



TUGAS AKHIR - DP 141530

**DESAIN PRODUK AKSESORIS *FASHION* BERBAHAN  
SERAT KAYU SAÈH DENGAN KONSEP  
“TETANDURAN”**

**VERONICA AJENG LARASATI  
3413100112**

Dosen Pembimbing  
Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2015



**TUGAS AKHIR – DP 141530**



**DESAIN PRODUK AKSESORIS *FASHION* BERBAHAN SERAT KAYU SAÈH  
DENGAN KONSEP “*TETANDURAN*”**

**Mahasiwa :**

Veronica Ajeng Larasati

NRP: 3413100112

**Dosen Pembimbing :**

Ellya Zulaikha, S.T, M.Sn, PhD

NIP. 19751014 200312 2001

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK  
FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2018

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*



**FINAL ASSIGNMENT – DP 141530**



**FASHION ACCESSORIES PRODUCT DESIGN MADE OF SAÈH BARK CLOTH WITH  
“TETANDURAN” CONCEPT**

**Student :**

Veronica Ajeng Larasati

NRP: 3413100112

**Supervisor :**

Ellya Zulaikha, S.T, M.Sn, PhD

NIP. 19751014 200312 2001

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN  
FACULTY OF ARCHITECTURE, DESIGN AND PLANNING  
TENTH NOVEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
SURABAYA  
2018

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN PRODUK AKSESORIS *FASHION* BERBAHAN SERAT KAYU SAÈH  
DENGAN KONSEP "TETANDURAN"

TUGAS AKHIR (DP 141530)

Diajukan untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Pada

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Veronica Ajeng Larasati

NRP. 3413100112

Surabaya, 29 Januari 2018

Periode Wisuda 117 (Maret 2018)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 197510 14200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 197510 14200312 2001

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama : Veronica Ajeng Larasati

NRP : 3413100112

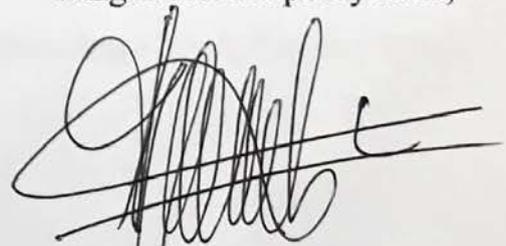
Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **DESAIN PRODUK AKSESORIS FASHION BERBAHAN SERAT KAYU SAÈH DENGAN KONSEP "TETANDURAN"** adalah :

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan tugas akhir dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Januari 2018

Yang membuat pernyataan,



Veronica Ajeng Larasati

NRP. 3413100112

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**DESAIN PRODUK AKSESORIS *FASHION* BERBAHAN SERAT KAYU SAÈH  
DENGAN KONSEP “*TETANDURAN*”**

Nama : Veronica Ajeng Larasati  
NRP : 3413100112  
Departemen : Desain Produk Industri  
Fakultas : Fakultas Arsitek, Desain dan Perancangan  
Dosen Pembimbing : Ellya Zulaikha, S.T, M.Sn, PhD

**ABSTRAK**

Material serat alam dapat dijadikan salah satu solusi alternatif misalnya Serat Kayu Saèh. Eksistensi Serat Kayu Saèh di Indonesia hampir mendekati kepunahan. Hal ini disebabkan oleh jumlah pengerajin yang sangat sedikit. Di pulau Jawa, kini hanya ada di beberapa daerah saja dan segelintir orang saja yang tercatat masih menggeluti dunia serat kayu Saèh yaitu di Bandung, Garut, Ponorogo, dan Salatiga. Dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi proses pembuatan kain dengan cara-cara tradisional mulai ditinggalkan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis membuat perancangan yang diawali dengan studi mengenai Serat Kayu Saèh, studi tentang pewarnaan alam, studi tentang produk *fashion apparel*, kemudian dilanjutkan dengan *Diary studies*, *FGD*, *card sorting*, *persona*, analisis kebutuhan, observasi, *deep interview*, kuesioner serta eksperimen. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan inovasi alternatif, salah satu contohnya dengan menggunakan material berbasis serat alam yang berkelanjutan dalam mengeksekusi desainnya.

**Kata kunci** : Industri Mode, Industri Mode Berkelanjutan, Serat kayu *Saèh*, Tas dan Sepatu.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# FASHION ACCESSORIES PRODUCT DESIGN MADE OF SAÈH BARK CLOTH WITH “TETANDURAN” CONCEPT

Name : Veronica Ajeng Larasati  
NRP : 3413100112  
Departement : Desain Produk Industri  
Faculty : Fakultas Arsitek, Desain dan Perancangan  
Supervisor : Ellya Zulaikha, S.T, M.Sn, PhD

## ABSTRACT

Natural fiber can be used as one of the alternative solution. One of the natural fiber is *Saèh* Bark Cloth. The existence of *Saèh* bark cloth in Indonesia is almost near to extinction. This condition occurs because of the least number of craftsmen. In Java Island, nowadays there is only a handful of craftsmen wrestle in crafting *Saèh* bark cloth. Those craftsmen are in Bandung, Garut, Ponorogo, and Salatiga. In the development of era and technology, traditional ways of making fabric are mostly abandoned. Based on the background mentioned above, the writer design a series of product begins with study of *Saèh* bark cloth, study of natural dyes, study of fashion apparel, continued with Diary studies, FGD, card sorting, persona, needs analyses, observation, deep interview, questionnaire, and experiments. This research is expected to be an alternative solution and innovation of using natural fiber based material which is sustainable in order to execute the design.

**Key words** : Fashion Industry, Sustainable Fashion Industry, *Saèh* Bark Cloth, Bag dan Shoes.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan banyak anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Desain Produk Aksesoris *Fashion* Berbahan Serat Kayu *Saèh* dengan Konsep “*TETANDURAN*”” yang dilakukan dalam rangka memenuhi satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Departemen Desain Produk Industri di ITS Surabaya.

Penulis meyakini masih banyak yang perlu diperbaiki dalam penyusunan laporan ini, baik dari segi penelitian, penulisan, bahasa, dan bahkan tanda baca. Sehingga sangat diharapkan kritik dan saran dari pembaca sekalian sebagai bahan evaluasi penulis. Demikian, besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Surabaya, Januari 2018

Penulis  
Veronica Ajeng Larasati

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## UCAPAN TERIMA KASIH

Laporan ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari orang-orang yang ikut membantu dalam pengerjaannya. Dengan segala rasa kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ayah dan Ibu yang telah memberikan dukungan finansial dan selalu mendukung saya dalam penyelesaian studi. Juga kepada saudari-saudari saya Giovanni Dessy A. dan Cicilia Arum Sekar R. yang selalu memberikan semangat dan keceriaan. Serta Mbak Han dan Keluarga yang membantu dalam doa.
2. Ibu Ellya Zulaikha, S.T, M.Sn, PhD selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang banyak memberikan ilmu kepada saya, serta Bapak Ari Dwi K, S.T., M.Ds, Bapak Waluyohadi, S.Ds, M.Ds, dan Ibu Eri Naharani U, S.T, M.Ds selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan untuk Tugas Akhir saya.
3. Kang Mufid yang telah dengan rendah hati membagikan ilmunya seputar Daluang, serta mengizinkan saya untuk melakukan riset dan residensi selama 7 hari di Lab. Toekang Saèh-nya dengan segala ilmu, pengalaman dan juga jamuan makanan yang sederhana dan bersahaja.
4. Pak Sugeng dan Keluarga, yang telah membantu saya dalam membuat banyak sekali sepatu dalam waktu yang relatif singkat, dan Pak Kusri yang telah membantu saya untuk pengerjaan rotan.
5. Teman-teman Despro 2013, adik-adik kelas, kakak-kakak kelas, Komunitas Kucing Jalan, Komunitas Craft, Departemen PROVE HIMA IDE, Kinarya, seluruh dosen dan karyawan Despro.
6. Keluarga besar Komune Rakapare Bandung dan Surabaya, Koperasi Pendidikan Ura-Ura, Senandung Sejuk, dan Sanggare. Serta untuk Achmad Assifa Januar yang selalu siap sedia membantu, menemani, memberi semangat dan mendengarkan keluh kesah saya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan, penulis menyadari bahwa hasil laporan praktikum ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut. Terimakasih atas perhatiannya, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat.

Surabaya, Januari 2018

Penulis

Veronica Ajeng Larasati

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	8
1.3. Tujuan .....	8
1.4. Manfaat .....	8
1.5. Batasan Masalah .....	9
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1. Material Kain Kulit Kayu .....	11
2.2. Industri Mode.....	14
2.3 Produk <i>Mode</i> : Tas dan Sepatu .....	17
2.4 <i>Fashion Style</i> .....	25
BAB III METODOLOGI DAN RISET DESAIN .....	29
3.1. Skema Riset Desain .....	29
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	30
BAB IV STUDI DAN ANALISIS.....	39
4.1. Studi dan Analisis Pengolahan Material Kain Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	39
4.2. Studi dan Analisis Proses Eksplorasi dan Pengolahan Material Kain Kulit Kayu.....	50

4.3. Studi dan Analisis Pengguna.....	77
4.4. Studi dan Analisis Aktivitas Pengguna.....	85
4.5. Analisis FGD dan <i>Card Sorting</i> .....	89
4.6. Analisis <i>Style</i> .....	92
4.7. Studi dan Analisis Produk Eksisting dan Pasar.....	99
4.8 Analisis Bisnis .....	126
<b>BAB V KONSEP DESAIN DAN PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>137</b>
5.1. Kriteria Desain .....	137
5.2. Konsep Inovasi.....	138
5.3. Konsep Tema Produk.....	141
5.4. Konsep Warna.....	146
5.5. Konsep Bentuk.....	146
5.6. Konsep Eksplorasi .....	147
5.7. Alternatif Desain.....	149
5.8. Desain Final .....	153
5.9. Branding.....	157
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>161</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>163</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>165</b>



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Data statistik industri kreatif di Indonesia (sumber : Badan Pusat Statistik).....	1
Gambar 2 Karakteristik Industri Tekstil dan Produk Tekstil (sumber : API, 2014).....	2
Gambar 3 Konsumsi Serat Indonesia (Larasati, 2018) .....	2
Gambar 4 Rantai Perjalanan Tekstil (sumber : <a href="http://www.fastmode-dieausstellung.de/en/oekologie">www.fastmode-dieausstellung.de/en/oekologie</a> ).....	3
Gambar 5 Kain Kulit Kayu dari Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	11
Gambar 6 Daun <i>Saèh</i> (sumber : dokumentasi pribadi penulis) .....	13
Gambar 7 Skema bagaimana <i>fast fashion</i> bekerja (sumber : Larasati,2018).....	16
Gambar 8 Skema bagaimana <i>slowfashion</i> bekerja (sumber : Larasati, 2018) .....	17
Gambar 9 Prinsip-prinsip dalam menjalankan alternatif <i>slowfashion</i> (sumber : Larasati, 2018) .....	17
Gambar 10 Tas dan bagian-bagiannya (sumber : Larasati, 2018) .....	18
Gambar 11 Sepatu dan bagian-bagiannya.....	22
Gambar 12 Skema Metodologi Desain (sumber : Larasati,2017).....	29
Gambar 13 Dokumentasi observasi di Lab. Toekang <i>Saèh</i> Bandung (sumber : Larasati,2017) .....	32
Gambar 14 Ahmad Mufid Sururi, seorang pengerajin <i>Saèh</i> di Bandung (sumber : Larasati,2017) .....	33
Gambar 15 Suasana pengisian Kuesioner (sumber : Larasati,2017) .....	34
Gambar 16 Cuplikan foto pada metode Diary Studies (sumber : Larasati,2017) .....	35

Gambar 17 Suasana <i>Card Sorting</i> (sumber : Larasati,2017) .....	36
Gambar 18 Metode Focus Group Discussion .....	37
Gambar 19 Suasana <i>Card Sorting</i> (sumber : dokumentasi penulis) .....	37
Gambar 20 Moodboard (sumber : dokumentasi penulis) .....	38
Gambar 21 Palet warna pewarna alam kayu secang .....	61
Gambar 22 Palet warna pewarna alam kayu Tingi .....	62
Gambar 23 Palet warna pewarna alam kayuTegeran.....	63
Gambar 24 Palet warna pewarna alam kulit Jelawe .....	64
Gambar 25 Palet warna pewarna alam pada serat kayu Saeh.....	64
Gambar 26 Responden 1 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017).....	77
Gambar 27 Responden 2 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017).....	78
Gambar 28 Responden 3 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017).....	79
Gambar 29 Responden 4 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017).....	80
Gambar 30 Responden 5 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017).....	81
Gambar 31 Hasil Kuesioner dalam diagram batang (sumber : Larasati, 2017).....	82
Gambar 32 Persona (sumber : Larasati, 2017).....	83
Gambar 33 Persona (sumber : Larasati, 2017).....	84
Gambar 34 Dimensi Tas (sumber : Larasati, 2017).....	89
Gambar 35 Gaya <i>Simple Minimalism</i> (sumber : Larasati, 2017).....	93
Gambar 36 Gaya <i>Glamorous Romantic</i> (sumber : Larasati, 2017) .....	94
Gambar 37 Gaya <i>Earthy Ethnic</i> (sumber : Larasati, 2017).....	95
Gambar 38 Gaya <i>Artsy Chic</i> (sumber : Larasati, 2017).....	96

Gambar 39 Gaya <i>Exotic Bohemian</i> (sumber : Larasati, 2017) .....	97
Gambar 40. <i>Chart</i> Segmentasi Gaya (sumber : Larasati, 2017).....	98
Gambar 41 Logo Sanoesa (sumber : <a href="http://www.sanoesa.com">www.sanoesa.com</a> ).....	99
Gambar 42 Metode Pemasaran Sanoesa (sumber : <a href="http://www.sanoesa.com">www.sanoesa.com</a> ) .....	100
Gambar 43 Produk Sanoesa (sumber : <a href="https://www.instagram.com/sanoesa">instagram.com/sanoesa</a> ) .....	101
Gambar 44 Logo Cinta Bumi Artisan (sumber : <a href="http://kuka.co.id/shop/about/714/cinta-bumi-artisans">kuka.co.id/shop/about/714/cinta-bumi-artisans</a> , 2016).....	102
Gambar 45 Detil Produk Cinta Bumi Artisan (sumber : <a href="http://kisaku.com.au/index.php?route=product/product&amp;manufacturer_id=30&amp;product_id=212">kisaku.com.au/index.php?route=product/product&amp;manufacturer_id=30&amp;product_id=212</a> , 2015) .....	102
Gambar 46 Pemasaran Produk Cinta Bumi Artisan (sumber : <a href="http://www.kisaku.com.au">www.kisaku.com.au</a> , 2015) .	103
Gambar 47 Pemasaran Produk Cinta Bumi Artisan (sumber : <a href="https://www.instagram.com/cintabumiartisans">instagram.com/cintabumiartisans</a> , 2015).....	103
Gambar 48 Produk Cinta Bumi Artisans (sumber : <a href="https://www.instagram.com/cintabumiartisans">instagram.com/cintabumiartisans</a> ,2015) .....	104
Gambar 49 Logo Laras Caesara (sumber : <a href="http://bcic-ikm.net/incubator-bisnis-kreatif-2016/">bcic-ikm.net/incubator-bisnis-kreatif-2016/</a> , 2016) .....	105
Gambar 50 Detil produk Laras Caesara (sumber : <a href="https://www.instagram.com/larascaesara">instagram.com/larascaesara</a> , 2016) .....	105
Gambar 51 Promosi produk Laras Caesara (sumber : <a href="https://www.instagram.com/larascaesara">instagram.com/larascaesara</a> , 2016)...	106
Gambar 52 produk Laras Caesara (sumber : <a href="https://www.instagram.com/larascaesara">instagram.com/larascaesara</a> , 2016) .....	107
Gambar 53 Logio Du'Anyam (sumber : <a href="http://www.duanyam.com">www.duanyam.com</a> , 2014) .....	108
Gambar 54 Detil Produk Du'Anyam (sumber : <a href="http://www.duanyam.com">www.duanyam.com</a> , 2014) .....	108
Gambar 55 Promosi dan Kolaborasi Produk Du'Anyam (sumber : <a href="http://www.duanyam.com">www.duanyam.com</a> , 2014) .....	109
Gambar 56 Produk Du'Anyam sumber : <a href="http://www.duanyam.com">www.duanyam.com</a> , 2014).....	110

Gambar 57 Logo Pijak Bumi (sumber : <a href="https://pijakbumi.co.id">https://pijakbumi.co.id</a> , 2017) .....	111
Gambar 58 Detil Produk Pijak Bumi (sumber : <a href="https://pijakbumi.co.id">https://pijakbumi.co.id</a> , 2017) .....	111
Gambar 59 Produk Pijak Bumi (sumber : <a href="https://pijakbumi.co.id">https://pijakbumi.co.id</a> , 2017) .....	112
Gambar 60 Produk Massicot (sumber : <a href="https://www.instagram.com/massicot">instagram.com/massicot</a> , 2017) .....	113
Gambar 61 Produk Vanilla Shoes (sumber : <a href="https://www.instagram.com/vanillashoesid">instagram.com/vanillashoesid</a> , 2014).....	114
Gambar 62 Produk Pijak Bumi (sumber : <a href="https://pijakbumi.co.id">https://pijakbumi.co.id</a> , 2017) .....	115
Gambar 63 Produk Brand 13th Shoes (sumber : <a href="http://www.13thshoes.com">www.13thshoes.com</a> , 2017) .....	116
Gambar 64 Produk MKS Shoes (sumber : <a href="http://mksshoes-id.com">mksshoes-id.com</a> , 2017) .....	117
Gambar 65 Segmentasi Pasar.....	118
Gambar 66. Posisi Produk Tas dalam Pasar Tas Lokal (sumber : Larasati,2017).....	122
Gambar 67 Posisi Produk Sepatu dalam Pasar Sepatu Lokal Gambar (sumber : Larasati, 2017) .....	123
Gambar 68 Posisi Produk Tas berdasarkan desain dan konsep (sumber : Larasati, 2017)....	124
Gambar 69 Posisi Produk Sepatu berdasarkan desain dan konsep (sumber : Larasati, 2017) .....	125
Gambar 70 Kanvas Bisnis Model (sumber : Larasati,2018).....	126
Gambar 71 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengolahan bahan mentah.....	134
Gambar 72 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengerjaan oleh pengerajin .....	135
Gambar 73 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengemasan.....	135
Gambar 74 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengemasan.....	136
Gambar 75 Bagan kriteria desain (sumber : Larasati, 2017) .....	137
Gambar 76 Bagan Konsep Inovasi Produk (sumber : Larasati, 2017) .....	138
Gambar 77 Bagan Konsep Tema Produk (sumber : Larasati, 2017) .....	141

Gambar 78 Moodboard “Wit” .....	142
Gambar 79 Moodboard “Wiji” .....	143
Gambar 80 Moodboard “Godhong” .....	144
Gambar 81 Moodboard “Woh” .....	145
Gambar 82 Konsep Warna koleksi “TETANDURAN” dengan 4 serial “Wit”, “Wiji”, “Woh” dan “Godhong” (sumber : Larasati, 2017).....	146
Gambar 83 Beberapa sketsa alternatif tas .....	149
Gambar 84 Beberapa sketsa alternatif sepatu .....	150
Gambar 85 Hasil studi model tas menggunakan material karet eva.....	150
Gambar 86 Eksplorasi Desain 3D Model pada jewelry.....	151
Gambar 87 Eksplorasi Desain 3D Mode pada Tas .....	152
Gambar 88 Eksplorasi Desain 3D Mode pada sepatu.....	152
Gambar 89 Logo “SAE SAE” .....	157
Gambar 90 Aplikasi logo pada produk .....	158
Gambar 91 <i>Packaging</i> produk .....	158
Gambar 92 <i>Booklet</i> produk “SAE SAE” .....	159
Gambar 93 Lookbook produk “SAE SAE” .....	159

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keterangan Rantai Perjalanan Tekstil.....	4
Tabel 2 Klasifikasi Tas .....	19
Tabel 3 Klasifikasi Sepatu .....	24
Tabel 4 Metode Observasi .....	31
Tabel 5 Metode Deep Interview .....	32
Tabel 6 Metode Kuesioner.....	33
Tabel 7 Metode Diary Studies .....	34
Tabel 8 Metode Card Sorting.....	36
Tabel 9 Proses Pembuatan Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	39
Tabel 10 Karakter Material Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	48
Tabel 11 <i>Treatment</i> Lapisan Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	50
Tabel 12 Komparasi Eksperimen <i>Treatment</i> dan Jumlah Lapisan serat.....	52
Tabel 13 Karakter Proses Tempa Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	54
Tabel 14 <i>Treatment Finishing</i> Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	57
Tabel 15 Komparasi Eksperimen Proses <i>Finishing</i> .....	58
Tabel 16 Katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam Secang ( <i>Caesalpinia Sappan</i> ) .....	60
Tabel 17 Katalog Warna Hasil Eksplorasi pewarna alam Kulit Kayu Tingi ( <i>Ceriops Tagal</i> ).61	
Tabel 18 Katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam Kayu Tegeran ( <i>Maclura Cochincinensis</i> ).....	62
Tabel 19 Katalog Warna Hasil eksplorasi pewarna alam Kulit Jelawe ( <i>Terminalia Bellirica</i> ) .....	63

Tabel 20 Eksplorasi Sambungan Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	65
Tabel 21 Eksplorasi Pembuatan Motif Ikat Celup pada Serat Kayu <i>Saèh</i> .....	66
Tabel 22 Hasil Eksplorasi Material dengan teknik <i>multilayer</i> (tumpuk).....	68
Tabel 23 Komparasi Eksperimen Motif.....	71
Tabel 24 Hasil Eksplorasi Modul .....	74
Tabel 25 Hasil Diary Studies .....	77
Tabel 26 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	85
Tabel 27 Proses FGD dan <i>Card Sorting</i> .....	90
Tabel 28 Analisis Hasil <i>Card Sorting</i> .....	91
Tabel 29 Produk Brand Sanoesa .....	101
Tabel 30 Produk Brand Cinta Bumi Artisans .....	104
Tabel 31 Produk Brand Laras Caesara.....	107
Tabel 32 Produk Brand Du'Anyam .....	110
Tabel 33 Produk Brand Pijak Bumi .....	112
Tabel 34 Produk Brand Massicot.....	113
Tabel 35 Produk Brand Vanilla Shoes.....	114
Tabel 36 Produk Brand Pijak Bumi .....	115
Tabel 37 Produk Brand 13th Shoes .....	116
Tabel 38 Produk Brand MKS Shoes .....	117
Tabel 39 Demografi Target.....	119
Tabel 40 Psikografi Target.....	119
Tabel 41 Perhitungan Biaya Bahan Baku .....	127

Tabel 42 Perhitungan Biaya Tenaga Kerja .....	128
Tabel 43 Perhitungan Biaya Overhead Tetap .....	129
Tabel 44 Perhitungan Biaya Overhead Tetap Sewa Studio .....	129
Tabel 45 Perhitungan Biaya Variabel .....	129
Tabel 46 Perhitungan HPP.....	130
Tabel 47 Perhitungan BEP dengan dasar Unit.....	133
Tabel 48 Konsep Eksplorasi Material.....	147
Tabel 49 Proses Protoype Sepatu.....	153
Tabel 50 Proses Protoyping Tas .....	155

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pakaian bagi manusia merupakan kebutuhan utama. Searah dengan dinamika kebudayaan yang terus berubah, maka kebutuhan berpakaian bagi manusia kini tak hanya sekedar memenuhi kebutuhan menutupi tubuh saja namun ada fungsi-fungsi simbolis yang turut mengikutinya. Pakaian mulai berubah sejak munculnya istilah mode. Semenjak itulah, pakaian yang semula hanya sebagai penutup tubuh, kini semakin berkembang dengan munculnya produk-produk mode yang lain seperti tas, sepatu, perhiasan dan lain sebagainya. Mode merepresentasikan kepribadian, gaya hidup, dan identitas seseorang. Bahkan bagi sebagian orang, mereka sengaja mengenakan pakaian dengan gaya tertentu untuk mengkonstruksi citra diri. Fenomena ini menjadi salah satu pendukung semakin berkembangnya industri mode di dunia.

#### A. Industri Tekstil dan Mode di Indonesia

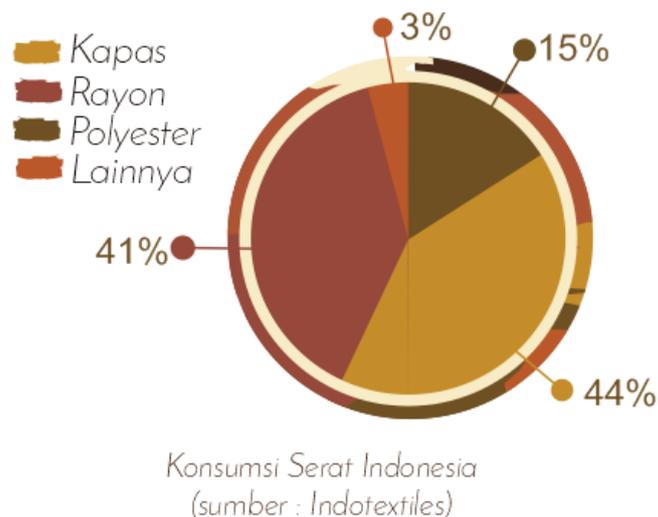
Kini di era dimana industri kreatif mulai berkembang, maka industri mode di Indonesia turut berkembang juga. Berdasarkan data statistik mengenai sektor industri kreatif di Indonesia, pada rentang tahun 2010-2013 industri mode mengalami peningkatan nilai tambah bruto terbesar kedua setelah industri kuliner.

Sub-sektor Ekonomi Kreatif	2010	2011	2012	2013
Periklanan	2.534,70	2896,6	3168,3	3754,2
Arsitektur	9.243,90	10.425,60	11510,3	12.890,90
Pasar Barang Seni	1372,1	1.559,50	1737,4	2001,3
Kerajinan	72.955,20	79.516,70	84.222,90	92.650,90
Desain	19.583,20	21.018,60	22.234,50	25.042,70
Fesyen	127.817,25	147.503,20	164.538,30	181.570,30
Fim, Video dan Fotografi	5.588	6.466,80	7.399,80	8.401,40
Permainan Interaktif	3.442,60	3.889,10	4.247,50	4.817,30
Musik	3.972,70	44.775,40	4.798,90	5.237,10
Seni Pertunjukan	1.897,50	2.091,30	2.294,10	2.595,30
Penerbitan dan Percetakan	40.227	43.757,00	47.896,70	52.037,60
Layanan Komputer dan Piranti Lunak	6.922,70	8.068,70	9.384,20	10.064,80
Radio dan Televisi	13.288,50	15.664,90	17.518,60	20.340,50
Riset dan Pengembangan	9.109,10	9.958,00	11.040,90	11.778,50
Kuliner	155.044,80	169.707,80	186.768,30	208.632,80
<b>Total</b>	<b>472.999</b>	<b>526.999</b>	<b>578.760,60</b>	<b>641.815,50</b>

**Gambar 1 Data statistik industri kreatif di Indonesia (sumber : Badan Pusat Statistik)**

Sektor	Jenis Industri	Karakter	Produk
Upstream	Natural Fiber Fiber Making (man made fiber)	- capital intensive - full automatic technology - Large Scale - The number of worker - very large energy absorption	MMF (Polyester Staple Fiber, Polyester Filament Yarn, Nylon Filament Yarn, Viscose/Rayon Fiber)
Midstream	Spinning Weaving Knitting Dyeing/Printing/Finnishing	- semi intensive capital - modern high technology (growing rapidly) - labor is greater then upstream sector - larger energy absorption	- Yarn, Cotton Yarn - Woven Fabric - Non-Woven - Embroidery - Knitted Fabrics - Finished Fabric
Downstream	Garment and other textiles product / household	- labor intensive (mostly women) - technology has grown rapidly ad combined - between lthe labor intensive and capital intensive - high flexibility with end customers in varied	- Carpets - Knit & woven Garment - Bed Linen

**Gambar 2 Karakteristik Industri Tekstil dan Produk Tekstil (sumber : API, 2014)**



**Gambar 3 Konsumsi Serat Indonesia (Larasati, 2018)**

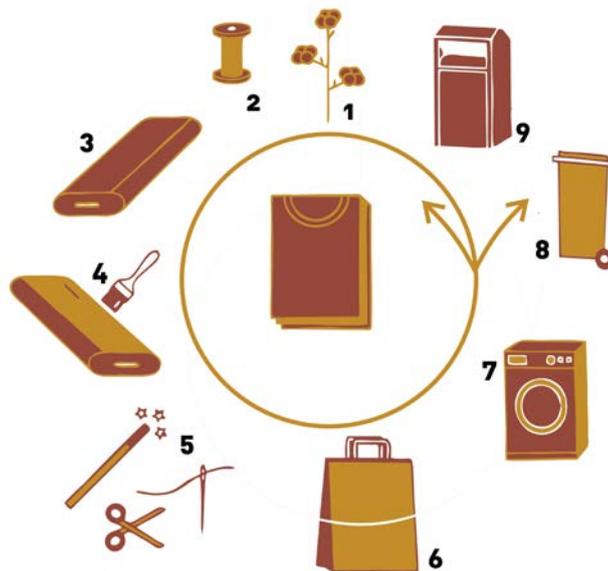
Konsumsi serat di Indonesia didominasi oleh serat buatan yaitu polyester dan rayon. Hal ini dapat dilihat dari diagram di atas yang menunjukkan bahwa pada tahun 2010 serat buatan yaitu polyester dan rayon dikonsumsi dengan persentase (56 %), sedangkan konsumsi kapas sebesar 44 % dari kebutuhan serat sebesar 1,3 juta ton. Kebutuhan Indonesia akan kapas lebih tinggi daripada serat buatan beberapa tahun sebelumnya, namun ternyata Indonesia mengalami pergeseran dari menggunakan kapas menjadi serat buatan.

Harga kapas yang fluktuatif menjadi salah satu penyebab pergeseran ini. Hal ini juga terjadi di dunia pada umumnya dan mengakibatkan harga serat buatan naik 43-77 % akibat

permintaan yang naik tajam (gbgindonesia.com, 2014). Kebutuhan kapas Indonesia di tahun 2014 sekitar 700 ribu ton (BPS, 2015). Kebutuhan kapas ini dipenuhi dengan cara mengimpor. Hampir 99,2 % kapas diimpor dari luar negeri. Untuk pemenuhan kebutuhan kapas tahun 2014, Indonesia mengimpor kapas dari Brazil (45 %), Amerika Serikat (22 %), Australia (13 %), dan sisanya dipasok dari negara lain (USDA, 2015). Petani kapas di Indonesia tidak tertarik untuk menanam kapas. Ketidaktertarikan ini disebabkan karena biaya produksi dan risiko penanaman yang tinggi. Kondisi inilah yang pada akhirnya menjadi penyebab ketergantungan yang sangat tinggi terhadap impor kapas. Akibatnya Indonesia sangat bergantung pada kondisi pasar kapas dunia.

### B. Sisi Gelap Industri Tekstil dan Mode

Dibalik hingar bingar perkembangan mode yang begitu pesat dan pagelaran busana yang indah dan mewah, ternyata industri tekstil dan mode menyimpan banyak ironi dan memberikan dampak yang destruktif terhadap lingkungan dan masalah kesehatan bagi manusia. Dampak berbahaya dari industri mode ini dihasilkan di setiap rantai produksi, mulai dari awal proses produksi (penanaman bahan baku, proses pewarnaan dan *finishing*), saat produk tersebut dikenakan, hingga produk tekstil tersebut tidak lagi digunakan dan dibuang.



Gambar 4 Rantai Perjalanan Tekstil (sumber : [www.fastmode-dieausstellung.de/en/oekologie](http://www.fastmode-dieausstellung.de/en/oekologie))

**Tabel 1 Keterangan Rantai Perjalanan Tekstil**

No.	Keterangan
1	Proses panen dan pengolahan serat kimia
2	Pengolahan serat dan produksi benang
3	Pembuatan tekstil/kain
4	Proses <i>finishing</i> tekstil
5	Proses assembly dan packing
6	Pendistribusian, pemasaran dan penjualan
7	Penggunaan dan perawatan
8	Pembuangan, re-use, dan daur ulang

**Antisipasi Terhadap Bahan Baku Beracun dan Proses Produksi yang Mencemari Lingkungan**

Industri Di Indonesia, tekstil sintetis masih mendominasi dengan kisaran 50 persen, sisanya adalah tekstil rayon. Bahkan, untuk bahan baku tekstil rayon, Indonesia masih mengimpor dari Polandia. Fakta lain menunjukkan, bahwa bahan baku tekstil jenis katun Indonesia masih dipasok dengan mengimpor. Indonesia mengimpor kapas sebagai bahan baku/kain katun sekitar 99,2 persen dari semua kebutuhan kapas nasional per tahun. Secara nasional, jika dipersentasekan, kebutuhan bahan baku tekstil katun sekitar 42 persen dari seluruh produksi tekstil nasional (Kemenperin)

Katun sebagai salah satu bahan utama tekstil ternyata tidak terlepas dari pengaruh zat-zat beracun. Proses kontaminasi bermula pada saat proses penanaman, dimana tanaman kapas yang sebagian besar diproduksi di India, disemprot menggunakan pestisida tanpa petunjuk penggunaan yang jelas. Berdasarkan hasil penelitian sebuah organisasi internasional, kasus keracunan pestisida beracun memakan korban jiwa hingga mencapai 5 juta orang per tahun. Tak berhenti sampai disitu, saat proses pascapanen, untuk memutihkan dan melembutkan kapas, kapas diolah dengan cairan pemutih Klorida yang mengandung zat beracun berbahaya

dan proses ini sangat mencemari karena harus dilakukan berkali-kali di setiap proses pencucian.

Pada tahap proses pengolahan tekstil selanjutnya yakni proses pewarnaan, residu dari proses pewarnaan ini mencemari sungai. Hasil pembuangan dari proses pewarnaan ini menyebabkan banyak orang kesulitan mendapatkan akses air bersih dan air minum, karena air yang tercemar tersebut mengandung racun berbahaya yang membuatnya tidak lagi layak dikonsumsi. Pada laporan yang dibuat oleh Ralph Pirow (*The German Federal Institute for Risk Assessment Reports*) zat pewarna yang mengandung amina aromatik juga dapat memicu alergi pada kulit.

### **Industri Tekstil dan Dampak Kesehatan pada Manusia**

Pakaian mempengaruhi hubungan antara manusia dan lingkungan mereka sepanjang seluruh rantai perjalanan tekstil, mulai dari proses produksi, masa pakai, dan pembuangan. Dalam proses pembuatan tekstil kita perlu mencermati bahwa selama proses pembuatan tekstil yang kebanyakan menggunakan bahan-bahan beracun tersebut, tidak ada tolak ukur keselamatan kerja. Padahal seluruh proses manufaktur pembuatan tekstil menghasilkan polusi. Pihak yang paling terpapar dan terdampak dari polusi ini adalah para pekerja yang berkontak secara langsung dengan bahan kimia beracun yang terkandung dalam proses pewarnaan hingga proses akhir. Mereka terpapar bahaya menghirup udara berpolusi yang mengandung debu yang berujung pada gangguan sistem pernapasan, bronkitis kronik, dan lain sebagainya yang sebagian besar disebabkan oleh mesin-mesin tekstil.

Dari sudut pandang pengguna, pakaian dan aksesoris adalah produk yang terdekat dan berkontak langsung dengan pemakainya karena dipakai langsung dan bersentuhan dengan kulit. Bahan kimia yang memberikan beberapa karakter tertentu pada tekstil juga berpengaruh langsung pada kesehatan dan kesejahteraan manusia. Masalah kesehatan yang timbul adalah alergi pada kulit, penyakit pada sistem pernapasan, penyakit hepatitis hingga kanker.

### **Pembuangan Tekstil Susah Terurai**

Tak berhenti pada proses produksi hingga tekstil dikenakan, ternyata masalah krusial yang timbul akibat industri tekstil juga muncul pada fase akhir rantai perjalanan tekstil yaitu pembuangan. Baju-baju, sisa kain, potongan kain, dan residu-residu lainnya yang tidak

diinginkan dan dibutuhkan pada akhirnya akan menumpuk menjadi sampah. Kondisi ini diperparah dengan material tekstil yang ternyata susah terurai dan berujung pada polusi tanah.

Dalam perputaran dunia mode, tren memberikan pengaruh yang sangat besar. Tren membuat usia pakaian menjadi sangat singkat, karena ada patokan musim dan gaya yang akan berubah setiap musim. Dengan demikian jumlah pakaian yang terbuang juga semakin banyak. Pakaian dan produk mode lainnya seperti tas, sepatu, topi, dan lain sebagainya ketika dianggap sudah tidak sesuai tren maka harus dipindah dari lemari. Kebanyakan produk tersebut disumbangkan, dijual pada toko barang bekas, dijual kembali di negara-negara dunia ketiga atau dibuang ke tempat sampah. Ketika pakaian itu telah melewati semua fase perpindahan tangan dan tak ada yang menginginkannya, maka secara otomatis akan berakhir di pembuangan sampah. Sampah ini tentunya sangat susah terurai karena materialnya yang merupakan material sintetis yang tidak terurai di tanah sehingga menyebabkan polusi tanah.

### **C. Eksistensi Serat Kayu *Saèh* di Indonesia**

Eksistensi Serat Kayu *Saèh* di Indonesia hampir mendekati kepunahan. Hal ini disebabkan oleh jumlah pengerajin yang sangat sedikit. Di pulau Jawa, kini hanya ada di beberapa daerah saja dan segelintir orang saja yang tercatat masih menggeluti dunia serat kayu *Saèh* atau biasa disebut Daluang atau yang terletak di Bandung, Garut, Ponorogo, dan Salatiga. Dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi proses pembuatan kain dengan cara-cara tradisional mulai ditinggalkan, ditambah lagi dengan adanya tradisi menenun dan kain sintetis impor. Perkembangan ilmu pengetahuan dan penemuan serat kapas, serat ulat sutera, dan bahan tekstil lain semakin menggerus eksistensi tradisi kain kulit kayu.

Kemudahan yang ditawarkan oleh material dan pewarna tekstil sintetis memang memberikan perbedaan yang signifikan yaitu lebih murah dan lebih mudah pengaplikasiannya dengan variasi bentuk dan warna yang tak terbatas. Namun, jika ditilik dan ditelusuri lebih jauh, kemudahan tersebut sangat tidak sebanding dengan kerusakan ekologis yang ditimbulkan dan efek sampingnya terhadap kesehatan manusia. Dari fakta-fakta diatas, kita perlu menyadari bahwa kita harus menemukan solusi alternatif agar dalam mendesain dan menciptakan sebuah produk, bukannya menambah masalah baru, namun turut menyelesaikan masalah-masalah fundamental salah satunya kerusakan lingkungan. Salah satu solusi yang dapat kita jadikan alternatif adalah penggunaan material tekstil yang berasal dari serat alam dan pewarna alami lokal. Hal ini diperkuat dengan adanya fakta bahwa sebelum

penemuan material tekstil sintetis, seperti kain dan pewarna sintetis, pada pertengahan akhir abad ke-19, manusia hanya menggunakan bahan pakaian dari material dan pewarna alami yang berasal dari hewan, tumbuhan, logam atau mineral (Birrell,1974:384).

#### **D. Serat Kayu *Saèh* sebagai Alternatif Material Berkelanjutan dan Upaya Pelestarian Tradisi Serat Kayu *Saèh***

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis ingin menyampaikan bahwa penelitian ini tak hanya sebatas alternatif tandingan terhadap wacana dominan industri mode masif, lebih dari itu, solusi alternatif ini merupakan sebuah upaya memunculkan kesadaran yang sejati, penentuan sikap dan keberpihakan yang perlu dipegang teguh oleh siapa saja yang terlibat dalam industri mode. Desainer yang dalam hal ini bertanggungjawab dalam menghasilkan ide-ide inovasi, harus mampu membuat solusi dan inovasi alternatif, salah satu contohnya dengan menggunakan serat alam yang berkelanjutan dalam mengeksekusi desainnya. Para produsen yang terlibat harus memastikan bahwa proses pembuatan produknya harus memenuhi standar desain berkelanjutan, memperhatikan lingkungan kerja serta kondisi para pekerjanya. Di ujung rantai paling akhir, konsumen dalam membeli produk harus mampu mengetahui rantai produksinya, sehingga konsumen memaknai produk tak semata-mata nilai materi namun juga harus turut mengkampanyekan pengurangan konsumerisme dan alternatif mode yang berkelanjutan.

Selain menghasilkan solusi alternatif untuk menciptakan industri mode yang berkelanjutan, pada saat yang sama kita juga turut melestarikan tradisi lokal nusantara. Hal ini wajib dilakukan agar identitas kenusantaraan dan nilai-nilai luhur budaya kita tidak tergerus oleh arus modernisasi yang semakin lama semakin menjauhkan kita dari akar budaya. Maka, untuk menjembatani dua aspek tersebut, salah satu caranya adalah mengkombinasikan material tradisional untuk menghasilkan produk modern. Salah satu material tekstil yang berasal dari bahan alami tradisional adalah daluang, yakni kain kulit kayu yang berasal dari pohon *Saèh* (*Broussonetia Papyryfera* / *Paper Mulberry*).

## 1.2. Rumusan Masalah

- Mayoritas industri mode yang masif (fast fashion) menggunakan material serat dan pewarna sintetis yang mengandung zat beracun berbahaya yang mencemari tanah dan air
- Material tekstil yang berasal dari material dan pewarna sintetis membahayakan kesehatan manusia.
- Material tekstil yang berasal dari material sintetis tidak mudah terurai dan dalam proses pembuatannya mencemari lingkungan diantaranya menyebabkan polusi air, polusi udara dan polusi tanah.
- Eksistensi Daluang atau Serat Kayu *Saèh* (*Broussonetia Pappyryfera*) tidak dikenal secara luas oleh masyarakat Indonesia, sehingga berpeluang untuk diperkenalkan dan dikembangkan.
- Di Indonesia, penggunaan Serat Kayu *Saèh* (*Broussonetia Pappyryfera*) sebagai material tekstil belum banyak tereksplorasi karena jumlah pengerajin yang terbatas.

## 1.3. Tujuan

1. Memberikan solusi alternatif material tekstil yang ramah lingkungan dan berkelanjutan
2. Memberikan alternatif material tekstil yang aman bagi tubuh pengguna
3. Melestarikan tradisi Daluang yang merupakan pembuatan material tekstil tradisional
4. Menyebarkan pengetahuan tentang tradisi pembuatan tekstil tradisional pada masyarakat luas
5. Menghasilkan serial produk tas dan sepatu yang merupakan kombinasi dari aplikasi tradisi pembuatan tekstil tradisional dengan produk modern.
6. Memberikan pengetahuan tentang teknik pembuatan material tekstil Daluang pada komunitas lokal dan memberdayakannya sehingga jumlah pengerajin Daluang bertambah dan dapat memberikan lapangan pekerjaan

## 1.4. Manfaat

- a. Bagi Desainer
  - Memberikan metode dan analisis baru dalam mengembangkan suatu produk tanpa kehilangan orisinalitas dan menjunjung tinggi tradisi nusantara

- Sebagai solusi alternatif
- b. Bagi Masyarakat dan Konsumen
- Memberikan alternatif pilihan baru dalam produk mode yang lebih ramah lingkungan, aman bagi kesehatan dan berkelanjutan.
  - Menambah pengetahuan baru tentang materail tekstil yang berasal dari tradisi asli nusantara
  - Memberikan peluang lapangan pekerjaan yang memiliki nilai konservasi terhadap tradisi dan lingkungan
- c. Bagi Pengerajin
- Menjadi pemicu untuk terus berinovasi dan mengeksplorasi material tekstil Daluang agar terus berkembang dan semakin dikenal dan diminati masyarakat luas
  - Menjadi rujukan dalam eksplorasi material

### 1.5. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah pada perancangan:

1. Produk : Desain serial produk berupa tas, sepatu dan jewelry
2. Segmentasi Produk : Wanita dengan rentang usia 18 - 30 tahun
3. Sasaran Industri : Kerajinan Serat Kayu *Saèh*, UKM Tas, UKM Sepatu
4. Konsep yang ditawarkan : Desain serial produk dengan eksplorasi material Serat Kayu *Saèh*
5. Teori Utama : Sustainable Fashion, Estetika, Eksplorasi Material
6. Teori Pendukung : Material dan Desain, *Lifestyle*, *Fashion Style*, Marketing
7. Riset dan Metode : Literatur, Brainstorming, Mindmapping, Observasi, Deep Interview, Kuisisioner, Diary Studies, Focus Group Discussion, *Card Sorting*, Persona, Moodboard, Eksplorasi Material, Benchmarking,
8. Output : Serial Produk

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Material Kain Kulit Kayu**

##### **2.1.1. Pengertian Kain Kulit Kayu**

Kain kulit kayu adalah jenis kain yang menyerupai kertas. Tidak semua jenis pohon bisa digunakan untuk membuat tekstil dari kayu. Sejak dahulu kala, di Indonesia kulit kayu dimanfaatkan untuk beraneka ragam keperluan, mulai dari keperluan yang bersifat praktis dan digunakan sehari-hari seperti pakaian, atau untuk keperluan yang bersifat khusus misalnya untuk keperluan peribadatan suatu agama, media dalam tradisi tulis dan lain sebagainya.

Sebagai bahan tekstil, kulit kayu diolah menjadi kain kulit kayu. Berbeda dengan pembuatan kain pada umumnya yang melalui proses tenun, kain kulit kayu diproses melalui tahap penempaan dan atau tanpa fermentasi.



**Gambar 5 Kain Kulit Kayu dari Serat Kayu Saèh**

##### **2.1.2. Sejarah Kain Kulit Kayu**

Sejak jaman prasejarah, manusia telah mengenal pemanfaatan kain kulit kayu. Pada sekitar abad ke-6 SM penduduk di daratan Cina telah memanfaatkan kulit kayu sebagai bahan pakaian. Bahan pakaian jenis ini disebut “*tapa*”. Tiga abad kemudian (abad ke-3 SM)

diketahui bahwa bahan pembuatan *tapa* adalah kulit kayu dari pohon *Fu* (papermulberry), *Artocarpus* (terap), dan *Ficus* (beringin). Ketiga jenis tumbuhan itu tergolong dalam keluarga *Moracea* dan tumbuh di sekitar sungai Yangtze Kiang. Hunter (1957:29) mengungkapkan adanya istilah lain bagi *tapa* dalam masyarakat Hawaii kuno, yaitu *kapa*. Istilah ini mempunyai makna "yang dipukul". Diketahui pula bahwa bahan baku pembuatan *kapa* yang paling baik adalah kulit kayu dari pohon *papermulberry*. Ternyata makna *kapa* itu erat hubungannya dengan teknik pengolahan kulit kayu untuk dijadikan *kapa*, yaitu dengan teknik dipukuli; kulit kayu itu dipukuli. Teknik tersebut kemudian diketahui digunakan pula pada proses pengolahan kulit kayu di Nusantara. (Kooijman,1972:421)

Di Indonesia pemanfaatan kulit kayu sebagai tradisi dapat dibuktikan dari penemuan pemukul kulit kayu di Sulawesi dan penemuan naskah kuno di tanah Sunda pada abad ke 18 M yang menggunakan kulit kayu sebagai media tulisnya. Pembuatan kain kulit kayu ini tersebar di seluruh Nusantara: Nias, Jawa Tengah dan Bali, Halmahera-Maluku Utara, Papua, Kalimantan, dan Sulawesi. Sebagian besar menggunakan kulit kayu dari genus *Broussonetia*, *Ficus*, dan *Artocarpus*. (Kooijman,1972:421)

Jauh sebelum mengenal tenun, masyarakat membuat kain dari kulit kayu sebagai pelindung tubuh. Menurut Suwarti Kartiwa, penulis sejumlah buku tentang kain tradisional Indonesia, proses ini sudah berlangsung sejak masa prasejarah, seiring dengan ketrampilan nenek mengenal teknik membuat peralatan dari tanah liat (tembikar). Khusus untuk Jawa dan Bali, kain kulit kayu tak digunakan sebagai pakaian. Di Jawa ia dijadikan bahan membuat wayang beber, di Bali lembaran kulit kayu dilukis dengan figur-figur dari beragam mitos, legenda, dan cerita wayang lalu digantung sebagai atribut ritual dan upacara adat. (Ismayanto,2012)

Di masa awal, kebanyakan kain kulit kayu digunakan dengan dililitkan ke tubuh. Ada juga dengan diberi lubang pada bagian tengah untuk memasukkan kepala. Kain kulit kayu semakin dikembangkan dengan juga mulai memberinya pewarna alami seperti arang, getah sukun, kunyit, dan sirih dengan cara dilukis atau dicap dengan sepotong bambu atau kayu ukir agar kain lebih beraneka ragam. Dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi proses pembuatan kain dengan cara-cara tradisional mulai ditinggalkan. Ditambah lagi dengan adanya tradisi menenun dan kain impor. Perkembangan ilmu pengetahuan dan penemuan serat kapas, serat ulat sutera, dan bahan tekstil lain semakin menggerus eksistensi tradisi kain kulit kayu. (Larasati,2018)

### 2.1.3. Pengertian Serat Kayu *Saèh* (*Broussonetia Pappyryfera Vent* / Paper Mulberry)

Di Pulau Jawa, sebagai daratan di sebuah kepulauan yang berada dalam bentangan garis khatulistiwa, memiliki tanah yang subur sehingga mudah sekali ditumbuhi berbagai jenis tanaman. Beraneka tumbuh-tumbuhan itu ternyata tersimpan banyak manfaatnya bagi kehidupan manusia mulai dari akarnya, batangnya, kulitnya, daunnya, bunganya, maupun buahnya. Pemanfaatan tumbuh-tumbuhan tersebut sudah dibuktikan oleh hampir seluruh penduduk Kepulauan Nusantara. Mereka memanfaatkan bagian-bagian dari tumbuh-tumbuhan tersebut, sebagai bahan makanan, obat-obatan, bahan pakaian, bahan bangunan, bahan pekakas hidup, bahan untuk keperluan tulis menulis, dan lain-lain. (Ismayanto,2012)

Kain kulit kayu di Pulau Jawa terbuat dari pohon *Broussonetia Pappyryfera Vent*. Sebutan lain yang lebih familiar dari tumbuhan ini adalah *Saèh* di Sunda dan *Dluwang* di Jawa. Untuk menjadi kain serat kayu, kulit dari pohon *Saèh* diolah dengan melalui beberapa proses yaitu proses penumbukan, pemeraman atau fermentasi, dan penjemuran di bawah terik matahari. Teknik pembuatan Serat Kayu *Saèh* juga menggunakan peralatan sederhana seperti meja kayu, pisau raut tradisional dan alat pemukul dari logam. Semua proses penempaan kulit kayu hingga menjadi kain kulit kayu dilakukan secara manual. Walaupun penggunaan *Saèh* (*Broussonetia Pappyryfera Vent*) di Jawa memang kebanyakan sebagai media tradisi tulis, namun fungsi kulit kayu sebagai kain juga harus terus dilestarikan. (Larasati,2018)



**Gambar 6 Daun *Saèh* (sumber : dokumentasi pribadi penulis)**



**Gambar 2.0.1 Lab.Toekang Saèh dengan pohon-pohon Saèh yang ditanam di pekarangan rumahnya (sumber : dokumentasi pribadi penulis)**

## **2.2. Industri Mode**

### **2.2.1. Pengertian Mode**

Secara etimologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Mode merupakan bentuk nomina yang bermakna ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu (tata pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya). Mode atau fesyen (Inggris: mode) adalah gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya.

Secara psikologis, mode adalah ekspresi pemberontakan melawan bentukbentuk sosial yang berlaku, yaitu upaya melarikan diri dari perasaan bosan dan rutinitas. Lainnya menganggap mode sebagai sebuah ekspresi simbolik seksualitas yang tersembunyi sebagai daya tarik diri, terutama dalam kondisi yang mengganggu integritas ego. Mode di pandang sebagai sarana untuk menemukan diri dan sebagai penunjukkan gengsi. Thomas Carlyle mengatakan, "Pakaian adalah perlambang jiwa. Pakaian tak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia." Fesyen dimetaforakan sebagai kulit sosial yang membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas tertentu yang merupakan bagian dari kehidupan sosial. Di samping itu, mode juga mengekspresikan identitas tertentu.

### **2.2.2. Perkembangan Industri Mode**

Pakaian bagi manusia merupakan kebutuhan utama. Searah dengan dinamika kebudayaan yang terus berubah, maka kebutuhan berpakaian bagi manusia tak hanya sekedar

memenuhi kebutuhan menutupi tubuh saja namun ada fungsi-fungsi simbolis yang turut mengikutinya. *Mode* sebagai media komunikasi merepresentasikan kepribadian, gaya hidup, dan identitas seseorang. Bahkan bagi sebagian orang, mereka sengaja mengenakan pakaian dengan gaya tertentu untuk mengkonstruksi citra diri. orang yang berfungsi. Kondisi ini menjadi salah satu pendukung semakin berkembangnya industri mode.

Di Indonesia titik awal perkembangan mode bermula sejak munculnya Non Kawilarang dan Peter Sie , pada tahun 1960, dunia mode Indonesia telah menunjukkan potensi dan bakat yang luar biasa. Dalam perkembangan awalnya Mode Indonesia cenderung meniru gaya barat baik dalam bahan yang digunakan maupun desain. Secara usia, Awalnya, di Indonesia masyarakat lebih nyaman dengan pakaian tradisional seperti kebaya, terutama untuk menghadiri acara khusus, namun semakin lama kearifan lokal tentang cara berpakaian tradisional asli Indonesia mulai digusur oleh masuknya mode gaya barat. Namun, eksistensi busana tradisional tidak hilang seluruhnya, kini secara harmonis gaya busana tradisional berkembang sama baiknya dengan desain gaya barat hingga saat ini.

### 2.2.3. Mode Berkelanjutan (*Sustainable Fashion*)

#### 2.2.3.1 Industri *Fast Fashion* yang Destruktif

Akhir-akhir ini dalam industri *fashion*, terminologi *Fast Fashion* banyak diperbincangkan oleh banyak pelaku industri *fashion*. *Fast Fashion* adalah sebuah terminologi kontemporer yang digunakan para pelaku industri mode untuk mengekspresikan model produksi desain mode mulai dari pakaian hingga *fashion apparel* dimana yang secara cepat berganti dan berubah sesuai dengan tren yang setiap tahun. Dengan bergantinya tren secara cepat, mereka ingin mendorong para konsumen untuk terus membeli produknya sesuai dengan tren yang berlaku.



**Gambar 7 Skema bagaimana *fast fashion* bekerja (sumber : Larasati,2018)**

Dalam fenomena ini, proses produksi dipercepat dan dibuat semurah mungkin untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Dalam taraf ekstrim para toko ritel akan mengganti tren setiap minggu. Tren pakaian yang terus berganti memicu masyarakat untuk lebih konsumtif dan terus membeli pakaian, meski di saat mereka tidak membutuhkannya sekalipun. Mayoritas pola konsumerisme para pecinta gaya pakaian pun hanya mementingkan tren dan harga pakaian yang semurah mungkin. Padahal bila harga suatu pakaian semakin murah, maka semakin banyak juga harga-harga yang tak terbayarkan. Dalam keberjalanan industri ini, banyak aspek-aspek yang tak tersentuh seperti misalnya kesejahteraan dan kesetaraan upah buruh, dampak lingkungan, dan dampak kesehatan. Akan tetapi ironisnya, aspek-aspek fundamental seperti tersebut diabaikan dan bukanlah faktor determinan penting masyarakat dalam membeli pakaian.

**2.2.3.2. Alternatif Mode Berkelanjutan**

*Slow Fashion* adalah gerakan merancang, membuat, dan membeli pakaian untuk kualitas dan umur panjang. *Slow Fashion* mendorong proses produksi yang lambat, upah yang adil, jejak karbon yang lebih rendah, dan (idealnya) *zero waste*. Dengan mengedepankan transparansi tentang proses produksi, konsep alternatif ini ingin mendidik konsumen tentang perjalanan panjang dalam pembuatan pakaian, sehingga konsumen akan mulai memahami apa yang diperlukan untuk memproduksi pakaian yang dibuat dengan penuh etika.



Gambar 8



asati, 2018)

Gambar 9 Prinsip-prinsip dalam menjalankan alternatif *slowfashion* (sumber : Larasati, 2018)

## 2.3 Produk *Mode* : Tas dan Sepatu

### 2.3.1 Tentang Tas

#### a. Sejarah Tas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tas didefinisikan sebagai kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya. Biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. (sumber: kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga. 2001,hal 1146). Jika dicermati secara historis, memang tidak ada catatan resmi kapan dan dimana tas mulai digunakan. Sejak jaman prasejarah, ada kemungkinan bahwa manusia sudah mulai mengenal dan sudah menggunakan tas, karena definisi tas adalah sesuatu kantong/tempat untuk membawa barang. Pada waktu itu material yang digunakan untuk membuat tas masih sederhana, kebanyakan menggunakan bahan-bahan dari alam, seperti kulit binatang, kayu, ranting, akar ataupun daun yang dikeringkan. Tas yang terbuat dari kulit digunakan untuk membawa bahan makanan/minuman, senjata tajam, sedangkan yang terbuat dari kayu digunakan untuk membawa barang-barang berat lainnya.

#### b. Anatomi Tas

Pada dasarnya, Tas tersusun dari beberapa bagian antara lain kompartemen atau kantong utama (bag body), kantong sekunder, flap, handle, dan aksesoris tas seperti gesper, sambungan part dan resleting. Selain bagian-bagian tas yang terlihat jelas, secara mendetail

jahitan yang terdapat pada tas juga harus kita cermati. Dalam satu buah tas mungkin terdapat berbagai jenis jahitan misalnya jahitan pelipit, jahitan tepi, dan jahitan dalam tas dengan teknik dan kekuatan yang disesuaikan kebutuhan.



**Gambar 10 Tas dan bagian-bagiannya (sumber : Larasati, 2018)**

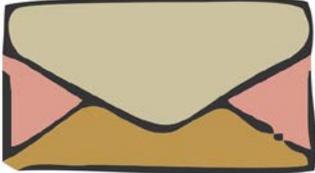
Dibawah ini adalah penjelasan dari setiap bagian penyusun tas :

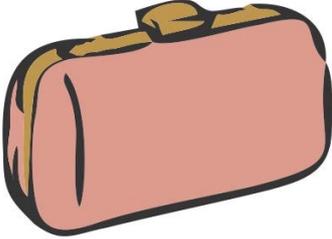
- 1. Top Handle** : Bagian pegangan tas yang berada di bagian atas tas
- 2. Top Zip** : Bagian penutup tas tempat melekatnya resleting atau penutup tas yang lain
- 3. Zipper** : Resleting tas
- 4. Hardware** : Aksesoris tas yang biasanya terbuat dari logam, plastik atau kayu
- 5. Bag Body** : Kantong utama sebuah tas
- 6. Seam** : Jahitan yang menggabungkan dua bagian kain
- 7. Trim** : Jahitan pinggiran tas agar memberi kesan rapi
- 8. Flap** : Kelopak penutup, biasanya terletak di depan kantong
- 9. Top Stitch** : Jahitan di sisi atas sebagai unsur dekoratif

- 10. Gusset** : Selembar bahan yang dijahit ke bagian dalam untuk memperkuat atau memperbesar bagian tertentu
- 11. Foot** : Bagian kaki tas atau penyangga kecil di bagian dasar tas

**c. Klasifikasi Tas**

**Tabel 2 Klasifikasi Tas**

No.	Jenis Tas	Gambar	Deskripsi
1.	<b>Backpack</b>	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	Backpack adalah jenis tas yang ditopang di punggung dengan dua <i>straps</i> pada punggung sebagai tali penopang.
2.	<b>Clutch / Envelope Clutch Bag</b>	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	Tas berukuran mini hingga sedang tanpa adanya <i>straps</i> sehingga dibawa dengan tangan.
3.	<b>Foldover Purse</b>	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	Tas yang dapat dilipat. Cocok dengan berbagai gaya yang berbeda. Dapat digunakan seperti totebag saat tidak dilipat, namun seperti messenger bag ketika dilipat.

4.	<b>Minaudiere</b>	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Menyerupai clutch namun lebih kecil.</p> <p>Pengunci berbentuk pengait pada bagian atas.</p> <p>Kebanyakan berbentuk membulat atau segiempat. Terbuat dari beraneka macam material dan hiasan</p>
5.	<b>Saddle Bag</b>	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Terinspirasi dari bentuk dudukan atau tas pada kuda pacuan. Berbentuk membulat pada bagian bawah tas dan terdapat front flap. Memiliki long crossbody straps.</p> <p>Biasanya terbuat dari kulit dan dilengkapi dengan aksesoris logam.</p>
6.	<b>Tote Bag</b>	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Sering disebut sebagai shopper's bag.</p> <p>Berstruktur dan berbentuk sederhana dengan siluet persegi atau persegi panjang.</p> <p>Bagian atas terbuka dengan short shoulder straps untuk</p>

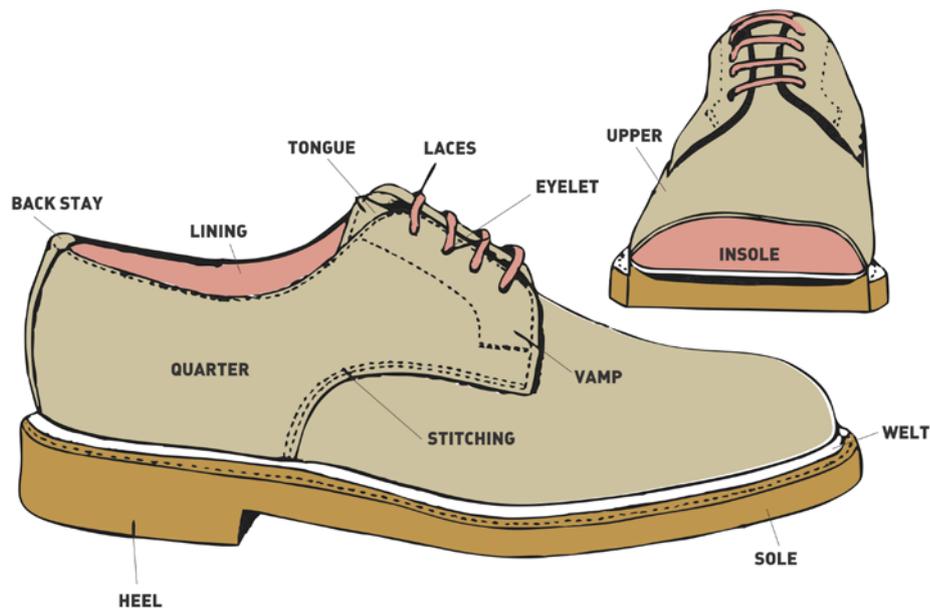
## 2.3.2 Tentang Sepatu

### a. Sejarah Sepatu

Sepatu merupakan Para ahli sejarah memperkirakan bahwa sepatu pertama kali dibuat pada zaman Es atau sekitar 5 juta tahun lalu. Sepatu itu dibuat dari kulit hewan. Sepatu primitif (kuno) dalam jumlah besar pernah ditemukan di pedalaman Missouri, Amerika Serikat (AS). Diperkirakan sepatu itu berasal dari 8000 Sebelum Masehi (SM). Sepatu lainnya juga pernah ditemukan di pegunungan Prancis dan kemungkinan berasal dari 3300 SM. Selain dari kulit binatang, ada juga sepatu yang terbuat dari rumput atau semak. Gunanya, untuk melindungi kaki dari teriknya sinar matahari atau dinginnya suhu. Selain di Missouri, ditemukan juga alas kaki yang berasal dari peradaban Mesir Kuno, Viking, dan China kuno. Alas kaki yang berasal dari Mesir Kuno, berhiaskan gambar yang sangat indah. Alas kaki tersebut merupakan milik raja Mesir. Alas kaki pada saat itu digunakan untuk menunjukkan status sosial penggunanya. Di zaman itu, hanya para bangsawan dan orang-orang kayalah yang mampu untuk memakai sepatu.

Masyarakat Yunani Kuno juga memiliki alas kaki yang sangat menunjang kegiatan mereka sehari-hari. Sepatu mereka memiliki banyak tali yang diikat di sekeliling betis. Tentara Romawi Kuno juga memiliki sepatu yang sangat khas. Sepatu ini disebut caligae. Saat para tentara Romawi kembali dari peperangan dan menang, caligae diberi paku yang berasal dari perunggu, perak, bahkan emas. Seiring bertambahnya waktu, manusia terus menyempurnakan bentuk sepatu. Tentunya, hal itu dimaksudkan untuk lebih memberikan kenyamanan bagi para pemakainya.

## b. Anatomi Sepatu



**Gambar 11 Sepatu dan bagian-bagiannya**

Dibawah ini adalah penjelasan dari setiap bagian penyusun sepatu :

1. **Sole** : Seluruh bagian bawah sepatu dari depan ke belakang.
2. **Upper** : Seluruh bagian atas / penutup sepatu.
3. **Heel (Tumit)** : bagian yang meninggi di belakang sepatu. Heel ini ada 2 bagian yakni "heal seat" yang merupakan bagian atas dari tumit, dan "top piece" yakni bagian dari yang tumit yang bersentuhan dengan tanah.
4. **Breast** : bagian yang menghadap kedepan bagian tumit, di bawah lengkung yang tunggal
5. **Feather** : bagian dari sepatu di mana dari ujung upper bertemu dengan Sole.
6. **Counter** : Bagian yang agak keras dari Heel yang terdapat diantara lapisan atas dan Heel. yang membantu menjaga bentuk sepatu. Counter ini membantu memperkuat belakang dari sepatu.
7. **Insole** : Sebuah lapisan bahan yang di antara Sole dan telapak kaki. Insole ini menambah kenyamanan pemakai, dan memisahkan kaki dengan Heal Seat.
8. **Outsole** : Bagian terbawah dari sepatu yang bersentuhan dengan tanah. Bahan

pemuat outsole ini beragam, bisa akaret, plastik, kulit keras bahkan kayu. Karakteristik outsole yang baik antara lain: Cengkraman (grip), daya tahan, dan tahan air

- 9. Linings** : Mayoritas Sepatu memiliki Lining pada sisi dalam sepatu dan dipasang disekitar Vamp & Quarter. Lining ini untuk meningkatkan kenyamanan pemakai dan membantu menambah umur Sepatu.
- 10. Puff** : Penguat bagian atas atas kaki, berfungsi untuk memberikan bentuk dan tahanan.
- 11. Quarter** : Bagian tumit sepatu sebelah dalam yang menutupi tumit kaki bagian belakang. Untuk sepatu wanita, biasanya heel dan quarter dicetak dalam satu bagian.
- 12. Seat** : Dudukan heel pada sepatu. Bentuknya harus cocok dengan heel yang dipasang dan dapat menyangga dengan baik dan nyaman
- 13. Shank** : Plat besi yang terpasang antara Sole dan insole ke arah depan. Biasanya terdapat pada sepatu safety / TNI.
- 14. Throat** : Bagian depan Vamp sebelum ujung sepatu (Toe Cap). Beberapa sepatu memiliki Vamp dan Quarter yang bersatu sehingga tidak ada bagian Throat secara terpisah.
- 15. Toe cap** : Ujung sepatu bagian atas. Ada banyak ragam dari Toe caps yang berfungsi sebagai bagian dekorasi dan pelindung jari ini
- 16. Top Piece** : Bagian paling bawah dari Heel / tumit yang bersentuhan dengan tanah. Biasanya terbuat dari bahan yang kuat untuk bergesekan dengan segala jenis permukaan tanah.
- 17. Vamp** : Penutup bagian atas sepatu dari depan sampai ke Quarter.
- 18. Waist** : Alas bagian depan (dalam) sepatu
- 19. Welt** : Material penghubung Upper dengan Sole .
- 20. Tongue** : Lidah sepatu. Biasanya pada sepatu pria yang bertali sepatu, sebagai pemisah antara tali dengan kaki bagian atas.

### c. Klasifikasi Sepatu

Sepatu memiliki berbagai macam bentuk dan kegunaannya sesuai dengan dimana sepatu itu digunakan. Dibawah ini adalah klasifikasi sepatu berdasarkan bentuknya :

**Tabel 3 Klasifikasi Sepatu**

No.	Jenis Sepatu	Deskripsi
1.	<p style="text-align: center;">LOAFERS</p>  <p style="text-align: center;">(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Sepatu berhak datar tanpa tali. bagian depan tertutup. Terbuat dari bahan kulit dengan aksesoris gesper, rumbai, atau coin holder.</p>
2.	<p style="text-align: center;">SLINGBACKS</p>  <p style="text-align: center;">(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>sepatu yang quarter bagian bawahnya tidak ada, hanya punya strap kecil yang menyangkut di belakang pergelangan kaki.</p>
3.	<p style="text-align: center;">SANDALS</p>  <p style="text-align: center;">(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Alas kaki yang terbuka pada bagian jari kaki atau tumit pemakainya. Bagian alas (sol) dihubungkan dengan tali atau sabuk</p>
4.	<p style="text-align: center;">ESPADRILLES</p> 	<p>Sepatu santai yang terbuat dari kanvas atau katun dengan sol lentur yang flat.</p>

	(sumber : Larasati, 2018)	
--	---------------------------	--

## 2.4 Fashion Style

### 1. *Trendy*

Gaya *trendy* adalah gaya dimana penggunanya selalu mengenakan atribut mode yang up-to-date pada tren terbaru, mereka bahkan rela selalu memperbarui isi lemari sesuai perubahan musim. Wanita dengan gaya *trendy* akan selalu ingin mengenakan pakaian-pakaian seperti di pagelaran busana.

### 2. *Casual*

Gaya berpakaian *casual* selalu identik dengan kata lusuh. Wanita bergaya *casual* biasanya menghindari pakaina-pakaian dengan gaya eksotis yang mencolok. Nereka lebih memilih pakain yang sederhana seperti kaos dan celana *jeans*. Gaya mereka akan terkesan sangat modern dan rapi.

### 3. *Exotic*

Gaya Eksotis adalah gaya berpakaian dimana atribut mode yang digunakan jarang digunakan oleh orang lain dan berbeda dari yang lain. Gaya ini gabungan dari kesan yang tegas, misterius, dan *eye-catching*. Menggunakan warna-warna yang berani dan bordir yang rumit.

### 4. *Vibrant*

Gaya berpakaian yang energik dan intens ini biasanya mengenakan pakaian dengan motif yang liar dengan bordir berlebihan serta desain asimetris dengan beraneka warna. Jenis pakaian yang dikenakan berwarna super terang atau warna pastel yang menarik perhatian mata semua orang, tidak peduli di mana itu dikenakan.

### 5. *Preppy*

Gaya berpakaian *Preppy* terinspirasi dari gaya berpakaian di sekolah. Biasanya memadu padankan kemeja berkerah dengan rok a-line dan stocking. *Style* ini muncul sebagai gaya yang cenderung terkesan culun dan sama sekali tidak mewah.

## 6. *Elegant*

Gaya berpakaian *Elegant* erat dengan kesan yang berkelas dan glamor. Wanita dengan gaya ini biasanya memiliki barang-barang yang mewah dan berkelas dari mulai ujung kepala hingga ujung kaki. Menyukai barang yang berkilauan seperti berlian dan perhiasan. Merupakan kombinasi yang sempurna antara kesan jetset dan seksi.

## 7. *Bohemian*

Gaya berpakaian *bohemian* adalah gaya yang dapat digambarkan sebagai gaya yang berfokus pada motif-motif yang liar dan rumit dengan tekstur eksotis. Mereka mendapatkan sebagian besar inspirasi busana mereka dari para kaum gypsy dan *hippies*, menciptakan sentuhan akhir yang menonjol dengan banyaknya *tie dye*, motif geometrik, rantai, pinggiran rumbai-rumbai, dan lainnya yang *eye-catching*.

## 8. *Girly*

Sebuah gaya busana yang sangat feminin. Gaya ini paling mudah digambarkan sebagai gaya *vintage* populer. Sebagian besar pakaian-nya terdiri dari banyak renda- renda yang indah serta *ruffles*, bentuk hati, motif bunga, dan warna-warna pucat, terutama merah muda dan putih. Wanita dengan gaya ini cenderung romantis dan ingin diperlakukan seperti seorang wanita setiap saat.

## 9. *Punk*

*Punk* adalah gaya busana yang menantang tentang sikap. Gaya busana *Punk* suka memakai banyak atribut mode bersampul kulit seperti jaket dan celana. Mereka kerap kali mengenakan aksesoris seperti kancing, paku, dan rantai. Mereka cenderung menyukai *spandex* dan motif-motif binatang liar serta kaos dengan gambar *Band*, sepatu bot, dan *skinny jeans*.

#### **10. Artsy**

Wanita dengan gaya berbusana yang *Artsy* cenderung menghindari dari tren mode yang berkembang di dunia. Mereka lebih senang mengenakan pakaian dengan gaya yang mereka ciptakan sendiri. Setiap gaya *Artsy* akan berbeda satu dengan yang lainnya, sesuai dengan persepsi mereka terhadap seni. Hal ini membuat gaya *Artsy* begitu unik, tidak biasa dan menarik perhatian.

#### **11. Gothic**

Hal yang paling mendasar untuk sebuah gaya *Gothic* adalah warna hitam. Semua yang berbau *Gothic* kebanyakan berwarna hitam, mulai dari rambut, lipstik hitam, pakaian hitam hingga sepatu boots hitam. Wanita yang bergaya *gothic* biasanya gemar mengenakan pakaian hitam yang ketat, gaun hitam, dan banyak rantai dan aksesoris lainnya. Gaya ini dibuat untuk menunjukkan kesan yang tidak wajar dan misterius.

#### **12. 70s**

Gaya busana 70-an juga dapat dengan mudah disebut sebagai tampilan '*hippie*', dimana perempuan membiarkan rambut mereka panjang dan lurus dan menambahkan bunga kecil yang manis memberikan kesan alami. Lemari pakaian mereka pasti akan penuh dengan celana jeans klasik super-berkobar dan dan baju-baju bercorak *tie-dye*, pakaian bermotif bunga-bunga dan aksesoris yang bermacam-macam.

#### **13. Sporty**

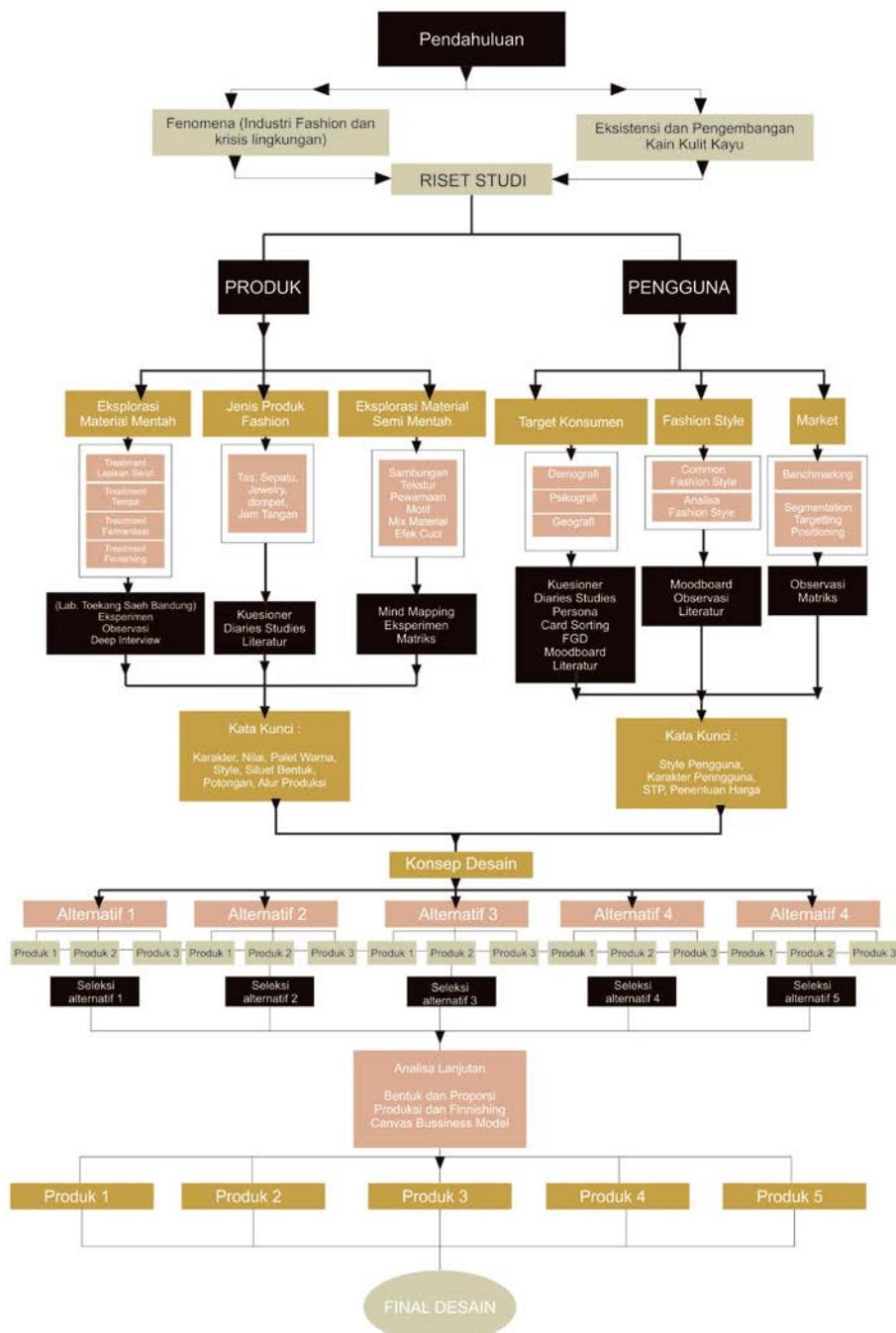
Cukup mudah untuk menggambarkan gaya busana sporty, yaitu wanita-wanita yang senang mengenakan pakaian dengan label olahraga populer seperti Adidas atau Nike dan akan selalu memiliki sepatu lari (atau sepatu gaya yang serupa). Mereka lebih memilih tampilan sederhana berkaitan dengan 'olahraga', dengan warna-warna polos seperti putih, hitam, dan abu-abu. Mereka tidak akan berusaha untuk tampil modis atau mencolok dan akan lebih memilih celana olahraga, celana pelari ketat, dan kaos polos.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB III

### METODOLOGI DAN RISET DESAIN

#### 3.1. Skema Riset Desain



Gambar 12 Skema Metodologi Desain (sumber : Larasati,2017)

Identifikasi fenomena dan permasalahan menjadi awal mula dari riset desain ini. Fenomena pesatnya industri mode ternyata tidak seimbang dan menyebabkan krisis ekologis yang sangat merugikan tak hanya untuk alam namun juga untuk manusia. Selain itu, eksistensi tradisi pembuatan kain kulit kayu di nusantara semakin lama semakin sedikit dan terancam hilang. Dari fenomena inilah muncul sebuah ide baru dalam untuk mengembangkan produk mode yang berkelanjutan serta menjaga kelestarian tradisi pembuatan material kain kulit kayu di Indonesia.

Dalam studi riset yang dilakukan, penulis berfokus pada pengolahan kain kulit kayu dengan eksplorasi yang bersumber dari kearifan lokal mengenai teknik-teknik pembuatan kerajinan tekstil di nusantara. Fokus awal riset dibagi menjadi dua kelompok yaitu riset pada pengembangan produk dan riset pengguna. Riset pengembangan produk membahas mengenai eksplorasi material mentah, jenis produk, serta eksplorasi material semi mentah. Dengan menggunakan metode yang tertera pada gambar maka dari proses tersebut menghasilkan kata kunci sebagai landasan dalam mengembangkan produk. Sedangkan, pada riset pengguna membahas tentang target konsumen, mode *style*, serta selera pasar. Dari riset pengguna dengan metode yang tertera pada gambar dihasilkan kata kunci yang digunakan sebagai landasan penentuan target pasar.

Setelah mengetahui kata kunci dari setiap proses sebelumnya maka akan didapat konsep desain yang kemudian akan dilanjutkan dalam pengembangan alternatif produk. Hasil riset tersebut kemudian menghasilkan sebuah konsep desain berupa beberapa alternatif desain yang kemudian akan dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan desain final produk.

### **3.2. Metode Pengumpulan Data**

Untuk menunjang riset ini, perlu dilakukan pengumpulan data agar mendapatkan data-data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Secara umum, pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yakni menggunakan data primer yakni data-data *valid* yang didapatkan secara langsung dari lapangan yang kemudian didukung dengan data-data sekunder yang berasal dari literatur. Dari kedua cara ini kita dapat menemukan dan menyimpulkan permasalahan yang ada. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini disesuaikan dengan target penelitian sehingga data yang didapatkan lebih optimal. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### a. Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengumpulkan artikel-artikel yang berisi tentang data-data yang menunjang riset desain yang dilakukan. Literatur-literatur yang dibutuhkan yaitu mengenai sejarah dan karakteristik kain kulit kayu pohon *Saèh*, jenis-jenis produk mode tas dan sepatu, tren mode, tren warna, tren material, proses pengolahan material kain kulit kayu, unsur kebudayaan dan kearifan lokal nusantara, target konsumen dan sustainable mode. Kebanyakan, data yang diperoleh berasal dari buku, jurnal, dan artikel sedangkan untuk tren berasal dari majalah dan internet.

### b. Observasi

Sebuah metode pengumpulan data dengan observasi variabel-variabel yang dibutuhkan dalam riset desain. Observasi dilakukan dengan cara mengamati, memotret, dan menyimpulkan hasilnya. Metode observasi dilakukan untuk mengumpulkan data:

**Tabel 4 Metode Observasi**

<b>Metode Pengumpulan Data : Observasi</b>	
<b>Subjek</b>	Ahmad Mufid Sururi (Pengerajin Daluang selama 11 tahun)
<b>Lokasi</b>	Lab. Toekang <i>Saèh</i> , Kampung Tanggulan, Dago Pojok, Kota Bandung, Jawa Barat
<b>Waktu / Durasi</b>	16 Maret -21 Maret 2017 / 6 hari
<b>Tujuan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Karakter Material Kain kulit Kayu</b> Untuk mengetahui jenis-jenis karakter material kain kulit kayu yang telah ada, observasi dilakukan dengan mendatangi dan mengamati secara intens salah satu pengerajin kain kulit kayu di Lab. Toekang <i>Saèh</i> di Kota Bandung, Jawa Barat dengan pengerajin bernama Ahmad Mufid Sururi selama 6 hari. Pengerajin yang dikunjungi memiliki telah mendalami dunia pengolahan kain kulit kayu selama 11 tahun dan telah melakukan pengolahan kain kulit kayu dengan berbagai teknik serta menghasilkan beraneka ragam karakter kain kulit kayu.</li><li>• <b>Pembuatan Material Kain Kulit Kayu</b> Untuk mengetahui secara komprehensif pembuatan material kain kulit kayu, sehingga dalam mengeksplorasi material menyesuaikan dengan standar pengolahan dasar serta kemampuan pengerajin.</li></ul>



**Gambar 13 Dokumentasi observasi di Lab. Toekang Saèh Bandung (sumber : Larasati,2017)**

**c. Deep Interview (wawancara pakar/ahli)**

Yaitu metode pengumpulan data dan informasi dari pakar yang sesuai dengan bidang riset. Wawancara yang dilakukan berupa daftar pertanyaan yang dibutuhkan dalam riset desain. Wawancara yang akan dilakukan yaitu kepada pengerajin dan pakar dalam bidang mode.

**Tabel 5 Metode Deep Interview**

<b>Metode Pengumpulan Data : Deep Interview</b>	
<b>Subjek</b>	Ahmad Mufid Sururi (Pengerajin Daluang selama 11 tahun)
<b>Lokasi</b>	Lab.Toekang Saèh, Kampung Tanggulan, Dago Pojok, Kota Bandung, Jawa Barat
<b>Waktu / Durasi</b>	16 Maret -21 Maret 2017 / 6 hari
<b>Tujuan</b>	Pertanyaan yang diajukan diantaranya untuk mengetahui : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimanakah proses pengolahan yang biasa dilakukan</li> <li>• jenis-jenis produk yang dihasilkan</li> <li>• Macam-macam karakter material</li> <li>• Produk kain kulit kayu dengan pembuatan tersulit dan termudah</li> <li>• Treatmen khusus dalam mengolah</li> <li>• Harga produk maupun bahan</li> <li>• Kualitas dan keawetan produk yang dihasilkan.</li> <li>• Perawatan Material</li> <li>• Pengalaman mengolah material</li> <li>• Sejarah Material</li> </ul>



**Gambar 14 Ahmad Mufid Sururi, seorang pengerajin Saèh di Bandung (sumber : Larasati,2017)**

#### **d. Kuesioner**

Yaitu metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner yang telah dibuat. Kuisoner adalah salah satu metode yang paling sering digunakan para *data researcher* untuk mengetahui pendapat user dan masyarakat secara umum. Kuisioner berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti. Kuesioner tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi minat masyarakat terhadap produk mode yang berkembang saat ini, mengetahui preferensi gaya berbusana, kebiasaan berbelanja serta produk mode yang paling digemari.

**Tabel 6 Metode Kuesioner**

<b>Metode Pengumpulan Data : Kuesioner</b>	
<b>Subjek</b>	10 anggota komunitas fashion Usia : 17-25 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan
<b>Lokasi</b>	Kampus Desain Produk ITS dan Online
<b>Waktu / Durasi</b>	30 menit
<b>Tujuan</b>	Pertanyaan yang diajukan diantaranya untuk mengetahui : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minat masyarakat terhadap produk mode yang berkembang saat ini</li> <li>• Mengetahui preferensi gaya berbusana</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebiasaan berbelanja</li> <li>• Produk mode yang paling digemari.</li> </ul>
--	---



**Gambar 15 Suasana pengisian Kuesioner (sumber : Larasati,2017)**

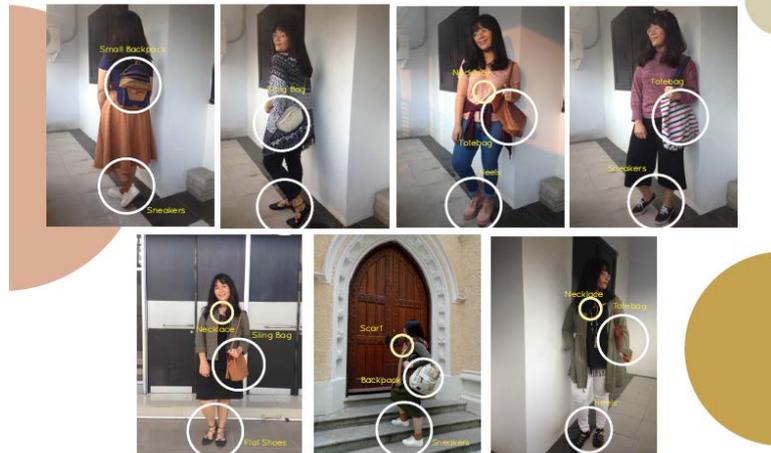
#### **e. Diary Studies**

Yaitu metode pengumpulan data dengan meminta beberapa target konsumen untuk memotret serta mendokumentasikan gaya berpakaian mereka selama minimal 7 hari. Diary Studies dilakukan pada 5 orang responden yang memiliki gaya berbusana signifikan yang tergabung dalam sebuah komunitas fashion dari Surabaya.

**Tabel 7 Metode Diary Studies**

<b>Metode Pengumpulan Data : Diary Studies</b>	
<b>Subjek</b>	5 anggota komunitas mode dengan gaya berbusana yang unik dan signifikan Usia : 17-25 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan
<b>Lokasi</b>	Kampus Desain Produk ITS dan Online
<b>Waktu / Durasi</b>	7 hari
<b>Tujuan</b>	Diary Studies ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk mode yang paling sering digunakan dalam berbusana sehari-hari</li> <li>• Komponen berbusana yang paling sering berganti</li> </ul>

- Jenis produk mode yang paling sering digunakan dalam berbusana sehari-hari



**Gambar 16** Cuplikan foto pada metode *Diary Studies* (sumber : Larasati,2017)

#### **f. Persona**

Yaitu metode pendekatan untuk mendefinisikan target konsumen dengan memvisualisasikan konsumen dengan tokoh perwakilan dari target konsumen. Pemilihan karakter berdasarkan kesamaan preferensi untuk penggunaan produk mode serta survey langsung.

#### **g. Card Sorting**

Metode pengumpulan data dengan menyortir beberapa kartu yang berisi berbagai macam gaya dan bentuk produk mode yang kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan karakter dan kriteria. *Card Sorting* dilakukan untuk memperoleh data mengenai gaya dalam produk mode, mendapatkan kata kunci dalam setiap gaya dan karakter produk mode yang disukai konsumen (seperti tekstur, warna, garis, siluet, motif, dan sebagainya) serta mengidentifikasi komponen produk mode dalam satu gaya mode tertentu.

**Tabel 8 Metode Card Sorting**

<b>Metode Pengumpulan Data : <i>Card Sorting</i></b>	
<b>Subjek</b>	10 anggota komunitas mode Usia : 17-25 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan
<b>Lokasi</b>	Kampus Desain Produk ITS
<b>Waktu / Durasi</b>	40 menit
<b>Tujuan</b>	<p><i>Card Sorting</i> dilakukan untuk memperoleh data mengenai :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gaya dadan karakter produk mode yang disukai pengguna</li> <li>• Mendapatkan kata kunci dalam setiap gaya dan karakter produk mode yang disukai pengguna (seperti tekstur, warna, garis, siluet, motif, dan sebagainya)</li> <li>• Mengidentifikasi komponen produk mode dalam satu gaya mode tertentu.</li> </ul>



**Gambar 17 Suasana *Card Sorting* (sumber : Larasati,2017)**

**h. Focus Group Discussion**

Metode pengumpulan data dengan mengadakan diskusi dalam sebuah grup berisikan peserta yang tergabung dalam sebuah komunitas mode dengan gaya berbusana yang bervariasi. Para peserta diskusi diberikan topik mengenai gaya berbusana dan tren mode.

Dalam diskusi mereka diminta untuk mendiskusikan tentang produk mode dengan berbagai gaya untuk mengetahui mode *style* yang paling digemari di kalangan penyuka mode. Focus Group Discussion ini juga berjalan paralel dengan metode *Card Sorting* dimana para peserta juga diminta untuk saling berdiskusi satu sama lain dalam mengidentifikasi dan mengelompokkan produk mode sesuai dengan karakter dan gaya modenya.

**Gambar 18 Metode Focus Group Discussion**

Metode Pengumpulan Data : Focus Group Discussion	
<b>Subjek</b>	10 anggota komunitas mode Usia : 17-25 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan
<b>Lokasi</b>	Kampus Desain Produk ITS
<b>Waktu / Durasi</b>	20 menit
<b>Tujuan</b>	<p>Focus Group Discussion dilakukan untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk mode dengan berbagai gaya yang paling digemari di kalangan penyuka mode</li> <li>• Mengidentifikasi dan mengelompokkan produk mode sesuai dengan karakter dan gaya mode responden</li> </ul>



**Gambar 19 Suasana Card Sorting (sumber : dokumentasi penulis)**

### **i. Moodboard**

Metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menyusun beberapa gambar produk mode dengan berbagai macam gaya dan bentuk yang kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan karakter, kriteria dan mood. Moodboard dilakukan untuk memperoleh data mengenai gaya dalam produk mode, mendapatkan kata kunci dalam setiap gaya dan karakter produk mode seperti tekstur, warna, garis, siluet, motif, dan sebagainya.



**Gambar 20 Moodboard (sumber : dokumentasi penulis)**

### **j. Eksperimen**

Eksperimen adalah metode untuk Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang diteliti. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Mengeksplorasi material kain kulit kayu dengan beraneka ragam perlakuan terhadap material agar menemukan karakter material dan menciptakan inovasi sambungan, pewarnaan, pembuatan motif, dan tekstur.

## BAB IV

### STUDI DAN ANALISIS

#### 4.1. Studi dan Analisis Pengolahan Material Kain Serat Kayu *Saèh*

##### 4.1.1. Proses Pengolahan Serat Kayu *Saèh* di Lab. Toekang *Saèh* Bandung

Tradisi pembuatan material tekstil berbahan dasar kulit kayu telah ada sejak zaman dahulu kala. Berbagai macam kain kulit kayu dapat ditemukan di beberapa tempat di Indonesia dengan berbagai macam karakter yang berbeda-beda. Secara umum proses pembuatan kain kulit kayu adalah dengan cara ditempa atau dipukul-pukul dengan alat tempa yang terbuat dari logam. Salah satunya adalah kain kulit kayu yang berasal dari kulit pohon *Saèh* / *Papaer Mulberry (Broussonetia Pappryfera Vent)*. Sama seperti kain kulit dari daerah lain, agar dapat digunakan sebagai material pembuatan tekstil, Daluang harus melewati beberapa proses. Proses pengolahan kulit kayu *Saèh* menjadi Daluang dapat diruntutkan sebagai berikut :

**Tabel 9** Proses Pembuatan Serat Kayu *Saèh*

##### 1. Menyiapkan Bahan dan Alat

No.	Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
1.	<b>Batang <i>Saèh</i></b>		
	 (sumber : Larasati, 2018)	Batang pohon <i>Saèh</i> (Kayu <i>Saèh</i> yang dapat digunakan sebagai material daluang adalah <i>Saèh</i> dengan usia minimal 6 bulan)	Usia batang <i>Saèh</i> berpengaruh pada : tingkat kekerasan kulit kayu saat ditempa tekstur dan kerapatan serat pada hasil akhir

Pengupasan Kulit Kayu Terluar		
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Beberapa alat yang dibutuhkan dalam proses pengupasan kulit kayu terluar</p>	<p>Semuanya adalah alat tradisional yang sejak dahulu telah digunakan dalam proses pembuatan daluang.</p>
<p>2.</p>  <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Peso Raut</b>, sebuah pisau yang digunakan untuk mengupas dan menguliti kulit terluar batang <i>Saèh</i></p>	<p>Bentuk pisau untuk mengupas ini berbeda dengan pisau lainnya. Ada bagian yang tidak tajam karena berfungsi sebagai tumpuan tangan ketika digunakan</p>
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Alat Pemisah Kulit Kayu</b>, digunakan untuk mengupas dan memisahkan serat kayu yang menempel pada batang. Terbuat dari tulang, bambu, atau kayu.</p>	<p>Ujung dibuat <b>meruncing namun tidak tajam</b>. Dibuat tidak tajam agar kulit kayu tidak mudah sobek dan terbelah.</p>

	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Batu Asah</b>,digunakan untuk mengasah peso raut agar selalu tajam</p>	<p>Saat pengupasan kulit, getah pohon menempel pada mata pisau sehingga lengket dan pengupasan terhambat</p>
	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Bingkai Kayu</b>, digunakan agar sampah kulit tidak berceceran dimanamana</p>	<p>Kebutuhan bingkai kayu kondisional</p>
<b>Perendaman Kulit Kayu</b>			
3.	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Baskom</b> sebagai tempat untuk merendam kulit kayu yang telah dikupas selama semalam</p>	<p>permukaan kulit kayu harus dapat terendam seluruhnya oleh air</p>
<b>Penempaan</b>			
4.	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>proses penempaan memerlukan alat-alat seperti pemukul, alas pukul, baskom air bersih, lap bersih dan penggaris</p>	<p>Semua alat disiapkan sebelum proses tempa agar memudahkan dalam mengambil alat yang dibutuhkan</p>

 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Alas Tempa,</b> digunakan sebagai alas dan tumpuan untuk menempa kulit kayu, terbuat dari kayu yang sangat keras agar tidak mudah aus karena akan terkena tempaan berkali-kali</p>	<p>Alas pukul dilapisi kain agar zat-zat dan kotoran pada batang pohon tidak bercampur ke kulit kayu yang ditempa.</p>
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Alat Penempa (Pamepeuh),</b> digunakan untuk menempa kulit kayu agar menjadi lembaran yang siap digunakan sebagai material tekstil. Kepala alat tempa terbuat dari perunggu dengan pegangan bambu</p>	<p>Bentuk dan ukuran alur pada pemukul bervariasi mulai dari yang besar hingga yang paling kecil. Penggunaan pemukul dimulai dari yang beralur paling besar ke alur terkecil.</p>
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Baskom air bersih dan Lap,</b> berguna untuk membersihkan alas dan alat tempa dari kotoran yang menempel</p>	<p>Air diperlukan agar alat tempa tidak terlalu lengket sehingga proses menempa lebih mudah</p>

Pembilasan			
5.	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Baskom Air,</b> berguna sebagai wadah untuk membilas kulit kayu yang selesai ditempa</p>	<p>Dibutuhkan proses pembilasan agar warna kain kulit kayu bersih dan tidak ada benda lain yang menempel</p>
Pemeraman/Fermentasi			
6.	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p><b>Daun Pisang,</b> digunakan sebagai pembungkus kulit kayu dalam proses fermentasi</p>	<p>Sebelum digunakan daun pisang dibersihkan terlebih dahulu dan dipotong sesuai kebutuhan</p>
Pengeringan			
7.	 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>mengangin-anginkan dan menjemur serat kayu <i>Saèh</i>. Biasanya menggunakan batang pisang atau media datar.</p>	<p>Permukaan tempat pengeringan harus bersih dan halus agar tekstur kain kulit kayu terjaga.</p>

2. Mengupas kulit terluar batang *Saèh*

Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Menghilangkan bagian yang berkayu dengan menggunakan pisau raut</p>	<p>Proses awal pengupasan sangat mempengaruhi hasil akhir. Sebisanya mungkin serat yang tersisa sebersih mungkin dari sisa</p>

3. Melepaskan kulit terluar dari batang

Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
 <p>Ga(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Melepaskan kulit terluar dari batang</p>	<p>Menggunakan pengupas dari tulang agar lebih mudah</p>

#### 4. Merendam kulit kayu

Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Merendam kulit yang telah dikupas bersih ke dalam air bersih</p>	<p>Proses ini dilakukan selama minimal 1 malam untuk membersihkan kotoran dan melunakkan serat kayu</p>

#### 5. Proses menempa kulit kayu

Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Menyiapkan alat bahan dan mengukur lebar kulit kayu</p>	<p>Pengukuran dilakukan untuk mengetahui lebar awal sebelum ditempa</p>
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Penempaan awal</p>	<p>Kulit kayu ditempa dengan pamepeuh (alat tempa) yang beralur paling besar. dilanjutkan dengan alur yang semakin kecil</p>

	<p>Terjadi pelebaran kulit kayu dari lebar semula</p>	<p>Setelah melebar menjadi minimal 2x lebar semula maka</p>
<p>(sumber : Larasati, 2018)</p>		

### 6. Proses pembilasan

Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
	<p>Merendam kulit yang telah dikupas ke dalam air bersih untuk membersihkan kotoran sesuai ditempa, lalu diperas hingga kadar air berkurang</p>	<p>Proses ini dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir yang bersih. Pembilasan dapat dilakukan lebih dari satu kali agar lebih optimal.</p>
<p>(sumber : Larasati, 2018)</p>		

### 7. Proses Pemeraman / Fermentasi

Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
	<p>Membungkus kain kulit kayu yang sudah dibilas dengan daun pisang selama 5-6 hari</p>	<p>Proses ini dilakukan untuk mengeluarkan getah yang akan menjadi perekat serat. Dengan adanya proses ini</p>
<p>(sumber : Larasati, 2018)</p>		

 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>		<p>kerekatan antar serat akan semakin kuat</p>
--	--	--

## 8. Proses Pengeringan

Gambar	Deskripsi	Keterangan Tambahan
 <p>(sumber : Larasati, 2018)</p>	<p>Proses pengeringan dilakukan setelah proses fermentasi. Dapat dikeringkan pada media datar atau sekedar digantung</p>	<p>Cara mengeringkan tergantung kebutuhan. Jika ingin tekstur kain yang rata maka dikeringkan di media datar yang rata</p>

### Kesimpulan :

Dari pengamatan pada proses pembuatan kain kulit kayu Saèh, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mendapatkan satu lembar kain kulit kayu membutuhkan waktu yang relatif lama Hal ini disebabkan karena proses pengolahan dari awal hingga akhir dilakukan dengan menggunakan alat-alat tradisional yang dioperasikan secara manual oleh tangan tanpa bantuan mesin. Proses demi proses dilakukan dengan penuh ketelitian, kehati-hatian, serta dedikasi yang tinggi sehingga dapat menghasilkan kain kulit kayu dengan kualitas terbaik.

#### 4.1.2. Karakter Material Kain Kulit Kayu

Dari hasil observasi selama 6 hari di Lab. Toekang *Saèh* dan melihat secara langsung dan intens proses pembuatan material kain kulit kayu maka diperoleh informasi mengenai karakter kain kulit kayu sebagai berikut :

**Tabel 10 Karakter Material Serat Kayu *Saèh***

No.	Variabel	Karakter
1.	Lebar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lebar kain bergantung pada usia pohon</li><li>• Lebar kain dapat melebar seukuran minimal 2x lebar kulit kayu semula tanpa sambungan</li><li>• Lebar kain tergantung pada proses penempaan</li><li>• Lebar Kain tergantung pada banyak lapisan. Semakin banyak lapisan, semakin memendek</li></ul>
2.	Serat	<ul style="list-style-type: none"><li>• Serat kain relatif tidak padat dan tidak rapat</li><li>• Kekerasan serat tergantung pada usia pohon</li><li>• Kerapatan serat tergantung pada proses penempaan</li><li>• Jumlah lapisan mempengaruhi kekuatan serat</li><li>• Jumlah lapisan mempengaruhi kerapatan serat</li><li>• Serat lebih kuat jika ditarik berlawanan arah, dan akan mudah sobek jika ditarik searah serat</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tekstur serat relatif halus</li> <li>• Jika tanpa proses fermentasi tekstur kain lebih melangsai</li> <li>• Serat akan semakin kuat dan merekat setelah proses fermentasi, namun menjadi lebih kaku</li> <li>• Serat kayu <i>Saèh</i> 1 lapis mampu menahan beban seberat 1 kg dan tidak sobek</li> <li>• Serat 2 lapis mampu menahan beban seberat 3 kg</li> </ul>
3.	<b>Warna</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna serat akan lebih gelap setelah proses fermentasi</li> <li>• Dapat menyerap pewarna alam</li> <li>• Kain yang tidak difermentasi menyerap warna alam dengan lebih mudah</li> </ul>
4.	<b>Proses Pengolahan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kain kulit kayu dapat disambung hanya dengan dibasahi kemudian ditempa</li> <li>• Dapat dipotong dengan mudah menggunakan gunting atau alat potong lainnya</li> <li>• Dapat dipilin menjadi benang</li> </ul>

### **Kesimpulan :**

Dari tabel diatas mengenai kain kulit kayu, dapat disimpulkan bahwa kain kulit kayu memiliki berbagai macam karakter yang dipengaruhi oleh usia pohon, proses awal pembuatan kain, hingga proses pengolahan lanjutan. Karakter kain kulit kayu dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan.

Dalam perancangan kali ini, karakter yang ingin diekspos adalah karakter tekstur permukaan kulit kayu yang unik, keberagaman serat mulai dari motif hingga permainan arah serat, fleksibilitas pengolahan kain kulit kayu (potong, pilin, jahit, tenun, dan sebagainya, warna alam pada kain kulit kayu, serta kain kulit kayu dengan serat yang kuat karena akan digunakan sebagai material pembuatan tas dan sepatu.

## 4.2. Studi dan Analisis Proses Eksplorasi dan Pengolahan Material Kain Kulit Kayu

### 4.2.1. Eksplorasi Material Mentah

Dibawah ini adalah hasil eksplorasi material mentah kain kulit kayu.

Eksplorasi meliputi *treatment* pada lapisan serat, proses fermentasi, proses tempa, dan *finishing* permukaan.

#### 4.2.1.1 *Treatment* Lapisan Serat dan Fermentasi

Tabel 11 *Treatment* Lapisan Serat Kayu Saèh

Lapisan Serat	Proses Fermentasi	
	Fermentasi	Non Fermentasi
1 lapis		
Deskripsi	Serat kayu Saèh 1 lapis yang difermentasi dan diangin-anginkan	Serat kayu Saèh 1 lapis yang tidak difermentasi dan diangin-anginkan
2 lapis		
Deskripsi	Serat kayu Saèh 2 lapis yang difermentasi dan diangin-anginkan	Serat kayu Saèh 2 lapis yang tidak di fermentasi dan diangin-anginkan
4 lapis		

<b>Deskripsi</b>	Serat kayu <i>Saèh</i> 4 lapis yang difermentasi dan diangin-anginkan	Serat kayu <i>Saèh</i> 4 lapis yang tidak di fermentasi dan diangin-anginkan
<b>8 lapis</b>		
<b>Deskripsi</b>	Serat kayu <i>Saèh</i> 8 lapis yang difermentasi dan diangin-anginkan	Serat kayu <i>Saèh</i> 8 lapis yang tidak di fermentasi dan diangin-anginkan

### **Pembahasan :**

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa Serat Kayu Saèh dapat diproses dengan dua cara yang berbeda, yaitu dengan melalui proses fermentasi dan non fermentasi. Kedua cara tersebut tentu menghasilkan karakter kain kulit kayu yang berbeda. Perbedaan yang paling signifikan adalah pada warna, kekuatan, dan jalinan antar serat.

Kain kulit kayu yang melalui proses fermentasi memiliki warna yang cenderung lebih gelap dibandingkan yang non fermentasi. Dalam proses fermentasi tersebut, maka akan dihasilkan zat perekat yang membuat jalinan antar serat lebih rapat yang kemudian akan mempengaruhi kekuatan serat. Pada kain kulit kayu yang tidak mengalami proses fermentasi, maka zat perekat tersebut tidak ada, sehingga jalinan serat akan lebih renggang dan serat yang tidak begitu kuat.

Selain proses fermentasi, banyaknya lapisan serat juga mempengaruhi kerapatan dan kekuatan serat. Semakin banyak lapisan, maka jalinan antar serat akan jauh lebih rapat dan serat akan lebih kuat, begitu pula sebaliknya. Namun, uniknya, banyak jumlah lapisan tidak berbanding lurus dengan ketebalan kain. Ketebalan kulit kayu dapat diatur sesuai dengan keinginan, misalnya kita menginginkan kain dengan tebal 8 lapis namun tetap tipis.

**Tabel 12 Komparasi Eksperimen *Treatment* dan Jumlah Lapisan serat**

	Eksperimen 1		Eksperimen 2		Eksperimen 3		Eksperimen 4	
<b>Foto</b>								
<b>Jumlah Lapis</b>	1 Lapis		2 Lapis		4 Lapis		8 Lapis	
<b>Lama Proses</b>	Fermentasi	Non Ferm entasi	Fermentasi	Non Fermenta si	Fermentasi	Non Ferment asi	Fermenta si	Non Fermenta si
	3	5	3	5	3	5	3	5
<b>Hasil Tekstur</b>	Tekstur serat terlihat, tembus pandang, banyak lubang tak beraturan		Tidak tembus pandang, serat cukup rapat		Tidak tembus pandang, tebal, kaku, serat rapat		Tidak tembus pandang, tebal, sangat kaku, serat sangat rapat	
	5		4		3		2	
<b>Hasil Warna</b>	Putih tulang		Coklat muda		Coklat agak tua		Coklat tua	
	5		4		3		3	
<b>Kekuatan</b>	Rapuh		Kuat		Kuat		Sangat kuat	
	2		3		4		5	
<b>Efisiensi Proses Pembuatan</b>	1 hari		2 hari		3 hari		3 hari	
	5		4		3		3	
<b>Kebutuhan</b>	1 batang		1 batang		2 batang		3-4 batang	

Bahan		5	4	2	1
Total Poin	Fermentasi	25	22	18	17
	Non Fermentasi	27	24	20	19

**Keterangan Poin :**

5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Buruk

**Kesimpulan :**

Berdasarkan tabel diatas, dengan pertimbangan jumlah lapisan, lama proses, hasil tekstur, hasil warna, kekuatan, efisiensi proses pembuatan, dan kebutuhan bahan dapat disimpulkan bahwa yang memiliki nilai tertinggi dalam hal treatment dan jumlah lapisan adalah Serat Kayu Saèh dengan jumlah lapisan 1 lapis non fermentasi dan 2 lapis non fermentasi. Dari hasil komparasi tabel diatas maka yang akan digunakan dalam pengembangan desain adalah hasil Serat Kayu Saèh pada eksperimen 1 dan eksperimen 2.

#### 4.2.1.2 Treatment Proses Tempa

Tabel 13 Karakter Proses Tempa Serat Kayu Saèh

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Kombinasi arah tempa diagonal
2.		Kombinasi tempa setengah permukaan rata dan setengah permukaan bermotif
3.		Bermotif keseluruhan
4.		Bermotif bunga kawung

### Pembahasan :

Proses tempa dapat mempengaruhi arah serat, alur serat, dan motif serat. Yang mempengaruhi adalah alur pada alat tempa dan arah ketika menempa. Dari proses tempa ini dapat dihasilkan karakter kain kulit kayu yang beraneka ragam tergantung bagaimana pengerajin mengkombinasikan variabel-variabel yang mempengaruhi.

**Tabel 4.6 Komparasi Eksperimen Proses Tempa**

	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Eksperimen 3	Eksperimen 4
<b>Foto</b>				
<b>Jumlah Lapis</b>	2-4 Lapis	2-4 Lapis	2-4 Lapis	2-4 Lapis
<b>Hasil Tekstur</b>	Geometris diagonal	Motif rumit dan tribal	Sangat rumit	Motif terkesan jelas dan terekspos
	2	2	3	5
<b>Ketersediaan alat</b>	Mudah ditemui dan cukup tersedia	Jarang ditemui dan hanya tersedia sedikit	Jarang ditemui dan hanya tersedia sedikit	Sangat jarang ditemui dan alat sangat susah tersedia
	4	2	2	1
<b>Efisiensi Proses Pembuatan</b>	Mudah	Cukup sulit	Cukup sulit	Sangat sulit
	4	2	1	1
<b>Total Poin</b>	10	6	6	7

### Keterangan Poin :

5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Buruk

**Kesimpulan :**

Proses tempa dapat mempengaruhi arah serat, alur serat, dan motif serat. Yang mempengaruhi adalah alur pada alat tempa dan arah ketika menempa. Dari tabel di atas motif yang paling memungkinkan dibuat adalah pada eksperimen 1 karena mempertimbangkan hasil tekstur, ketersediaan alat, dan efisiensi proses pembuatannya. Eksperimen lain memungkinkan dibuat namun membutuhkan usaha yang lebih banyak agar dapat maksimal.

#### 4.2.1.3. Treatment Finishing

Tabel 14 Treatment Finishing Serat Kayu Saèh

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Melalui proses fermentasi dan dikeringkan dengan diangin-anginkan saja
2.		Melalui proses fermentasi dan dikeringkan dengan diletakkan pada media yang rata dan datar
3.		Tanpa proses fermentasi dan tanpa dihaluskan permukaannya
4.		Tanpa proses fermentasi lalu dihaluskan permukaannya menggunakan cangkang kerang

**Tabel 15 Komparasi Eksperimen Proses *Finishing***

	<b>Eksperimen 1</b>	<b>Eksperimen 2</b>	<b>Eksperimen 3</b>	<b>Eksperimen 4</b>
<b>Foto</b>				
<b>Hasil Tekstur</b>	Kasar, bergelombang	Kasar, rata dan datar	Halus tidak mengkilap	Halus mengkilap
	2	4	4	5
<b>Lama Proses</b>	Cepat	Cukup Cepat	Cukup Lama	Cukup cepat
	4	3	5	4
<b>Tingkat kesulitan</b>	Mudah	Cukup mudah	mudah	Cukup mudah
	5	3	5	3
<b>Total Poin</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>12</b>

**Keterangan Poin :**

5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Buruk

**Kesimpulan :**

Proses akhir *finishing* permukaan kain kulit kayu disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan kain yang halus dan licin, maka dalam proses pengeringan kain dikeringkan dengan diletakkan pada media yang datar, lalu setelah kering digosok dengan menggunakan cangkang kerang. Perlakuan ini akan membuat kain kulit kayu menjadi halus dan lebih mengkilat. Sedangkan untuk mendapatkan hasil yang terkesan natural, jujur, dan berkarakter kuat maka saat proses pengeringan kain kulit kayu hanya diangin-anginkan saja. Berdasarkan tabel hasil penilaian, maka proses finishing yang sesuai adalah pada eksperimen 3 dan 4

## 4.2.2. Eksplorasi Material Semi Mentah

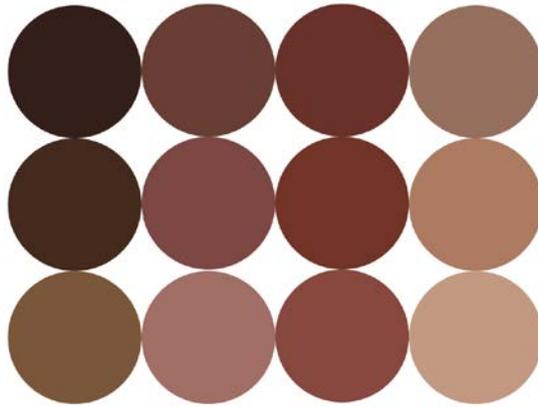
### 4.2.2.1 Eksplorasi Warna

Eksplorasi warna dalam perancangan ini menggunakan pewarna alam yang diaplikasikan pada serat kayu *Saèh*. Langkah-langkahnya adalah dengan menyiapkan alat bahan, membuat sample kain kulit kayu dengan ukuran 3cm x3 cm, mencelupkan ke masing masing warna, mencelupkan ke dalam larutan fiksasi, dan kemudian mencatat hasil warna dan mendokumentasikannya. Dari hasil eksplorasi diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 16 Katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam Secang (Caesalpinia Sappan)**

No.	Pewarna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			Satu Lapis	Dua lapis fermentasi	Dua lapis tanpa fermentasi	Pilin
1.	Secang (Caesalpinia Sappan)	Asli				
		Tawas				
		Kapur				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu secang pada tabel diatas, maka dpat diperoleh palet warna sebagai berikut :



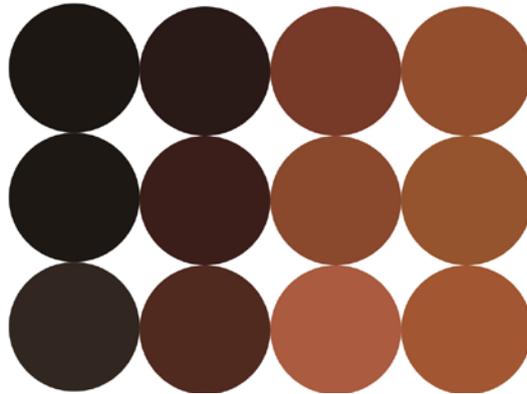
**Gambar 21** Palet warna pewarna alam kayu secang

Palet warna diatas akandigunakan sebagai acuan dalam menentukan konsep dan pemilihan warna dalam pengembangan desain.

**Tabel 17 Katalog Warna Hasil Eksplorasi pewarna alam Kulit Kayu Tingi (Ceriops Tagal)**

No.	Pewarna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			Satu Lapis	Dua lapis fermentasi	Dua lapis tanpa fermentasi	Pilin
2.	Kulit Kayu Tingi (Ceriops Tagal)	Asli				
		Tawas				
		Kapur				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu secang pada tabel diatas, maka dpat diperoleh palet warna sebagai berikut :



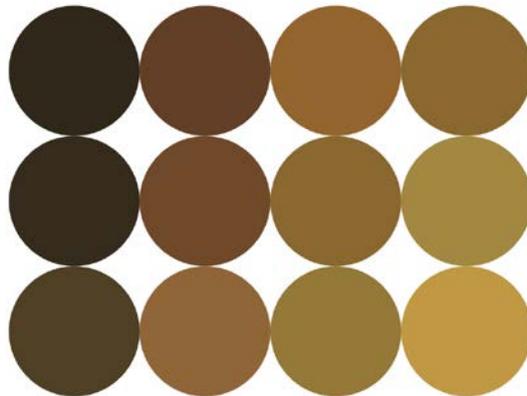
**Gambar 22 Palet warna pewarna alam kayu Tingi**

Palet warna diatas akandigunakan sebagai acuan dalam menentukan konsep dan pemilihan warna dalam pengembangan desain.

**Tabel 18 Katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam Kayu Tegeran (Maclura Cochincinensis)**

No.	Pewarna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			Satu Lapis	Dua lapis fermentasi	Dua lapis tanpa fermentasi	Pilin
3.	Kayu Tegeran (Maclura Cochincinensis)	Asli				
		Tawas				
		Kapur				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu secang pada tabel diatas, maka dpat diperoleh palet warna sebagai berikut :



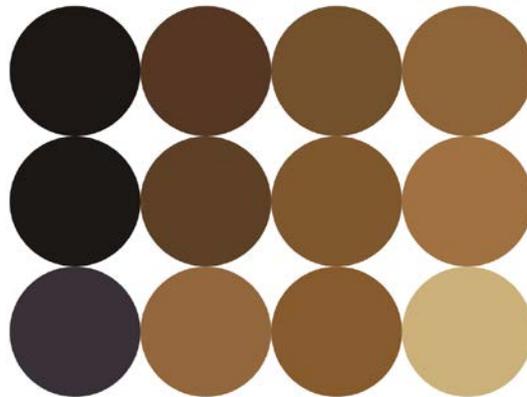
**Gambar 23 Palet warna pewarna alam kayuTegeran**

Palet warna diatas akandigunakan sebagai acuan dalam menentukan konsep dan pemilihan warna dalam pengembangan desain.

**Tabel 19 Katalog Warna Hasil eksplorasi pewarna alam Kulit Jelawe (Terminalia Bellirica)**

No.	Pewarna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			Satu Lapis	Dua lapis fermentasi	Dua lapis tanpa fermentasi	Pilin
4.	Kulit Jelawe (Terminalia Bellirica)	Asli				
		Tawas				
		Kapur				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu secang pada tabel diatas, maka dpat diperoleh palet warna sebagai berikut :



**Gambar 24 Palet warna pewarna alam kulit Jelawe**

Palet warna diatas akandigunakan sebagai acuan dalam menentukan konsep dan pemilihan warna dalam pengembangan desain.

**Kesimpulan :**

Proses pewarnaan pada serat kayu saeh akan menghasilkan berbagai macam warna yang nantinya akan dijadikan acuan dalam pemilihan konsep warna di setiap serial produk. Warna-warna yang muncul tentunya sesuai dengan ketersediaan warna yang memungkinkan didapatkan dari pewarna-alam yang terdapat di Indonesia.



**Gambar 25 Palet warna pewarna alam pada serat kayu Saeh**

#### 4.2.2.2. Eksplorasi Sambungan

Tabel 20 Eksplorasi Sambungan Serat Kayu Saèh

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Teknik menyambung kain kulit kayu dengan cara ditenun secara manual

#### Kesimpulan :

Eksperimen eksplorasi cara menyambung serat kayu Saeh dengan cara ditenun manual. Proses yang cukup panjang membuat teknik ini memiliki kemungkinan kecil untuk dijadikan teknik penyambungan. Selain memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, proses tenun ini juga menghilangkan karakter utama serat kayu saeh yang sudah dapat menjadi bahan berbentuk lembaran walaupun tanpa melalui proses tenun, berbeda dengan material tekstil lainnya yang berasal dari benang yang harus ditenun agar dapat berbentuk lembaran.

### 4.2.2.3. Eksplorasi Ikat Celup

Tabel 21 Eksplorasi Pembuatan Motif Ikat Celup pada Serat Kayu *Saèh*

No.	Gambar	Deskripsi
1.		<p>Pembuatan motif dengan teknik ikat celup pewarna alam pada kain kulit kayu yang telah dibuat menjadi kantung serut. Pewarna yang digunakan adalah secang dan jelawe</p>
2.		<p>Pembuatan motif dengan teknik ikat celup pewarna alam pada kain kulit kayu yang telah dibuat menjadi kantung serut. Pewarna yang digunakan adalah indigofera</p>
3.		<p>Pembuatan motif dengan teknik ikat celup pewarna alam pada kain kulit kayu satu lapis yang difermentasi. Pewarna yang digunakan adalah indigofera</p>
4.		<p>Pembuatan motif dengan teknik ikat celup pewarna alam pada kain kulit kayu 4 lapis yang difermentasi. Pewarna yang digunakan adalah secang dan jelawe</p>

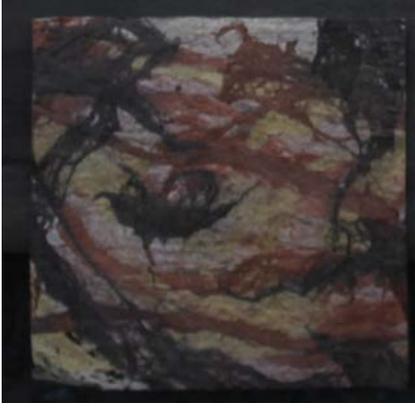
5.		<p>Pembuatan motif dengan teknik ikat celup pewarna alam pada kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Pewarna yang digunakan adalah kayu jambal</p>
6.		<p>Beberapa hasil pembuatan motif dengan teknik ikat celup pewarna alam pada kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Pewarna yang digunakan adalah kayu jambal</p>

**Kesimpulan :**

Eksperimen eksplorasi pembuatan motif dengan teknik ikat celup menghasilkan warna dan motif yang sangat unik dan beragam. Namun, karena tekstur dan karakteristik material yang transparan dan tidak rapat membuat motif tidak terlihat secara maksimal jika hanya di permukaan yang kecil. Selain itu, motif ikat celup terlihat sempurna hanya pada kain yang rapat.

#### 4.2.2.4. Eksplorasi Teknik *Multilayer*

Tabel 22 Hasil Eksplorasi Material dengan teknik *multilayer* (tumpuk)

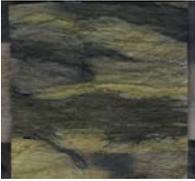
No.	Gambar	Deskripsi
1.		<p>Beberapa hasil pembuatan motif dengan marble dan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Pewarna yang digunakan adalah berbagai macam pewarna alam.</p>
2.		<p>hasil pembuatan motif dengan kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna ditata sedemikian rupa kemudian ditempa sehingga membentuk motif seperti batu marmer</p>
3.		<p>hasil pembuatan motif dengan kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna ditata membentuk motif yang meliuk-liuk kemudian ditempa sehingga membentuk motif seperti batu marmer</p>
4.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna disobek-sobek tak beraturan, lalu ditata diatas serat polos dan kemudian ditempa</p>

5.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna ditata membentuk garis organik memusat untuk menghasilkan motif lingkaran usia pada pohon dan kemudian ditempa</p>
6.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna dipotong menjadi segitiga kecil, disebar diatas serat polos dan kemudian ditempa.</p>
7.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna disobek-sobek tak beraturan, lalu ditata diatas beraturan diatas serat polos dan kemudian ditempa</p>
8.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna disobek-sobek tak beraturan, lalu ditata diatas beraturan diatas serat polos dan kemudian ditempa. Menghasilkan kesan seperti kkambium batag pohon</p>
9.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna ditata membentuk garis organik mengikuti alur tekstur serat polos dan kemudian ditempa</p>

10.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna disobek-sobek tak beraturan, lalu ditata diatas beraturan diatas serat polos dan kemudian ditempa</p>
11.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna dipotong menjadi kotak-kotak kecil, disebar diatas serat polos dan kemudian ditempa</p>
12.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna dipotong menjadi persegi panjang kecil, disebar diatas serat polos dan kemudian ditempa</p>
13.		<p>hasil pembuatan motif dengan mosaik kain kulit kayu 1 lapis tanpa fermentasi. Serat yang berwarna dipotong menjadi kotak-kotak kecil, disebar diatas serat polos dan kemudian ditempa</p>

**Tabel 23 Komparasi Eksperimen Motif**

Eksperimen	Foto	Poin			Total Poin
		Kemudahan	Proses pembuatan	Efek Visual	
1		3	3	5	11
2		3	3	4	10
3		5	4	5	14
4		1	2	4	7
5		3	4	3	10
6		4	4	4	12

7		4	4	5	13
8		2	3	3	8
9		4	4	4	12
10		3	3	4	10
11		2	2	2	6
12		3	3	3	9

**Keterangan Poin :**

5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Buruk

**Kesimpulan :**

Ekperimen eksplorasi pembuatan motif dengan teknik multilayer menghasilkan warna dan motif yang sangat unik dan beragam. Dari banyaknya hasil eksperimen maka dilakukan analisis komparasi yang didasarkan pada kemudahan pembuatan, lama proses pembuatan dan efek visual yang dihasilkan. Dari 12 hasil eksperimen motif maka terdapat 5 motif dengan nilai tertinggi. Motif-motif dengan nilai tertinggi tersebut akan digunakan dalam pengembangan produk sebagai alternatif warna.

#### 4.2.2.5. Eksplorasi Modul

Tabel 24 Hasil Eksplorasi Modul

No.	Gambar	Deskripsi
1.		<p>Hasil penyusunan modul berbentuk acak namun dengan bentukan dasar segitiga lancip. Bentuk modul disesuaikan dengan ketersediaan material yaitu sisa-sisa potongan yang kemudian dironce .</p>
2.		<p>Bentuk dasar modul adalah potongan lingkaran berukuran sama yang disusun dalam jumlah banyak</p>
3.		<p>Modul dasar adalah persegi panjang yang kemudian digulung dan dironce.</p>
4.		<p>Modul dasar dengan bentuk kelopak tak beraturan dengan ukuran bervariasi. Ditumpuk dan disusun</p>
5.		<p>Modul dasar berbentuk persegi panjang yang kemudian dilipit hingga membentuk kerutan</p>



6.			<p>Modul dasar berbentuk lingkaran yang kemudian dilipit hingga membentuk kerutan</p>
----	--	--	---

**Tabel 4.18 Komparasi Eksperimen Modul**

Eksperimen	Foto				Total Poin
		Kemudahan	Fleksibilitas	Efek Visual	
1		4	4	2	10
2		3	4	4	11
3		4	2	3	9
4		4	4	5	13
5		5	4	4	13
6		5	5	5	15

**Keterangan Poin :**

5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Buruk

**Kesimpulan :**

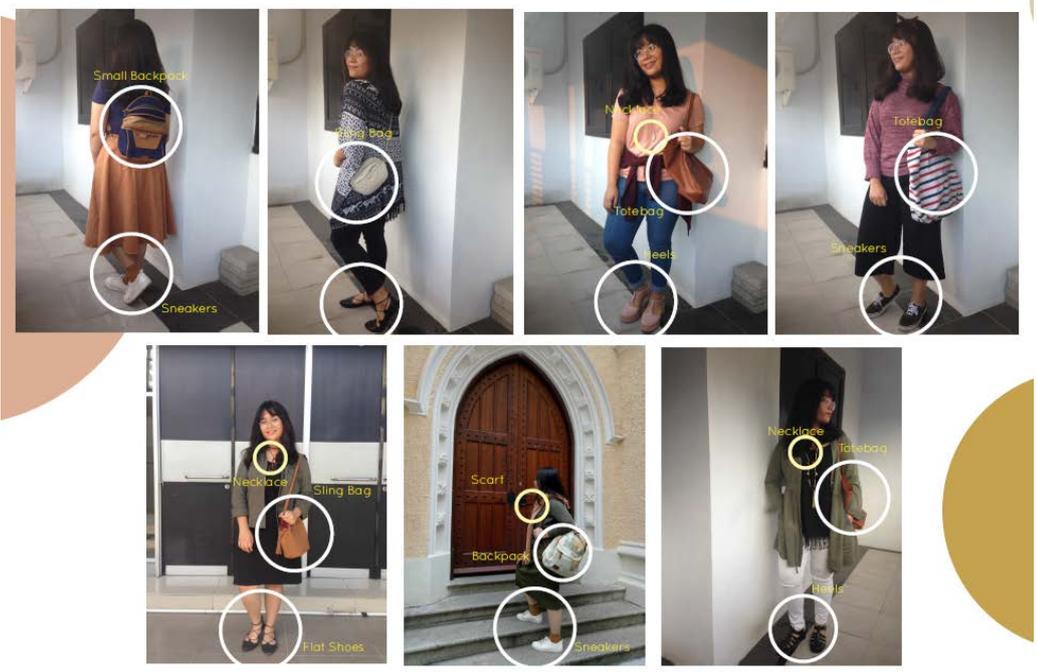
Eksperimen eksplorasi modul dilakukan untuk mendapatkan alternatif efek visual dan bentuk yang didapatkan dari beberapa manipulasi material. Setelah eksperimen dilakukan maka melalui table komparasi modul dipilih berdasarkan kemudahan, fleksibilitas dan efek visual yang dihasilkan. Dari hasil eksperimen modul diatas maka didapatkan hasil bahwa modul yang memiliki nilai tertinggi adalah modul pada eksperimen 4,5 dan 6. Dengan demikian modul tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam proses pengembangan desain.

### 4.3. Studi dan Analisis Pengguna

#### 4.3.1. Analisis Diary Studies

Setelah melakukan metode pengumpulan data dengan diary studies, maka dibawah ini adalah meminta beberapa target konsumen dengan gaya berpakaian mereka selama 7 hari. Diary Studies dilakukan pada 5 orang responden yang memiliki gaya berbusana signifikan yang tergabung dalam sebuah komunitas mode di Surabaya.

**Tabel 25 Hasil Diary Studies**

Responden 1	
1.	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 26 Responden 1 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017)</b></p>
Demografi	Keterangan
<p><b>Usia :</b> 21 Tahun</p> <p><b>Pekerjaan :</b> Mahasiswa</p> <p><b>Penghasilan :</b> 1.500.000 / bulan</p> <p><b>Asal :</b> Jakarta</p> <p><b>Domisili :</b> Surabaya</p> <p><b>Aktivitas :</b> Kuliah, komunitas mode, membuat perhiasan, jalan-jalan</p> <p><b>Hobi :</b> Fashion Design, Jewelry</p>	<p><b>Mode item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas dan sepatu</p> <p><b>Jenis Tas yang disukai :</b> Sling bag, small backpack, tote bag</p> <p><b>Jenis sepatu yang disukai :</b> Flat shoes, sneakers, jelly shoes, wedges</p>

## Responden 2

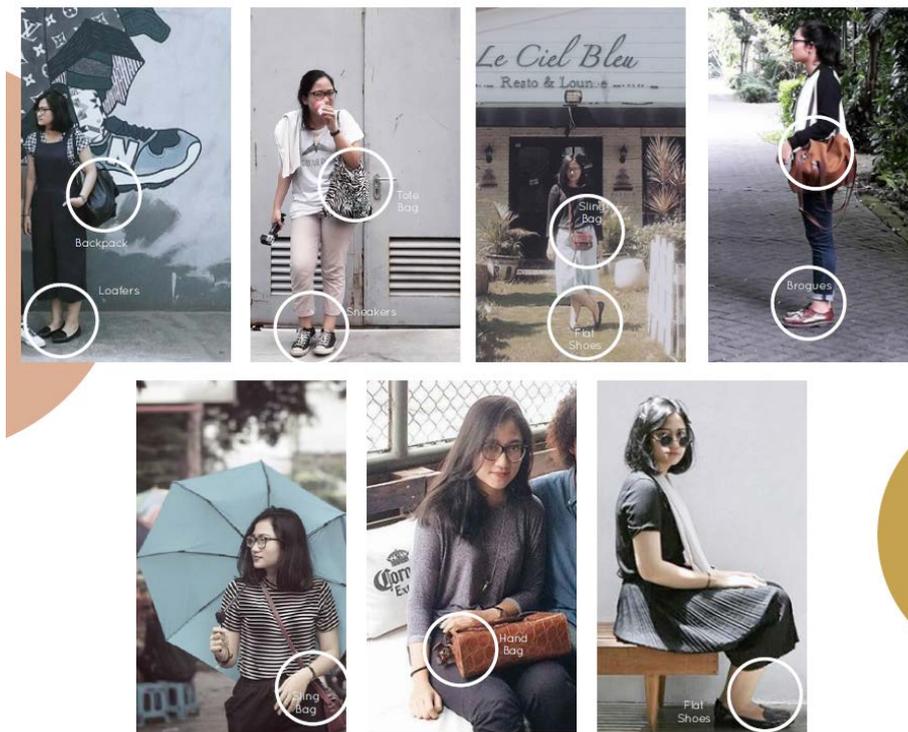


**Gambar 27 Responden 2 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017)**

2

Demografi	Keterangan
<p><b>Usia :</b> 22 Tahun</p> <p><b>Pekerjaan :</b> Mahasiswa</p> <p><b>Penghasilan :</b> 2.000.000 / bulan</p> <p><b>Asal :</b> Surabaya</p> <p><b>Domisili :</b> Surabaya</p> <p><b>Aktivitas :</b> Kuliah, komunitas mode, himpunan mahasiswa</p> <p><b>Hobi :</b> Mode Design, Mode Illustration</p>	<p><b>Mode item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas, sepatu, aksesoris kepala</p> <p><b>Jenis Tas yang disukai :</b> Sling bag, mini handbag, backpack</p> <p><b>Jenis sepatu yang disukai :</b> boots dan sandal</p>

### Responden 3

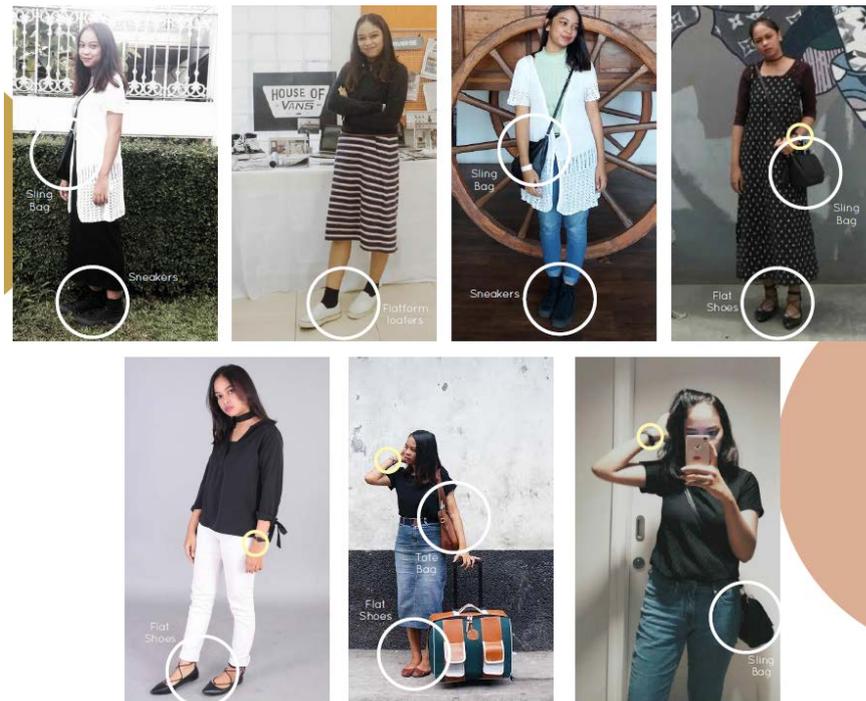


Gambar 28 Responden 3 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017)

3

Demografi	Keterangan
<p><b>Usia :</b> 22 Tahun</p> <p><b>Pekerjaan :</b> Mahasiswa</p> <p><b>Penghasilan :</b> 1.800.000 / bulan</p> <p><b>Asal :</b> Jakarta</p> <p><b>Domisili :</b> Surabaya</p> <p><b>Aktivitas :</b> Kuliah, komunitas mode, wirausaha</p> <p><b>Hobi :</b> Mode Design, fotografi</p>	<p><b>Mode item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas dan sepatu</p> <p><b>Jenis Tas yang disukai :</b> Sling bag, totebag, backpack</p> <p><b>Jenis sepatu yang disukai :</b> loafer, brogues, sneakers</p>

## Responden 4



**Gambar 29 Responden 4 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017)**

<b>4</b>	<b>Demografi</b>	<b>Deskripsi</b>
	<p><b>Usia :</b> 22 Tahun</p> <p><b>Pekerjaan :</b> Mahasiswa</p> <p><b>Penghasilan :</b> 1.500.000 / bulan</p> <p><b>Domisili :</b> Surabaya</p> <p><b>Aktivitas :</b> Kuliah, komunitas mode, komunitas ilustrasi</p> <p><b>Hobi :</b> ilustrasi manual, seni instalasi</p>	<p><b>Mode item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas dan sepatu</p> <p><b>Jenis Tas yang disukai :</b> Sling bag, totebag</p> <p><b>Jenis sepatu yang disukai :</b> flat shoes dan sneakers</p>

5

## Responden 5



**Gambar 30 Responden 5 Diary Studies (sumber : Larasati, 2017)**

Demografi	Keterangan
<p><b>Usia :</b> 24 Tahun</p> <p><b>Pekerjaan :</b> Ilustrator</p> <p><b>Penghasilan :</b> 1.500.000 / bulan</p> <p><b>Domisili :</b> Surabaya</p> <p><b>Aktivitas :</b> Freelance, komunitas perupa, koperasi pendidikan</p> <p><b>Hobi :</b> ilustrasi manual, menulis, membaca buku</p>	<p><b>Mode item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas dan sepatu</p> <p><b>Jenis Tas yang disukai :</b> Sling bag, totebag</p> <p><b>Jenis sepatu yang disukai :</b> boots dan sandal</p>

### Kesimpulan :

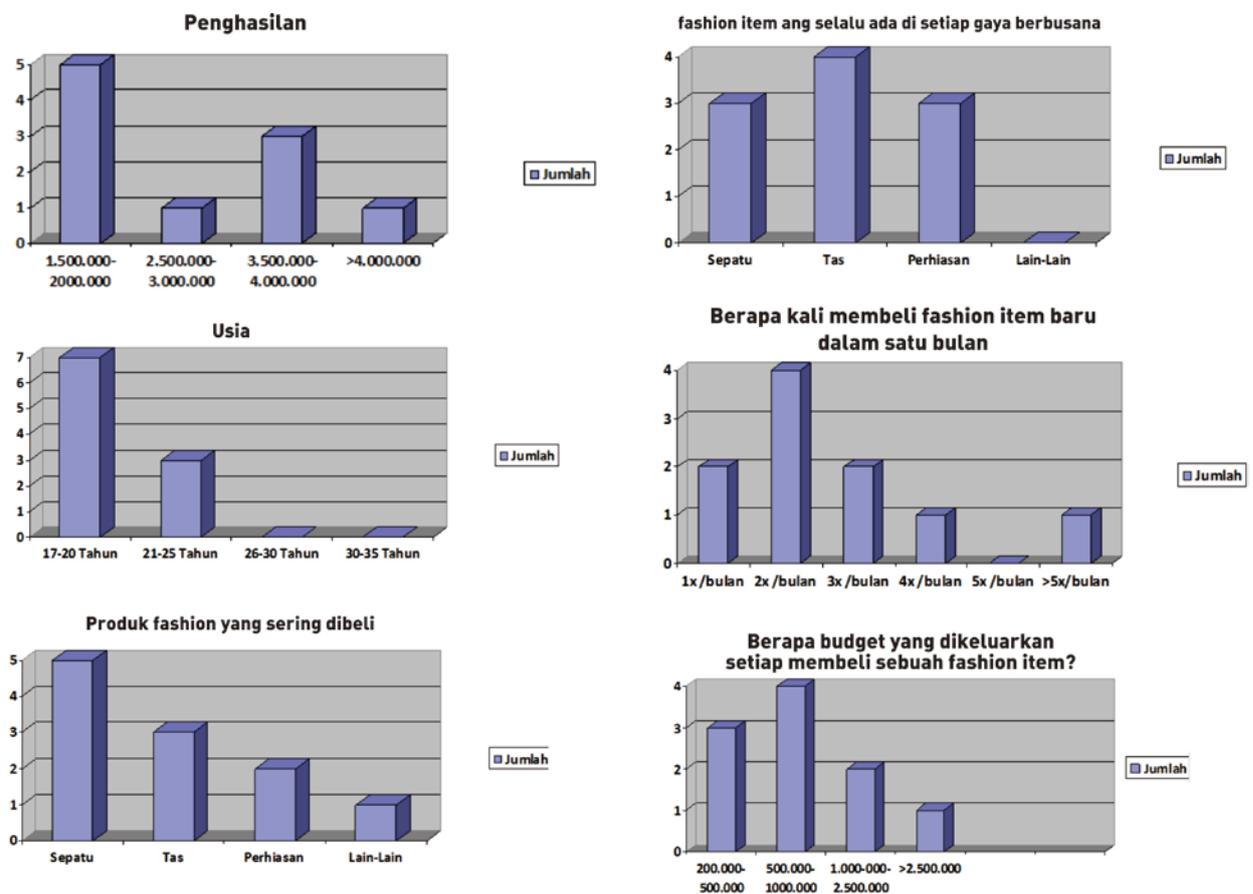
Berdasarkan analisis dari diaries studies pada 5 responden maka dapat disimpulkan bahwa produk fashion yang paling sering berganti dalam setiap kegiatan adalah tas dan sepatu yang disesuaikan dengan gaya berpakaian sehari-hari. Jenis tas yang paling sering dipakai adalah **Sling bag, Totebag, Mini Handbag, Clutch Bag dan Mini Pouch**. Jenis sepatu yang sering digunakan adalah **Flat shoes, Sandal, Sepatu dan Sandal**.

### 4.3.2. Analisis Persona

Persona merupakan metode yang digunakan untuk menjelaskan tipe pengguna dengan informasi usia, pekerjaan, nama fiktif, penghasilan, aktifitas, brand favorit, dan desain yang disukai. Penentuan persona didapatkan dari pengumpulan kuesioner dan image board.

#### Analisis Kuesioner

Yang menjadi responden dari kuesioner ini adalah 10 orang anggota komunitas fashion yang memiliki gaya berbusana yang signifikan dan berbeda. Dari hasil kuesioner maka dapat dianalisis sebagai berikut :



Gambar 31 Hasil Kuesioner dalam diagram batang (sumber : Larasati, 2017)

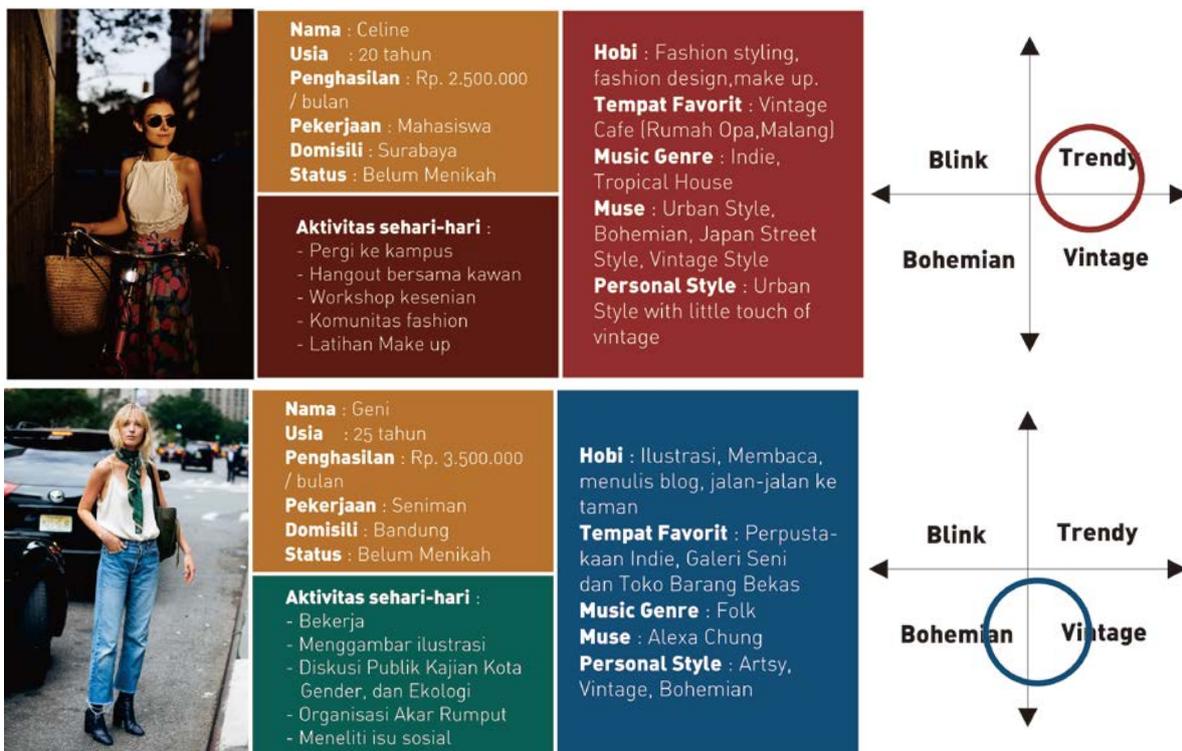
## Kesimpulan :

Berdasarkan dari hasil kuesioner, maka dapat disimpulkan bahwa

- Pengguna paling sering berganti tas dan sepatu dalam kegiatan sehari-hari karena disesuaikan dengan personal *style* dan gaya berpakaian sehari-hari.
- Ketika berbelanja, pengguna cenderung lebih memilih tas dan sepatu dibandingkan dengan produk fashion lainnya
- Dalam satu bulan, ada waktu dan dana yang memang disediakan dan dialokasikan untuk berbelanja produk fashion. Dana yang dialokasikan antara 200.000-1000.000
- Berdasarkan kuesioner diatas maka dapat disimpulkan, produk yang memiliki peluang untuk dikembangkan desainnya adalah Tas dan Sepatu dan jewelry

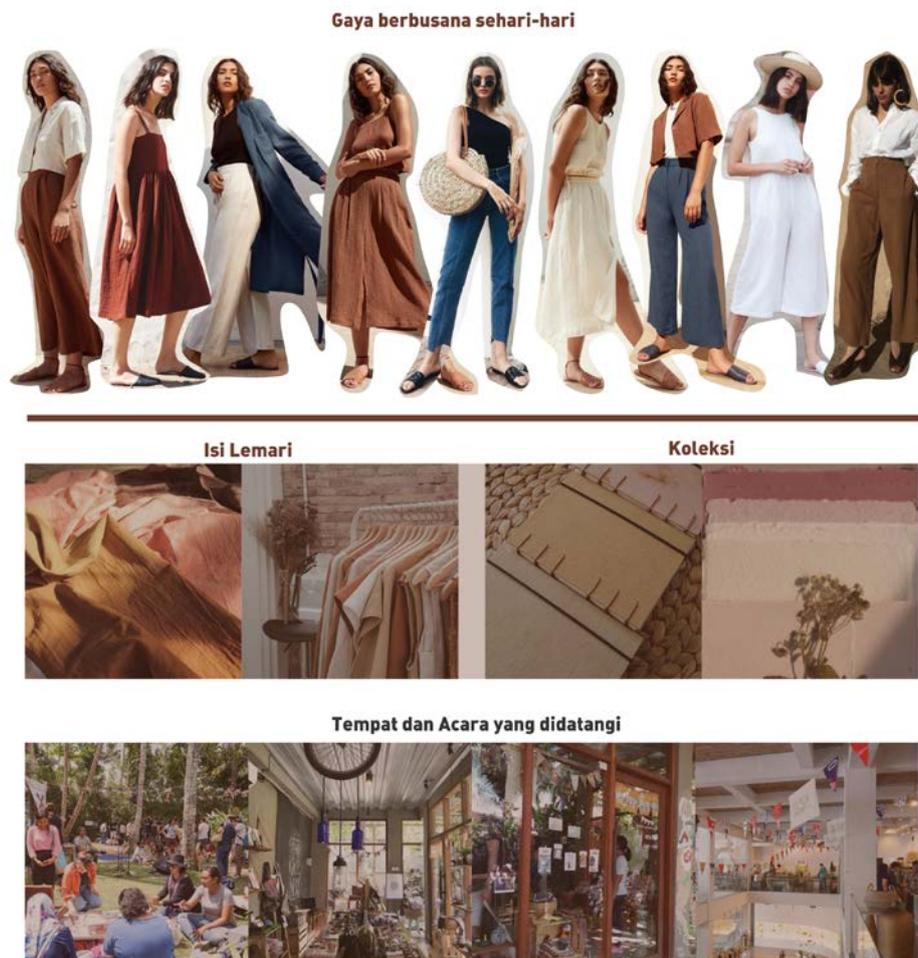
## Analisis Image Board

Berikut ini terdapat 2 gambaran pengguna yang akan mengenakan produk rancangan ini :



Gambar 32 Persona (sumber : Larasati, 2017)

Dari diagram persona diatas, **Target pengguna pertama** memiliki gaya treny dan sedikit sentuhan vintage, karena pengguna memiliki preferensi ke gaya berpakaian kota urban yang treny dan modern. Untuk masalah harga walaupun latar belakang keluarga menengah ke atas tetapi karena belum bekerja dan masih duduk di bangku kuliah, maka harga tetap menjadi pertimbangan dalam membeli barang. **Target pengguna kedua** memiliki gaya vintage dan bohemian karena menyukai keunikan dan suka pada barang-barang antik. Untuk masalah harga, karena telah berpenghasilan sendiri pengguna lebih leluasa dan tidak begitu mempertimbangkan harga asalkan produk tersebut sesuai dengan selera, unik dengan harga yang sepadan pula. Diagram tersebut kemudian diperkuat dengan image board yang menjelaskan kepribadian target pengguna dengan bentuk visual seperti di bawah ini :



**Gambar 33 Persona (sumber : Larasati, 2017)**

#### 4.4. Studi dan Analisis Aktivitas Pengguna

Studi aktifitas dilakukan dengan metode Diary Studies. Responden dari metode ini adalah 2 orang mahasiswi anggota komunitas mode. Mereka berdua berdomisili di Surabaya dengan aktivitas sehari-hari kuliah dan berjalan-jalan ketika akhir pekan. Berikut analisis aktivitas berdasarkan barang-barang yang dibawa dalam tasnya ketika aktivitas santai dan kuliah.

**Tabel 26 Analisis Kebutuhan Pengguna**

<b>SMALL BACKPACK</b>		
Digunakan dalam aktivitas yang memerlukan banyak barang untuk dibawa, seperti saat kuliah, les dan seminar.		
		
Gambar	Nama Benda	Keterangan
	Laptop	Laptop dibawa hampir setiap hari selama kuliah sehingga membutuhkan ruang yang besar
	Buku Agenda	Tempat mencatat peristiwa dan hal-hal yang penting
	Kosmetik Dasar	Berupa lipstik dengan beberapa warna, bedak tabur, dan maskara

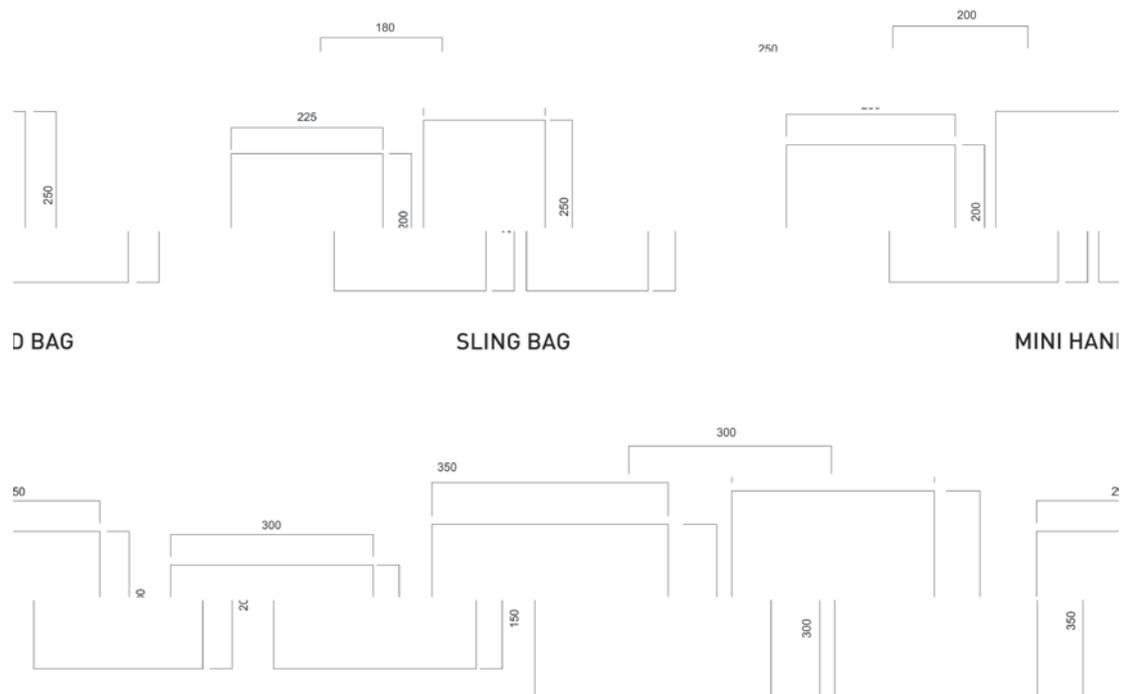


	<p>Buku Agenda</p>	<p>Berukuran sedang dan dibawa setiap saat untuk mencatat beberapa hal penting</p>
	<p>Dompot</p>	<p>Dompot berbentuk memanjang dan memiliki banyak slot</p>
	<p>Kosmetik</p>	<p>Kosmetik terdiri dari lipstik dan bedak digunakan untuk menjaga penampilan tetap segar</p>
	<p>Sisir dan Kaca</p>	<p>Sisir dan kaca selalu ada dalam tas untuk menjaga kerapihan penampilan</p>
	<p>Handphone</p>	<p>Sealalu dibawa saat beraktivitas apapun</p>
	<p>Charger</p>	<p>Dibawa dan dibutuhkan untuk menjaga handphone tetap menyala</p>
	<p>Alat Tulis</p>	<p>Untuk mencatat sesuatu yang penting</p>



## Kesimpulan :

Berdasarkan kegiatan dan keterangan di atas, responden merupakan mahasiswa yang aktif diluar rumah. Responden melakukan banyak kegiatan mulai dari kuliah hingga jalan-jalan. Kebutuhan tas berbeda disesuaikan dengan aktifitas yang dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seseorang memerlukan tas dengan ukuran yang dapat menampung barang-barang yang dia butuhkan saat beraktivitas di luar rumah. Hasil analisis aktivitas diatas menghasilkan dimensi tas sebagai berikut :



**Gambar 34 Dimensi Tas (sumber : Larasati, 2017)**

## 4.5. Analisis FGD dan *Card Sorting*

Dalam proses ini metode Focus Group Discussion dan *Card Sorting* dilakukan secara paralel untuk mendapatkan data mengenai selera dan preferensi *style* dari responden yang merupakan anggota komunitas mode. Responden berdiskusi dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 2 orang dan mendiskusikan tentang selera, tren dan *style* pada dunia mode. Setelah berdiskusi mereka diminta untuk menyortir kartu-kartu dengan berbagai gambar produk mode yang tergabung dalam satu *style* dan tren tertentu. Setelah itu mereka diminta untuk mengurutkan *style* mode mana yang menjadi preferensi mereka

Tabel 27 Proses FGD dan *Card Sorting*

No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Moodboard dengan 5 tren dan <i>style</i> berbeda yang akan dijadikan acuan dalam menyortir kartu</p>
2.		<p>Setiap kelompok yang terdiri dari 2 orang melakukan diskusi tentang tren dan <i>style</i> yang diberikan dalam bentuk moodboard lalu secara bekerjasama menyortir kartu yang telah diberikan. Setiap kartu berisi macam-macam benda dan gaya berbusana dengan tren dan <i>style</i> yang beraneka ragam.</p>

3.		<p>Menyortir kartu dan mengelompokkannya dalam 5 tren dan <i>style</i> board yang berbeda</p>
4.		<p>Setiap responden menentukan preferensi tren dan <i>style</i> sesuai selera dan kepribadian mereka</p>

**Tabel 28 Analisis Hasil *Card Sorting***

Preferensi Pilihan	Pilihan 1	Pilihan 2	Pilihan 3	Pilihan 4	Pilihan 5
Responden 1	M	E	P	N	V
Responden 2	P	M	E	V	N
Responden 3	M	E	P	N	V
Responden 4	M	P	E	N	V
Responden 5	N	E	P	M	V
Responden 6	M	E	V	N	P
Responden 7	M	P	E	N	V
Responden 8	N	V	P	M	E
Responden 9	E	P	M	N	V
Responden 10	P	E	N	M	V

Total					
M	5	1	1	3	0
P	2	3	4	0	1
N	2	0	1	6	1
E	1	5	3	0	1
V	0	1	1	1	7

**Keterangan :**

M : Monochromatic Minimalism

P : Pastel Color

E : Earth Tone

N : Natural Color

V : Vibrant and Pop

**Kesimpulan :**

Dari tabel data di atas dapat dianalisis bahwa *style* yang menduduki 3 pilihan teratas adalah Monochromatic Minimalism, Earth Tone dan Pastel Color. Pilihan pertama yang paling disukai responden adalah Monochromatic Minimalism yang dipilih sebanyak 5 responden. Earth Tone dengan perolehan 5 responden menjadi *style* kedua yang paling disukai. *Style* ketiga yang paling disukai adalah Pastel Color dengan jumlah 4 orang responden.

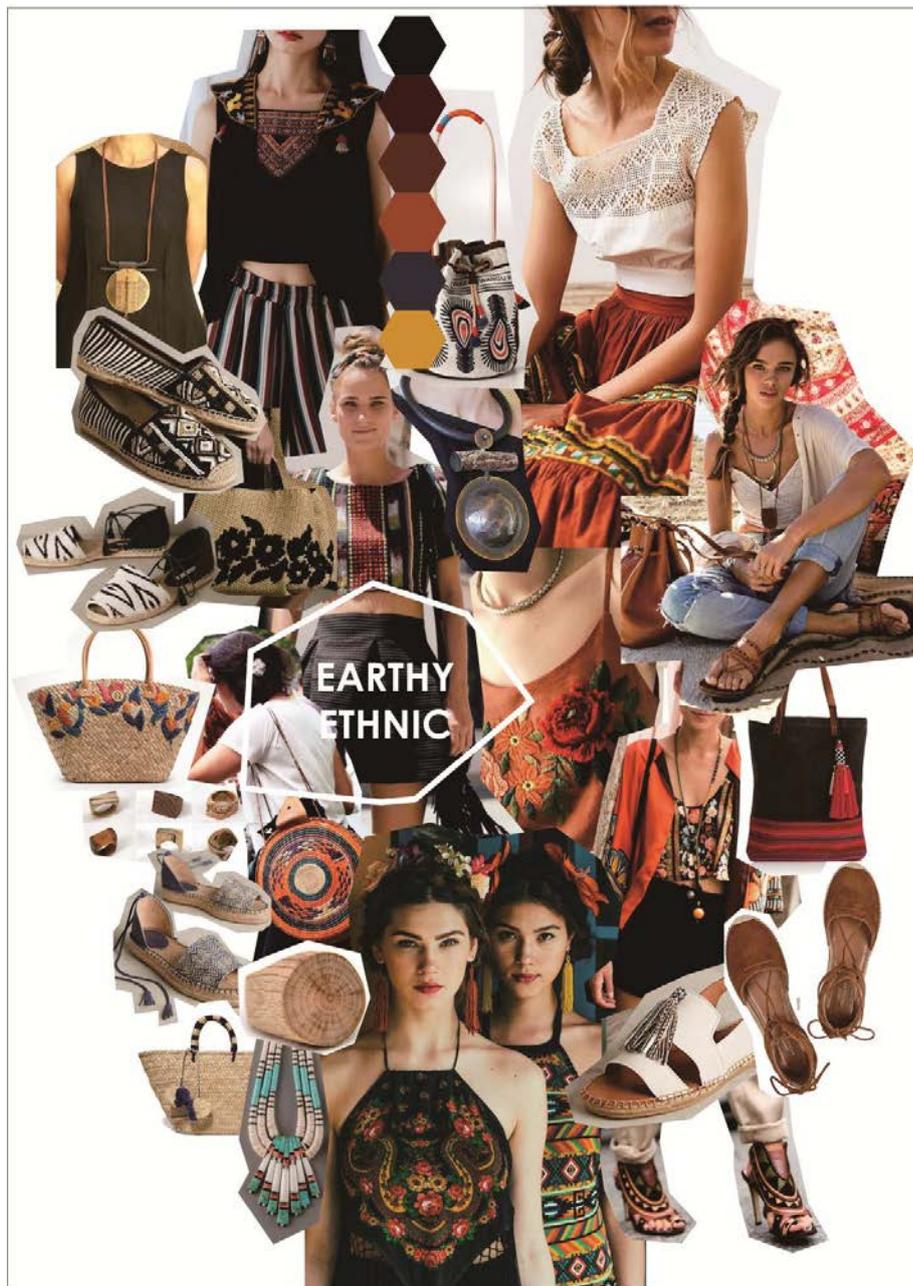
**4.6. Analisis Style**

Dari beberapa macam gaya berbusana yang ada di masyarakat luas, maka gaya berbusana tersebut dikelompokkan kembali menjadi lebih spesifik berdasarkan kedekatan karakternya sehingga diperoleh 5 gaya antara lain :





c. *Earthy Ethnic*



**Gambar 37 Gaya Earthy Ethnic (sumber : Larasati, 2017)**

Gaya berbusana *Earthy Ethnic* adalah gaya berbusana yang memiliki karakter etnik yang hangat serupa warna-warna tanah. Warna hitam, coklat, dan beige menjadi warna dominan dalam gaya ini dengan tambahan aksen etnik berupa bordir, sulam, tekstur serta anyaman yang bermotif etnik kedaerahan atau kesukuan. Aksesoris yang digunakan merupakan hasil produk handicraft yang handmade dan unik.

*d. Arsty Chic*



**Gambar 38 Gaya Artsy Chic(sumber : Larasati, 2017)**

Gaya berbusana *Artsy Chic* adalah gaya berbusana yang memiliki karakter artistik yang modeable dan unik. Permainan warna yang tak terduga biasanya hadir dalam gaya busana ini. Motif abstrak yang menarik perhatian kadang menjadi ciri khas juga. Keseluruhan gaya biasanya diperkuat dengan penggunaan sepatu boots yang berani. Gaya ini juga menyukai barang-barang mode dari toko barang antik yang susah ditemui di toko-toko lain.

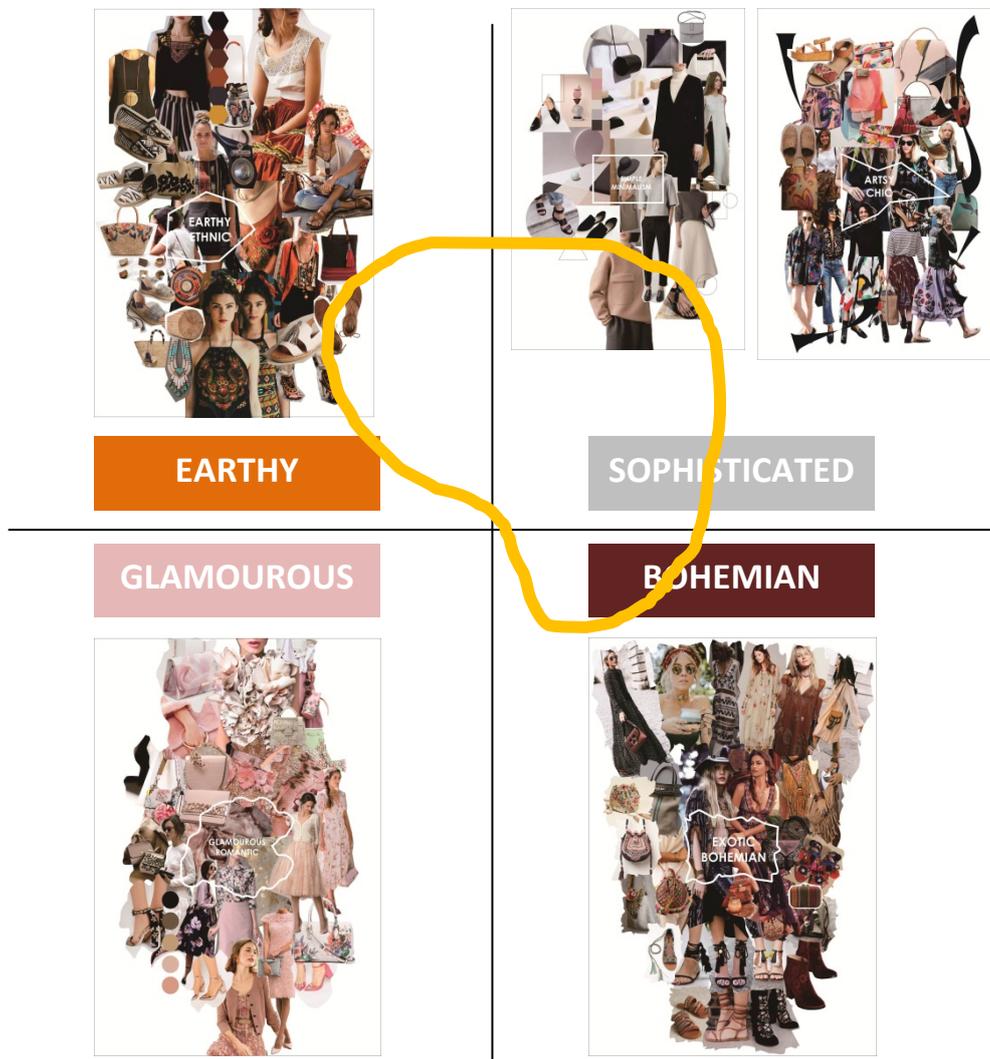
e. *Exotic Bohemian*



**Gambar 39 Gaya *Exotic Bohemian* (sumber : Larasati, 2017)**

Gaya berbusana *Exotic Bohemian* adalah gaya berbusana yang memiliki perpaduan karakter bohemian yang bebas diperkuat dengan karakter exotic yang *trendy*. Pakaian-pakaian longgar menjuntai dengan tambahan aksesoris berumbai menjadi karakter yang menonjol dalam gaya ini. Warna seputar coklat, *burgundy* dan hitam menjadi ciri khas. Motif bunga-bunga dan motif kesukuan juga menjadi andalan dalam gaya ini.

Berdasarkan hasil analisis dari gaya berbusana dan metode *Card Sorting* maka dapat disimpulkan gaya berbusana pengguna



Gambar 40. *Chart* Segmentasi Gaya (sumber : Larasati, 2017)

**Kesimpulan :**

Dari hasil analisis di atas didapat kesimpulan bahwa gaya berbusana dari pengguna adalah perpaduan antara gaya yang *sophisticated* namun tetap *earthy* karena menjunjung tinggi nilai-nilai alami dan menyukai produk-produk berbasis kriya yang dibuat dengan tangan.

## 4.7. Studi dan Analisis Produk Eksisting dan Pasar

### 4.7.1. Produk Eksisting Tas

Dibawah ini adalah beberapa brand lokal tas yang mulai berkembang di kalangan penyuka mode. Setiap brand memiliki konsep dan karakter produk yang kuat dengan kisaran harga yang bervariasi.

#### a. Sanoesa : Tas Kajoe

- **Deskripsi Produk**

Sanoesa adalah brand local yang berfokus pada produk yang berbahan kayu. Brand ini dibentuk oleh Andrew Dwipa bersama kedua partnernya sebagai respon atas keprihatinannya terhadap minat produk kayu local di dalam negeri. Nama Sanoesa diambil dari akronim kata 'satu nusa' yang kemudian disajikan dalam ejaan lama. Produk andalan brand ini adalah Tas Kajoe, sebuah tas yang bernuansa natural dengan 100% bahan kayu Soekohardjo Jati asli Papua yang berumur kira-kira 100 tahun lebih. Produk-produk Sanoesa dibuat dalam jumlah yang terbatas.



**Gambar 41 Logo Sanoesa (sumber : [www.sanoesa.com](http://www.sanoesa.com))**

- **Kualitas Produk**

Dalam pengembangan produknya, karena berbasis material alam yang dibuat secara penuh oleh tangan, maka Cinta Bumi Artisans sangat memperhatikan kualitas produknya. Bekerja sama dengan artisan kulit kayu langsung di Lembah Bada yang telah menggeluti dunia kulit

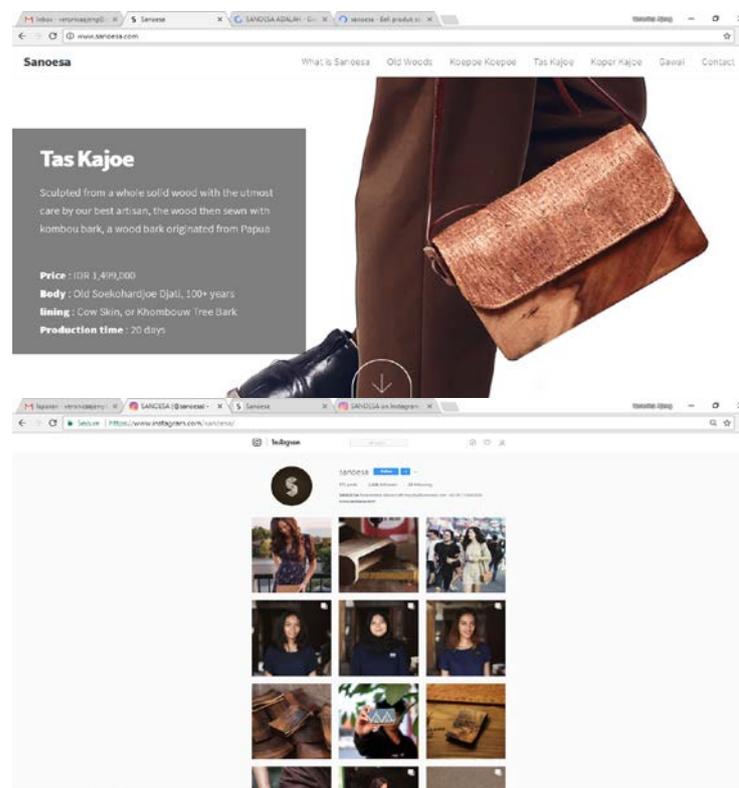
kayu selama puluhan tahun. Produk yang dihasilkan memiliki nilai tradisi dan craftsmanship yang sangat tinggi.



**Gambar 4.15 Produk Sanoesa (sumber : [instagram.com/sanoesa](https://www.instagram.com/sanoesa),2016)**

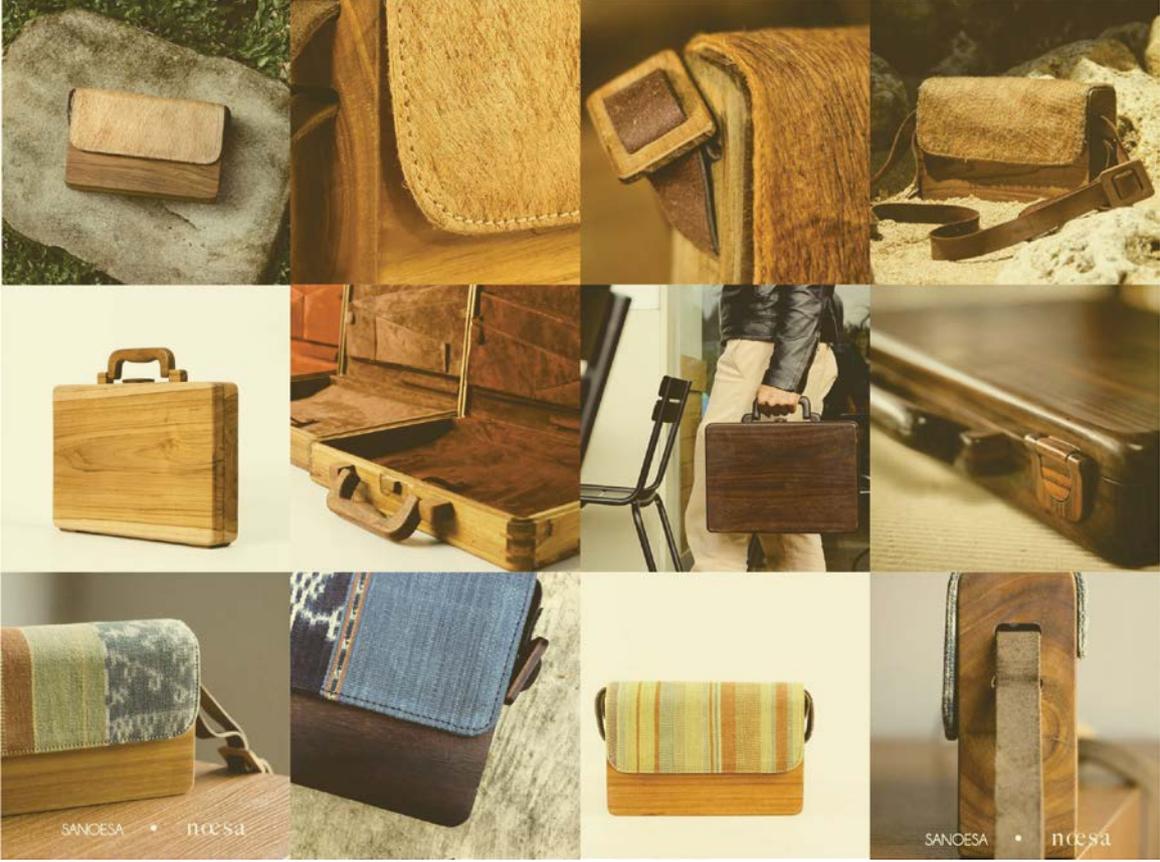
- **Pemasaran Produk**

Produk-produk Sanoesa memasarkan produk-produknya menggunakan dua metode yaitu offline dan online. Penjualan offline dilakukan dengan mengikuti berbagai pameran dan pasar seni, sedangkan untuk pemasaran online Sanoesa memiliki web, menjual lewat distribution store online seperti Qlapa dan ggunakan aplikasi instagram dalam mempromosikan produknya.



**Gambar 42 Metode Pemasaran Sanoesa (sumber : [www.sanoesa.com](http://www.sanoesa.com))**

Tabel 29 Produk Brand Sanoesa

Nama Produk Eksisting	Sanoesa : Tas Kajoe	
<b>Gambar</b>		
		
<b>Gambar 43 Produk Sanoesa (sumber : <a href="https://www.instagram.com/sanoesa">instagram.com/sanoesa</a>)</b>		
<p><b>Spesifikasi Detil Produk</b></p>	<p><b>Material</b> : kombinasi kain kulit kayu dengan material lain seperti kayu jati dan sono keling juga kombinasi dengan tenun ikat.</p> <p><b>Variasi Produk</b> : Sling Bag, Phone Case, dan Briefcase</p> <p><b>Konsep Produk</b> : Modern, Natural Material, Handmade</p>	
<p><b>Kisaran Harga</b></p>	<p><b>Rp. 400.000-Rp. 4.600.000</b></p>	

## **b. Cinta Bumi Artisans**

- **Deskripsi Produk**

Cinta Bumi Artisans adalah sebuah brand produk fashion dengan konsep sustainable products. Produk dari Cinta Bumi artisans terbuat dari material alam yaitu material kain kulit kayu atau yang disebut Fuya. Kain kulit kayu yang digunakan berasal dari Lembah Bada, Sulawesi Tengah. Sejak tahun 2000 Cinta Bumi Artisans bekerjasama dengan para artisan local mulai dari artisan kulit kayu, hingga penjahit. Produk-produk yang dibuat yaitu pouch, laptop case, totebag, slingbag, tas tangan, cover agenda, hingga aksesoris kalung dan gelang. Semua produk yang didesain merupakan hasil eksplorasi kain kulit kayu yang juga dikombinasikan dengan material lainnya seperti suede dan kain tenun.



**Gambar 44 Logo Cinta Bumi Artisan (sumber : [kuka.co.id/shop/about/714/cinta-bumi-artisans](http://kuka.co.id/shop/about/714/cinta-bumi-artisans), 2016)**

- **Kualitas Produk**

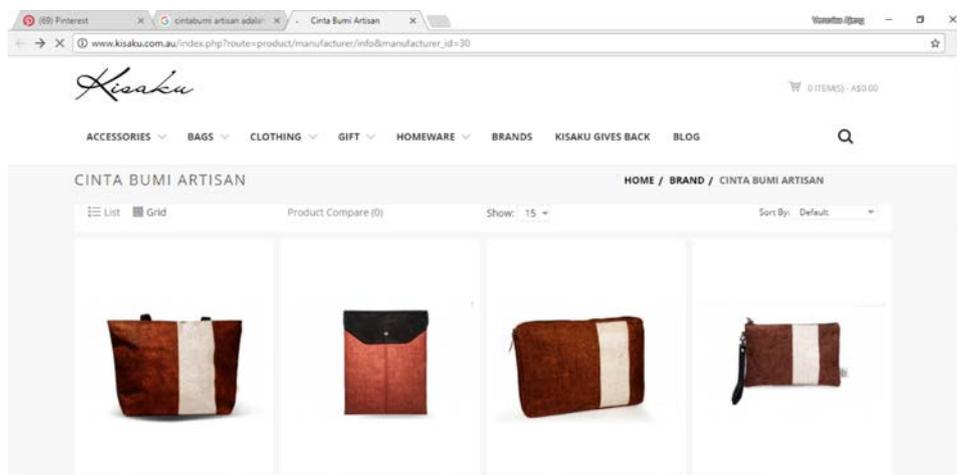
Dalam pengembangan produknya, karena berbasis material alam yang dibuat secara penuh oleh tangan, maka Cinta Bumi Artisans sangat memperhatikan kualitas produknya. Bekerja sama dengan artisan kulit kayu langsung di Lembah Bada yang telah menggeluti dunia kulit kayu selama puluhan tahun. Produk yang dihasilkan memiliki nilai tradisi dan craftsmanship yang sangat tinggi.



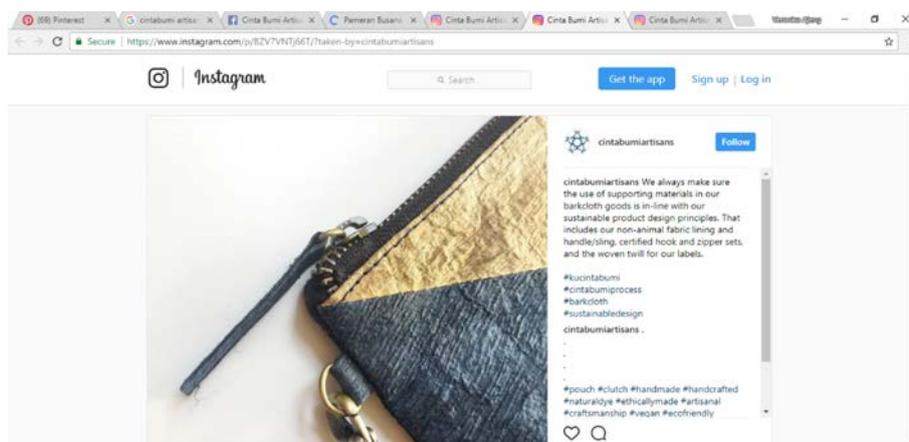
**Gambar 45 Detil Produk Cinta Bumi Artisan (sumber : [kisaku.com.au/index.php?route=product/product&manufacturer\\_id=30&product\\_id=212](http://kisaku.com.au/index.php?route=product/product&manufacturer_id=30&product_id=212), 2015)**

- **Pemasaran Produk**

Hingga kini, produk-produk Cinta Bumi Artisans tidak hanya dapat menembus pasar lokal saja, namun juga telah menembus pasar internasional. Dalam memasarkan produk-produknya Cinta Bumi Artisans menggunakan dua metode yaitu offline dan online. Penjualan offline dilakukan dengan mengikuti berbagai pameran dan pasar seni, sedangkan untuk pemasaran online Cinta Bumi Artisans menggunakan aplikasi instagram dan bekerjasama dengan toko online seperti Kisaku. Tak hanya itu, salah satu jejaring Cinta Bumi Artisans dalam memasarkan produknya adalah Coopita-Asia, sebuah toko ritel berbasis online yang menjual barang-barang etnik dari seluruh Asia.



**Gambar 46 Pemasaran Produk Cinta Bumi Artisan (sumber : [www.kisaku.com.au](http://www.kisaku.com.au), 2015)**



**Gambar 47 Pemasaran Produk Cinta Bumi Artisan (sumber : [instagram.com/cintabumiartisans](https://www.instagram.com/cintabumiartisans), 2015)**

Tabel 30 Produk Brand Cinta Bumi Artisans

Nama Produk Eksisting	Cinta Bumi Artisans
<b>Gambar</b>	
<p><b>Gambar 48 Produk Cinta Bumi Artisans (sumber : instagram.com/cintabumiartisans,2015)</b></p>	
<p><b>Spesifikasi Detil Produk</b></p>	<p><b>Material</b> : kombinasi kain kulit kayu dengan material lain seperti kain suede sebagai lining.  <b>Variasi Produk</b> : Tote Bag, Sling Bag, Note Book, Handphone Pouch, Clutch Bag, laptop sleeves, dan Jewelry  <b>Konsep Produk</b> : Natural</p>
<p><b>Kisaran Harga</b></p>	<p><b>Rp. 600.000-Rp.1.500.000</b></p>

### c. Laras Caesara

- **Deskripsi Produk**

Laras Caesara adalah sebuah brand produk fashion dengan konsep sustainable products yang terbuat dari rajutan serat alami yang dikombinasikan dengan handle logam.. Semua produk yang didesain merupakan hasil eksplorasi material serat dan pewarna alam yang dikerjakan dengan keahlian craftsmanship yang tinggi.



**Gambar 49 Logo Laras Caesara (sumber : [bcic-ikm.net/incubator-bisnis-kreatif-2016/](http://bcic-ikm.net/incubator-bisnis-kreatif-2016/), 2016)**

- **Kualitas Produk**

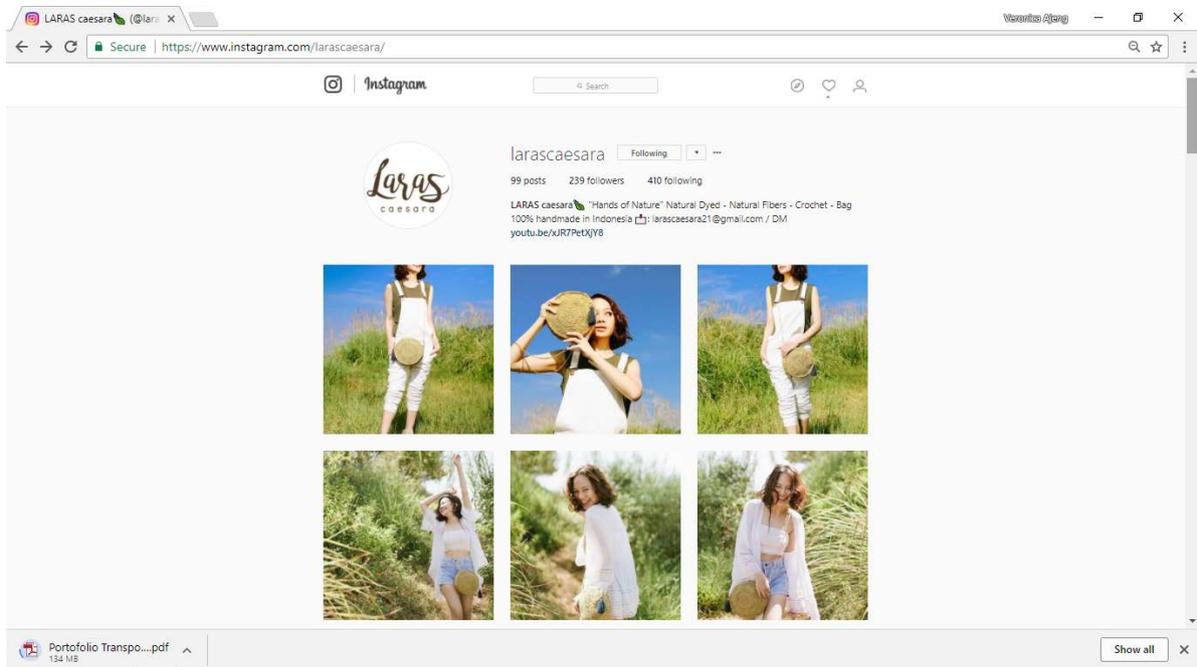
Dalam pengembangan produknya, karena berbasis material alam yang dibuat secara penuh oleh tangan, maka Laras Caesara sangat memperhatikan kualitas produknya. Produk yang dihasilkan memiliki nilai tradisi dan craftsmanship yang sangat tinggi dengan semangat dan desain yang kekinian dan modern.



**Gambar 50 Detil produk Laras Caesara (sumber : [instagram.com/larascaesara](https://www.instagram.com/larascaesara), 2016)**

- **Pemasaran Produk**

Produk-produk Laras Caesara dipasarkan melalui dua metode yaitu offline dan online. Penjualan offline dilakukan dengan mengikuti berbagai pameran dan pasar seni, sedangkan untuk pemasaran online Laras Caesara menggunakan aplikasi instagram.



**Gambar 51 Promosi produk Laras Caesara (sumber : [instagram.com/larascaesara](https://www.instagram.com/larascaesara), 2016)**

Tabel 31 Produk Brand Laras Caesara

Nama Produk Eksisting	Laras Caesara
<b>Gambar</b>	
<b>Gambar 52 produk Laras Caesara (sumber : <a href="https://www.instagram.com/larascaesara">instagram.com/larascaesara</a>, 2016)</b>	
<p><b>Spesifikasi Detil Produk</b></p>	<p><b>Material :</b> Kombinasi rajutan benang serat alam dengan handle</p> <p><b>Variasi Produk :</b> Sling Bag dan Handbag</p> <p>Konsep Produk : Natural</p>
<p><b>Kisaran Harga</b></p>	<p><b>Rp.1000.000-1.600.000</b></p>

#### d. Du'Anyam

- **Deskripsi Produk**

Didirikan pada tahun 2014, Du'Anyam memulai proyek pertamanya di Kota Larantuka, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia, salah satu provinsi termiskin dengan tingkat kematian ibu dan bayi tertinggi di Indonesia. Disini, Du'anyam hadir untuk melihat sebuah peluang baru untuk mengatasi masalah kesehatan ibu dan bayi baru lahir. Du'anyam menyediakan lapangan kerja alternatif untuk pertanian subsisten bagi wanita hamil.dengan memanfaatkan tradisi tenun anyaman anyaman.



**Gambar 53 Logio Du'Anyam (sumber : [www.duanyam.com](http://www.duanyam.com), 2014)**

- **Kualitas Produk**

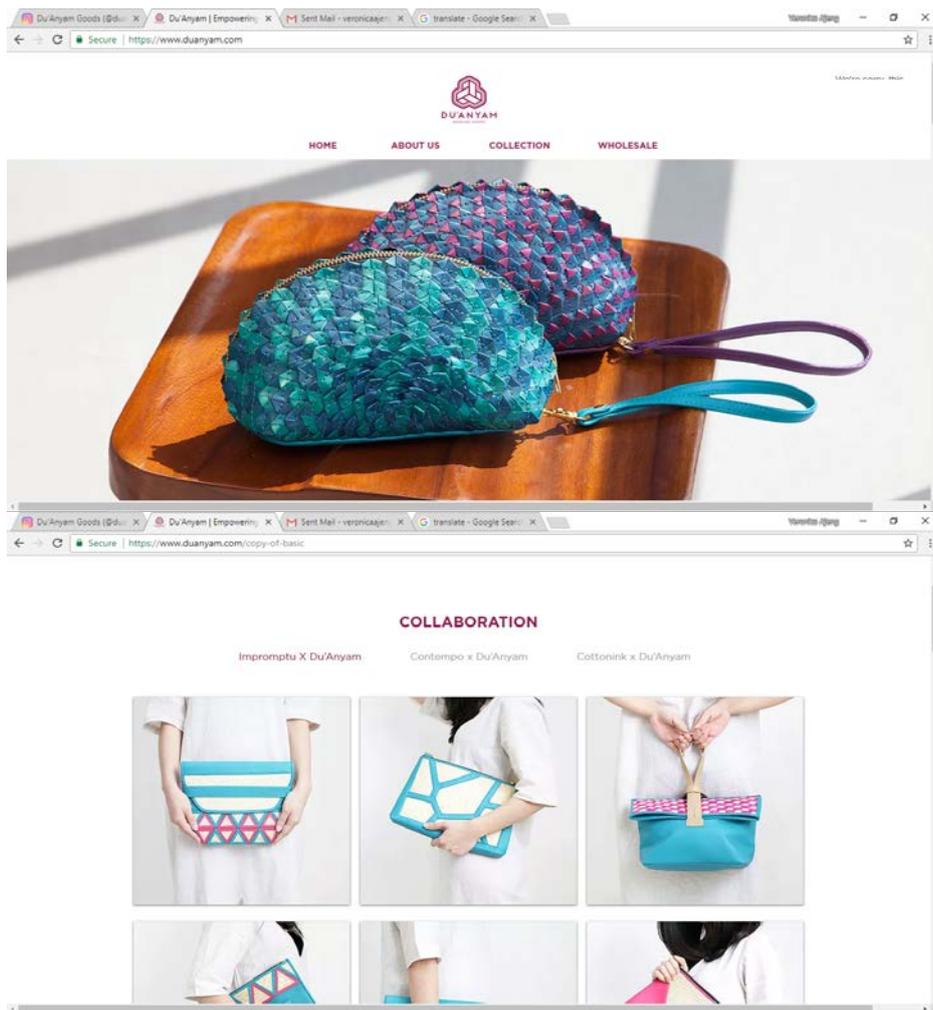
Dalam pengembangan produknya, karena berbasis material alam yang dianyam, maka yang ditonjolkan adalah karakter material alam yang kuat, namaun tanpa meninggalkan desain dan *style* yang modern. Produk-produk Du'anyam meliputi tas, dompet, hingga home decoration.



**Gambar 54 Detil Produk Du'Anyam (sumber : [www.duanyam.com](http://www.duanyam.com), 2014)**

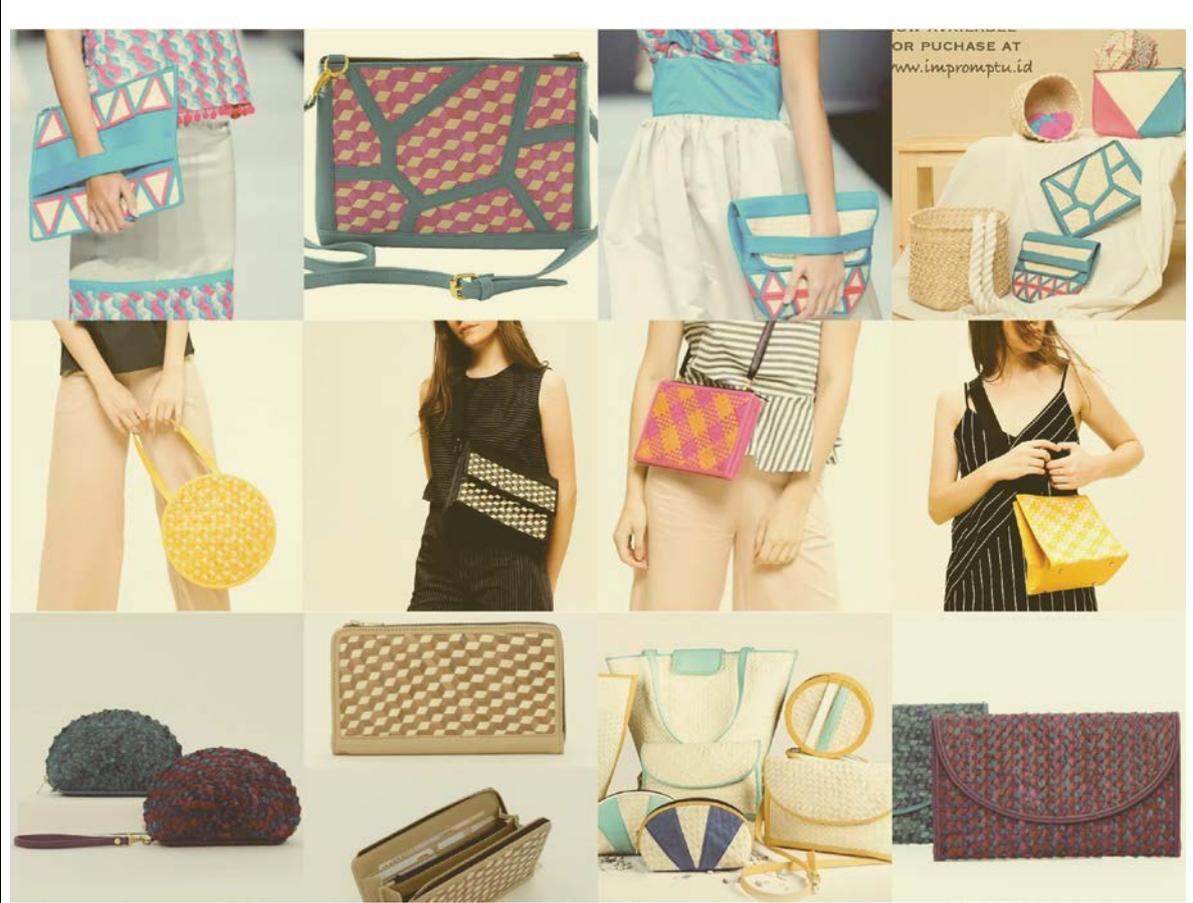
- **Pemasaran Produk**

Produk-produk Du'Anyam dipasarkan melalui dua metode yaitu offline dan online. Penjualan offline dilakukan dengan mengikuti berbagai pameran dan pasar seni, sedangkan untuk pemasaran online Du'Anyam menggunakan web dan memanfaatkan aplikasi instagram. Du'Anyam berkolaborasi dengan banyak artisan dan brand yang terkenal seperti Contempo, Impromptu, dan CottonInk.



**Gambar 55 Promosi dan Kolaborasi Produk Du'Anyam (sumber : [www.duanyam.com](http://www.duanyam.com), 2014)**

**Tabel 32 Produk Brand Du'Anyam**

Nama Produk Eksisting	Du'Anyam
<b>Gambar</b>	
	
<b>Gambar 56 Produk Du'Anyam sumber : <a href="http://www.duanyam.com">www.duanyam.com</a>, 2014)</b>	
<b>Spesifikasi Detil Produk</b>	<b>Material :</b> Kombinasi anyaman daun dengan kulit <b>Variasi Produk :</b> Sling Bag, Clutch Bag, Tote Bag, Dompot <b>Konsep Produk :</b> Etnik, Pop, Modern
<b>Kisaran Harga</b>	<b>Rp.150.00.000-Rp.500.000</b>

#### e. Pijak Bumi

- **Deskripsi Produk**

Pijakbumi adalah sebuah brand yang menjual produk-produk fashion yang mengusung prinsip sustainabilitas lingkungan. Produk yang didesain antara lain sepatu dan produk-produk aksesoris lainnya. Pijakbumi menggunakan kulit samak nabati sebagai bahan baku pembuatan produknya.

The logo for Pijak Bumi features the word "bumi" in a lowercase, elegant, black serif font. The letters are closely spaced, and the overall style is classic and sophisticated.

**Gambar 57 Logo Pijak Bumi (sumber : <https://pijakbumi.co.id>, 2017)**

- **Kualitas Produk**

Dalam pengembangan produknya, karena berbasis material alam yang ramah lingkungan, proses produksi produk-produk mereka tidak menghasilkan limbah berbahaya, kulit ini lembut, lentur dan memiliki warna unik yang dapat menua seiring pemakaian. Kombinasi bahan baku dan keterampilan para pengrajin lokal kami ini membuat Pijakbumi berhasil menciptakan produk yang tidak hanya sekedar modis dan stylish, tapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan.

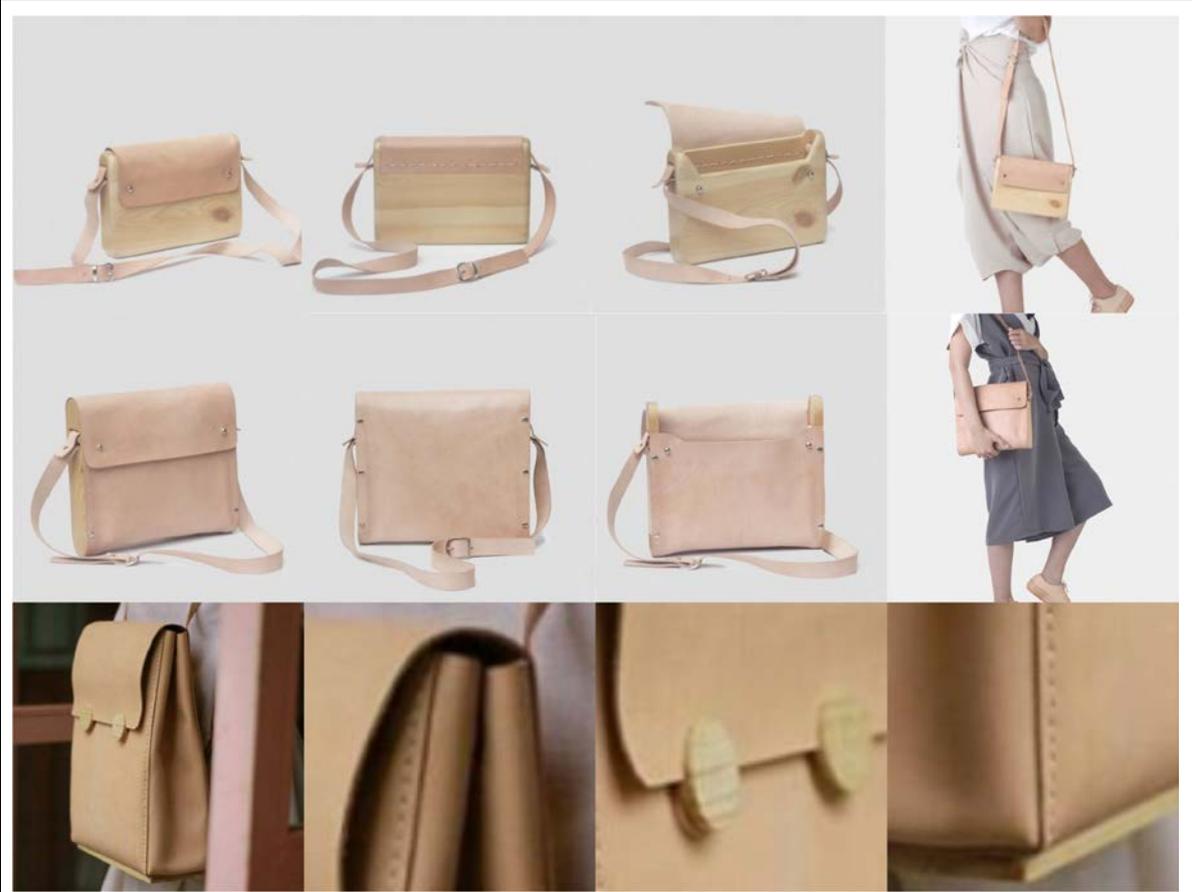


**Gambar 58 Detil Produk Pijak Bumi (sumber : <https://pijakbumi.co.id>, 2017)**

- **Pemasaran Produk**

Produk-produk Pijak Bumi dipasarkan melalui dua metode yaitu offline dan online. Penjualan offline dilakukan dengan mengikuti berbagai pameran, pasar seni, serta took-toko distribusi. Untuk pemasaran online Pijak Bumi menggunakan web dan memanfaatkan aplikasi instagram.

**Tabel 33 Produk Brand Pijak Bumi**

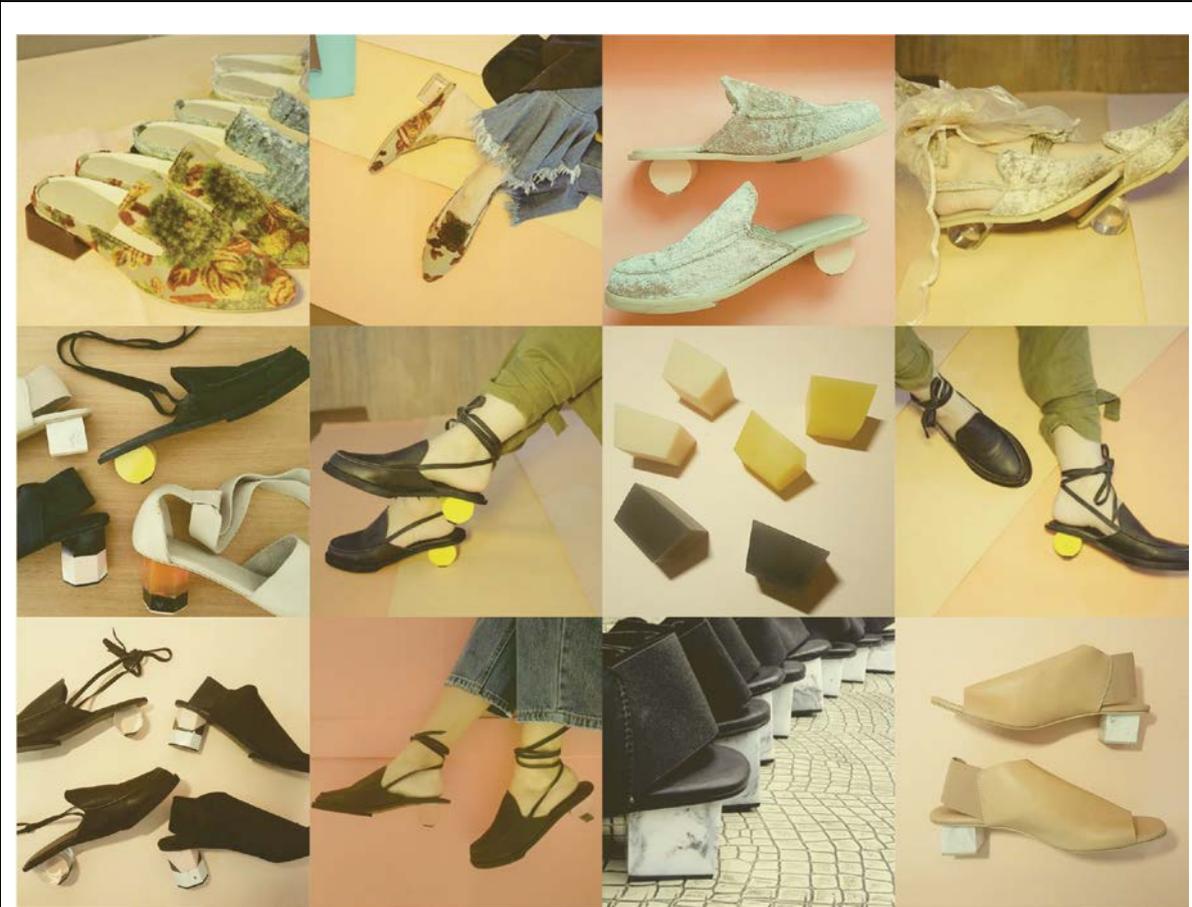
Nama Produk Eksisting	Du'Anyam			
Gambar				
				
<p align="center"><b>Gambar 59 Produk Pijak Bumi (sumber : <a href="https://pijakbumi.co.id">https://pijakbumi.co.id</a>, 2017)</b></p>				
<p><b>Spesifikasi Detil Produk</b></p>	<p><b>Material :</b> Kombinasi kulit dan kayu  <b>Variasi Produk :</b> Sling Bag, Tote Bag  <b>Konsep Produk :</b> Natural Modern</p>			
<p><b>Kisaran Harga</b></p>	<p><b>Rp.670.000-Rp.720.000</b></p>			

#### 4.7.2. Produk Eksisting Sepatu

Dibawah ini adalah beberapa brand lokal sepatu yang mulai berkembang di kalangan penyuka mode. Setiap brand memiliki konsep dan karakter produk yang kuat dengan kisaran harga yang bervariasi.

##### a. Massicot

Tabel 34 Produk Brand Massicot

Nama Produk Eksisting	Massicot			
Gambar				
				
<p><b>Gambar 60 Produk Massicot (sumber : <a href="https://www.instagram.com/massicot">instagram.com/massicot</a>, 2017)</b></p>				
<p><b>Spesifikasi Detail Produk</b></p>	<p><b>Material :</b> Kombinasi kulit dengan heels dari material resin  <b>Variasi Produk :</b> Kitten Heels, Mules  <b>Konsep Produk :</b> Modern, Minimalism, Experimental</p>			
<p><b>Kisaran Harga</b></p>	<p><b>Rp.600.000-Rp1.500.000</b></p>			

**b. Vanilla Shoes**

**Tabel 35 Produk Brand Vanilla Shoes**

Nama Produk Eksisting	Vanilla Shoes
<b>Gambar</b>	
	
<b>Gambar 61 Produk Vanilla Shoes (sumber : <a href="https://www.instagram.com/vanillashoesid">instagram.com/vanillashoesid</a>, 2014)</b>	
<b>Spesifikasi Detil Produk</b>	<b>Material :</b> Kulit dengan warna basic <b>Variasi Produk :</b> Flats, Sandals, Mules, Kitten Heels, Loafers <b>Konsep Produk :</b> Simple, Minimalism, Vintage
<b>Kisaran Harga</b>	<b>Rp.300.000-Rp.600.000</b>

**e. Pijak Bumi**

**Tabel 36 Produk Brand Pijak Bumi**

Nama Produk Eksisting	Pijak Bumi			
<b>Gambar</b>				
				
<b>Gambar 62 Produk Pijak Bumi (sumber : <a href="https://pijakbumi.co.id">https://pijakbumi.co.id</a>, 2017)</b>				
<b>Spesifikasi Detil Produk</b>	<b>Material :</b> Kombinasi kulit <b>Variasi Produk :</b> Flats, Loafer <b>Konsep Produk :</b> Simple, natural, handmade			
<b>Kisaran Harga</b>	<b>Rp. 355.000 - Rp.750.000</b>			

d. 13th Shoes

Tabel 37 Produk Brand 13th Shoes

Nama Produk Eksisting	13th Shoes
<b>Gambar</b>	
 <p>The image displays a variety of footwear from the 13th Shoes brand. The top row features several styles of sandals with prominent white tassels and geometric patterns on the uppers. The middle row shows a pair of plain tan loafers, a pair of black loafers, and a tan mule shoe. The bottom row includes a pair of patterned slingback sandals and a pair of patterned Mary Jane sandals. All shoes are presented against a light yellow background.</p>	
<b>Gambar 63 Produk Brand 13th Shoes (sumber : <a href="http://www.13thshoes.com">www.13thshoes.com</a>, 2017)</b>	
<p><b>Spesifikasi Detil Produk</b></p>	<p><b>Material :</b> Kombinasi kulit, Kanvas Motif, Tassel  <b>Variasi Produk :</b> Flats, Platform Sandals, Mules, Slingback            Platforms, Sandals, Heels  <b>Konsep Produk :</b> Artsy, Minimalism, Tribal</p>
<p><b>Kisaran Harga</b></p>	<p><b>Rp.200.000-Rp.400.000</b></p>

e. MKS Shoes

Tabel 38 Produk Brand MKS Shoes

Nama Produk Eksisting	MKS Shoes
<b>Gambar</b>	
	
<b>Gambar 64 Produk MKS Shoes (sumber : mksshoes-id.com, 2017)</b>	
<p><b>Spesifikasi Detil Produk</b></p>	<p><b>Material :</b> Kombinasi Kulit, Kanvas Polos dan Motif, Tali,  <b>Variasi Produk :</b> Platform Sandals, Tracker Heels, Sandals, Flats  <b>Konsep Produk :</b> Modern, Quirky, Bold</p>
<p><b>Kisaran Harga</b></p>	<p><b>Rp.250.000-Rp.450.000</b></p>

### **4.7.3 Analisis Segmenting, Targetting, dan Positioning**

Analisis pasar yang digunakan adalah metode STP atau *Segmenting, Targeting* dan *Positioning*.

#### **A. Segmenting**

Penulis mencoba memilih segmen yang lebih spesifik dengan menggunakan metode segmentasi pasar.

**Gambar 65 Segmentasi Pasar**

## B. Targeting

Pemilihan target pengguna berdasarkan demografi, psikografi dan behavioral, berikut hasil analisisnya.

### 1. Demografi

**Tabel 39 Demografi Target**

No	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1	Jenis Kelamin	Perempuan
2	Lokasi Geografis	Kota besar atau daerah wisata di Indonesia dengan populasi tinggi dan daya tarik wisatawan besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Yogyakarta dan Bali
3	Pendapatan	Rp 5.000.000 – Rp 10.000.000
4	Profesi	Bekerja di industri kreatif, Aktivistik Lingkungan
6	Usia	23-30 Tahun

### 2. Psikografi

**Tabel 40 Psikografi Target**

No	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1	Hobi	Jalan-jalan,
2	Gaya Hidup	Dalam kesehariannya memperhatikan gaya berbusana mulai dari pakaian, tas, sepatu dan aksesoris. Memiliki gaya hidup ramah lingkungan sehingga membeli barang-barang dengan mempertimbangkan aspek ekologi dan keberlanjutan lingkungan. Peka terhadap isu sosial yang beredar,

		berwawasan luas dan terbuka.
3	Lingkaran Pergaulan	Sering bertemu dan bercengkerama dengan banyak orang dengan berbagai latar belakang. Mulai dari industri kreatif, ilmu sosial, dan lain-lain. Tertarik pada event-event seni dan diskusi-diskusi multidisiplin serta menyukai kegiatan komunitas.
4	Sensitivitas Harga	Memiliki sensitivitas yang cukup tinggi dalam membeli sebuah produk. Namun jika produk tersebut unik, berbeda dari yang lain, dan sesuai dengan gaya hidupnya maka akan produk akan dibeli.
5	Merk Kesukaan	Merk bukan jadi pertimbangan utama dalam membeli produk. Fungsi, keunikan serta nilai-nilai yang terkandung di dalam produk lebih dipertimbangkan.

### 3. Behavioral

**Tabel 4.36 Psikografi Target**

No	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1	Frekuensi Belanja	Membeli produk baru yang sesuai kebutuhan dengan jangka waktu kurang lebih 3 bulan sekali atau ketika membutuhkan
2	Lokasi Belanja	Concept Store, Pasar barang bekas, Art Store, Online Store, Pameran Craft, Boutique
3	Penggunaan internet	Sering menggunakan internet sebagai

		sarana bersosialisasi dan bekerja
4	Opsi barang yang dibeli	Senang mengumpulkan benda-benda antik, artistik dan memiliki nilai-nilai tradisi
5	Opsi pembelian produk apparel	Pembelian produk disesuaikan dengan gaya berbusana dan dana yang dimiliki.

**Kesimpulan :**

Target pasar untuk produk ini adalah segmen pasar yang memperhatikan gaya berbusana dan menghargai nilai-nilai tradisi serta mempertimbangkan aspek lingkungan dalam membeli sebuah produk, sehingga produk yang dibeli dapat melengkapi gaya berbusana dan nilai-nilai yang ia percaya. Kesimpulan dari target pasar yang disasa adalah wanita muda yang berusia antara 20-35 tahun yang memiliki ketertarikan dengan dunia seni, mode dan menghargai nilai-nilai tradisi.

### C. Positioning

Adanya produk sejenis yang telah beredar di pasaran, membuat positioning produk menjadi faktor penting agar dapat memberikan perbedaan pada produk ini dengan produk lainnya. Eksplorasi material alternatif yang digunakan serta konsep dari produk ini merupakan karakter utama dari produk ini. Dalam melakukan analisis STP, diperlukan analisis positioning produk berdasarkan harga dan positioning produk berdasarkan desain. Hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Positioning produk berdasarkan harga



**Gambar 66. Posisi Produk Tas dalam Pasar Tas Lokal (sumber : Larasati,2017)**

#### Kesimpulan :

Berdasarkan material yang digunakan serta proses pembuatan yang rumit maka pada bagan positioning produk Tas berdasarkan harga adalah sebagai berikut :

- Produk brand Du'Anyam dengan material anyam dan kulit memiliki kisaran harga 150.000-500.00. Brand Pijak Bumi dengan material kulit dan kayu memiliki kisaran hargan antara 670.000-720.000. Cintabumi artisans yang menggunakan material kain kulit kayu harganya berkisar 600.000-1.500.000. Produk Sanoesa dengan tas kayunya memiliki kisaran harga terendah 1.500.000, dan brand Laras Caesara yaitu produk tas dengan teknik rajut serat alam harganya mencapai Rp1.600.000.
- Positioning produk yang didesain dalam perancangan ini akan berada di antara produk Cintabumi Artisan dan Sanoesa yaitu dengan kisaran harga 500.000 hingga 1.500.000



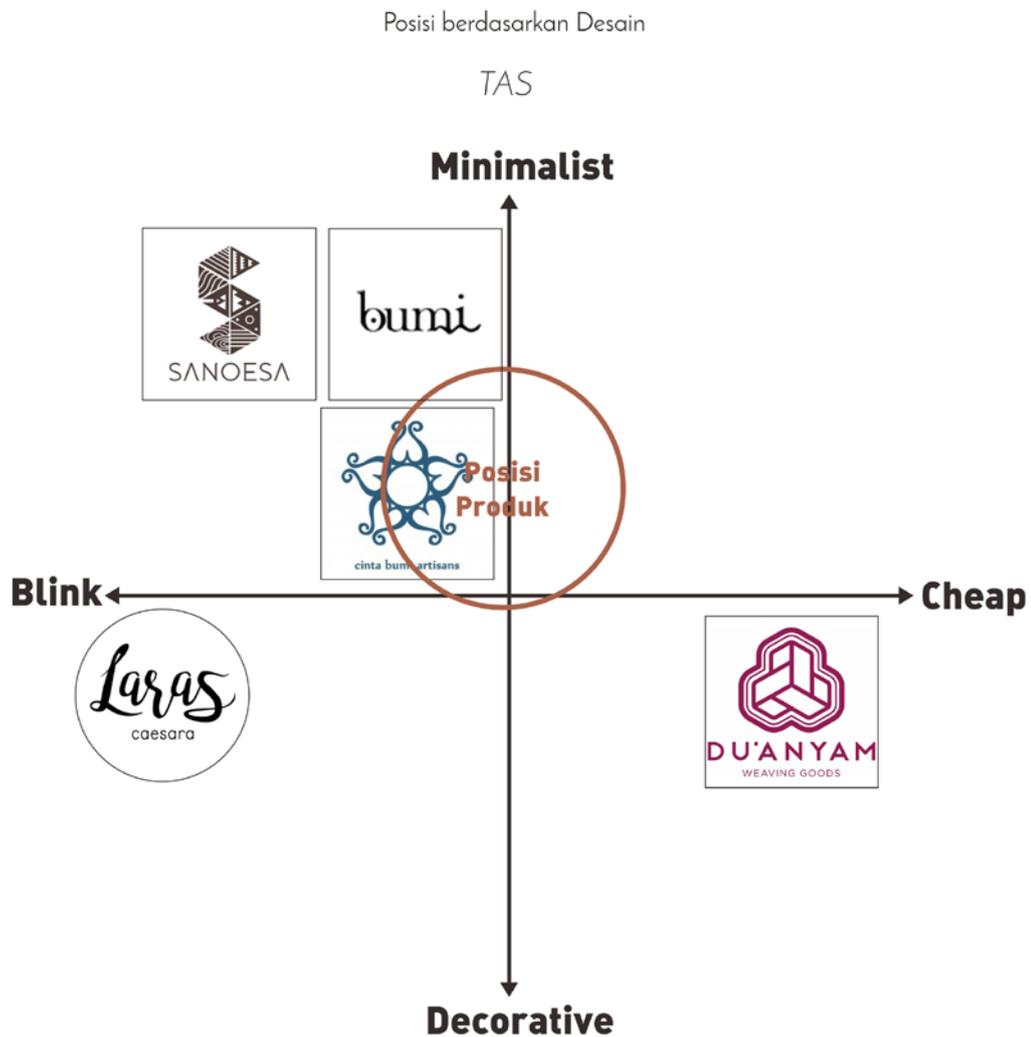
**Gambar 67 Posisi Produk Sepatu dalam Pasar Sepatu Lokal Gambar (sumber : Larasati, 2017)**

**Kesimpulan :**

Berdasarkan material yang digunakan serta proses pembuatan yang rumit maka pada bagan positioning produk Sepatu berdasarkan harga adalah sebagai berikut :

- Produk brand 13th Shoes dengan material kulit dan kanvas memiliki kisaran harga 200.000-400.00. Brand Pijak Bumi dengan material kulit memiliki kisaran harga 300.000-750.000. MKS' Shoes yang menggunakan material kulit, kanvas, dan tali harganya berkisar 250.000-450.000. Produk Vanilla Shoes dengan sepatu kulitnya yang bergaya vintage minimalist memiliki kisaran harga 300.000-600.000, dan brand Massicot yaitu produk sepatu dengan kombinasi kulit dan resin experimental harganya berkisar antara 600.000-1.500.000.
- Positioning produk yang didesain dalam perancangan ini akan berada di antara produk Pijak Bumi dan dan Massicot yaitu dengan kisaran harga 400.000 hingga 1.000.000

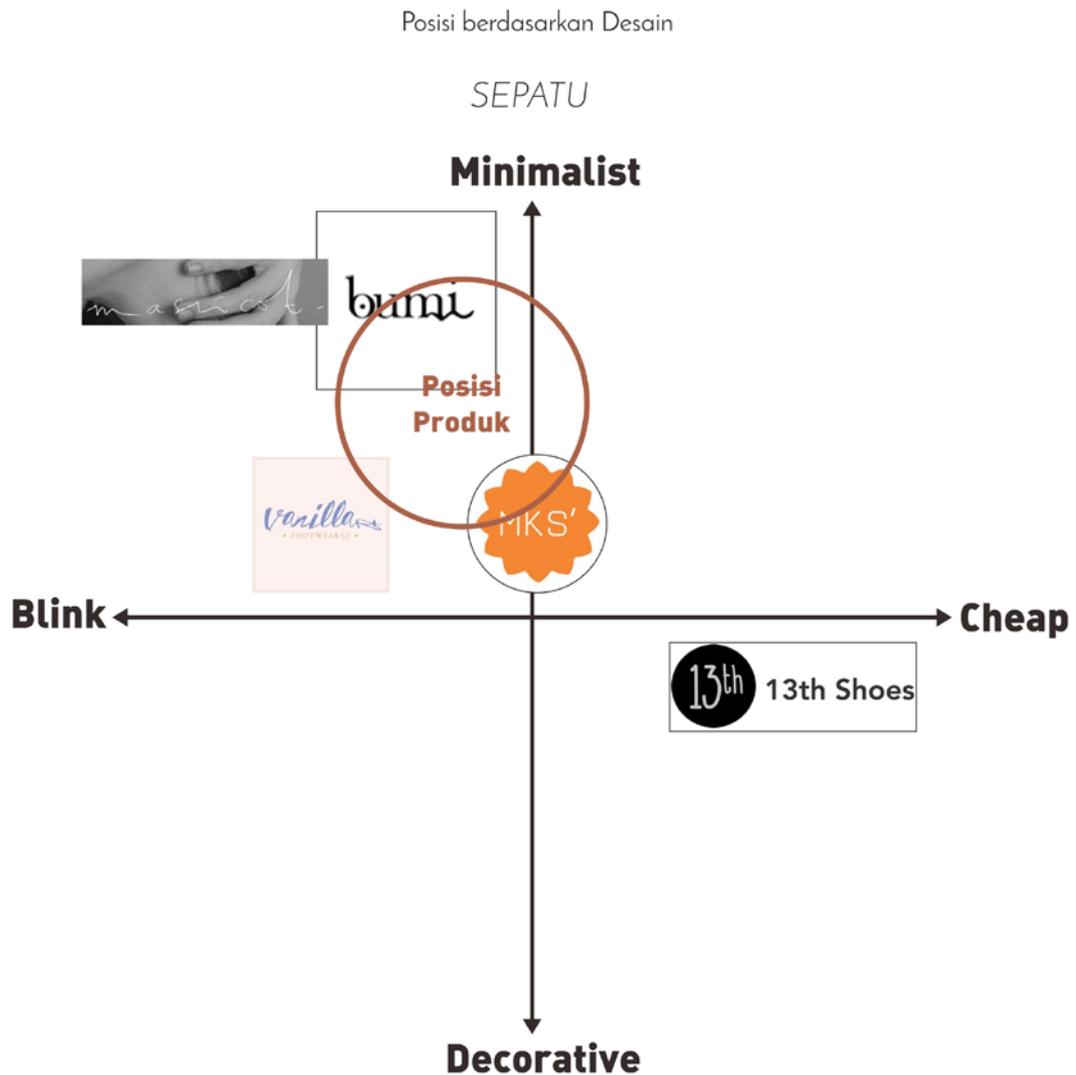
## 2. Positioning produk berdasarkan desain



**Gambar 68 Posisi Produk Tas berdasarkan desain dan konsep (sumber : Larasati, 2017)**

### **Kesimpulan :**

Berdasarkan material yang digunakan, bentuk dan konsep desain, Sanoesa dan Laras Caesara adalah desain yang memiliki karakter paling kuat, desainnya yang unik serta memiliki nilai-nilai yang menarik di setiap produknya. Berdasarkan keunikan material, bentuk, dan konsep, produk dalam perancangan ini akan berada di posisi yang setara dengan brand Pijak Bumi, Sanoesa, dan Cinta Bumi Artisans.



**Gambar 69** Posisi Produk Sepatu berdasarkan desain dan konsep (sumber : Larasati, 2017)

**Kesimpulan :**

Berdasarkan bentuk, konsep desain serta material yang digunakan, , Massicot, Vanilla Shoes dan MKS’ Shoes adalah desain yang memiliki karakter paling kuat, desainnya yang unik serta memiliki nilai-nilai yang menarik di setiap produknya. Berdasarkan keunikan material,bentuk, dan konsep, produk dalam perancangan ini akan berada di posisi yang setara dengan brand MKS’ Shoes, Vanilla Shoes, Pijak Bumi dan Massicot

## 4.8 Analisis Bisnis

### a. Kanvas Bisnis Model



Gambar 70 Kanvas Bisnis Model (sumber : Larasati,2018)

## b. Perhitungan Biaya

- **Bahan Baku dan Tenaga Kerja**

**Tabel 41 Perhitungan Biaya Bahan Baku**

Harga Bahan Kain				
Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total Harga
Kain Tenun Gedog	300x80	cm		IDR 700.000
Kain Daluang	Custom	cm	IDR 55	IDR -
Benang Sulam	5000	cm	IDR 2	IDR 9.000
Rotan	1200	cm		IDR 10.000
Tali Suede	100	cm		IDR 3.000
Total				IDR 709.000
Harga Perwarna Alam				
Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total harga
Jelawe	1000	gram	IDR 41	IDR 41.000
Secang	1000	gram	IDR 22	IDR 22.000
Tegeran	1000	gram	IDR 27	IDR 27.000
Tingi	1000	gram	IDR 36	IDR 36.000
Tawas	1000	gram	IDR 20	IDR 20.000
Tunjung	1000	gram	IDR 15	IDR 15.000
Kapur	1000	gram	IDR 10	IDR 10.000
Total				IDR 171.000

Kain Daluang pewarna alam			
Bahan	Volume	Satuan	Total Harga
Kain Daluang	1200	cm2	IDR 66.000
<b>Tingi</b>	500	gram	IDR 18.000
Tawas	50	gram	IDR 1.800
Kapur	50	gram	IDR 500
Tunjung	70	gram	IDR 1.050
Air	5000	ml	IDR 1.000
Total/ 1 M			IDR 88.350
Kain Daluang	1200	cm2	IDR 66.000
<b>Secang</b>	500	gram	IDR 11.000
Tawas	50	gram	IDR 1.800
Kapur	50	gram	IDR 500
Tunjung	70	gram	IDR 1.050
Air	5000	ml	IDR 2.000
Total/ 1 M			IDR 82.350

Kain Daluang	1200	cm2	IDR 66.000
<b>Tegeran</b>	500	gram	IDR 13.500
Tawas	50	gram	IDR 1.800
Kapur	50	gram	IDR 500
Tunjung	70	gram	IDR 1.050
Air	5000	ml	IDR 2.000
Total/ 1M			IDR 84.850
Kain Daluang	1200	cm2	IDR 66.000
<b>Jelawe</b>	500	gram	IDR 11.000
Tawas	50	gram	IDR 1.800
Kapur	50	gram	IDR 500
Tunjung	70	gram	IDR 1.050
Air	5000	ml	IDR 2.000
Total/1M			IDR 82.350

**Tabel 42 Perhitungan Biaya Tenaga Kerja**

<b>Biaya Tenaga Kerja Langsung</b>	
<b>Biaya Artisans</b>	<b>Harga/item</b>
Sepatu & Sandal	IDR 200.000
Pouch Koin	IDR 25.000
Clutchbag	IDR 100.000
Pouch Glasses	IDR 75.000
Kalung	IDR 50.000
Hand bag	IDR 100.000

- **Biaya Overhead Tetap**

**Tabel 43 Perhitungan Biaya Overhead Tetap**

Biaya Overhead Tetap							
Peralatan Penunjang	Masa Aktif	Satuan (buah)	Harga	Nilai Sisa	B.Depresiasi/Tahun	B. Depresiasi /hari	B.Depresiasi/hari/item
Pamepeuh	10	2	IDR 1.000.000	IDR 400.000	IDR 60.000	IDR 164	IDR 82
Telenan Kayu	3	1	IDR 210.000	IDR 100.000	IDR 36.667	IDR 100	IDR 100
Mesin Jahit Singer	5	1	IDR 2.300.000	IDR 1.000.000	IDR 260.000	IDR 712	IDR 712
Panci Pewarna Alam	5	1	IDR 80.000	IDR 40.000	IDR 8.000	IDR 22	IDR 22
Kontainer	5	1	IDR 90.000	IDR 45.000	IDR 9.000	IDR 25	IDR 25
Baskom	3	5	IDR 50.000	IDR 30.000	IDR 6.667	IDR 18	IDR 4
LPG	5	1	IDR 125.000	IDR 90.000	IDR 7.000	IDR 19	IDR 19
Kompur Rinnai	5	1	IDR 400.000	IDR 100.000	IDR 60.000	IDR 164	IDR 164
Gelas Ukur	3	1	IDR 15.000	IDR 5.000	IDR 3.333	IDR 9	IDR 9
Timbangan	3	1	IDR 200.000	IDR 100.000	IDR 33.333	IDR 91	IDR 91
Papan Jemur	3	1	IDR 15.000	IDR 5.000	IDR 3.333	IDR 9	IDR 9
<b>Total</b>			<b>IDR 4.485.000</b>	<b>IDR 1.915.000</b>	<b>IDR 487.333</b>	<b>IDR1.335</b>	<b>IDR 1.238</b>

**Tabel 44 Perhitungan Biaya Overhead Tetap Sewa Studio**

Biaya Overhead Tetap Sewa				
Biaya Overhead Sewa	Harga/bulan	Harga/hari	Harga/hari/item	Harga/TAHUN
Sewa Studio/bulan	IDR 500.000	IDR 16.667	IDR 16.667	IDR 6.000.000

- **Biaya Overhead Variabel**

**Tabel 45 Perhitungan Biaya Variabel**

Biaya Overhead Variable				
Biaya Overhead Variabel	Harga/bulan	Harga/hari	harga/hari/item	Harga/TAHUN
Air dan Listrik	IDR 100.000	IDR 3.333	IDR 1.700	IDR 1.200.000
Biaya Bensin	IDR 300.000	IDR 10.000	IDR 10.000	IDR 3.600.000
Biaya LPG	IDR 18.000	IDR 900	IDR 900	IDR 216.000
<b>Total</b>			<b>IDR 12.600</b>	<b>IDR 5.016.000</b>

### c. Perhitungan HPP (Harga Pokok Penjualan)

HPP adalah seluruh biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh produk yang akan dijual. Analisis perhitungan HPP diperlukan untuk menentukan harga jual suatu produk.

**Tabel 46 Perhitungan HPP**

<b>HPP Sepatu dan Sandal</b>			
<b>Bahan</b>	<b>Volume</b>	<b>Satuan</b>	<b>Harga</b>
Kain Daluang	1200	cm2	IDR 66.000
Kain Tenun Gedog	1200	cm2	IDR 35.000
Kain Daluang Warna			IDR 21.213
Secang	200	cm2	IDR 13.725
Tegeran	200	cm2	IDR 14.142
Jelawe	200	cm2	IDR 13.725
Tingi	200	cm2	IDR 14.725
Biaya Overhead Tetap			IDR 17.905
Biaya Variabel			IDR 12.600
Biaya Artisan			IDR 200.000
Biaya Branding & Marketing			IDR 55.000
Total HPP			IDR 464.034
<b>Penentuan Harga Jual</b>			
Marjin 80%			IDR 371.227
Harga Jual Rata-Rata			IDR 835.262

<b>HPP Clutchbag</b>			
<b>Bahan</b>	<b>Volume</b>	<b>Satuan</b>	<b>Harga</b>
Kain Daluang	1200	cm2	IDR 66.000
kain Tenun Gedog	1200	cm2	IDR 35.000
kain Dalung Warna			IDR 21.213
Tingi	50	cm2	IDR 3.431
Secang	50	cm2	IDR 3.535
Tegeran	50	cm2	IDR 3.431
Jelawe	50	cm2	IDR 3.681
Biaya Overhead Tetap			IDR 17.905
Biaya Variabel			IDR 12.600
Biaya Artisan			IDR 100.000
Biaya Branding & Marketing			IDR 55.000

Total HPP	IDR	321.796
<b>Penentuan Harga Jual</b>		
Marjin 60%	IDR	193.077
Penentuan Harga Jual	IDR	514.873

HPP Handbag			
Bahan	Volume	Satuan	Harga
Kain Daluang	1200	cm2	IDR 66.000
kain Tenun Gedog	1200	cm2	IDR 35.000
kain Daluang Warna			IDR 21.213
Tingi	50	cm2	IDR 3.431
Secang	50	cm2	IDR 3.535
Tegeran	50	cm2	IDR 3.431
Jelawe	50	cm2	IDR 3.681
Rottan			IDR 10.000
Biaya Overhead Tetap			IDR 17.905
Biaya Variabel			IDR 12.600
Biaya Artisan			IDR 100.000
Biaya Branding & Marketing			IDR 55.000
Total HPP			IDR 331.796
<b>Penentuan Harga Jual</b>			
Marjin 60%			IDR 199.077
Harga Jual			IDR 530.873

HPP Pouch Glasses			
Bahan	Volume	Satuan	Harga
Kain Daluang	300	cm2	IDR 16.500
Kain tenun Gedog	300	cm2	IDR 8.750
kain Daluang Warna			IDR 21.213
Tingi	50	cm2	IDR 3.431
Secang	50	cm2	IDR 3.535
Tegeran	50	cm2	IDR 3.431
Jelawe	50	cm2	IDR 3.681
Biaya Overhead tetap			IDR 17.905
Biaya Variabel			IDR 12.600
Biaya Artisan			IDR 25.000
Biaya Branding & Marketing			IDR 15.000
Total HPP			IDR 131.046

<b>Penentuan Harga Jual</b>			
Marjin 50%		IDR	54.917
Harga Jual		IDR	185.963

<b>HPP Pouch Koin</b>			
<b>Bahan</b>	<b>Volume</b>	<b>Satuan</b>	<b>Harga</b>
Kain Daluang	300	cm2	IDR 16.500
Kain Tenun Gedog	300	cm2	IDR 8.750
Kain Daluang Warna			IDR 21.213
Secang	50	cm2	IDR 3.431
Tegeran	50	cm2	IDR 3.535
Jelawe	50	cm2	IDR 3.431
Tingi	50	cm2	IDR 3.681
Biaya Overhead tetap			IDR 17.905
Biaya Variabel			IDR 12.600
Biaya Artisan			IDR 25.000
Biaya Branding & Marketing			IDR 15.000
Total HPP			IDR 131.047
<b>Penentuan Harga Jual</b>			
Marjin 50%		IDR	65.523
Harga Jual		IDR	196.570

<b>HPP Kalung</b>			
<b>Bahan</b>	<b>Volume</b>	<b>Satuan</b>	<b>Harga</b>
Kain Daluang	200	cm2	IDR 11.000
Kain Daluang Warna			IDR 21.213
Secang	50	cm2	IDR 3.431
Tingi	50	cm2	IDR 3.535
Tegeran	50	cm2	IDR 3.431
Jelawe	50	cm2	IDR 3.681
Rotan	12	cm2	IDR 100
Tali Suede	150	cm2	IDR 4500
Biaya Overhead Tetap			IDR 17.905
Biaya Variabel			IDR 12.600
Biaya Artisan			IDR 25.000
Biaya Branding & Marketing			IDR 25.000
Total HPP			IDR 131.396
<b>Penentuan Harga Jual</b>			

Marjin 50%	IDR	65.698
Harga Jual Rata-Rata	IDR	197.093

#### d. Perhitungan BEP (Break Event Point)

Break Event Point adalah suatu keadaan dimana dalam suatu operasi perusahaan tidak mendapatkan untung maupun rugi atau dapat disebut dalam keadaan impas (penghasilan=total biaya). Analisis ini dilakukan mengetahui informasi awal mengenai tingkat volume penjualan, serta hubungannya dalam kemungkinan memperoleh laba menurut tingkat penjualan yang bersangkutan.

**Tabel 47 Perhitungan BEP dengan dasar Unit**

BEP ALAS KAKI	
BIAYA TETAP (FC)	IDR 10.485.000
BIAYA VARIABEL (V)	IDR 12.600
BIAYA PER UNIT (P)	IDR 835.262
BEP = FC/P-V	<b>13</b>
P-V	IDR 822.662
BEP CLUTCH BAG	
BIAYA TETAP (FC)	IDR 10.485.000
BIAYA VARIABEL (V)	IDR 12.600
BIAYA PER UNIT (P)	IDR 514.873
BEP = FC/P-V	<b>21</b>
P-V	IDR 502.273
BEP MINI HANDBAG	
BIAYA TETAP (FC)	IDR 10.485.000
BIAYA VARIABEL (V)	IDR 12.600
BIAYA PER UNIT (P)	IDR 530.873
BEP = FC/P-V	<b>20</b>
P-V	IDR 518.273
BEP POUCH KACAMATA	
BIAYA TETAP (FC)	IDR 10.485.000
BIAYA VARIABEL (V)	IDR 12.600
BIAYA PER UNIT (P)	IDR 185.963
BEP = FC/P-V	<b>60</b>
P-V	IDR 173.363

BEP POUCH KOIN	
BIAYA TETAP (FC)	IDR 10.485.000
BIAYA VARIABEL (V)	IDR 12.600
BIAYA PER UNIT (P)	IDR 196.570
BEP = FC/P-V	57
P-V	IDR 183.970
BEP MINI KALUNG	
BIAYA TETAP (FC)	IDR 10.485.000
BIAYA VARIABEL (V)	IDR 12.600
BIAYA PER UNIT (P)	IDR 197.093
BEP = FC/P-V	57
P-V	IDR 184.493

### e. Sistem Produksi dan Standarisasi Kualitas Produk

Sistem produksi yang baik tentunya memiliki standarisasi untuk mencapai kualitas produk secara optimal. Kualitas produk dapat dikontrol dalam setiap tahapan di dalam proses produksi. Dalam perancangan desain produk fashion berbahan serat kayu ini proses control kualitas dilakukan untuk mendapatkan produk dengan kualitas terbaik. Standarisasi tersebut terdapat mulai dari proses pengolahan bahan mentah, pembuatan produk oleh pengerajin, proses *Packaging*, hingga sproses promosi dan penjualan produk. Sistem standarisasi tersebut dijelaskan sesuai pada gambar dibawah ini :



**Gambar 71 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengolahan bahan mentah**



**Gambar 72 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengerjaan oleh pengerajin**



**Gambar 73 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengemasan**



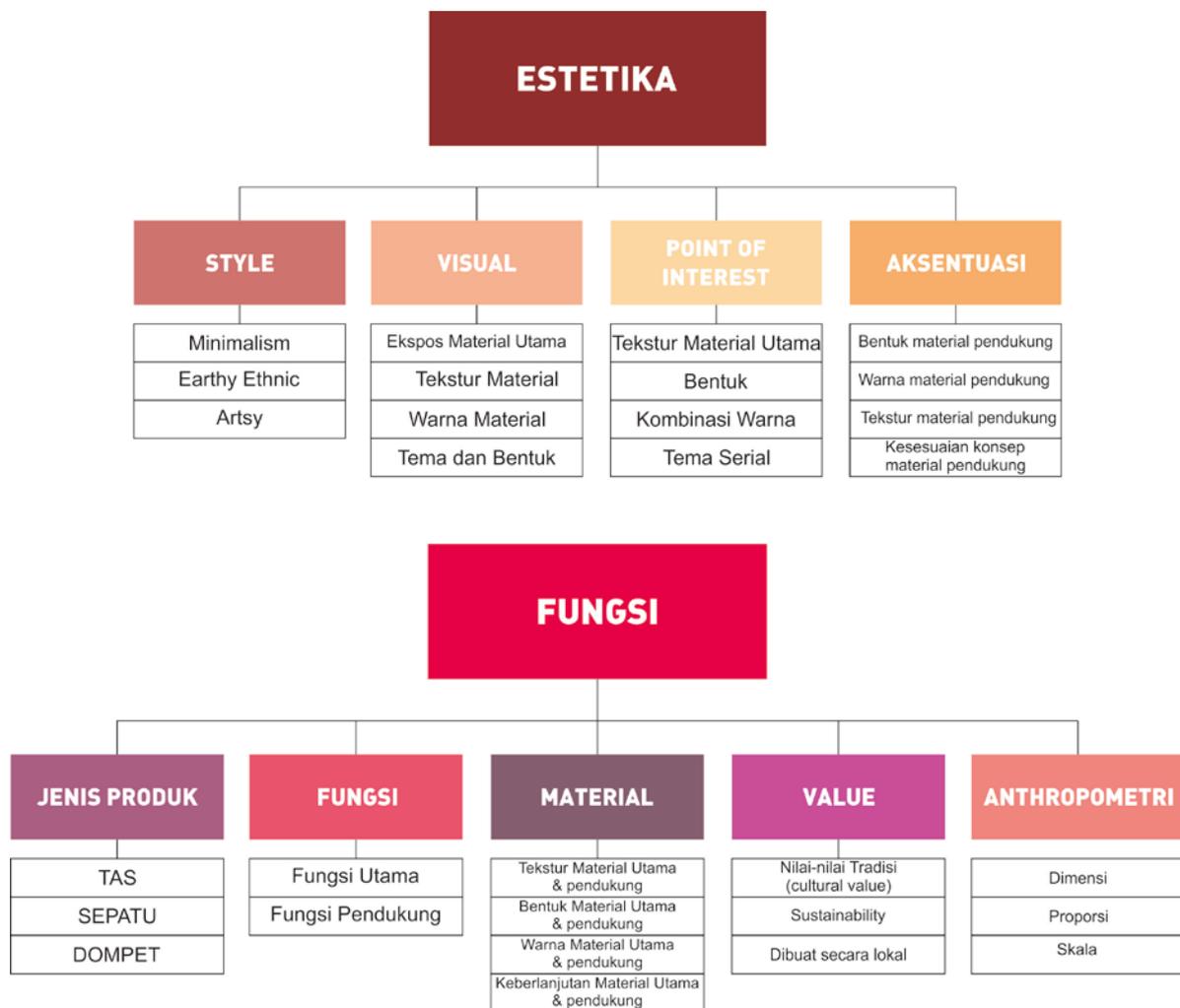
**Gambar 74 Skema Standarisasi kualitas produk pada tahap pengemasan**

## BAB V

### KONSEP DESAIN DAN PENGEMBANGAN DESAIN

#### 5.1. Kriteria Desain

Setelah melakukan serangkaian studi dan analisis, maka didapat kriteria desain yang akan digunakan sebagai acuan dalam menentukan desain serial tas dan sepatu yang akan dihasilkan. Kriteria yang telah ditentukan adalah sebagai berikut :



Gambar 75 Bagan kriteria desain (sumber : Larasati, 2017)

## 5.2. Konsep Inovasi

Dari hasil olah pikir berupa brainstorming, maka berikut ini adalah konsep inovasi yang akan diwujudkan dalam desain dan akan diproduksi :



**Gambar 76 Bagan Konsep Inovasi Produk (sumber : Larasati, 2017)**

Dalam produk yang nantinya akan didesain, konsep inovasi produk tersebut meliputi Konten Produk yang mengutamakan pada nilai-nilai materiil yang terlihat dari sebuah produk seperti mengenai jenis produk, tampilan visual produk, dan fungsi. Selain itu ada pula

Konteks Produk yang merupakan nilai-nilai imateriil tidak terlihat yang terkandung dalam sebuah produk misalnya nilai, cerita, dan ideologi.

## **KONTEN PRODUK :**

### **1. Jenis Produk**

- Produk-produk yang akan didesain meliputi produk-produk fashion yang dapat dikenakan sehari-hari seperti Tas, Sepatu, Dompot, dan Perhiasan.

### **2. Visual Produk**

- Visual produk meliputi tampilan luar produk yang dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh pengguna antara lain tekstur, bentuk, warna, dan aksentuasi berupa kombinasi material lain

### **3. Fungsi Produk**

- Fungsi produk dalam sebuah produk dibagi menjadi dua, yaitu fungsi utama sebagai alat untuk membawa barang, dan fungsi pendukung yaitu sebagai media ekspresi diri dan media penyebarluasan nilai-nilai dan cerita yang terkandung dalam produk tersebut.

## **KONTEKS PRODUK :**

### **1. Eksplorasi**

- Produk adalah hasil eksplorasi Serat Kayu *Saèh* dengan metode eksperimen yang menggunakan teknik lokal tradisi nusantara yang kemudian dikombinasikan dengan teknologi modern secara proporsional tanpa melupakan nilai-nilai ekologi sebagai salah satu upaya memberikan variasi baru dalam pengembangan serat kayu *Saèh*.
- Menggali secara lebih mendalam karakter dan kemungkinan pengolahan serat kayu *Saèh*.

### **2. Koneksi**

- Mendesain produk yang bertujuan untuk mengembalikan koneksi manusia dengan alam yang semakin lama semakin tergerus oleh modernisasi yang berlebihan.

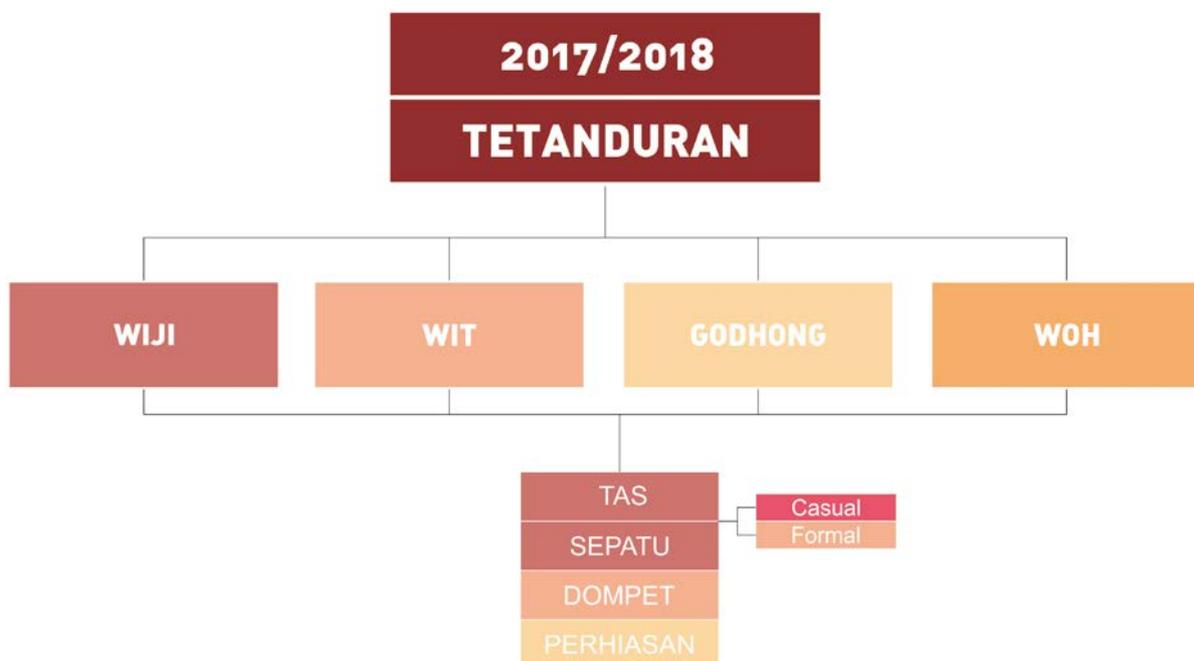
- Mendesain produk yang akan menimbulkan keterikatan atau hubungan antara produk dengan pengguna. Dari sini pengguna tidak hanya membeli cerita di balik pembuatannya, proses pembuatannya, serta tangan-tangan yang terlibat dalam proses pembuatannya.
- Membangun jejaring dengan pengerajin dan mengembangkan komunitas lokal

### **3. Konservasi**

- Memberikan edukasi pada pengguna dan masyarakat luas untuk menanam kayu *Saèh* sebagai upaya pelestarian tanaman *Saèh*. Dalam memproduksi, setiap satu pohon yang ditebang sebagai material wajib diganti dengan menanam satu pohon lagi.
- Melestarikan tradisi pembuatan kain serat kayu *Saèh* dan menyebarkannya ke masyarakat.

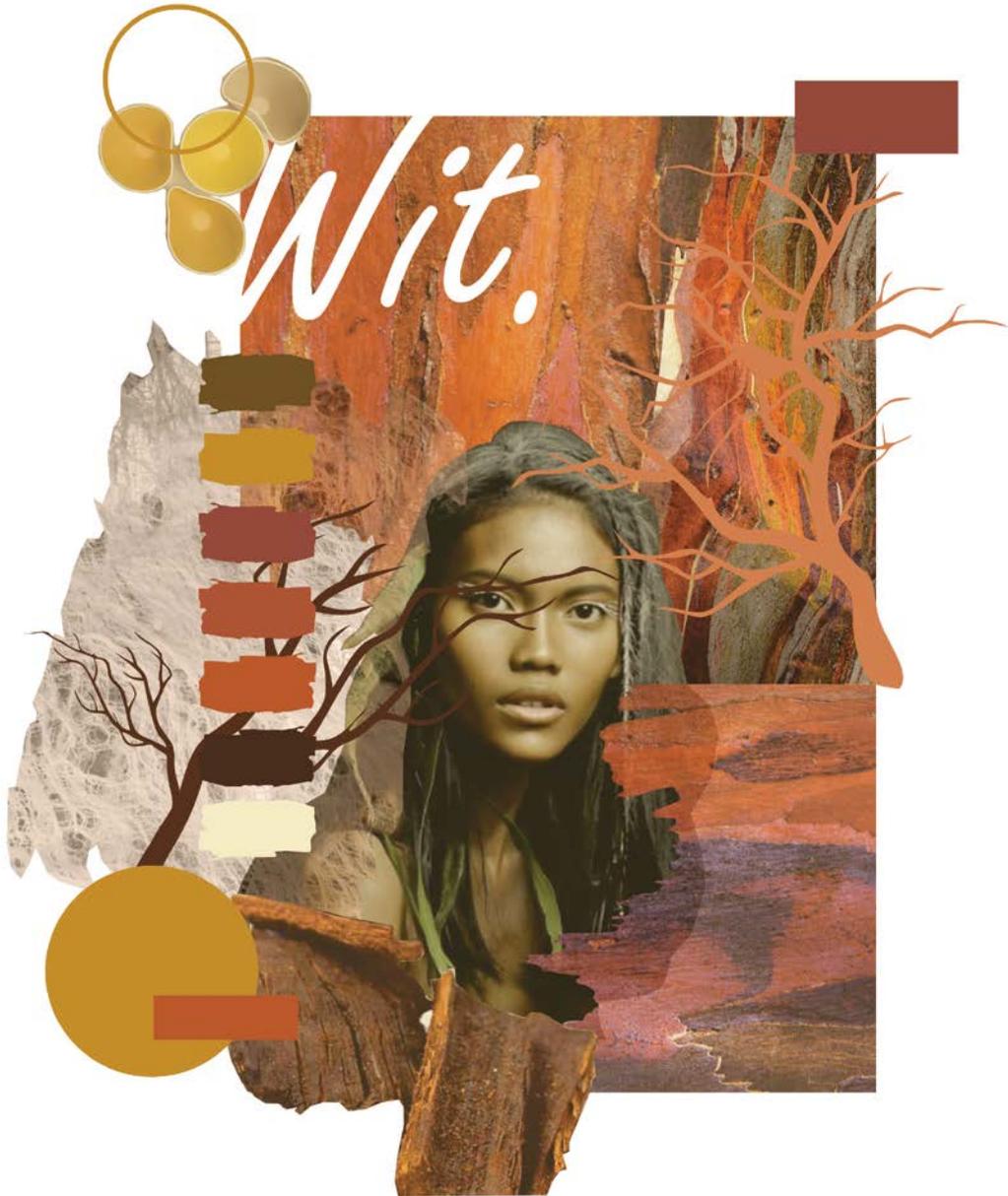
### 5.3. Konsep Tema Produk

Dibawah ini adalah bagan konsep tema produk yang akan dijadikan acuan dalam mendesain satu tahun kedepan. Konsep “TETANDURAN” dipilih berdasarkan hasil penarikan kesimpulan pada setiap poin analisis yang dilakukan. Tema ini dipilih dari munculnya ide bahwa setiap material dalam proses mendesain di perancangan ini berasal dari tumbuh-tumbuhan. Dalam setiap serialnya ada konsep yang lebih spesifik lagi yang pemilihannya berdasarkan unsur tumbuhan dari yang paling kecil yaitu WIJI (biji), WIT (pohon), GODHONG (daun), dan WOH(buah). Nantinya, di setiap serial produk, 4 konsep tersebutlah yang dijadikan acuan dan inspirasi dalam mendesain.



**Gambar 77 Bagan Konsep Tema Produk (sumber : Larasati, 2017)**

Tema konsep diatas menjadi acuan dari segala unsur yang didesain, warna, tekstur, bentuk dan lain sebagainya. Untuk memudahkan visualisasi konsep tersebut berikut adalah moodboard yang dijadikan inspirasi dan acuan dalam mendesain :



**Gambar 78 Moodboard “Wit”**

“WIT” adalah kata dalam bahasa Jawa yang berarti Pohon. Moodboard ini terinspirasi dari unsur-unsur yang ada di pohon seperti siluet ranting, tekstur kulit pohon, warna, dan bentuk.





**Gambar 80 Moodboard “Godhong”**

“GODHONG” adalah kata dalam bahasa Jawa yang berarti Daun. Moodboard ini terinspirasi dari segala bentuk dedaunan yang sangat beragam. Bentuk dasar daun, warna, komposisi bentuk menjadikan konsep daun menarik untuk dijadikan inspirasi dalam mendesain.



**Gambar 81 Moodboard “Woh”**

“WOH” adalah kata dalam bahasa Jawa yang berarti Buah. Buah merupakan hasil dari menanam yang berguna sebagai bahan pangan. Moodboard ini terinspirasi dari segala buah-buahan yang memiliki bentuk yang khas mulai dari kulit buah, daging buah, dan isinya.

Dalam mendesain, bentuk dasar buah, warna, komposisi bentuk, dan tekstur kulitnya dijadikan inspirasi.

#### 5.4. Konsep Warna

Konsep warna dipilih berdasarkan analisis material dan bahan pewarna alami yang berasal dari daun-daunan, kayu, dan biji-bijian. Warna-warna tersebut kemudian dikombinasikan satu sama lain sehingga menghasilkan palet warna yang memiliki kesatuan. Konsep Warna untuk koleksi “TETANDURAN” pada serial produk Tas dan Sepatu adalah sebagai berikut :



Gambar 82 Konsep Warna koleksi “TETANDURAN” dengan 4 serial “Wit”, “Wiji”, “Woh” dan “Godhong” (sumber : Larasati, 2017)

#### 5.5. Konsep Bentuk

Konsep bentuk menggunakan teori morfologi dan disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan.

## Koleksi “TETANDURAN”

### a. Konsep dengan tema “Wit”

Morfologi yang diambil adalah bentukan-bentukan dari pohon dan seluruh elemennya.

### b. Konsep dengan tema “Wiji”

Morfologi yang diambil adalah bentukan-bentukan dari biji-bijian dan seluruh elemennya.

### c. Konsep dengan tema “Woh”

Morfologi yang diambil adalah bentukan-bentukan dari buah-buahan dan seluruh elemennya.

### d. Konsep dengan tema “Godhong”

Morfologi yang diambil adalah bentukan dari dedaunan dan seluruh elemennya.

## 5.6. Konsep Eksplorasi

Pengembangan konsep didapat dari teori Adhi Nugraha yaitu “Proses Integrasi antara Tradisional dan Modernity” yang terdiri dari 6 unsur yaitu material, utility, technique, shape, concept, dan icon. 6 unsur dari modern dan traditional diintegrasikan sehingga menjadi produk baru. Untuk mempermudah dalam mengembangkan konsep, akan dijadikan matriks pengembangan konsep. Berikut ini matriks pengembangan desain berdasarkan 6 unsur dan pada 4 serial :

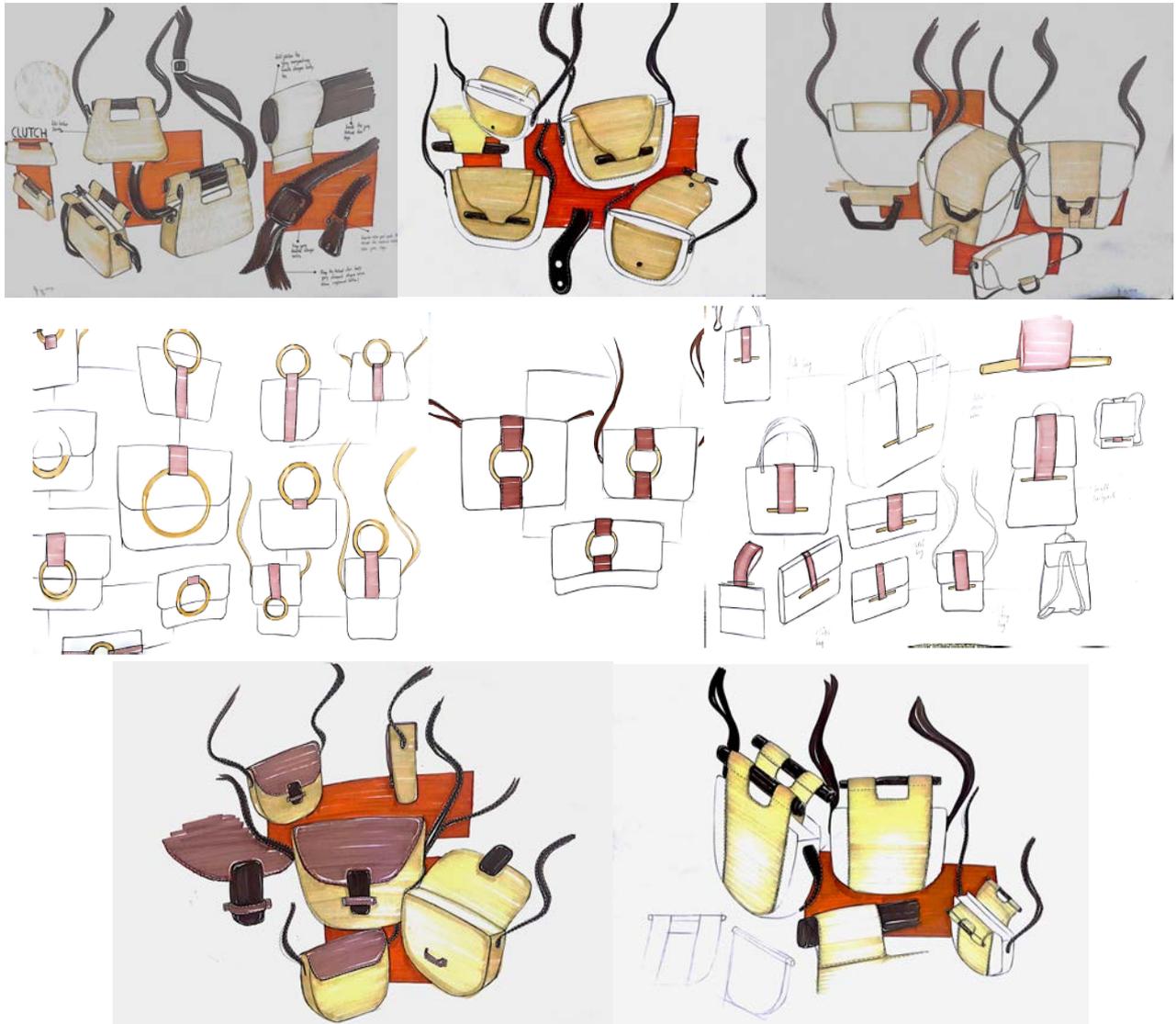
**Tabel 48 Konsep Eksplorasi Material**

No.	Unsur	Koleksi “TETANDURAN”			
		Wiji	Woh	Wit	Godhong
1	Material	Serat kayu <i>Saèh</i> Benang Kayu Kulit	Serat kayu <i>Saèh</i> Benang Kayu kulit	Serat kayu <i>Saèh</i> Benang Kayu kulit	Serat kayu <i>Saèh</i> Benang Kayu kulit
2	Teknik	Pewarna alam Mosaik Tempa Embroidery	Pewarna alam Modul Jahit	Pewarna alam Marble Tempa Embroidery	Ikat Celup Pewarna Alam Tambal

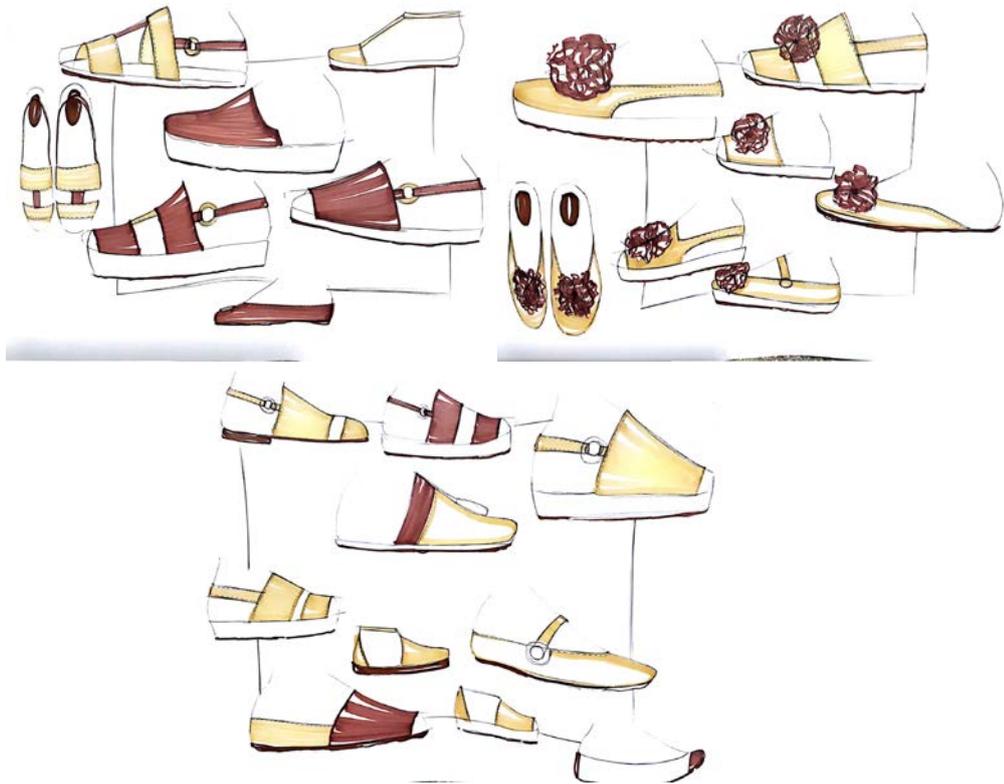
					sulam
<b>3</b>	<b>Bentuk</b>	Geometric	Basic shape	Curvy	Basic shape
<b>4</b>	<b>Ikon</b>	Mosaik Warna	Modul Warna	Marble Warna Embroidery	Ikat Celup Tambal Sulam
<b>5</b>	<b>Konsep</b>	Bentuk Sederhana	Tekstur khas	Ekspos warna dan material	Motif khas
<b>6</b>	<b>Utilitas</b>	Clutch Flat Shoes	Flat shoes, sandals, flatform, mini handbag, clutch	Clutch bag, Flat shoes, sandals, flatform	Tote Bag Mari jane shoes

## 5.7. Alternatif Desain

### 5.7.1. Sketsa Desain



**Gambar 83 Beberapa sketsa alternatif tas**



**Gambar 84 Beberapa sketsa alternatif sepatu**

### 5.7.2. Mock Up

Membuat studi model dari bahan karet eva yang fleksibel, mudah dibentuk dan menyerupai material asli sehingga mengetahui kelemahan material jika disatukan serta mengetahui proporsi awal, teknik sambungan, dan bentuk yang harus diperbaiki saat proses prototyping.



**Gambar 85 Hasil studi model tas menggunakan material karet eva**

### 5.7.2. Eksplorasi Desain dengan metode 3D Modelling

Membuat studi model dengan menggunakan aplikasi 3d untuk membantu mencari alternative bentuk, sehingga akan lebih mudah dalam melakukan pencarian bentuk, mengetahui proporsi awal, mengeksplorasi aplikasi motif dan kombinasi material serta mengetahui system sambungan dan operasional.

#### a. Jewelry



**Gambar 86 Eksplorasi Desain 3D Model pada jewelry**

**b. Tas**



**Gambar 87 Eksplorasi Desain 3D Mode pada Tas**

**c. Sepatu**



**Gambar 88 Eksplorasi Desain 3D Mode pada sepatu**

## 5.8. Desain Final

### 5.8.1 Proses Prototyping

#### a. Sepatu

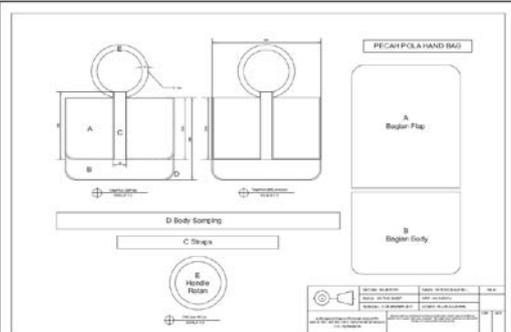
Tabel 49 Proses Protoype Sepatu

No.	Gambar	Keterangan
1.		Pembuatan material mentah daluang
2.		Pewarnaan material mentah daluang
3.		Pembuatan motif pada daluang
4.		Pembuatan aksen

5.		3d model sepatu
6.		Memberikan bahan dan desain ke pengerajin sepatu di Candi, Sidoarjo
7.		Proses menjahit komponen Upper
8.		Proses Assembly
9.		Proses <i>finishing</i>

**b. Tas**

**Tabel 50 Proses Protoyping Tas**

No.	Gambar	Keterangan
1.		Pembuatan material mentah daluang
2.		Pewarnaan material mentah daluang
3.		Pembuatan motif pada daluang
4.		Pembuatan aksen
5.		Gambar tampak dan pecah pola Tas

<p>6.</p>		<p>Membuat handle tas dari material rotan di pengerajin rotan di Tanggulangin</p>
<p>7.</p>		<p>Hasil Akhir tas</p>

## 5.9. Branding

### 5.9.1 Nama Brand

Nama yang dipilih sebagai nama brand produk fashion berbahan serat kayu *Saèh* adalah “SAE SAE”. “SAE SAE” diambil dari bahasa Sunda dan Jawa. Kata “Sae” yang pertama merujuk pada material yang digunakan yaitu serat kayu *Saèh*. Sedangkan, kata “Sae” yang kedua adalah kata dari bahasa Jawa dan Sunda “Sae” yang memiliki makna baik atau bagus. Jika digabungkan maka “SAE SAE” memiliki makna Serat Kayu *Saèh* yang bagus.

### 5.9.2 Logo Brand



Gambar 89 Logo “SAE SAE”

Logo brand “SAE SAE” terdiri dari beberapa elemen, yaitu ikon Daun *Saèh*, logotype nama Brand “SAE SAE” serta sub judul “Beaten Bark Crafted Goods”

- a. **Ikon Daun *Saèh*** : dalam penentuan logo, gambar daun *Saèh* dipilih untuk mewakili material yang digunakan dalam produk yang dijual. Selain itu, gambar daun *Saèh* ini dipilih untuk memberikan pengetahuan tentang tanaman *Saèh* yang kini jarang dikenali oleh masyarakat Indonesia
- b. **Logo Type SAE SAE** : menampilkan nama brand yang diusung. Logo Type dengan font ini dipilih dengan karakteristik tulisan tangan dan terkesan tidak formal agar memberikan kesan membumi.
- c. **Sub Judul “Beaten Bark Crafted Goods”** : pemberian sub judul ini digunakan sebagai penjelas bahwa “SAE SAE” merupakan brand yang memproduksi produk-produk berbahan serat kayu *Saèh* yang dibuat dengan tangan-tangan para artisan.



**Gambar 90 Aplikasi logo pada produk**

### 5.9.3 Packaging

*Packaging “SAE SAE”* mengutamakan prinsip ramah lingkungan sehingga dipilihlah *Packaging* berupa kantong serut dari kain katun yang dapat digunakan secara berulang-ulang, tidak mudah rusak, tahan lama dan *reusable*.



**Gambar 91 Packaging produk**

## 5.9.4 Media Promosi

### a. Booklet

Booklet berisi tentang edukasi mengenai tradisi pembuatan Serat Kayu *Saèh*, sehingga masyarakat tak hanya sekedar membeli produk, namun mendapatkan pengetahuan seputar Serat Kayu *Saèh*. Dengan demikian, mereka mampu menyadari dan mengapresiasi setiap proses pembuatan produk yang dibelinya mulai dari proses penanaman pohon, pembuatan lembaran serat kayu, hingga proses akhir pembuatan produk.



**Gambar 92 Booklet produk “SAE SAE”**

### b. Lookbook

Lookbook berisi tentang foto-foto operasional dan styling produk “SAE SAE”



LOOKBOOK



**Gambar 93 Lookbook produk “SAE SAE”**

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

1. Karakter Serat Kayu *Saèh* dengan serat yang berongga, tipis dan transparan dapat menghasilkan tekstur dan variasi bentuk yang beraneka ragam dan efek visual yang unik.
2. Serat Kayu *Saèh* yang merupakan material yang berasal dari serat alam memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi produk *fashion apparel*.
3. Serat Kayu *Saèh* lebih dapat menyerap pewarna alam dengan baik, karena berasal dari serat alami.
4. Serat kayu *Saèh* yang diwarnai dengan pewarna alam kayu Tingi (*Ceriops Tagal*), kayu Secang (*Caesalpinia Sappan*), kayu Tegeran (*Maclura Cochincinensis*), dan kulit Jelawe (*Terminalia Bellirica*) menghasilkan banyak sekali gradasi warna dan kombinasi warna.
5. Untuk menghasilkan motif dengan efek visual yang beraneka ragam Serat Kayu *Saèh* dapat dieksplorasi dengan berbagai macam teknik. Beberapa teknik tersebut antara lain pewarnaan dengan teknik ikat celup, teknik pilin-tenun, teknik tumpuk (*multilayer*), dan teknik modul serta kombinasi beberapa teknik tersebut.
6. Serat Kayu *Saèh* yang diolah dengan teknik celup, sobek dan tumpuk (*multilayer*) menghasilkan karakter yang unik dari segi tekstur, warna, dan kekuatan.
7. Serat Kayu *Saèh* dapat diaplikasikan pada produk aksesoris fashion meliputi Alas Kaki, Tas, dan Kalung, sehingga melalui produk ini eksistensi Serat Kayu *Saèh* dapat diperkenalkan secara luas pada masyarakat Indonesia, sehingga berpeluang untuk dikembangkan.
8. Serat Kayu *Saèh* membutuhkan kombinasi material lain untuk menambah kekuatan materainya, material yang dipilih adalah tenun *gedhog* yang merupakan produk lokal kota Tuban.
9. Yang perlu diperhatikan dalam pengembangan produk berbahan serat kayu *Saèh* ini jika akan dijadikan produk komersil adalah durasi pembuatannya yang membutuhkan waktu yang lama sekitar 2 minggu karena material ini dikerjakan

secara manual dengan tangan dan pengerajinnya harus memiliki skill yang mumpuni.

10. Secara estetika, bentuk dasar yang sederhana adalah bentuk yang paling sesuai dengan material ini, agar teksturnya terekspos.

## **1.2 Saran**

1. Melakukan uji ketahanan serat terhadap kerusakan
2. Melakukan uji ketahanan warna
3. Melakukan uji kelayakan sepatu sesuai standar
4. Melakukan penelitian lanjutan mengenai kemungkinan Serat Kayu *Saèh* untuk dikembangkan menjadi produk-produk apparel yang lain
5. Membuat sistem produksi yang berkesinambungan agar proses produksi dapat dibuat dengan lebih efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku dan Jurnal

Arimurti, F. A., & Sunarya, Y. Y. (2013). EKSPLORASI PEWARNA ALAM INDIGO DIPADUKAN DENGAN SISTEM TEKSTIL MODULAR PADA PRODUK FESYEN. *Craft*, 2(1).

Fitrihana, N. (2007). Teknik eksplorasi zat pewarna alam dari tanaman di sekitar kita untuk pencelupan bahan tekstil. *Jurnal Online*(<http>).

Harris, J. (1995). *Textiles, 5,000 years: an international history and illustrated survey*. Harry N. Abrams, Inc., New York City, New York, United States.

Marcelina, R. (2012). Eksplorasi Kulit Sapi dan Ragam Hias Dayak Dengan Teknik laser Cutting dan Laser Engraving Untuk Aksesoris *Mode*. *Craft*, 1(1).

Permadi, T., Indonesia, S., Bahasa, F. P., & Indonesia, S. U. P. KONSERVASI TRADISI PEMBUATAN DALUANG.

Prisanti, I. (2014). Eksplorasi *Multilayer* Pada Kulit Kayu Dengan Pewarna Alam Nila (*Indigofera Tinctoria*) dan Secang (*Caesalpinia Sappan*) untuk Produk *Fashion*

### Internet

<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/mengulik-pembuatan-kain-kulit-kayu-sulawesi-tengah> diakses 23 maret 2017 pukul 12.00

<http://historia.id/retro/kain-kulit-kayu> diakses 23 maret pukul 12.24

<http://www.bareksa.com/id/text/2016/02/23/di-era-digital-seberapa-besar-industri-kreatif-dorong-ekonomi-indonesia/12785/news> diakses 24 Maret 2017 pukul 09.53

[http://www.kompasiana.com/margianta/fast-mode-dan-pelajaran-mengenai-ketidaksejahteraan-buruh-di-bangladesh\\_5726047b177b61220e511964](http://www.kompasiana.com/margianta/fast-mode-dan-pelajaran-mengenai-ketidaksejahteraan-buruh-di-bangladesh_5726047b177b61220e511964) diakses 24 Maret 2017 pukul 10.24

<http://asal-usul-motivasi.blogspot.co.id/2010/10/asal-usul-sepatu.html> diakses 29 Maret 2017 pukul 01.36

<http://sepatubandung.blogspot.co.id/2009/01/mengenal-anatomi-sepatu.html> diakses 9 April 2017 pukul 19.05

<http://writeforbeauty.blogspot.co.id/2012/10/knowing-shoes-part-shoes-models.html> diakses  
10 April 2017 pukul 00.25

<https://metopen.wordpress.com/2012/11/28/pengertian-penelitian-eksperimen/> diakses  
tanggal 18 April 2017 pukul 04.30

[https://adnantario.wordpress.com/2015/07/11/made-in-indonesia-memperkuat-industri-  
tekstil-dan-produk-tekstil-tpt-indonesia/](https://adnantario.wordpress.com/2015/07/11/made-in-indonesia-memperkuat-industri-tekstil-dan-produk-tekstil-tpt-indonesia/) diakses tanggal 28 April 2017 pukul 14.28

<https://www.linkedin.com/pulse/some-issues-ecological-hazards-textile-industry-janaka-ram>  
diakses tanggal 28 April 2017 pukul 15.05

## BIODATA PENULIS



Veronica Ajeng Larasati lahir di Suabaya pada 27 Februari 1994, adalah anak kedua dari 3 bersaudara. Minatnya pada bidang yang berkaitan dengan kriya, seni dan desain menginspirasi penulis untuk memilih jurusan Desain Produk di Institut Teknologi Sepuluh Nopember pada tahun 2013. Selama studi di Desain ITS penulis mendalami produk-produk kriya berbasis tekstil. Mengulik serta meneliti material-material alami adalah salah satu upaya penulis untuk menghasilkan desain yang berpihak pada pemulihan krisis sosio-kologis. Sebagai langkah awal, penulis memilih judul “Desain Produk

Aksesoris Fashion berbahan Serat Kayu Saèh dengan Konsep “TETANDURAN”” dalam tugas akhirnya sebagai awal mula pencarian solusi dan inovasi produk-produk kriya yang berkelanjutan. Dari penulisan laporan tugas akhir ini penulis berharap dapat memberikan referensi baru terkait produk kriya yang berkelanjutan.

***Email : veronicaajeng@gmail.com***

***Phone : 085655275464***