperasionalkan?	“Ini motif bunga apa?” “Bagian ini buat untuk apa?” (user menanyakan kegunaan dari pengait kunci)
Ideas	Apakah anda memiliki ide pengembangan yang cocok dengan produk ini?	“Mungkin untuk produk selanjutnya bisa dibuatkan versi tas kecilnya, motif bunganya in juga sepertinya akan lebih bagus kalua ga kejahit seperti ini.”

Tabel 5. 4 Hasil *Usability Test Ara Bag*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

		
User testing Ara Bag		
Like	Apa hal yang paling Anda suka dari produk ini?	“Lucu banget! Aku suka bagian atasnya yang gelombang-gelombang ini. Motif bunganya juga manis gak berlebihan” “Waktu dipakai lebih nyaman karena lengan gak terlalu keangkat, berbeda dengan kedua tas lainnya” “Bagian talinya ini juga enak kalau dipakai.”
Wishes	Apakah harapan anda terkait produk ini kedepannya?	“Sepertinya lucu juga kalau dibuat dalam bentuk warna yang lainnya” “Mungkin bisa dibuat dalam bentuk tas yang menggunakan resleting” “Bisa segera di produksi masal sih”
Quation	Apakah ada bagian-bagian tas yang membingungkan untuk dioperasionalkan?	“Ini kantong buat apa?” (User menanyakan fungsi dari kantong ipad) “Gambar bunga yang dipakai ini apa?” “Bagian magnet sampingnya ini buat apa?” (user menanyakan kegunaan dari magnet tanam di samping kanan kiri tas)

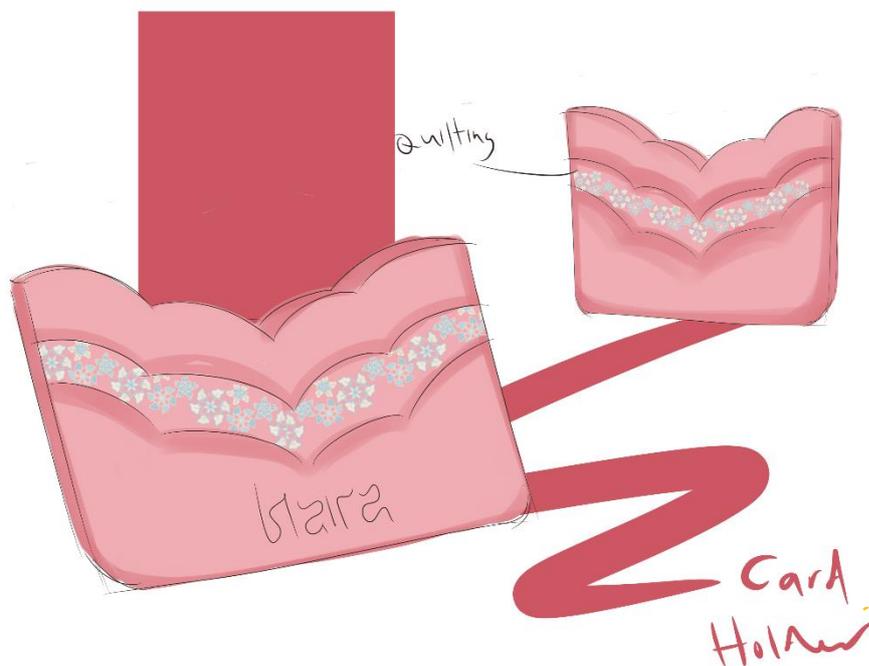
Ideas	Apakah anda memiliki ide pengembangan yang cocok dengan produk ini?	“Aku suka banget sih sama tas ini, tapi mungkin bisa dicoba pakai warna-warna yang lain karena krem pasti cepet kotor”
--------------	---	--

Setelah melakukan *user testing*, didapatkan informasi bahwa dimensi pada tas Ara masih dapat diperbaiki menjadi ukuran yang lebih kecil. Kemudian tas Aya memiliki *feedback* paling positif dari user. Berdasarkan dari evaluasi yang diberikan user, penulis akan membuat desain serial dari masing-masing produk tersebut.

5.10 Serial Desain

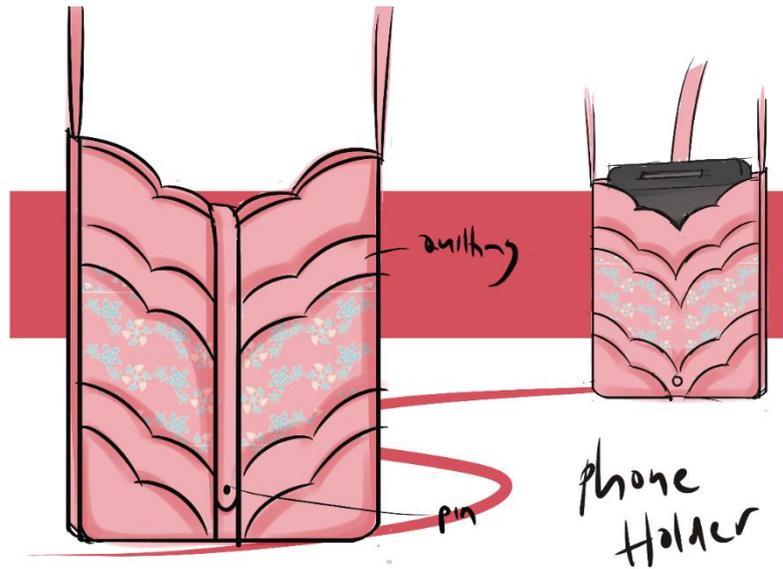
Penulis membuat beberapa serial desain yang dapat menjadi produk seris dari ketiga tas utama yang telah dibuat. Serial dibuat untuk memberikan gambaran bahwa produk *puffy* dapat dikembangkan menjadi bentuk produk-produk yang lain. Berikut uraian singkat terkait serial produk yang telah dibuat.

5.10.1 Serial Produk Sua Bag



Gambar 5. 17 Series Card Holder
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Serial produk pertama dari seri Sua adalah card holder yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan kartu-kartu identitas ataupun atm. Card Holder ini memiliki bentuk bagian atas yang bergelombang mengikuti stilasi dari sungai di batik kembang bungur. Semua *body*nya memiliki tekstur empuk dengan kombinasi motif kembang bungur. Motif tersebut diposisikan sebagai pengisi dari hasil jahit *quilting*. Kemudian serial kedua adalah *Phone holder*



Gambar 5. 18 Series *Phone Holder*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

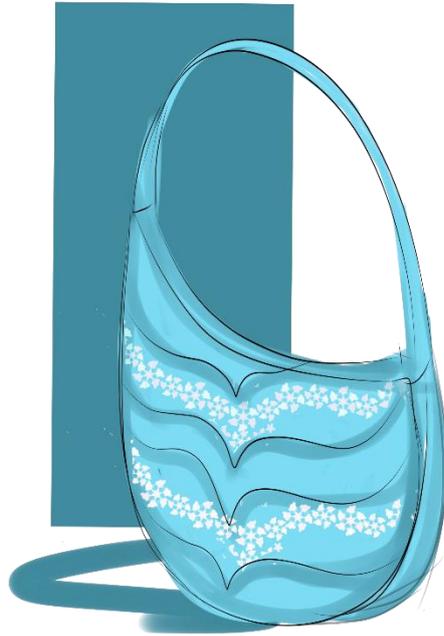
Serial produk kedua dari seri Sua adalah *phone holder* yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan handphone. Bagian depan *phoneholder* diberikan *flap* memanjang untuk menjaga handphone agar tidak terjatuh. Tekstur depan phone holder diberikan motif kembang bungur yang dicetak menggunakan uv print.



Gambar 5. 19 Series Handbag
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Serial terakhir adalah sebuah handbag yang memiliki bentuk meliuk pada bagian atas dengan Teknik pecah pola pada bagian depan. Sisi kanan dan samping tas memiliki tekstur empuk yang dikombinasikan dengan motif kembang bungur Surabaya. Pada bagian tengah diberikan sebuah bentuk segitiga dengan logo pada sisi bawahnya.

5.10.2 Serial Produk Aya Bag



Gambar 5. 20 *Mini Shoulderbag*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Serial ini mengikuti bentuk dasar dari tas Aya yang memiliki bagian ujung yang lebih naik ke atas. Kemudian handle yang digunakan menyatu dengan body tas *puffy*. Penggunaan material yang berwarna biru semakin memperkuat kesan serial dari produk. Kombinasi motif kembang bungur pas bagian jahit *quilting* membuat mini sholuderbag ini masih memiliki ciri khas khusus dari Aya bag. Ciri khas tersebut yaitu, penerapan motif uv print sebagai motif pengisi dari jahit *quilting*.

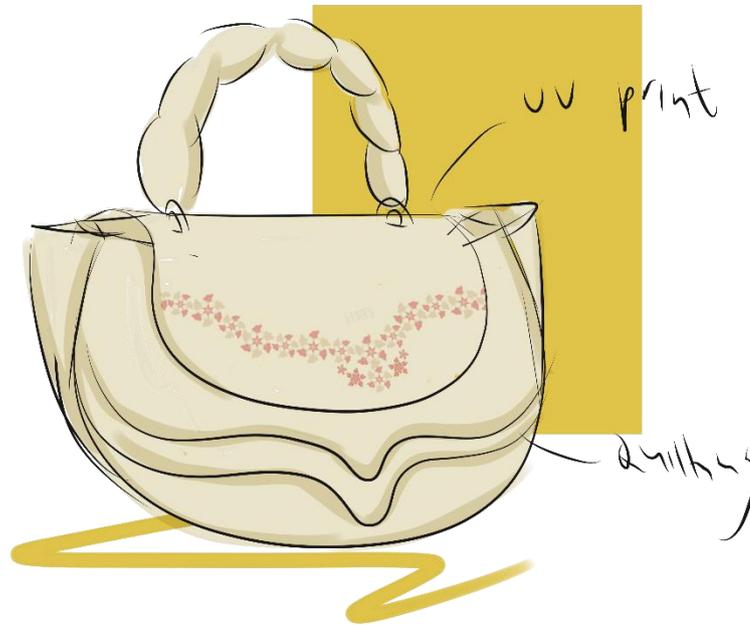


Gambar 5. 21 *Handbag Silinder*
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Serial ini sedikit berbeda dengan bentuk dasar dari tas Aya, penulis menjoba untuk mengeksplorasi bentuknya kembali dengan menggunakan bentuk silinder/tabung. Walaupun

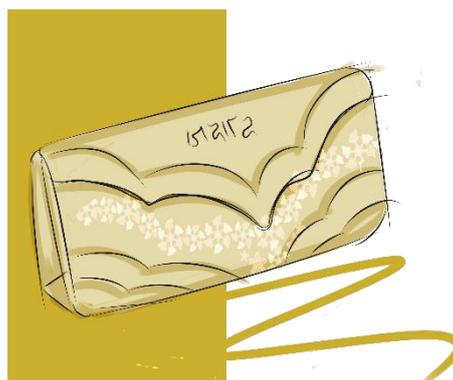
memiliki bentuk yang berbeda, serial ini masih tetap mempertahankan dna dari Aya bag yaitu penerapan motif uv print sebagai pengisi jahit *quilting*. Motif diletakkan pada bagian tengah dengan bagian ujung yang semakin rengang jaraknya.

5.10.3 Serial Produk Ara Bag



Gambar 5. 22 Serial Handbag
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Serial ini agak sama dengan bentuk dasar dari tas Ara, akan tetapi penulis berikan inovasi bagian flap. Bagian handle menggunakan *texture puffy*. Penerapan uv print hanya sebagai pendamping jahit *quilting*.



Gambar 5. 23 Serial Dompet
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Gambar 5. 24 Serial Dompet
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Dompet yang menggunakan pola sungai kembang bungur ini mempresentasikan akan bentuk dari pola jahit quilting pada tas Ara. Kombinasi kembang bugnur pada permukaan depan mempercantik tampilan dompet.

5.11 Branding Produk

Suatu produk sangat penting memiliki sebuah branding yang sesuai dengan konsep dari produk tersebut.



Gambar 5. 25 Logo brand
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Gambar 5. 26 Logo brand
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Nama brand ini adalah “Haira” dalam bahasa Jawa, haira memiliki makna sebagai suatu keberuntungan. Diharapkan produk-produk tas puffy ini dapat memberikan kenyamanan dan keberuntungan di setiap harinya. Produk-produk haira memiliki konsep etnik yang selaras dengan Namanya. Koleksi dari produk tersebut ialah Sua Bag, Aya Bag, dan Ara Bag. Pemilihan nama koleksi tersebut didasari atas penerapan pola batik asal kota Surabaya yang digunakan pada tas. Nama-nama koleksi ini didapatkan dari menggunakan huruf-huruf yang ada pada kata “Surabaya”



Gambar 5. 27 Kartu ucapan terimakasih
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)



Gambar 5. 28 Kartu ucapan terimakasih
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Berikut salah satu etiket produk yang telah disusun oleh penulis. Penggunaan Bahasa Jawa dalam kartu ucapan dapat memperdalam konsep etnik yang ingin di tekannyan penulis.

5.12 Harga Pokok

Harga pokok menjadi salah satu tolak ukur untuk menentukan harga jual. Pada harga pokok akan dicantumkan biaya-biaya yang telah dikeluarkan untuk memproduksi masing-masing produk tas Haira. Berikut rincian biaya yang telah disusun penulih:

5.12.1 Harga Pokok Prototype Seri Sua

Tabel 5. 5 Harga Pokok Seri Sua Bag
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

No	Bahan	Jumlah	Satuan	Harga (Rupiah)
1	Kulit Sintetis	0.5	Meter	Rp15.500
2	Kain Drill	0.5	Meter	Rp26.250
3	Busa Angin	0.5	Meter	Rp15.000
4	Zipper	1	Meter	Rp22.000
5.	UV Print Motif	2	Buah	Rp40.000
6	Pengait Kunci	1	Buah	Rp3.500
7	Kain Maxmara	0.5	Meter	Rp17.000
8	Kartu Etiket	2	Buah	Rp4.000
9	Box Packaging	1	Buah	Rp100.000
10	<i>Buckle Tas</i>	1	Buah	Rp300.000
11	Ring O	1	Buah	Rp4000
12	Biaya Akomodasi			Rp50.000
13	Biaya Penjahit			Rp250.000
Total HPP				Rp847.250

5.12.2 Harga Pokok Prototype Seri Aya

Tabel 5. 6 Harga Pokok Seri Aya Bag
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

No	Bahan	Jumlah	Satuan	Harga (Rupiah)
1	Kulit Sintetis	0.5	Meter	Rp15.500
2	Kain Drill	0.5	Meter	Rp26.250
3	Busa Angin	0.5	Meter	Rp15.000
4	Zipper	1	Meter	Rp22.000
5.	UV Print Motif Depan	2	Buah	Rp150.000
6.	UV Print Motif Samping	2	Buah	Rp30.000
6	Pengait Kunci	1	Buah	Rp3.500
7	Kain Maxmara	0.5	Meter	Rp17.000

8	Kartu Etiket	2	Buah	Rp4.000
9	Box Packaging	1	Buah	Rp100.000
10	Ring Kotak	1	Buah	Rp4000
11	Biaya Desain			Rp50.000
12	Biaya Penjahit			Rp230.000
Total HPP				Rp622.250

5.12.3 Harga Pokok Prototype Seri Ara

Tabel 5. 7 Harga Pokok Seri Ara Bag
(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

No	Bahan	Jumlah	Satuan	Harga (Rupiah)
1	Kulit Sintetis	0.5	Meter	Rp15.500
2	Kain Drill	0.5	Meter	Rp26.250
3	Busa Angin	0.5	Meter	Rp15.000
4	Magnet	1	Buah	Rp3.000
5.	UV Print Motif Samping	2	Buah	Rp50.000
6	UV Print Motif Depan	1	Buah	Rp15.000
6	Pengait Kunci	1	Buah	Rp3.500
7	Kain Maxmara	0.5	Meter	Rp17.000
8	Kartu Etiket	2	Buah	Rp4.000
9	Box Packaging	1	Buah	Rp100.000
10	Sumbu Kompor	1	Buah	Rp7000
11	Biaya Desain			Rp50.000
12	Biaya Penjahit			Rp200.000
Total HPP				Rp496.250

5.13 Harga Jual

Setelah mendapatkan total pengeluaran yang digunakan untuk memproduksi 1 tas. Penghitungan tersebut kemudian akan menjadi patokan dalam menentukan harga jual. Harga jual dapat dilakukan dengan cara menambahkan *markup* pada biaya produksi.

$$\text{Harga Jual} = \text{Modal} + (\text{Modal} \times \% \text{Profit})$$

Dengan menggunakan rumus tersebut maka akan didapatkan harga jual dari ketiga seri produk. Berikut rincian perhitungan harga jual setiap produk Haira.

5.13.1 Harga Jual Seri Sua

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp}847.250 + (\text{Rp}847.250 \times 30\%) = \text{Rp}847.250 + \text{Rp}254.175$$

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp}1.101.425$$

Didapatkan hasil bahwa harga jual seri Sua sebesar **Rp1.101.425** User dapat memperoleh Sua Bag dengan membayarkan seharga tersebut. Harga jual dengan profit 30% sudah memperoleh keuntungan yang cukup untuk menutupi biaya-biaya tak terduga lainnya.

5.13.2 Harga Jual Seri Aya

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp}622.250 + (\text{Rp}622.250 \times 30\%) = \text{Rp}622.250 + \text{Rp}186.675$$

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp}808.925$$

Didapatkan hasil bahwa harga jual seri Aya sebesar **Rp808.925** User dapat memperoleh Aya Bag dengan membayarkan seharga tersebut. Harga jual dengan profit 30% sudah memperoleh keuntungan yang cukup untuk menutupi biaya-biaya tak terduga lainnya.

5.13.3 Harga Jual Seri Ara

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp}496.250 + (\text{Rp}496.250 \times 30\%) = \text{Rp}496.250 + \text{Rp}148.875$$

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp}645.125$$

Didapatkan hasil bahwa harga jual seri Ara sebesar **Rp957.800** User dapat memperoleh Aya Bag dengan membayarkan seharga tersebut. Harga jual dengan profit 30% sudah memperoleh keuntungan yang cukup untuk menutupi biaya-biaya tak terduga lainnya.

Setelah memperoleh hasil perhitungan harga jual, didapatkan informasi bahwa tas seri Sua memiliki harga jual paling besar seharga Rp1.101.425. Sedangkan Seri Ara menjadi produk dengan harga jual paling murah yaitu sebesar Rp808.925. Harga seri Sua dapat menjadi harga jual paling tinggi karena harga produksi buckle tas yang cukup memakan biaya. Kemudian seri Ara memiliki harga jual paling murah dikarenakan motif uv print yang hanya sebagai pendamping jahit *quilting* bukan sebagai motif pengisi.

BAB 6

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Pada perancangan ini, penulis telah menyelesaikan eksplorasi Teknik jahit quilting dengan kombinasi motif ragam hias kota Surabaya yang diterapkan dengan teknik UV print. Penerapan ragam hias tersebut guna memberikan kontribusi terhadap kota Surabaya. Berikut uraian singkat terkait hasil perancangan yang telah dilakukan penulis:

1. Untuk mengatasi kemiripan motif/pola, penulis melakukan eksperimen motif dengan variasi pola dan motif. Pola jahitan tersebut merupakan hasil stilasi dari mengikuti bentuk sungai di batik kembang bungur Surabaya. Pola jahitan quilting memiliki tekstur yang khas apalagi ketika dikombinasikan dengan sebuah motif yang menarik
2. Pasar yang cukup besar dapat dibuktikan dengan respon positif dari para user saat melakukan user testing menggunakan tas koleksi Haira
3. Teknik *jahit quilting* yang diterapkan pada produk *puffy bag* yang dikombinasi dengan motif dari uv print dapat menghadirkan produk bernuansa unik. Nilai etnic dengan perpaduan teknologi memberikan poin positif pada produk. Motif yang di print menggunakan Teknik Uv print akan terlihat jelas bila menggunakan ukuran sekitar 1-3cm. Ketika menggunakan ukurna 0,5 motif akan terlihat kurang jelas.
4. Perancangan ini menghasilkan produk tas wanita yang bertema batik bungur Surabaya dipadukan dengan Teknik jahit quilting untuk menciptakan visual produk yang menarik. Motif di konfigurasi sebagai pengisi quilting dan sebagai pendamping quilting. Penulis memutuskan menggunakan stilasi batik bungur Surabaya sebagai motif utama dari produk tas wanita ini karena sesuai dengan preferensi user dan ketersediaan dalam produksi. Nuansa etnic yang modern siap menemani wanita Indonesia beraktivitas sehari-hari

6.2 Saran

Pengembangan tas *puffy* ini dapat terus dilakukan mengingat pasarnya yang cukup tinggi. Pengabungan metode produksi akan memberikan inovasi yang terbaru. Dalam pengerjaan produk ini pun pasti memiliki celah yang dapat dikembangkan pada perancangan selanjutnya. Berikut beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk perancangan selanjutnya.

1. Stilasi motif dilakukan dengan mempertahankan layout atau konfigurasi motif batik aslinya agar nuansa pada produk tidak berubah terlalu jauh dengan batik yang asli
2. Tas *puffy* sebaiknya menggunakan material busa angin super yang dapat memberikan efek timbul yang lebih cantik dan empuk
3. Menghadirkan produk bernuansa sama tetapi dengan model yang lebih kecil
4. Mencoba menerapkan motif uv print menggunakan warna-warna yang netral seperti coklat, hitam, dan sebagainya.

DAFTAR PUTAKA

- Administrator. (2021, 4 4). *Puffy Pillow Bags, Tren Fashion Musim Semi yang Gak Pernah Mati*. Retrieved 12 8, 2023, from Akurat: <https://www.akurat.co/trend/1302281660/Puffy-Pillow-Bags-Tren-Fashion-Musim-Semi-yang-Gak-Pernah-Mati>
- Afriana dan Fijriana . (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KONSUMEN DALAM KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK FASHION SECARA ONLINE (STUDI KASUS PADA KARYAWAN HAPEWORLD BANJARMASIN). *Ekonomi dan Bisnis*, 14(1), 1-27. Retrieved 06 25, 2024, from <https://www.journal.stienas-yph.ac.id/index.php/jdeb/article/view/312>
- Aleesha, M. (2023, April 15). Retrieved from www.mutiaracraft.com: <https://www.mutiaracraft.com/2023/04/mengenal-seni-patchwork-dan-quilting.html>
- Daania, A. N. (2017, 9 13). *Pelapis dalam Pembuatan Tas dan Dompot*. Retrieved 11 5, 2023, from <https://welovearsy.wordpress.com/2017/09/13/%E2%80%8Bpelapis-dalam-pembuatan-tas-dan-dompot/>: <https://welovearsy.wordpress.com/2017/09/13/%E2%80%8Bpelapis-dalam-pembuatan-tas-dan-dompot/>
- Dee, D. (2023, 2 11). *Netizens react to knock-offs of BLACKPINK Jennie's quilted bag becoming popular item in Seoul shopping districts*. Retrieved 3 26, 2024, from allkpop: <https://www.allkpop.com/article/2023/02/netizens-react-to-knock-offs-of-blackpink-jennies-quilted-bag-becoming-popular-item-in-seoul-shopping-districts>
- Hening, D. (2015). ANALISIS MINAT BELI WANITA TERHADAP PRODUK TAS BERMEREK ORIGINAL DI TENGAH KOMODITI PRODUKSI TAS BERMEREK TIRUAN PRODUKSI PRODUSEN LOKAL. *Desain Komunikasi Visual & Multimedi*, 1(02), 1-12. Retrieved 06 27, 2024, from <http://blackoutlet.ro/fake-gucci-2/>
- Kalyana. (2010). *Kalyana*. Retrieved 1 26, 2024, from [kalyanaindonesia](http://www.kalyanaindonesia.com/): <https://www.kalyanaindonesia.com/>
- Katadata Insight, Center dan Kredivo. (2023). *Laporan Perilaku Konsumen e-Commerce Indonesia 2023*. databoks. Retrieved 12 04, 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/publikasi/2023/June/14/laporan-perilaku-konsumen-e-commerce-indonesia-2023>
- Konveksi. (2024, 6 7). *Bahan Parasut Adalah, Kelebihan dan Penggunaannya*. Retrieved 6 15, 2024, from [sintesakonveksi](http://sintesakonveksi.com): <https://sintesakonveksi.com/info/bahan-kain/parasut/>
- Microfiber, R. (2023, 6 5). *Kain Nylon: Pengertian, Sifat, Keunggulan, Kekurangan, dan Aplikasinya*. Retrieved 10 24, 2023, from microfiber.co.id: <https://microfiber.co.id/kain-nylon/>
- Nugroho, T. (2024, 2 22). *Kelebihan dan Kekurangan Kain Taffeta: Apa yang Perlu Kamu Tahu Sebelum Membelinya*. Retrieved 3 10, 2024, from tambahpinter.com: <https://tambahpinter.com/kelebihan-dan-kekurangan-kain-taffeta/>

- Peni, R. A. (2021, 12 5). *Sejarah Puffer Jacket Ternyata Berkaitan dengan Nyawa Seseorang*. Retrieved 11 28, 2023, from popbela: <https://www.popbela.com/fashion/style-trends/peni-asih-rara/sejarah-puffer-jacket-ternyata-berkaitan-dengan-nyawa-seseorang>
- productnation, A. N. (2024, 3 21). *10 Rekomendasi Puffy Bag Terbaik untuk Gaya Makin Fashionable 2024 productnation*. (T. M. productnation, Editor) Retrieved 4 20, 2024, from productnation.co: <https://productnation.co/id/29059/tas-puffy-terbaik-kekinian-indonesia/>
- Putri, V. K. (2023, 10 16). *Bedanya Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Retrieved 11 28, 2023, from [kompas.com: https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/16/080000469/bedanya-penelitian-kuantitatif-dan-kualitatif#:~:text=Jadi%2C%20bedanya%20kuantitatif%20dan%20kualitatif%20adalah%3A%201%20Penelitian,data%20dalam%20penelitian%20kuantitatif%20serta%20kualitatif%20jug](https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/16/080000469/bedanya-penelitian-kuantitatif-dan-kualitatif#:~:text=Jadi%2C%20bedanya%20kuantitatif%20dan%20kualitatif%20adalah%3A%201%20Penelitian,data%20dalam%20penelitian%20kuantitatif%20serta%20kualitatif%20jug)
- Rahman, M. W. (2020, 1 21). *Gaya Hidup Sehat Dan Bisnis Apparel Yang Melesat*. Retrieved 11 28, 2023, from validnews: <https://validnews.id/opini/Gaya-Hidup-Sehat-Dan-Bisnis-Apparel-Yang-Melesat-sBz>
- Setyaningrum dan Shri Ahimsa-Putra. (2014, 3 20). *PERKEMBANGAN DESAIN PRODUK BERBASIS BUDAYA DI INDONESIA. IENACO (Industrial Engineering National Conference)(Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS))*. Retrieved 12 4, 2023, from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/4700>
- Somantri, K. (2023, 7 10). *Leather: Pengertian, Kategori, Warna, Motif, Produk*. Retrieved 1 20, 2024, from enjoyleather.id: <https://enjoyleather.id/leather/>
- Ulty. (2021, April 15). *Teknik, proses, alat dan Bahan Jahit Tindas*. Retrieved from lancangkuning.com: <https://lancangkuning.com/post/34077/teknik-proses-alat-dan-bahan-jahit-tindas.html>
- Yanti, Y. Y. (2023, 9 6). *Fashionista Wajib Tahu! Ini Lho CARLYN Bag, Tas 'Bantal' Paling Lucu Favoritnya Selebriti Korea*. Retrieved 9 29, 2023, from Medcom.id: <https://www.medcom.id/gaya/your-fashion/5b2r0Reb-fashionista-wajib-tahu-ini-lho-carlyn-bag-tas-bantal-paling-lucu-favoritnya-selebriti-korea>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Kolokium 4

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
PROGRAM STUDI SI DESAIN PRODUK

BERITA ACARA
SIDANG AKHIR

Pada

Hari, Tanggal	Selasa, 23 Juli 2024
Jam	11.30 - 12.30 WIB
Pelaksanaan Sidang	Offline - Lab Audio Visual (DP-105)

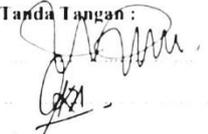
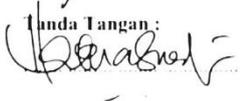
Telah dilaksanakan Sidang Akhir dengan

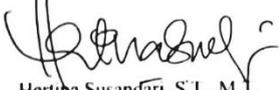
Judul	DESAIN PUFFY BAG DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT QUILTING YANG BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA
Oleh	Agil Permata Megaputri
NRP	5028201060
Program Studi	SI Desain Produk

Tanda Tangan,

Agil Permata Megaputri

Perbaikan dan penyempurnaan yang harus dilakukan tercantum dalam lembar perbaikan.

Penguji Sidang : 1. Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds 2. Nurul Idzi Lutvi Putri, S.Ds., M.MT.	Tanda Tangan :  
Pembimbing Sidang : 1. Hertina Susandari, S.T., M.T	Tanda Tangan : 

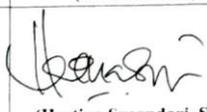
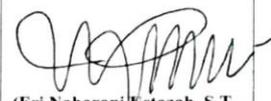
Pimpinan Sidang,

Hertina Susandari, S.T., M.T
NIP : 198205062015042003

Lampiran 2. Lembar Revisi Kolokium 4

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
 Kampus ITS Sukohlo, Surabaya 60111 Telp: (031) 5931147 Fax: (031) 5931147, PABX: 1228, 1258
 Email: despro@its.ac.id, http://www.despro.its.ac.id

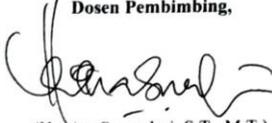
LEMBAR CATATAN REVISI
TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama : Agil Permata Megaputri
 NRP : 5028201060
 Judul TA : Desain Puffy Bag dengan Explorasi Teknik Jahit Quilting yang Bertema Ragam Hias Surabaya
 Hari, Tanggal Sidang : Selasa (2), 23 Juli 2024
 Waktu Sidang : 11:40 - 12:40 WIB

URAIAN REVISI	Tanda Tangan (Setelah Revisi)
<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki saran dari para penguji • Perbaiki BAB 1 (permasalahan, batasan masalah) pastikan semua masalah sudah terjawab di BAB 6 • BAB 4 berisikan gambar/ ilustrasi sendiri tidak ada milik orang lain • Buat set desain (kuny 2 set saja) ✓ • BAB 5 diperbaiki • Gambar teknik (pilih garis) 	 (Hertina Susandari, S.T., M.T.) Tgl. 21/7/2024
<ul style="list-style-type: none"> • Laporkan hasil eksplorasi pola puffy. ragam hias surabaya, teknik jahit. • Laporkan strategi penerapannya pada desain tas • Buat kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian 	 (Eri Naharani Stazah, S.T., M.Ds.) Tgl.
<ul style="list-style-type: none"> • Kajian ergonomis belum ada • Konsistensi batasan masalah • Proses pemilihan material utama • Narasi dan keterangan belum selesai di Laporan • Penamaan label gambar dan tabel di laporan 	 (Nurul Idzi Lutvi Putri, S.Ds., M.MT.) Tgl. 30. Juli 2024

Lembar Catatan Revisi ini merupakan persyaratan untuk pengesahan Buku Laporan Tugas Akhir, Gambar dan Model / Prototype.

Setuju menyelesaikan revisi
 tanggal 31 July 2024

Dosen Pembimbing,

 (Hertina Susandari, S.T., M.T.)
 NIP/NPP. 19820506 201504 2003

Mahasiswa,

 (Agil Permata Megaputri)
 NRP. 5028201060

Lampiran 2. Log Book Asistensi



DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : Tugas akhir
 NAMA MHS : Ayil Permata Megaputri
 NRP : 5026201060

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
1.	8 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mencari muse yang tepat untuk membantu mengembangkan desain Membuat persona yang sangat potensial bgt (unit) Mengembangkan bentuk motif bahanya alternatif (motif disederhanakan, dll) Mulai mencoba melakukan eksperimen dan quiting 	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>Blm</p> <p>uv print</p> <p>Blm</p>	
2.	17/3 2024	<ol style="list-style-type: none"> Selesaikan masukan / asistensi blmnya. Motif disederhanakan dg berbagai cara → Simetri, dll Mulai diperimbangkan tas yang dipilih. 		
3.	28/3 2024	<ol style="list-style-type: none"> Motif fauna → stilasi Perencanaan serial = berdasarkan apa? motif dg berbeda, quiting teluk? atau apa. Maintain ukuran, jarak, dan orientasi (dirotasi, mirror) agar mendapatkan alternatif dg look & dikemas. 	<p>✓</p>	
4.	24/4 2024	<ol style="list-style-type: none"> Langit → print lain Ideasi (100 !!!) Setiap hasil eksperimen berikan kesimpulan. ⊕ ⊖, dibandingkan vs, warna (tan durasi, impact), Improvement 		
5.	8/5 2024	<ol style="list-style-type: none"> Langit ideasi, → dgn pattern printing pada bagian int, explis bentuk baru / pengembangan pola. Gegara print motif. → Lanjutkan. 		

Halaman ke:



DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : TUGAS AKHIR
NAMA MHS : AGIL PERMATA R.P
NRP : 5028201060

No.	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
6	22/5 2024	1. STUDI MODEL - U/4 MELIHAT BENTUK PROPOSAL & URAIAN URAIAN 2. Mock-up KERTAS 1:1. ↳ U/4 MELIHAT PROPOSAL TDP MAUKA		
7	29/5 2024	1. motif direvisi dengan mengubah arah kemiringannya mengikuti arah quilting 2. menyelesaikan studi model 3 model tas menggunakan skala 1:2 menggunakan 3. mengevaluasi warna dengan melihat trend forecasting 4. merevisi dimensi mock-up kertas		
8	6/6 2024	1. membuat identitas produk 2. menetapkan warna hasil uv print 3. memperjelas moodboard dan keyword yang representatif.		
9	13/6 2024	1. Menyelesaikan proposal dan portofolio 2. melakukan produksi prototype. 3. Membuat brand identity		
10	20/6 2024	1. melakukan user testing 2. Mengevaluasi produk Model 1. 3. Mencari kurang dan hal yang perlu dikembangkan		

Halaman ke:

Lampiran 3. Hasil wawancara

Narasumber: Tim marketing Batik Saraswati

Pelaksanaan: 27 September 2024

Instrumen Perancangan: Buku catatan dan Handphone

No	Pertanyaan	Jawaban
Profil Perusahaan		
1	Batik Dewi Saraswati berdiri sejak tahun berapa?	Bisnis ini didirikan pada bulan September tahun 2004.
2	Bagaimana sejarah berdirinya brand batik ini?	Bermula dari ketertarikan dan kesenangan owner ketika menggambar, kemudian beliau melihat batik yang dimiliki oleh orang tuanya. Beliau tertarik untuk belajar lebih jauh terkait batik dan proses produksinya. Dengan modal yang tidak terlalu besar, owner bisa mengembangkan bisnisnya hingga saat ini.
3	Penjualan produk secara offline atau online juga?	Penjualan secara offline dan online <i>by chat whatsapp</i> .
4	Visi perusahaan untuk beberapa tahun kedepan? (kedepannya ingin mengembangkan dalam hal ini dan sebagainya)	Tetap mencoba untuk terus mengembangkan motif-motif yang bisa menggambarkan citra kota Surabaya.
5	Sistem perusahaannya? custom by order atau ready stock?	Bisa keduanya, di <i>gallery</i> sudah disediakan kain-kain batik dan busana yang bisa langsung dibeli user. Apabila ingin custom juga bisa.
Model Bisnis		
6	Siapa owner dari batik dewi saraswati?	Ibu Putu Sulistiana.
7	Sejauh ini cara memasarkan produknya bagaimana?	Memasarkan produk hanya dari social media instagram dan mengikuti <i>event</i> pameran tentang produk berkonsep budaya Indonesia.
8	Bagaimana cara menjaga hubungan dengan <i>customer</i> ? Apakah ada <i>membership</i> ? Atau voucher?	Terkadang memberikan diskon pada saat-saat tertentu misalnya seperti saat <i>anniversary</i> batik dewi saraswati, ramadhan dan lain-lain.
9	Pendapatan berasal dari mana saja?	Pendapatan berasal dari penjualan kain batik dan acara-acara workshop membatik yang diadakan di <i>gallery</i> batik dewi saraswati.
Produk Batik		
10	Produk yang dihasilkan? Kain saja atau kainnya diproduksi menjadi produk lain?	Saat ini fokus utamanya masih dalam bentuk kain meteran saja, tetapi kami juga menyediakan jasa menjahit apabila ingin dibuatkan busana menggunakan kain batik yang dipilih.

11	Produk apa yang saat ini sedang dan akan dikembangkan?	Kain batik pesisiran yang menjadi ciri khas dari batik jawa timur seperti batik di kota Surabaya.
12	Apa ciri khas dari batik pesisiran?	Biasanya warna yang digunakan cenderung cerah seperti merah, hijau, dan biru. Batik pesisiran jarang menggunakan warna-warna netral.
13	Apakah batik pesisiran memiliki pakem khusus dalam penggambaran motifnya?	Uniknya dari batik pesisiran, dia tidak memiliki pakem yang benar-benar harus diikuti karena batik pesisiran sifatnya lebih dinamis. Selain itu, batik pesisiran bisa digunakan oleh kalangan mana saja. Berbeda dengan batik-batik klasik yang beberapa motif batiknya hanya dikhususkan untuk keturunan keraton saja.
14	Motif apa saja yang ada di batik saraswati dan termasuk batik pesisiran?	Banyak, ada motif ayam sawungaling, semanggi, bangau mangrove, ayam bekisar, dan sebagainya.
15	Apakah ada motif khusus yang menggambarkan batik Surabaya?	Ada, kemarin baru saja dipesankan dari pemkot. Terdiri dari 6 motif yang telah di ciptakan. Batik remo suroboyoan, batik sparkling, batik kintir-kintiran, batik abhi boyo, batik gembili wonokromo, dan batik kembang bungur.
16	Motif-motif pada batik Surabaya apakah memiliki makna-makna khusus?	Mayoritas motif batik Surabaya ini terinspirasi dari lingkungan/kehidupan sekitar yang dirasakan oleh pembuat motifnya. Misalnya seperti motif sparkling, ternyata bentuk motifnya itu terinspirasi dari selendang penari sparkling dan sebagainya (Penjelasan lebih detail pada bab 2).
17	Bagaimana proses batik Saraswati untuk memproduksi produk baru?	<ol style="list-style-type: none"> a. Owner menentukan motif batik yang ingin dibuat, motif gambaran pada kertas kemudian disalin pada kain secara manual. b. Setelah proses sketch selesai, dilanjutkan dengan menyanting motif menggunakan malam batik. c. Selanjutnya memberikan polesan warna sesuai dengan arahan dari owner. d. Apabila sudah diberi warna, kain di jemur dibawah matahari karena ada beberapa jenis pewarna batik yang hasil akhir warnanya akan terlihat lebih cerah ketika terkena sinar matahari. e. Setelah itu dilakukan penglorodan malam yang masih menempel di kain. f. Tahap terakhir adalah menjemur kain batik hingga kering

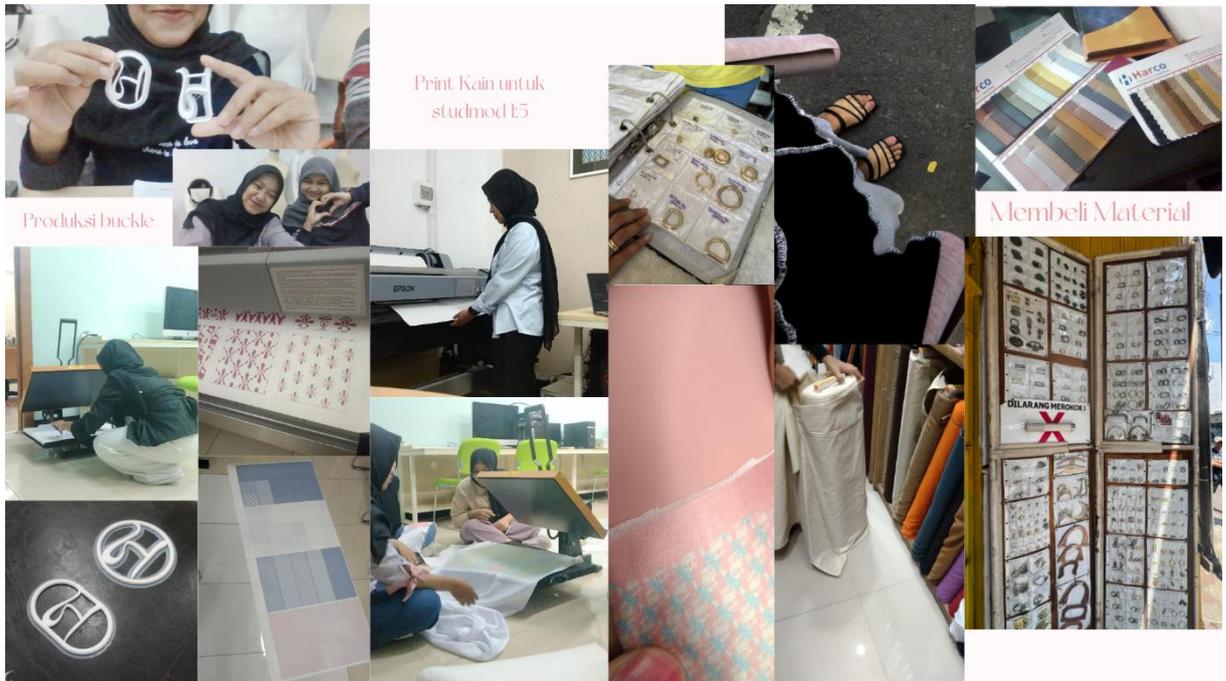
18	Apasih nilai lebih/ciri khas yang ditawarkan oleh saraswati?	Semua batik yang diproduksi Dewi Saraswati merupakan asli hasil karya para pengrajin-pengrajin batik yang semua prosesnya dilakukan secara manual, mulai dari penggambaran motif hingga tahapan akhir dalam membuat batik
Target User		
19	Rata-rata pembeli atau konsumen rentang usianya berapa?	Kebanyakan usernya berasal dari usia sekitar >30 tahun. Karena harga kain batiknya yang terbilang cukup mahal, konsumen batik saraswati merupakan masyarakat menengah ke atas. Selain itu, seringkali konsumen berasal dari instansi-instansi pemerintahan
20	Apakah ada muse influencer yang menjadi acuan dari perancangan produk?	Untuk saat ini belum ada, biasanya owner mendapatkan inspirasi hanya dari pengalaman atau sekedar dari lingkungan di sekelilingnya
21	Kira-kira behaviour / karakter user yang pakai produknya gimana mbak?	Karakternya seperti orang-orang yang memandang bahwa produk <i>handmade</i> memang pantas untuk memiliki nilai jual tinggi, terlebih lagi produk tersebut mengandung unsur budaya yang cantik
22	Review dari pembeli bagaiman? Apakah pernah mendapatkan keluhan terkait produk?	Sejauh ini, kami mendapatkan review-review yang positif
Produksi		
23	Selama produksi apakah pernah terjadi kendala?	Terkadang tidak sengaja, wadah cat nya tersenggol dan mengenai kain yang akan di cat, kemudian ketika cuaca mendung pewarnaan akan menghasilkan warna yang lebih gelap karena tidak terkena sinar matahari
24	Apakah ada batasan dalam pengembangan motif batiknya?	Berhubung batik Surabaya termasuk ke dalam batik pesisian, jadi untuk sekarang belum ada batasan yang pasti dalam mengembagkan motif-motifnya. Yang terpenting unsur-unsur batiknya terpenuhi.
25	Hal apa saja yang harus ada dalam pengembangan produk barunya?	Yang terpenting kami masih mempertahankan value membuat batik secara manual dibandingkan menggunakan mesin print. Karena produk handmade memiliki ke unikan dan karakteristik yang berbeda-beda setiap produknya

No	Pertanyaan	Jawaban
Profil Perusahaan		
1	Suatu masa berdirinya tahun berapa? 2019	Berdiri sejak tahun 2019
2	Bagaimana sejarah berdirinya brand ini?	Suatu masa berawal dari hasil tugas kuliah salah satu owner. Pada saat itu beliau membuat tas laptop dengan konsep desain pop art yang sama seperti produk yang diperjual belikan sekarang
3	Offline atau online?	Lebih sering online, kegiatan offline hanya dilakukan ketika ada brand yang ingin berkolaborasi untuk satu outlet digunakan bersama
4	Visi Perusahaan untuk beberapa tahun kedepan? (kedepannya pingin mengembangkan ke produk ini dan sebagainya)	Sempat kepikiran untuk mencoba menggunakan materil kulit, tetapi masih belum menemukan komposisi yang pas untuk mempertahankan konsep produk kita yang warna warni itu.
6	Sistem perushannya? custom by order atau ready stock?	Ready stok
Model Bisnis		
7	Suatu masa ownernya cuma mbak audrey atau ada yang lain?	Mbak audre, btari, ramzah
9	Sejauh ini cara memasarkan produknya bagaimana?	Melalui social media Instagram dan tiktok
10	Bagaimana cara menjaga hubungan dengan customer? misalnya kayak ada membership kah?	Kita melakukan pendekatan dengan konsumen mulai dari diskon dan membalas komen-komen di instagram
Produk		
11	Produk yang dihasilkan?	Puffy Bag, laptop sleeve, dsb
13	Produk yang sedang dan akan dikembangkan?	Ingin mencoba di Material kulit
14	Produk yang best seller yang mana? parameter nya?	Produk yang handbag Namanya bloom
15	Produk yang kurang berhasil apa dan kenapa?	-
16	Bagaimana proses suatu masa untuk memproduksi produk baru?	Mencari inspirasi di pinterest
17	Apasih nilai lebih/ciri khas yang ditawarkan oleh suatu masa?	Memberikan motif yng unik pada selebar kain yang kemudia berubah menjadi produk tas
18	Biasanya dapat inspirasi dari mana?	Dari influencer dan pinterest
19	Untuk motifnya kenapa pakai tema itu? kayak color full gitu kan	Karena meneruskan dari tugas kuliah sebelumnya dan ternyata banyak peminatnya. Akhirnya memutuskan untuk menggunakan tema itu
20	Ada kemungkinan untuk mencoba warna lain tidak?	Belum sih
User		
21	Rata-rata pembeli atau user dari suatu masa ini siapa aja ya mbak? mungkin rentang usianya gitu?	Biasanya remaj, kalua tua mungkin beli buat anaknya gitu

Lampiran 5. Dokumentasi Data Survey dan Observasi



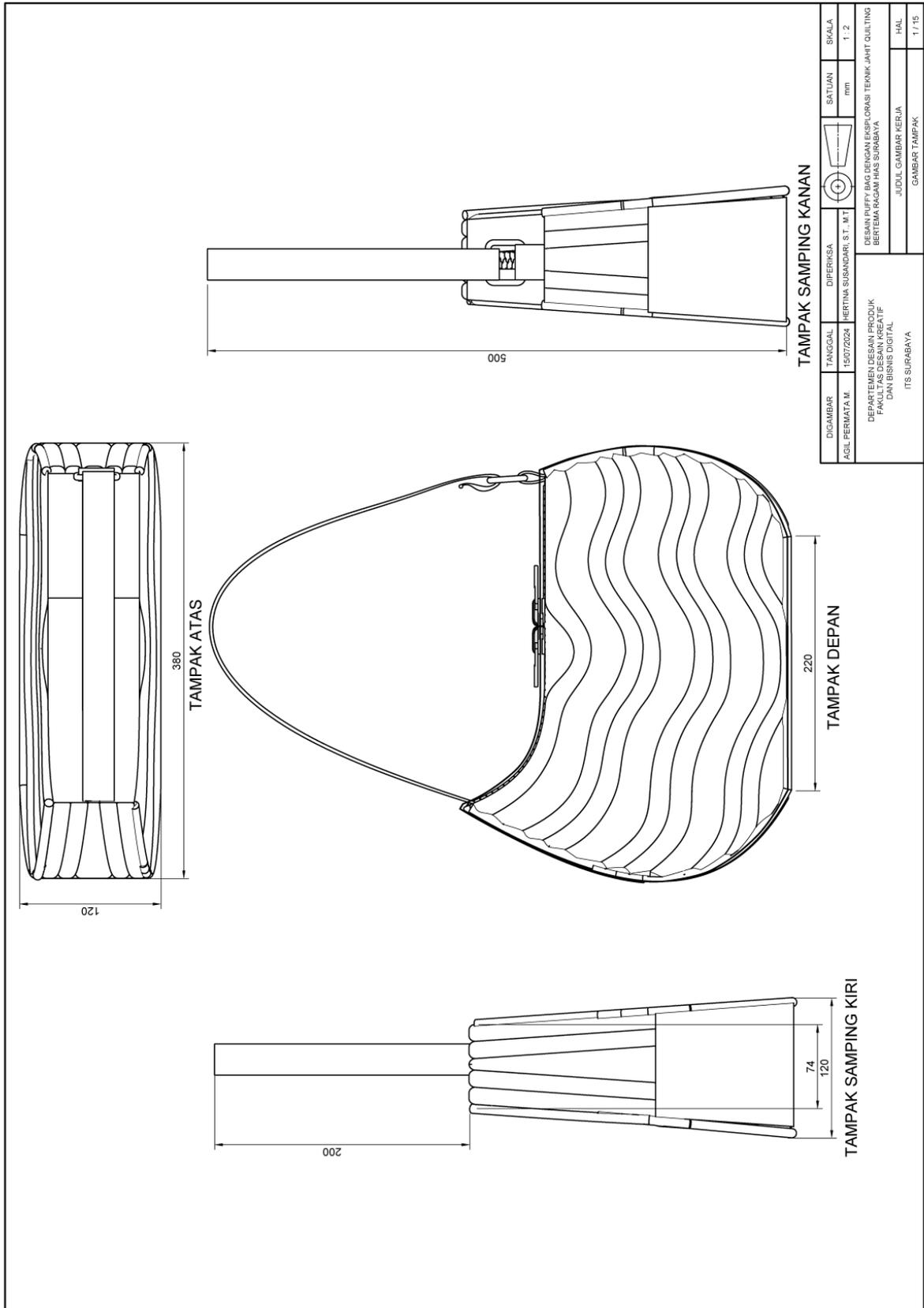
Lampiran 6. Pembuatan Model/Mock-up/Prototipe

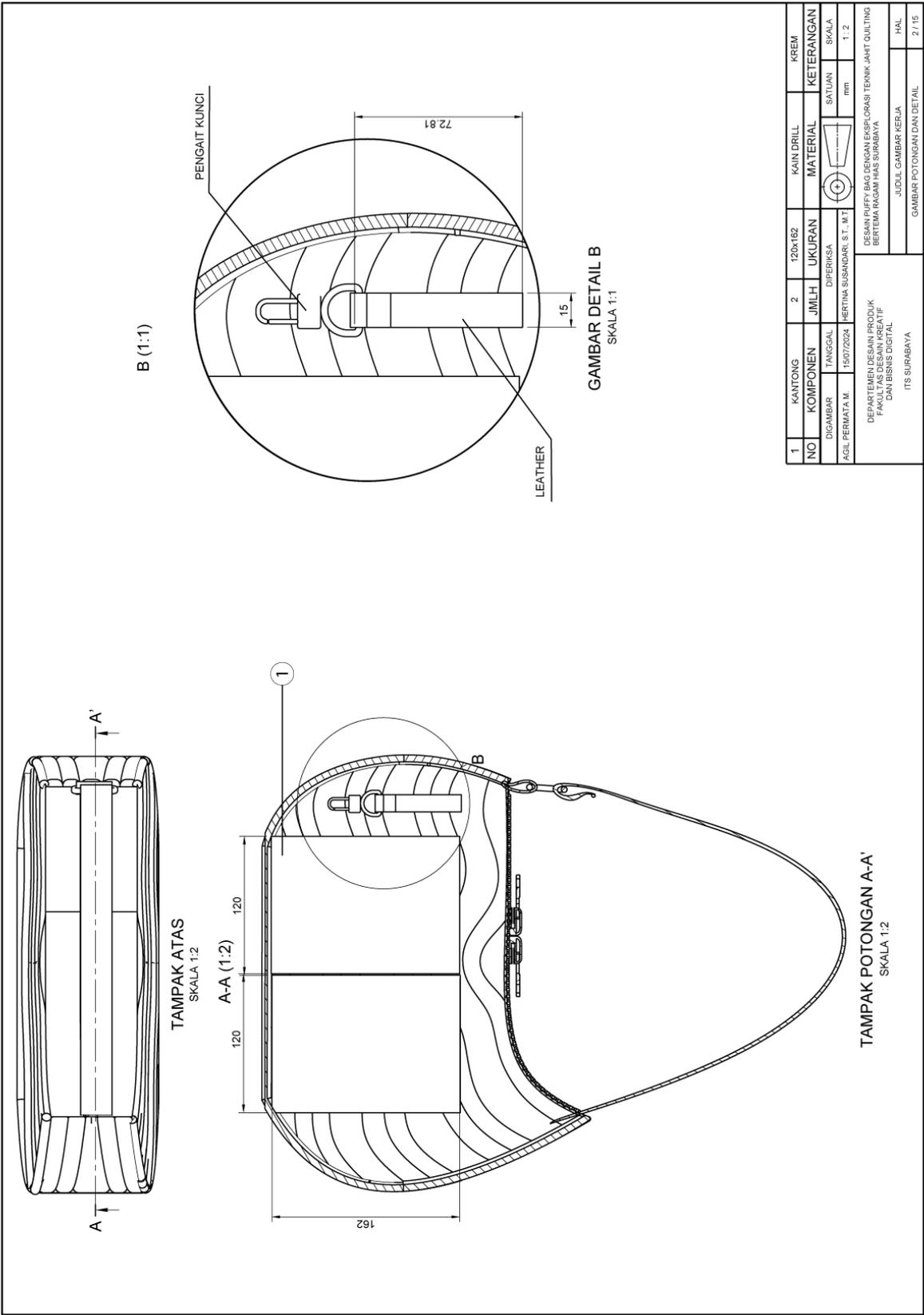


Lampiran 7. Dokumentasi Usability Test/Tes Produk ke Pengguna/Konsumen.

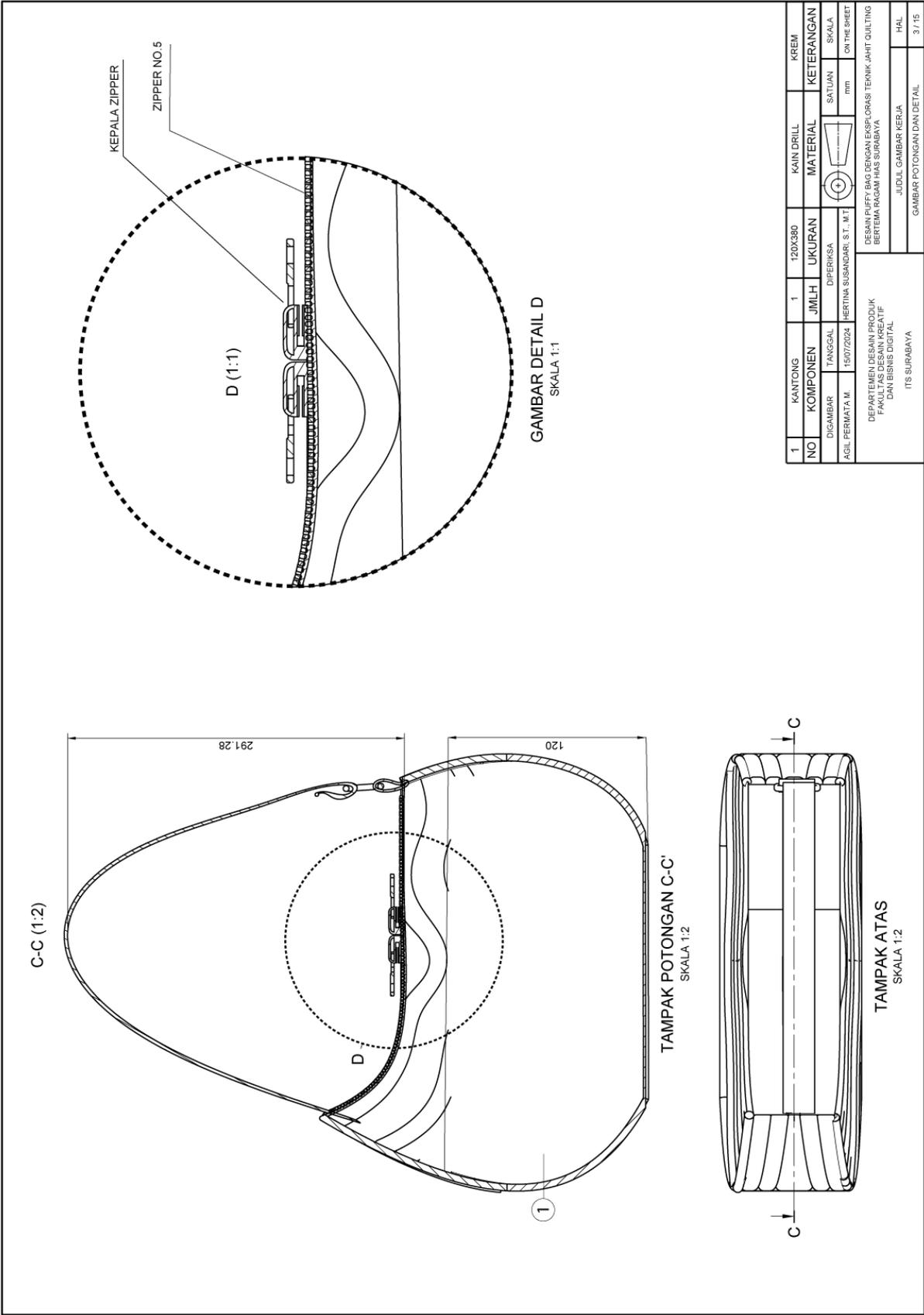


Lampiran 8. Gambar Teknik



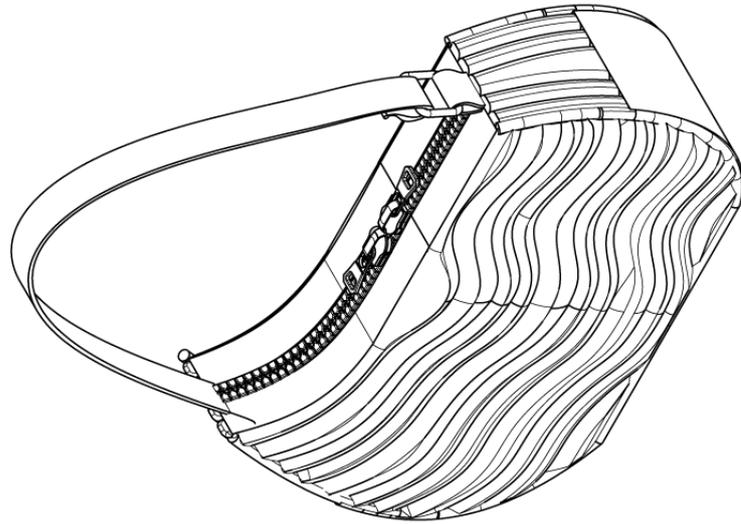
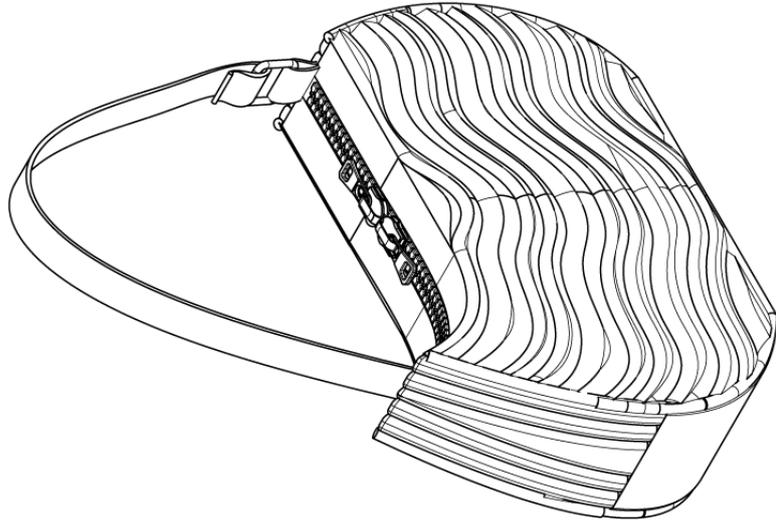


1	KANTONG	2	120x162	KAIN DRILL	KREEM
NO	KOMPONEN	JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN
DICAMBAR	TANGGAL	DIPERIKSA			SATUAN
AGIL FERMA M.	15/07/2024	HERTINA SUBANDARI, S.T., M.T.			mm
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FASHION KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA					
JUDUL GAMBAR KEJLA					
GAMBAR POTONGAN DAN DETAIL					
					HAL
					2 / 15



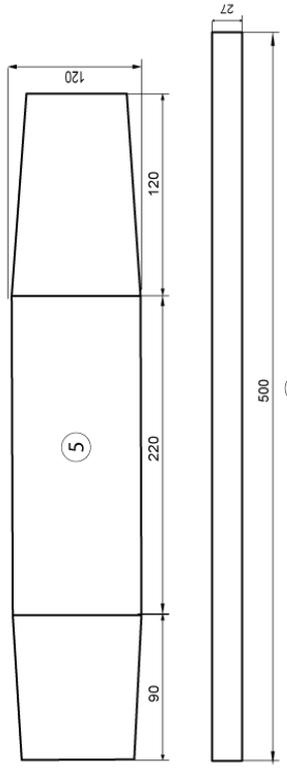
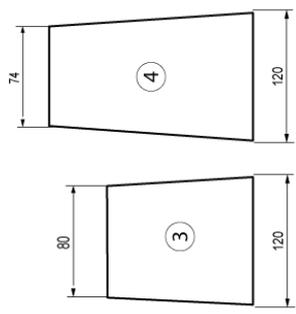
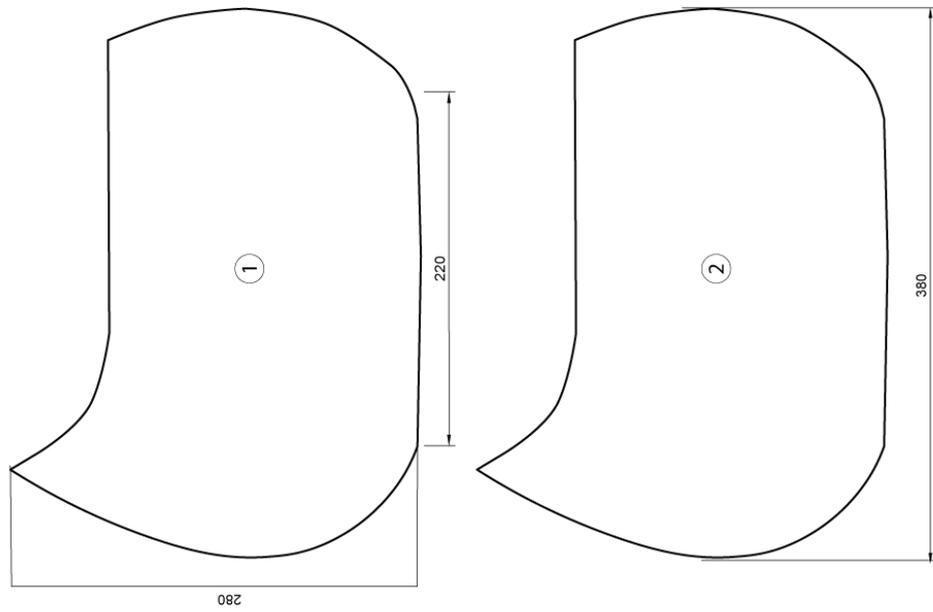
GAMBAR DETAIL D
SKALA 1:1

1	KANTONG	1	120X380	KAIN DRILL	KREM
	NO KOMPONEN	JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN
	DIGAMBAR	TANGGAL	DIPERIKSA		SATUAN
	AGIL PERMATA M.	15/07/2024	HERTINA SUSANDARI, S.T., M.T.		mm
DESAIN PUFFY BAG DENGAN EKSPLOKASI TEKNIK JAHIT QUILTING BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA					
JUDUL GAMBAR KERJA					HAL
GAMBAR POTONGAN DAN DETAIL					3 / 15



GAMBAR PIKTORIAL

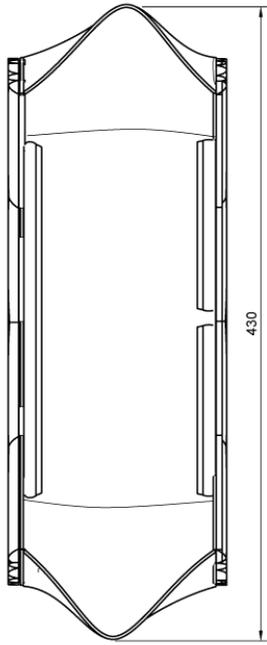
DIGAMBAR	TANGGAL	DIPERIKSA	SATUAN	SKALA
AGIL PERMATA M	15/07/2024	HERTINA SUBANDARI S.T., M.T.	mm	1:2
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA			DESAIN PUFFY BAG DENGAN EKSPLORASI TEKNIK AJAHIT QUILTING BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA JUDUL GAMBAR KERJA GAMBAR PIKTORIAL	
			HAL	4 / 15



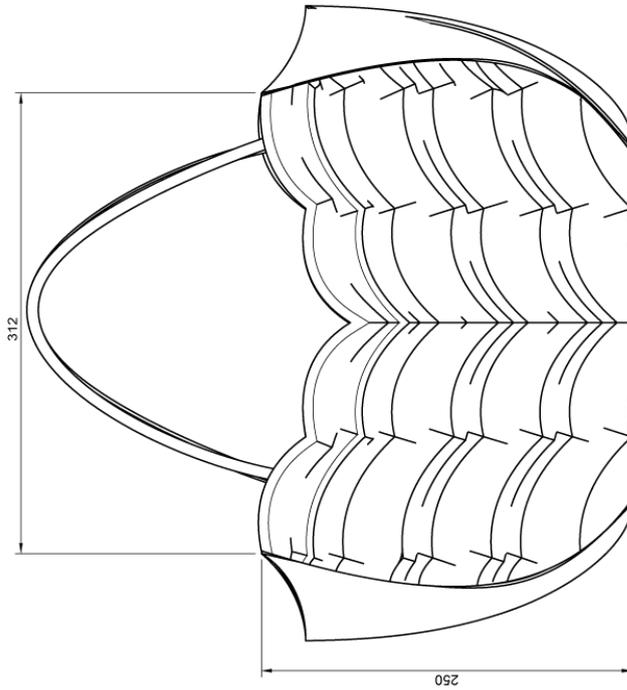
NO	KOMPONEN	JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN
6	STRAP	1	500x27	KULIT SINTETIS	BABY BLUE
5	BODY BAWAH	1	430x120	KULIT SINTETIS	BABY BLUE
4	BODY SAMPING KIRI	1	120x74x120	KULIT SINTETIS	BABY BLUE
3	BODY SAMPING KANAN	1	120x80x120	KULIT SINTETIS	BABY BLUE
2	LINING TAS	1	380x190	KAIN DRILL	KREM
1	BODY TAS	2	380x190	KULIT SINTETIS	BABY BLUE

DISAMBAR	TANGGAL	DIPERIKSA	SATUAN	SKALA
AGIL PERWATA M.	15/07/2024	HERTINA SUSANDARI, S.T., M.T.	mm	1:2

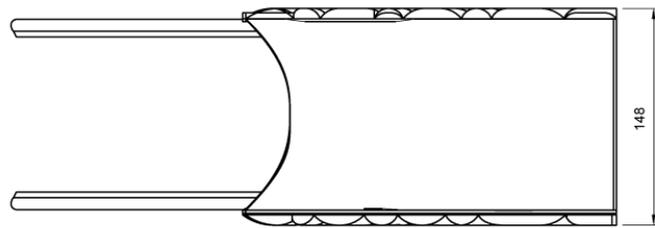
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK	
FACULTAS DESAIN ARSITEKTUR DAN BUDIDAYA	
AGIL PERWATA M.	
ITS SURABAYA	
DESAIN BUKU/BAGI DESAIN TEKNIK/OKASI TEKNIK-JAHIT BULITING BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA	
JUDUL GAMBAR KERJA	HAL
GAMBAR POLA & POTONG	5 / 15



TAMPAK ATAS

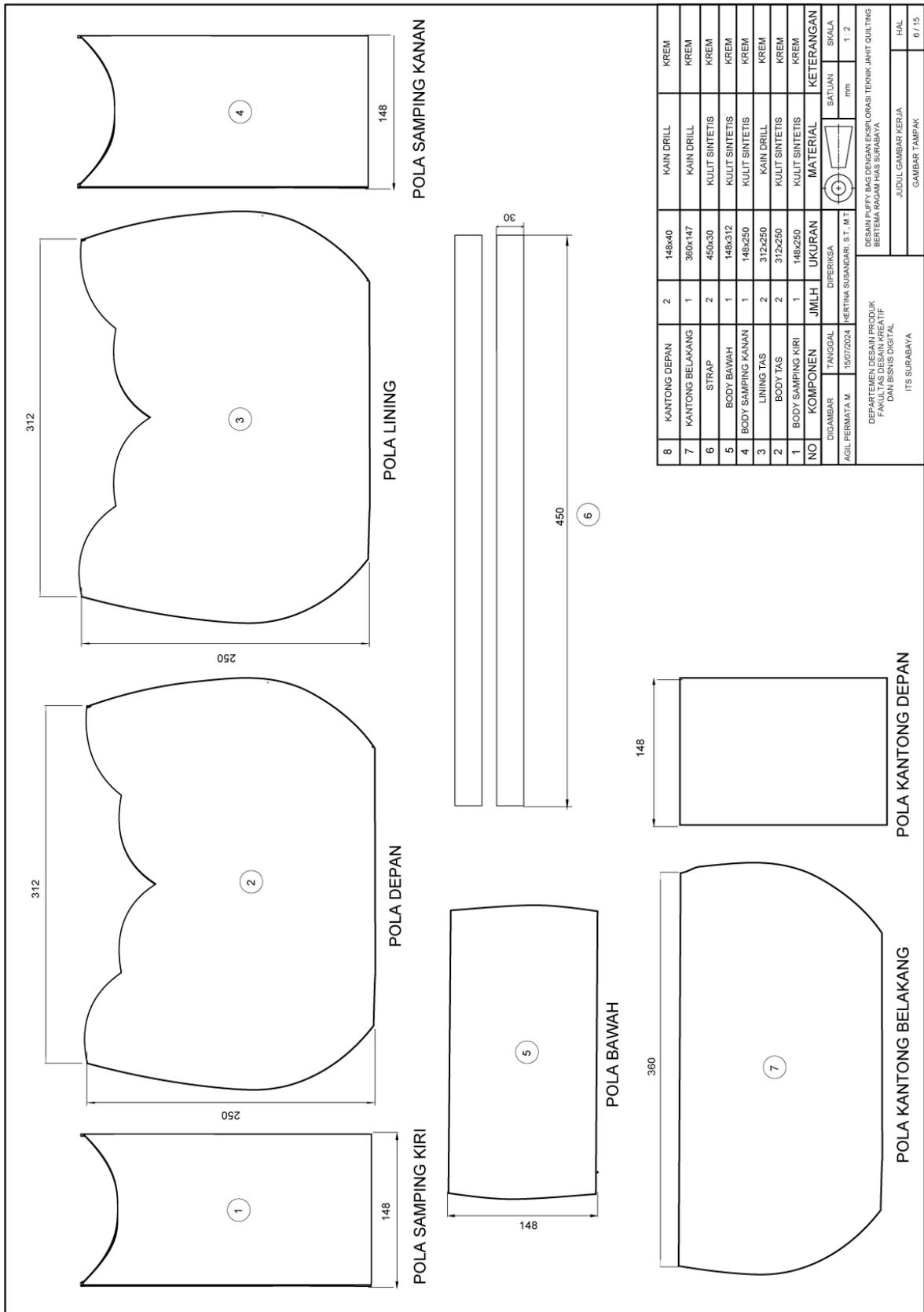


TAMPAK DEPAN

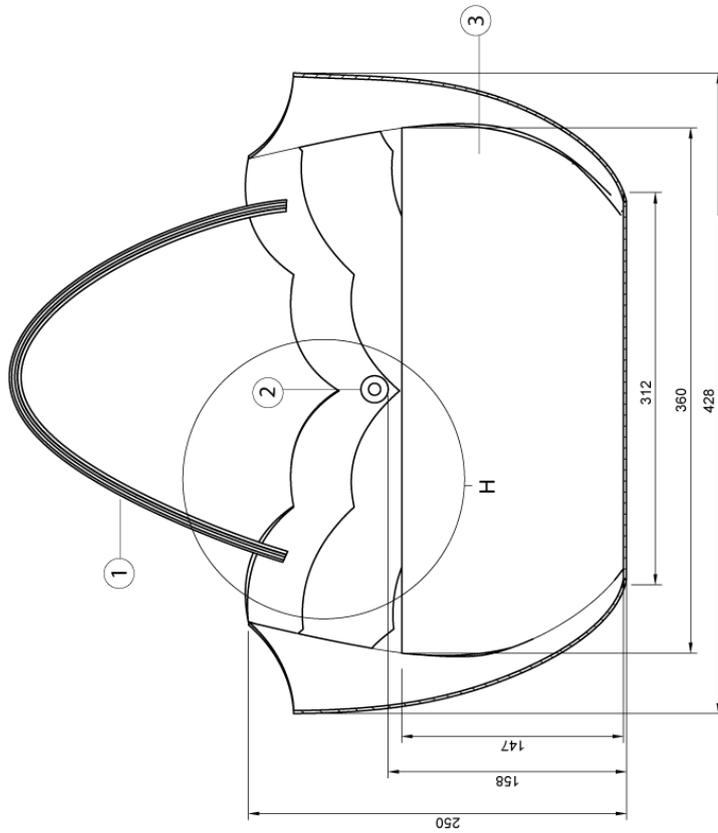


TAMPAK SAMPIING KIRI

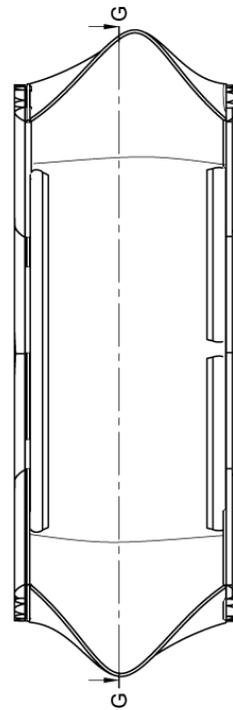
DICAMBAR AGIL PERMATA M.	TANGGAL 15/07/2024	DIPERIKSA HERTINA SUSANDARI, S.T., M.T.		SATUAN mm	SKALA 1 : 2
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KEKAWATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA			DESAIN PUFFY BAG DENGAN EKSPLOKASI TEKNIK JAHIT QUILTING BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA		
JUDUL GAMBAR KERJA GAMBAR TAMPAK			HAL 6 / 15		



G-G (1:2)

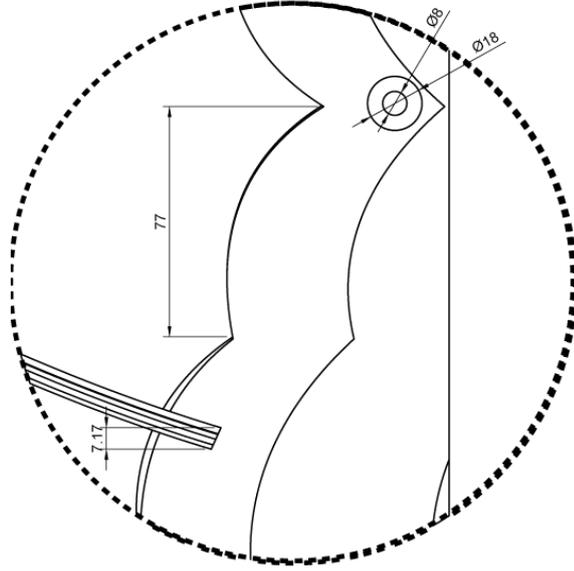


TAMPAK POTONGAN GG'
SKALA 1:2



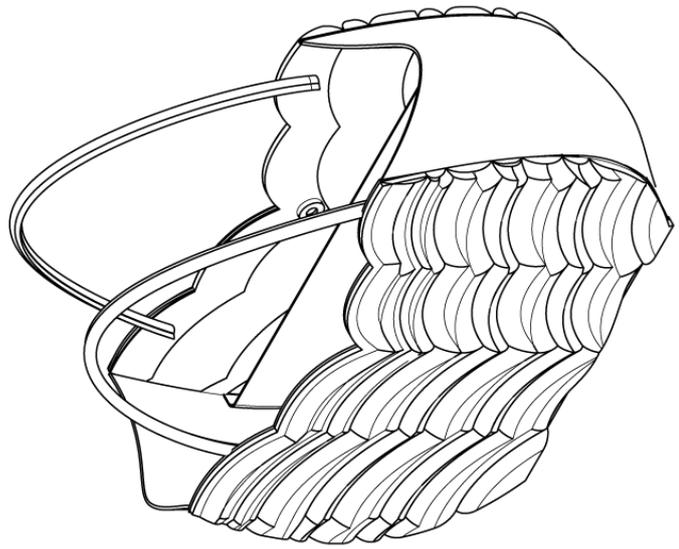
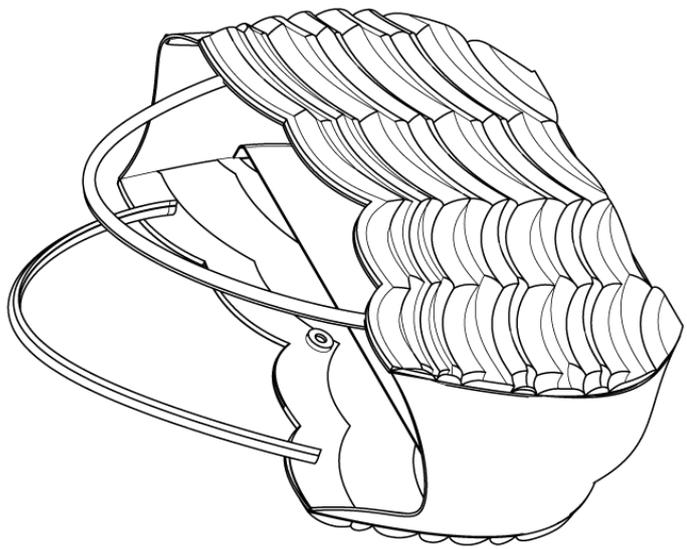
TAMPAK ATAS
SKALA 1:2

H (1:1)



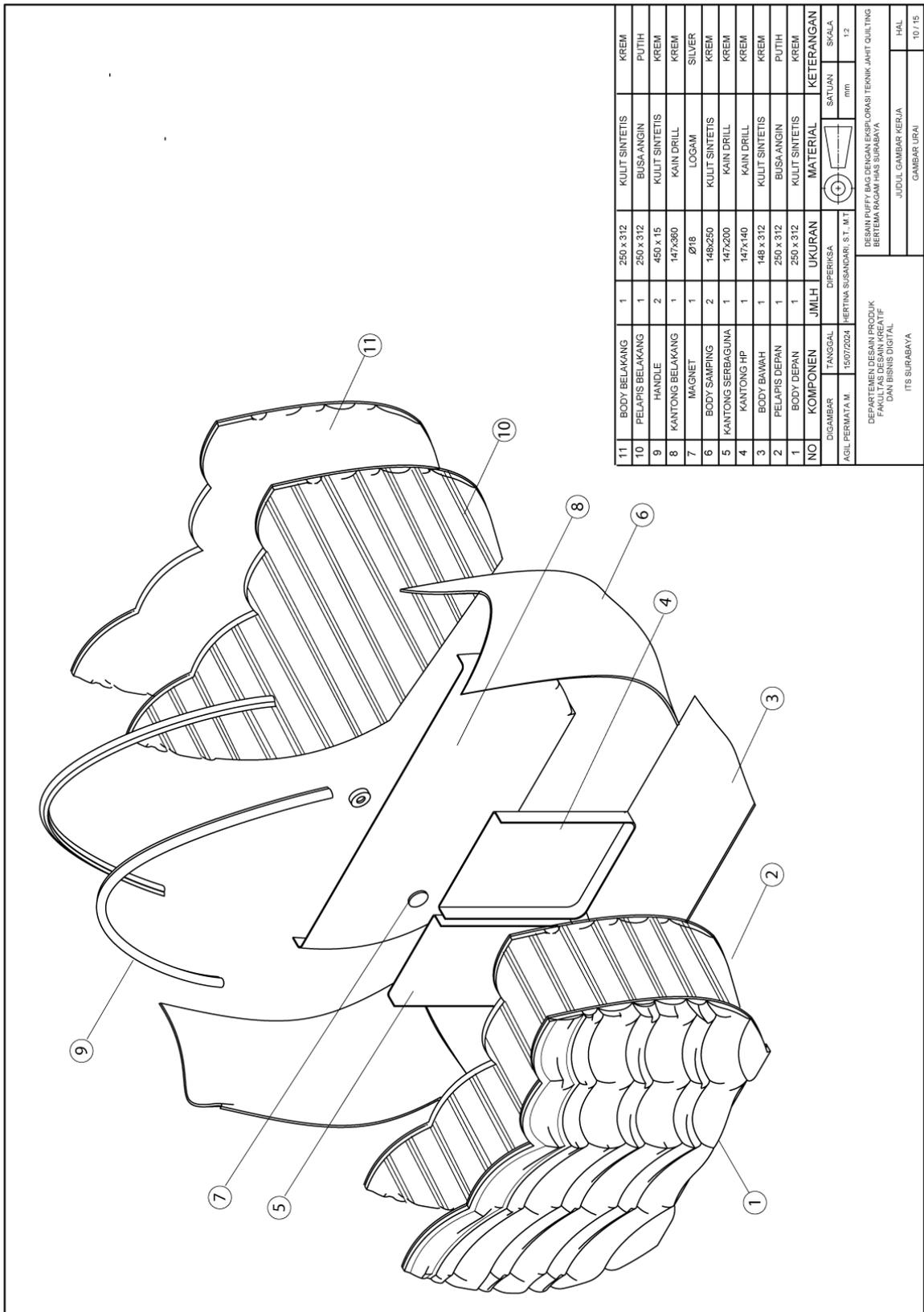
GAMBAR DETAIL H
SKALA 1:1

3	KANTONG	1	147x380	KAIN DRILL	KREM
2	MAGNET	1	Ø18	LOGAM	SILVER
1	STRAPTAS	2	450 x 15	KULIT SINTETIS	KREM
NO	KOMPONEN	JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN
DIGAMBAR	TANGGAL	DIPERIKSA			
AGIL PERMATA M.	15/07/2024	HERTMA SUBANDARI, S.T., M.T			SATUAN mm
DESAIN PUFFY BAG DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT QUILTING BERTEMA RAGAM PINS SURABAYA DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA					
JUDUL GAMBAR KERJA					HAL
GAMBAR POTONGAN DAN DETAIL					8 / 15

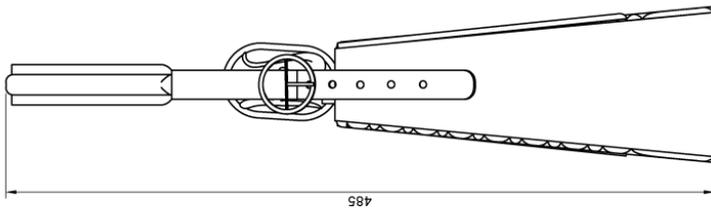


GAMBAR PIKTORIAL

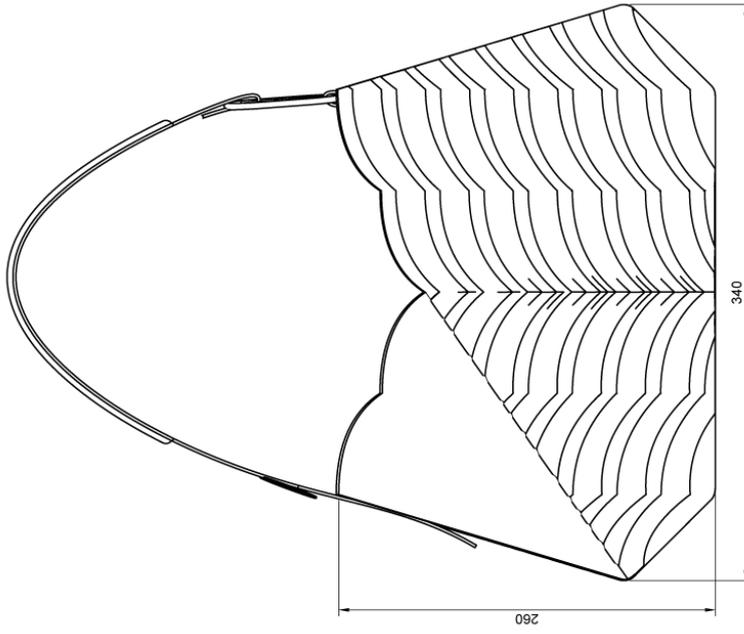
DIGAMBAR AGIL PERMATA M.	TANGGAL 15/07/2024	DIPERIKSA HERTINA SUSANDARI, S.T., M.T.	SATUAN mm.	SKALA 1:2
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA			DESAIN PUFFY BAG DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT QUILTING BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA	
JUDUL GAMBAR/NERA			HAL	
GAMBAR PIKTORIAL			9 / 15	



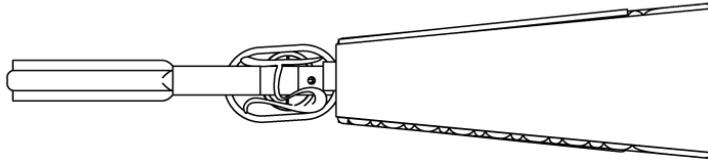
NO	KOMPONEN	JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN
11	BODY BELAKANG	1	250 x 312	KULIT SINTETIS	KREM
10	PELAPIS BELAKANG	1	250 x 312	BUSA ANGIN	PUTIH
9	HANDLE	2	450 x 15	KULIT SINTETIS	KREM
8	KANTONG BELAKANG	1	147x360	KAIN DRILL	KREM
7	MAGNET	1	Ø18	LOGAM	SILVER
6	BODY SAMPING	2	146x250	KULIT SINTETIS	KREM
5	KANTONG SERBAGUNA	1	147x200	KAIN DRILL	KREM
4	KANTONG HP	1	147x140	KAIN DRILL	KREM
3	BODY BAWAH	1	148 x 312	KULIT SINTETIS	KREM
2	PELAPIS DEPAN	1	250 x 312	BUSA ANGIN	PUTIH
1	BODY DEPAN	1	250 x 312	KULIT SINTETIS	KREM
KOMPONEN		JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN
DIGAMBAR	TANGGAL	DIPERIKSA	SATUAN		
ASUL PERMATA M.	15/07/2024	HERTINA SUSANDARI, S.T., M.T.	mm		
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA					
DESAIN PURIFY BAG DENGAN EKSPLOKASI TEKNIK JAHIT QUILTING BERTEMA RUMAH PIAS SURABAYA					
-JUDUL GAMBAR/KEJUA					HAL
-GAMBAR URAI					107/15



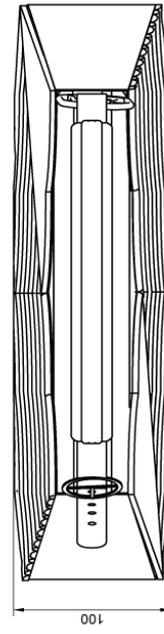
TAMPAK SAMPIING KIRI



TAMPAK DEPAN

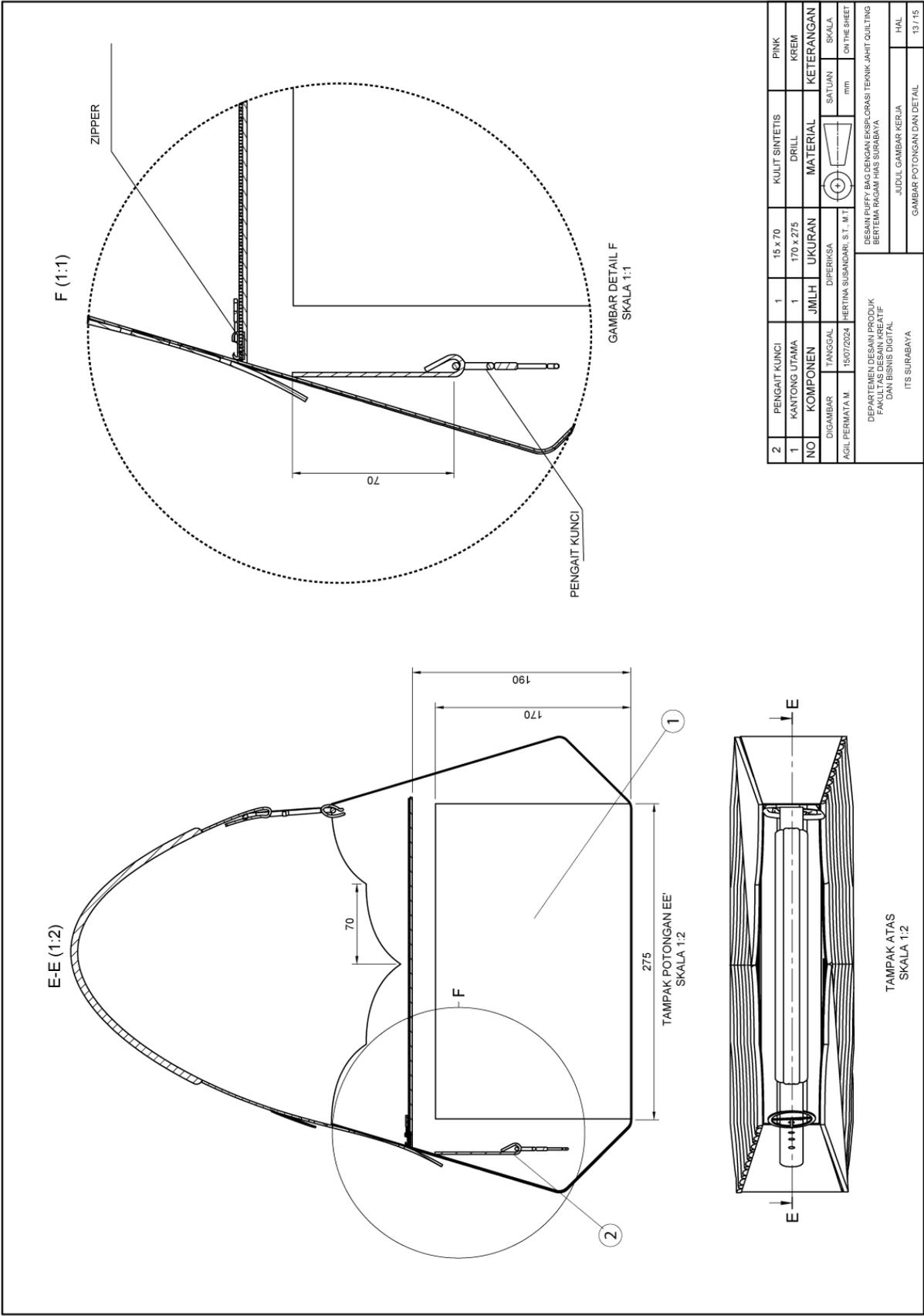


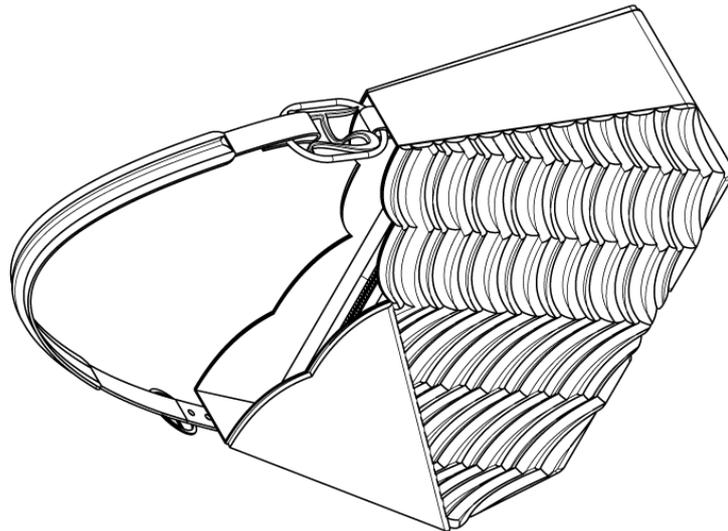
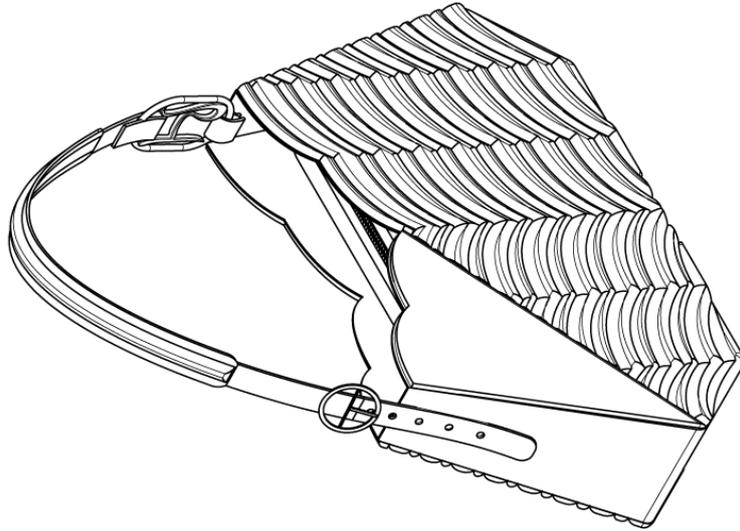
TAMPAK SAMPIING KANAN



TAMPAK ATAS

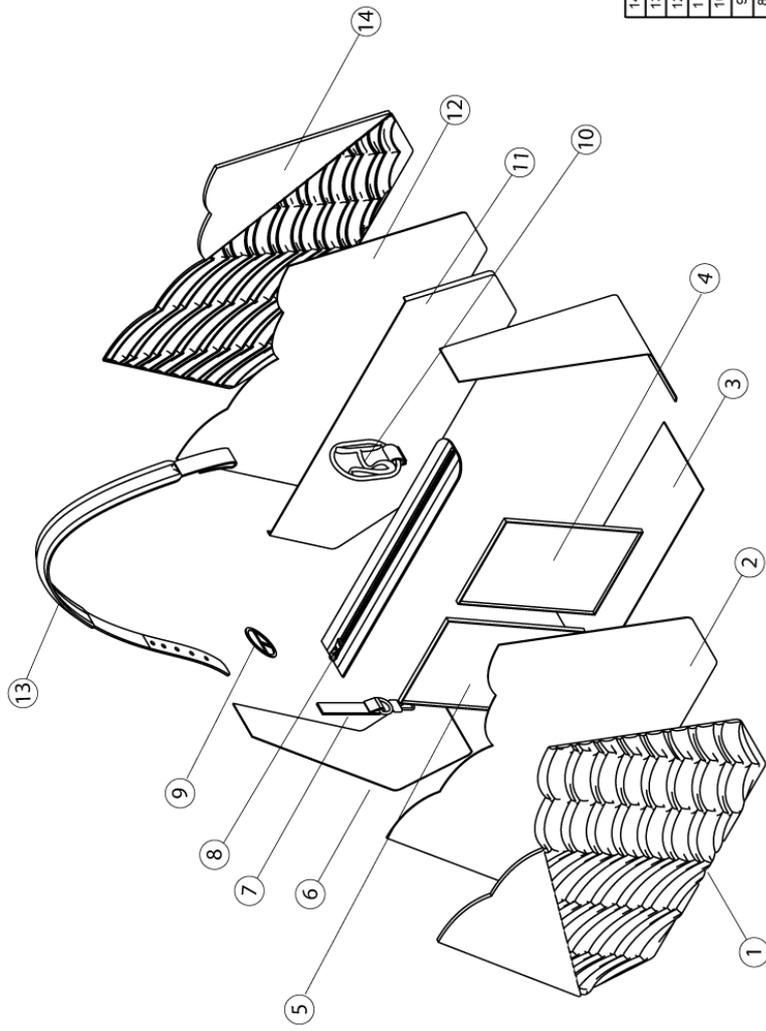
DIGAMBAR AGIL PERMATA M.	TANGGAL 15/07/2024	DIPERIKSA HEFTINA SUSANDARI, S.T., M.T.		SATUAN mm	SKALA 1 : 2
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA			DESAIN PUFFY BAG DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT QUILTING BERTEMA RAGAM HAS SURABAYA		JML 11 / 15
JUDUL GAMBAR KERJA GAMBAR TAMPAK					





GAMBAR PIKTORIAL

DIGAMBAR AGIL PERMATA M.	TANGGAL 15/07/2024	DIPERIKSA HERTINA SUSANDARI, S.T., M.T.	SKALA 1:2
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA		JUDUL GAMBAR KERJA GAMBAR PIKTORIAL	HAL 14 / 15



NO	KOMPONEN	JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN
14	BODY BELAKANG	1	340 x 260	KULIT SINTETIS	PINK
13	STRAP TAS	1	700 x 25	KULIT SINTETIS	PINK
12	PELAPIS BELAKANG	1	340 x 260	BUSA-ANGIN	HITAM
11	KANTONG BELAKANG	1	170 x 275	KAIN DRILL	KREM
10	BUCKLE LOGO HAIRA	1	35 x 50	LOGAM	SILVER
9	RING TUSUK BULAT	2	∅25	LOGAM	SILVER
8	ZIPPER	1	60 x 320	KULIT SINTETIS	PINK
7	PENGAIT KUNCI	1	15 x 70	KULIT SINTETIS	PINK
6	BODY SAMPING	2	100 x 260	KULIT SINTETIS	PINK
5	KANTONG BOTOL MINUM	1	100 x 170	KAIN DRILL	KREM
4	KANTONG HP	1	140 x 170	KAIN DRILL	KREM
3	BODY BAWAH	1	100 x 275	KULIT SINTETIS	PINK
2	PELAPIS DEPAN	1	340 x 260	BUSA-ANGIN	HITAM
1	BODY DEPAN	1	340 x 260	KULIT SINTETIS	PINK
NO	KOMPONEN	JMLH	UKURAN	MATERIAL	KETERANGAN

DIGAMBAR	TANGGAL	DIPERIKSA	SATUAN	SKALA
AGIL PERMATA M	15/07/2024	HERTINA SUSANDARI, S.T., M.T	mm	1:3
DESAIN PUPPY BAG DENGAN EKSPLORASI TEKNIK JAHIT QUILTING BERTEMA RAGAM HIAS SURABAYA DEPARTEMEN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL ITS SURABAYA				
JUDUL GAMBAR KERJA				HAL
GAMBAR URAI				15 / 15

BIODATA PENULIS



Agil Permata Megaputri, lahir tanggal 17 Oktober 2001 di Kota Surabaya. Penulis memulai jenjang pendidikan formal di TK Putra Indonesia Surabaya, SDN Gading 3 Surabaya, SMPN 15 Surabaya, dan SMAN 1 Surabaya. Setelah menyelesaikan pembelajaran di jenjang SMA pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Departemen Desain Produk ITS dengan NRP 5028201060.

Semasa perkuliahan penulis cukup aktif dalam berbagai kegiatan bagi akademik maupun non akademik. Penulis aktif mengikuti himpunan mahasiswa dengan bidang media dan informasi. Selain itu penulis juga memiliki pengalaman kerja praktek pada sebuah brand tas ternama di Kota Surabaya. Mulai saat itulah, penulis memiliki ketertarikan dan minat dalam bidang apparel. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis memilih topik *apparel* sebagai judul dari perancangannya dengan judul “Desain *Puffy Bag* dengan Eksplorasi Teknik Jahit *Quilting* bertema Ragam Hias Surabaya.” Dari perancangan Tugas Akhir tersebut, penulis mengharapkan hasil dari perancangan ini dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap produk fashion yang memiliki nilai budaya.