



TUGAS AKHIR - DP 184838

**PEMANFAATAN LIMBAH POTONGAN KULIT  
UNTUK DESAIN TAS WANITA DENGAN  
KONSEP *COLLAPSIBLE***

PUTRI UTAMI DEWI  
NRP 0831144000001

Dosen Pembimbing :  
Primaditya Hakim, S.Sn., M.Ds.

Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2019



TUGAS AKHIR – DP 184838

**PEMANFAATAN LIMBAH POTONGAN KULIT UNTUK  
DESAIN TAS WANITA DENGAN KONSEP *COLLAPSIBLE***

**Oleh:**

Putri Utami Dewi

0831144000001

**Dosen Pembimbing:**

Primaditya Hakim , S.Sn ., M.Ds

NIP. 19720515 199802 1001

Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2019



FINAL PROJECT – DP 184838

**UTILIZATION OF WASTE LEATHER TO DESIGN A HANDBAG  
WITH COLLAPSIBLE CONCEPT**

**By:**

Putri Utami Dewi

0831144000001

**Supervisor:**

Primaditya Hakim , S.Sn ., M.Ds

NIP. 19720515 199802 1001

Department of Product Design

Faculty of Architecture, Design, and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2019

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PEMANFAATAN LIMBAH POTONGAN KULIT  
UNTUK DESAIN TAS WANITA DENGAN KONSEP COLLAPSIBLE**

**TUGAS AKHIR (DP 184838)**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

**Putri Utami Dewi**

**NRP. 08311440000001**

Surabaya, 29 Januari 2019

Periode Wisuda 119 (Maret 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



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

**NIP. 19751014 200312 2001**

Disetujui,

Dosen Pembimbing

**Primaditva, S.Sn. M.Ds**

**NIP. 19720515 199802 1001**

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Produk Industri, Department Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Nama Mahasiswa : Putri Utami Dewi

NRP : 0831144000001

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“Pemanfaatan Limbah Potongan Kulit untuk Desain Tas Wanita dengan Konsep *Collapsible*”** adalah :

- 1) Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang pernah dibuat atau dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas- tugas kuliah lain baik dilingkungan ITS, Universitas lain ataupun lembaga- lembaga lain, kecuali pada bagian sumber- sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang smestinya.
- 2) Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

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 , 27 Desember 2018

 yang Membuat  
  
Putri Utami Dewi

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pemanfaatan Limbah Potongan Kulit untuk Desain Tas Wanita dengan Konsep *Collapsible*” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan , Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan tugas akhir ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Segenap keluarga telah menyemangati dan membantu penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak Primaditya Hakim , S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah berkenan membimbing dan memberikan ilmu serta solusi dalam setiap kendala proses mendesain.
3. Seluruh teman- teman seangkatan baik yang masih berjuang bersama maupun yang sudah alumni , telah memberikan dukungan disetiap prosesnya.
4. Ibu Lilik dan Bapak Fachrikul selaku pegawai PT.Rachbini Leather yang telah membantu kelancaran riset di lapangan.
5. Mas Mu'in , selaku pengrajin tas yang telah membantu selama proses *prototyping*.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Surabaya , 27 Desember 2018

Penulis

Pemanfaatan Limbah Potongan Kulit  
untuk Desain Tas Wanita dengan Konsep Collapsible

Nama : Putri Utami Dewi  
NRP : 0831144000001  
Departemen : Desain Produk Industri FADP- ITS  
Pembimbing : Primaditya Hakim, S.Sn., M.Ds.

**ABSTRAK**

Identifikasi fenomena dan konsumerisme tas wanita menjadi awal mula riset desain ini. Fenomena limbah kulit dan konsumerisasi tas wanita menjadikan peluang tersendiri untuk dijadikan sebuah produk. Kulit merupakan material alam yang berharga namun dalam proses produksinya sendiri hingga menjadi lembaran utuh menghasilkan polutan yang merugikan lingkungan baik dalam limbah padat maupun cair. Salah satu limbah padat yang dapat digunakan kembali dari proses tersebut adalah potongan kulit hasil dari seleksi lembaran dimana memiliki value yang rendah. Potongan kulit di pabrik kulit disimpan di gudang penyimpanan atau dijual ke masyarakat. Dalam studi riset yang dilakukan penulis berfokus pada pemanfaatan limbah potongan kulit dengan teknik – teknik eksplorasi sederhana sehingga dapat mengangkat nilai dari material limbah potongan kulit tersebut. Dari fenomena limbah potongan kulit , dilakukan identifikasi dengan menghasilkan kategorisasi dimensi limbah. Dari kategorisasi limbah tersebut dihasilkan suatu teknik pengolahan berdasarkan dimensi dan karakter material. Sedangkan, pada riset pengguna membahas tentang target konsumen, tren, serta selera pasar. Melalui metode desain , penulis mencari *key concept* untuk penyelesaian masalah sehingga didapat tas dengan konsep *collapsible* adalah salah satu solusi inovasi tas dengan memanfaatkan limbah potongan kulit.

Kata kunci : Limbah Potongan Kulit , Konsumerisasi Tas Wanita , *Collapsible*

## Application of Waste Leather to Design a Handbag with Collapsible Concept

Name : Putri Utami Dewi  
NRP : 0831144000001  
Department : Desain Produk Industri FADP- ITS  
Conselor : Primaditya Hakim, S.Sn., M.Ds.

### **ABSTRACT**

Identification of the phenomenon and consumerism of women's bags became the beginning of this design research. The phenomenon of waste leather and the consumerization of women's handbags make a distinct opportunity to become a product. Leather is a valuable natural material, but in its production process it becomes a whole sheet producing pollutants that harm the environment both in solid and liquid waste. One of the reusable solid wastes from the process is a leather piece resulting from sheet selection which has a low value. Skin scraps in the leather factory are stored in a storage warehouse or sold to the public. In a research study conducted the author focuses on the utilization of waste leather pieces with simple exploration techniques so as to lift the value of the leather waste material. From the phenomenon of skin scrap waste, identified by generating the categorization of waste dimensions. From the categorization of waste is generated a processing technique based on the dimensions and character of the material. Meanwhile, in the research user discusses about target consumers, trends, and market tastes. Through the design method, the author sought the key concepts to solve the problem, so that the concept of collapsible bag is one solution of innovation bag by utilizing waste pieces of leather.

Keywords: waste leather cut, consumerization handbag, collapsible



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
A. Fesyen dalam Ekonomi Kreatif Indonesia .....	1
B. Tingkat Konsumerisasi Tas Wanita di Indonesia .....	6
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan .....	8
1.4 Manfaat .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1 Limbah Kulit .....	9
2.1.1 Pengertian Limbah Potongan Kulit .....	9
2.1.2 Kriteria Limbah Potongan Kulit ( <i>Kulit Reject</i> ) .....	9
2.1.3 Bahan Kimia untuk Limbah Potongan Kulit .....	11
2.2 Riset Terdahulu .....	11
2.2.1 Produk yang Sudah Ada di Pasaran .....	13
2.2.2 Jenis Tas Tangan Wanita .....	15
2.3 Acuan Teknik Eksplorasi .....	16

2.3.1 Patchwork.....	16
2.3.2 Origami – Collapsible bag .....	16
2.3.3 <i>Modular System</i> .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	19
3.1 Skema Penelitian.....	19
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	21
<b>BAB IV STUDI DAN ANALISIS</b> .....	27
4.1 Mengelompokkan Limbah Potongan Kulit.....	27
4.2 Konversi dan Kenaikan <i>Value</i> .....	30
4.2.1 Metode Pengukuran .....	30
4.2.2 Konversi .....	31
4.2.3 Perbandingan Harga Limbah Potongan Kulit di Pasaran.....	31
4.2.4 Kenaikan <i>Value</i> .....	32
4.3 Proses Eksplorasi .....	34
4.3.1 Penambahan Bahan Kimia untuk Tampilan.....	34
4.3.2 Pola potong bahan.....	35
4.3 Studi dan Analisa Pengguna .....	49
4.3.1. Analisa Diaries Studies .....	49
4.3.2 Analisa Persona.....	52
4.4 Studi dan Analisa Aktivitas Pengguna.....	53
4.5 Studi dan Analisa Produk Eksisting dan Pasar .....	54
4.6 Analisa Segmentasi , Targeting dan Positioning .....	57
4.6.1 <i>Segmenting</i> .....	57
4.6.2 <i>Targeting</i> .....	58
4.6.3 <i>Positioning</i> .....	61
4.7 Hasil Kuisisioner .....	63

<b>BAB V KONSEP DESAIN</b> .....	65
5.1 Kriteria Desain .....	65
5.2 Squareboard .....	66
5.3 Moodboard .....	67
5.4 Branding.....	68
5.5 Konsep Tema Seri Produk .....	69
5.6 Skesa Awal dan 3D <i>Modeling</i> .....	70
5.7 Digital Modeling.....	70
5.8 Studi model .....	73
<b>BAB VI</b> .....	75
<b>PENUTUP</b> .....	75
6.1 Kesimpulan .....	75
6.2 Saran dan Rekomendasi .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	77
<b>LAMPIRAN</b> .....	79
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik kontribusi PDB Subsektor Ekonomi Kreatif .....	2
Gambar 1. 2 Grafik Ekspor Subsektor Ekonomi Kreatif .....	2
Gambar 1. 3 Grafik Sepuluh Kelompok Hasil Industri dengan .....	3
Gambar 1. 4 Grafik Perbandingan jumlah limbah potongan kulit.....	4
Gambar 1. 5 Skema Proses Penyamakan Kulit dan Limbah .....	4
Gambar 1. 6 Proses Quality Control (kiri) dan Sisa Potongan Kulit (kanan) .....	5
Gambar 1. 7 Infogafis Hasil Survey Harbolnas 2017 (Nielsen, 2017) .....	6
Gambar 1. 8 Limbah Hasil Seleksi Potong Industri Kulit PT Rachbini Leather .....	7
Gambar 2. 9 Hasil Produk Riset .....	12
Gambar 2. 10 Produk Hasil Riset .....	12
Gambar 2. 11 Produk TRMTAB .....	13
Gambar 2. 12 Produk dari Issey Miyake.....	14
Gambar 2. 13 Produk dari Put and Pull .....	14
Gambar 2. 14 Tote / Shopper.....	15
Gambar 2. 15 Drawstring / Pull Tie.....	15
Gambar 2. 16 Messenger .....	15
Gambar 2. 17 Contoh Produk Tas dengan Teknik Patch work .....	16
Gambar 2. 18 Contoh Tas Wanita dengan Mengacu Teknik Origami collapsible .....	16
Gambar 4. 19 Pengukuran Limbah Potongan Kulit .....	30
Gambar 4. 20 Perhitungan Konversi.....	31
Gambar 4. 21 Penambahan Gliserin dan Varnish .....	34
Gambar 4. 22 pola potong bahan dari bentukan modul .....	36
Gambar 4. 23 Kain keras dengan lining ( kiri).....	37
Gambar 4. 24 Pola potong seri facet totebag (atas) clutch (bawah) .....	43
Gambar 4. 25 totebag (atas) clutch (bawah) .....	44
Gambar 4 26 Cara Lipat .....	44
Gambar 4 27 Alternatif 3 (atas) , Cara Lipat (bawah).....	45
Gambar 4. 28 Alternatif Totebag 2 (atas) Cara Lipat ( bawah).....	45
Gambar 4. 29 Alternatif Bentuk Modul .....	47
Gambar 4. 30 Hasil dari bentukan Salah Satu Modul .....	48
Gambar 4. 31 Persona.....	52
Gambar 4. 32 Produk CROSS .....	54
Gambar 4. 33 Produk Issey Miyake.....	55
Gambar 5. 2 Gambar Konsep Fungsi dan Estetika .....	65
Gambar 5. 3 Moodboard.....	67
Gambar 5. 4 Moodboard.....	67
Gambar 5. 5 Moodboard.....	67
Gambar 5. 6 Moodboard.....	67
Gambar 5. 7 Konsep tema Produk .....	69
Gambar 5. 8 Sketsa.....	70
Gambar 5. 9 Digital Modeling 1 .....	70
Gambar 5. 10 Digital Modeling 2.....	71

Gambar 5. 11 Digital Modeling 4.....	72
Gambar 5. 12 Digital Modeling 3.....	72
Gambar 5. 13 Digital Modeling 5.....	73
Gambar 5. 14 Studi Model dengn Material Asli .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 2 Subsektor Produk Ekonomi Kreatif dan Produk Domestik Bruto .....	1
Tabel 2. 3 Jenis Tas Tangan Wanita ( Emily Blumenthal, 2011 ).....	15
Tabel 3 1 Kriteria dari Data Observasi .....	22
Tabel 3 2 Data Kriteria Kuisisioner.....	23
Tabel 3 3 Data Kriteria Diaries Studies .....	24
Tabel 4. 1 Kategorisasi Limbah Potongan Kulit .....	27
Tabel 4. 2 Total Biaya Produksi Tiap Satuan Tas .....	32
Tabel 4. 3 Value Limbah Kulit Setelah diproduksi menjadi Tas .....	33
Tabel 4. 4 Value Limbah Kulit Sebelum diproduksi menjadi Tas .....	33
Tabel 4. 5 Kenaikan Value .....	33
Tabel 4. 6 Pola Potong Bahan.....	35
Tabel 4. 7 Pembuatan Bentuk Dasar .....	37
Tabel 4. 8 Studi bentuk.....	41

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### A. Fesyen dalam Ekonomi Kreatif Indonesia dan Fenomena Limbah Potongan Kulit.

Ekonomi kreatif menjadi kekuatan baru bagi Indonesia, ditandai oleh peralihan daya saing produk ekspor berbasis sumberdaya menjadi produk ekspor berbasis nalar, kreativitas dan Inovasi. Berkembangnya potensi ekonomi kreatif Indonesia didukung dengan pembangunan lembaga, komunitas, jaringan dan peningkatan sumber daya di bidang ekonomi kreatif (BEKRAF, 2015)

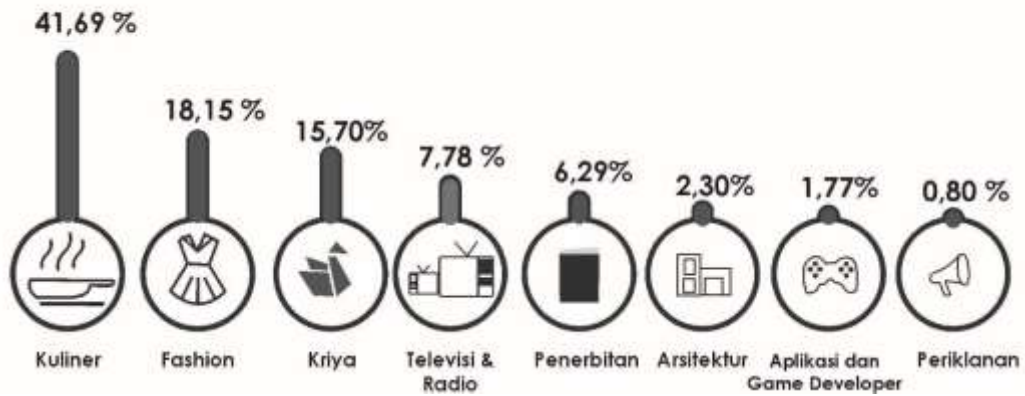
Sementara itu, makna daya saing ekonomi kreatif adalah kontribusi sektor ekonomi kreatif dalam perekonomian sebagaimana telah diatur di dalam Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015, produk-produk ekonomi kreatif diklasifikasikan kedalam 16 subsektor (Tabel 1)

Tabel 1. 1 Subsektor Produk Ekonomi Kreatif dan pertumbuhan Produk Domestik Bruto pada tahun 2011-2015  
( (BEKRAF, 2015)

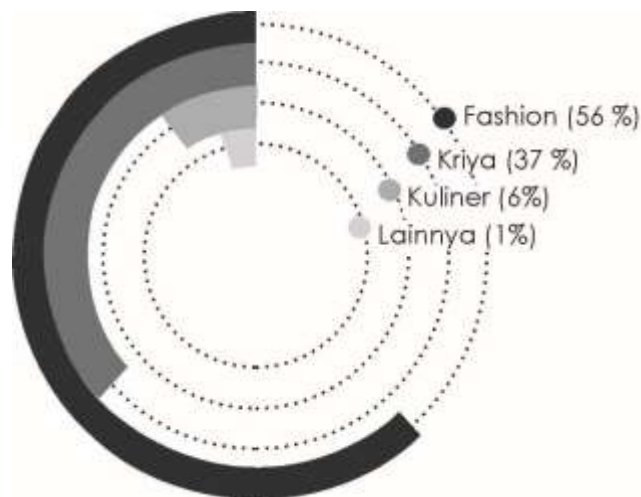
No	Sub Sektor	2011	2012	2013	2014	2015
1	Arsitektur	8,93	6,68	6,07	6,91	6,62
2	Desain Interior	7,66	7,40	6,51	5,00	6,09
3	Desain Komunikasi Visual	5,71	4,98	2,71	9,06	10,28
4	Desain Produk	0,96	2,76	1,94	2,85	2,03
5	Film , Animasi dan Video	8,36	4,89	3,34	5,31	6,68
6	Fotografi	4,97	2,95	1,65	4,71	6,13
7	Kriya	5,56	2,67	2,85	3,65	4,51
8	Kuliner	4,64	5,51	5,19	5,04	3,94
9	Musik	7,18	8,36	5,02	7,47	7,26
10	Fashion	9,45	5,79	7,99	4,08	2,80
11	Aplikasi dan Game Developer	6,22	5,69	4,47	5,85	5,04
12	Penerbitan	3,45	5,53	5,11	3,98	4,89
13	Periklanan	8,42	4,19	3,93	9,74	6,36
14	Televisi dan Radio	13,44	14,31	11,32	11,67	8,38
15	Seni Pertunjukan	7,32	9,34	6,01	7,55	6,03
16	Seni Rupa	6,59	5,79	4,29	2,40	5,69
PRODUK DOMESTIK BRUTO BEKRAF		6,33	5,72	5,75	5,19	4,38



Berdasarkan data Statistik Hasil Survey Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, Salah satu subsektor Ekonomi Kreatif yang memiliki kontribusi Produk Domestik Bruto cukup tinggi adalah subsektor Fesyen (Gambar 1) dan merupakan subsektor yang menjadi komoditas Ekspor paling tinggi hingga mencapai 56% (Gambar 2)

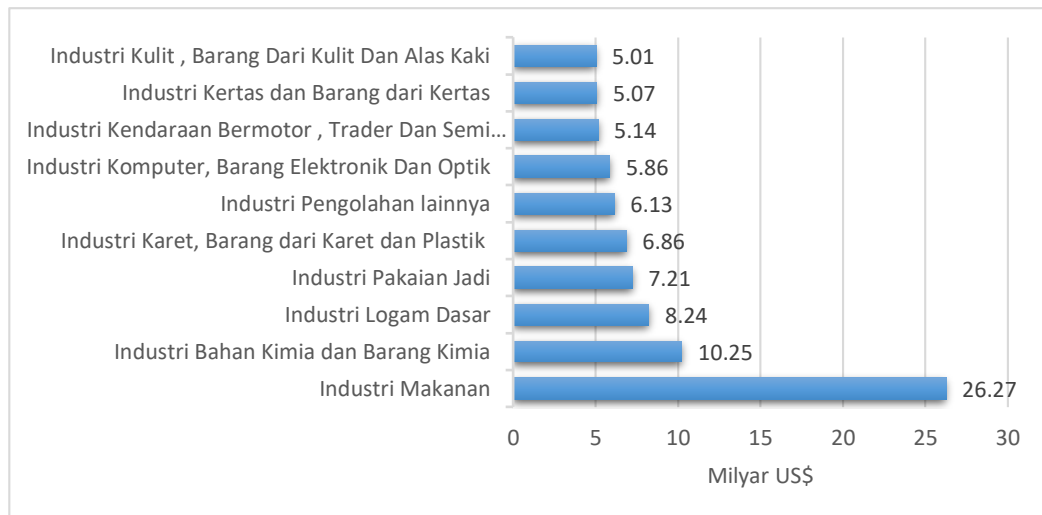


Gambar 1. 1 Grafik kontribusi PDB Subsektor Ekonomi Kreatif ((BEKRAF, 2015)



Gambar 1. 2 Grafik Ekspor Subsektor Ekonomi Kreatif ((BEKRAF, 2015)

Salah satu produk Fesyen yang memiliki nilai ekspor besar adalah produk berbahan kulit (Gambar 3 ) yang telah menyumbang 5,01 Milyar US dolar dan termasuk dalam sepuluh kelompok hasil industri dengan nilai Ekspor terbesar.



Gambar 1. 3 Grafik Sepuluh Kelompok Hasil Industri dengan Nilai Ekspor Terbesar (Kementerian Perindustrian Indonesia, 2018)

Dengan tingginya produk ekspor berbahan kulit maka jumlah limbah yang dihasilkan dari proses pembuatan produk kulit juga tinggi.

Salah satu bentuk limbah yang dihasilkan dalam produksi kulit adalah sisa potongan material atau dikenal dengan limbah potongan kulit . Limbah kulit yang dihasilkan antara lain berasal dari pabrik penyamakan kulit , Industri produksi sepatu kulit dan UKM . Dari ketiga sektor ini memiliki ciri limbah potongan yang berbeda dilihat dari dimensi , harga jual , jumlah ketersediaan dan rantai pasok.

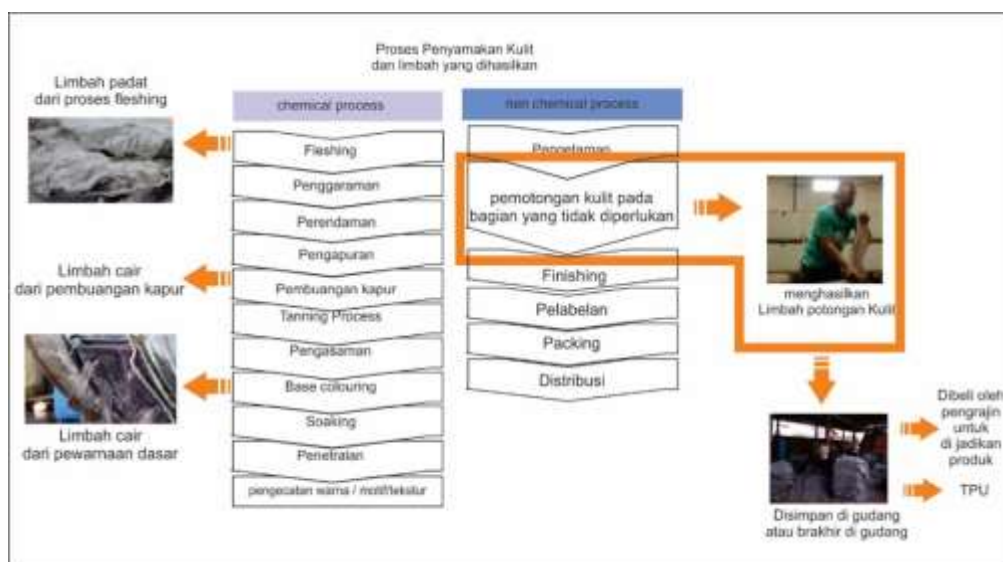
Untuk pabrik penyamakan kulit, dari proses penyamakan hingga proses pengolahan menjadi suatu produk lembaran kulit menghasilkan limbah padat maupun cair sebagai dampak negatifnya. Salah satu limbah padat kulit dari hasil proses produksi barang jadi adalah limbah potongan (perca). Indonesia sendiri menduduki peringkat kedua dari 5 negara di ASEAN sebagai penghasil perca kulit terbanyak (Gambar 4).



Gambar 1. 4 Grafik Perbandingan jumlah limbah potongan kulit  
( (Unido Leather Panel, 2011)

Kondisi limbah kulit padat hasil industri tersebut belum dimanfaatkan dengan baik. Walaupun ada limbah potongan kulit berukuran besar yang dimanfaatkan oleh pengrajin menjadi dompet atau produk sepatu. Tetapi banyak limbah potongan kulit yang berakhir di TPU .

Dalam penelitian ini penulis melakukan survei di PT.Rachbini Leather , Sidoarjo - Jawa Timur . Berikut skema alur proses penyamakan kulit dan jenis limbah yang dapat digunakan lagi (Gambar 5 ) .



Gambar 1. 5 Skema Proses Penyamakan Kulit dan Limbah yang Dihasilkan pada  
Tiap Prosesnya

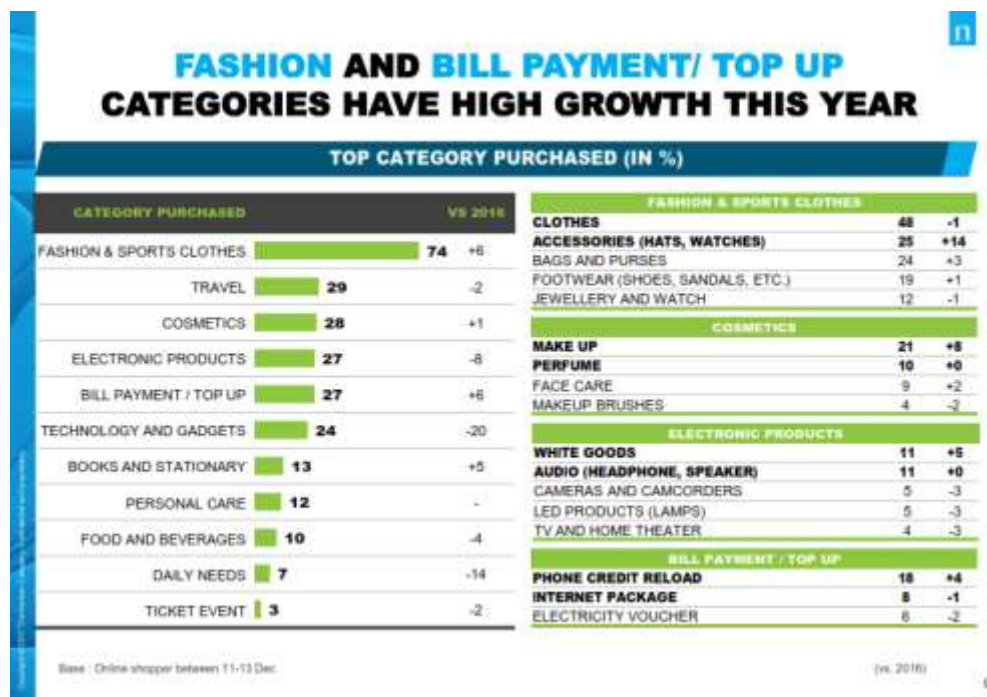
Menurut survei yang dilakukan penulis , Dalam proses penyamakan kulit dibagi menjadi dua jenis , yaitu proses kimia dan proses non kimia . Pada proses non kimia terdapat limbah padat yang dapat dimanfaatkan kembali menjadi sebuah produk dikenal dengan istilah limbah potongan kulit atau dikenal dengan kulit avalan. Limbah ini dihasilkan dari proses pemotongan lembaran kulit pada bagian yang tidak diperlukan (bagian *quality control*) , dihasilkan 30kg/hari limbah potongan kulit (Gambar 6) yang kemudian disimpan di gudang. Limbah yang disimpan kemudian dibeli oleh pengrajin sebanyak 6kg-10kg tiap bulannya , kemudian dimanfaatkan menjadi sebuah produk fesyen seperti sepatu , tas , maupun dompet. Namun sisa dari potongan kulit yang berada di pabrik masih berada di dalam gudang dalam waktu tertentu dan tidak dimanfaatkan lagi. Limbah kulit disimpan didalam gudang hingga kualitas menjadi buruk sehingga menjadikan *value* material menjadi bertambah rendah.



Gambar 1. 6 Proses *Quality Control* (kiri) dan Sisa Potongan Kulit (kanan)

## B. Tingkat Konsumerisasi Tas Wanita di Indonesia

Dalam sebuah riset menyatakan bahwa wanita Indonesia mendominasi dalam kontribusi *e-commerce* (belanja online) sebesar 65% dan sisanya adalah laki-laki (Baihaqi, 2018). Pada Harbolnas 2017 (Hari Belanja Nasional) tercatat bahwa produk fesyen memiliki peringkat penjualan yang paling tinggi (Pramono, 2018). Berdasarkan hasil lembaga survey Nielsen, tercatat bahwa 74% penjualan di dominasi oleh kategori fesyen (Nielsen, 2017). Berikut dijelaskan dalam infografis (gambar 8).



Gambar 1. 7 Infografis Hasil Survey Harbolnas 2017 (Nielsen, 2017)

Produk fashion yang terjual yaitu meliputi produk pakaian, sepatu, perhiasan, aksesoris hingga tas. Produk tas yang terjual terjual sebanyak 24% dan menduduki posisi ketiga tertinggi dalam penjualan kategori fesyen.

Dari data tersebut menyatakan bahwa tingkat konsumerisasi tas wanita cukup tinggi hal ini merupakan sebuah peluang untuk membuat sebuah produk tas lebih besar diterima dipasaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang , antara lain :

- 1. Tingginya jumlah limbah potongan yang disimpan dalam gudang dalam waktu lama sehingga *value* dari material kulit tersebut turun**



Gambar 1. 8 Limbah Hasil Seleksi Potong Industri Kulit PT Rachbini Leather

Limbah ini diperoleh dari pabrik penyamakan kulit PT. Rachbini Leather yang berasal dari proses pemotongan kulit pada bagian yang tidak diperlukan , dihasilkan sebesar 30kg/hari yang kemudian disimpan di gudang. Pengrajin yang membeli limbah potongan tersebut sebanyak 6kg-10kg dalam kurun waktu 2 bulan sekali , kemudian dimanfaatkan menjadi sebuah produk fashion seperti sepatu , tas , maupun dompet.

Namun masih tersisa 90% dari potongan kulit yang berakhir di gudang dan tidak dimanfaatkan lagi. Limbah kulit disimpan di dalam gudang dalam waktu tertentu hingga kualitas menjadi buruk kemudian dibuang ke TPU .

- 2. Kurangnya pemanfaatan limbah menjadi produk untuk meningkatkan *value* material dan nilai jual**

Pemrosesan kembali kulit limbah oleh pengrajin belum memiliki standar pengolahan. Pengrajin hanya mengolah limbah dengan ukuran besar (lebih besar dari luasan produk dompet dan sepatu) dan mendaur ulang menjadi dompet kecil dan sepatu. Proses memilih limbah ukuran yang sesuai dengan kebutuhan mereka, proses mencocokkan bentuk potongan limbah dengan pola sepatu/ tas. Dengan

pengolahan limbah menjadi bahan yang lebih standar sehingga memungkinkan pengrajin dapat membuat jenis produk lebih banyak dan lebih mudah.

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah modulasi untuk menjadikan limbah kulit menjadi lembaran .
2. Mengaplikasikan lembaran dari potongan kulit menjadi produk yang lebih bernilai .

### 1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Material menggunakan limbah industri kulit jenis padat (potongan kulit hasil seleksi atau kulit avalan atau perca kulit)
2. Produk dapat diproduksi massal
3. Biaya produksi satu produk tidak lebih dari 400 ribu

### 1.4 Manfaat

- a. Bagi Desainer
  - Sebagai peluang ide bisnis dan solusi alternatif yang dapat dikembangkan dalam bidang fesyen dan *craft*
  - Penelitian ini dapat diajukan sebagai penelitian sejenis di masa depan
- b. Bagi Masyarakat dan Konsumen.
  - Memberi alternatif pilihan untuk produk fesyen dan *craft*

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### 2.1 Limbah Kulit

##### 2.1.1 Pengertian Limbah Potongan Kulit

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) , limbah adalah bahan yang tidak mempunyai nilai atau tidak berharga untuk maksud biasa atau utama dalam pembuatan atau pemakaian . Sedangkan kulit / *leather* adalah material alam terbuat dari lapisan kulit hewan yang di proses sedemikian rupa oleh industri (Inna Alesina, 2010). Kemudian yang di maksud limbah potongan kulit diproposal ini adalah sisa material kulit yang sudah tidak memiliki nilai atau tidak berharga dikarenakan aktivitas pembuatan suatu produk. Limbah potongan kulit bersumber dari produksi barang yang memanfaatkan material kulit. Diantaranya adalah ; industri penyamakan kulit ,dan industri di bidang fashion.

##### 2.1.2 Kriteria Limbah Potongan Kulit (Kulit *Reject*)

Dalam proses *quality control* menghasilkan produk kulit yang tidak memenuhi standart produksi (Bakri, 2018) . Dalam prosesnya ada beberapa hal yang menjadi kriteria untuk seleksi layak tidaknya suatu produk layak jual. Hal- hal tersebut merupakan tolok ukur dalam mencapai kruteria produk sesuai standart yang di berikan pada perusahaan. Adapun hal – hal yang perlu di perhatikan oleh seorang staff maupun supervisor *quality control* dalam proses seleksi produk kulit tersebut , yakni sebagai berikut :



Tabel 2. 1 *Quality Control* Produk Kulit  
(Bakri, 2018)

No	Unsur Material	Metode Seleksi	Kriteria yang Diminta
1	Warna Kulit	Dilihat Visualnya	Mendekati warna dari master yang sudah ada
2	Motif Kulit	Dilihat Visualnya	Mendekati dengan master yang sudah ada , minim cacat , gores , lubang , noda
3	Ketebalan	Dengan Alat	Sesuai master yang sudah ada
4	Kelenturan	Manual diraba	Mendekati dengan master yang sudah ada
5	Kekuatan	Test dengan alat	Sesuai dengan master yang sudah ada

Tidak ada alat khusus atau standart khusus dalam standardisasi warna kulit, kelenturan , dan tampilan motif , jadi dalam pengecekan hanya dilihat secara visualnya saja (Amelia, 2018).

Berdasarkan proses *quality control* dibagi kriteria kulit reject sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Kriteria Kulit *Reject*  
(Bakri, 2018)

No	Unsur Material	Sifat Umum
1	Warna kulit	Tidak seragam dalam satu potongan
2	Motif	Relatif sama , kadang terdapat cacat
3	Ketebalan	Berbeda tiap potngnya
4	Kelenturan	Relatif sama
5	Kekuatan	Berbeda tiap potongnya

### 2.1.3 Bahan Kimia untuk Limbah Potongan Kulit

Sifat kulit hewan dan kulit manusia relatif sama , maka dalam proses perawatannya cenderung memiliki kesamaan seperti memerlukan kelembapan tertentu , agar tetap memiliki tampilan yang bagus (Lilik, 2018). Ada beberapa bahan kimia yang di rekomendasikan untuk merawat tampilam produk kulit, antara lain sebagai berikut :

#### a. Gliserin

Gliserin adalah cairan bening agak sedikit kental berasa manis , memiliki titik didih tinggi dan titik beku dalam bentuk pasta. Cairan ini populer digunakan dalam kosmetik (Ahmad, 2018) . Griserin memiliki manfaat untuk kulit yakni untuk melembutkan dan melembabkan.

#### b. *Varnish ( Leather Fininsher)*

Varnish atau *Leather Finisher* adalah cat pelapis kulit yang digunakan untuk melapsi permukaan produk kulit non *suede* . Cat ini memberikan efek *glossy* atau mengkilap sehingga menjadikan kulit tampak seperti baru.

## 2.2 Riset Terdahulu

Penulis meninjau riset serupa bertujuan untuk memperkuat bahwa judul penelitian ini layak untuk di angkat serta memperbaiki atau melengkapi riset sebelumnya. Berikut terdapat 2 riset dengan tema serupa;

#### a. Charu Swami & Shruti Kushwaha –

Dayalbagh Educational Institute, India (2016)

Dikutip dari jurnal *homesciencejournal.com* , kesadaran akan kondisi lingkungan dengan ide produk kreatif memanfaatkan material yang terbuang kini menjadi perhatian khusus. Dalam risetnya yang berjudul *Upcycling of Leather Waste to Create Upcycled Products and Accessories*, untuk menambah nilai material (*value*) dipilih metode *Upcycling* dan teknik utama pembuatan produknya menggunakan teknik *patchwork*.

Berikut gambar produk hasil riset yang dibuat ;



Gambar 2. 9 Hasil Produk Riset  
( (Shruti Kushwaha, 2016)

b. Stan Ovidiu Valentin dkk - University of Oradea ,Romania (2015)

Dikutip dari jurnal *textile.webhost.uoradea.ro* , melihat limbah potongan kulit yang berlimpah dan biaya pemrosesan adalah suatu peluang bisnis untuk membuat sebuah produk yang bernilai jual lebih. Dalam risetnya yang berjudul *Management of Processing and Recovery of Leather Waste* , untuk menambah nilai material (*value*) Stan Ovidu Valentine bekerjasama dengan perusahaan sepatu S.C. CLUJANA S.A dibuatlah produk sepatu dan tas dengan bahan utama memanfaatkan limbah potongan kulit, teknik dalam pembuatan produk menggunakan teknik *Patchwork*. Berikut gambar produk dari hasil riset tersebut :



Gambar 2. 10 Produk Hasil Riset  
(Valentin, 2015)

### 2.2.1 Produk yang Sudah Ada di Pasaran

Adapun produk fesyen memanfaatkan limbah potongan kulit yang berada di pasaran ;

#### a. TRMTAB (India)

Dalam website *trmtab.com* dijelaskan bahwa TRMTAB adalah nama brand produk fesyen yang menggunakan material limbah potongan kulit dari perusahaan penyamakan kulit. TRMTAB bekerjasama dengan pabrik penyamakan kulit Praci Leathers di Kanpur, India untuk membantu memanfaatkan kembali potongan kulit hasil seleksi kualitas. Kemudian didikan sebuah pabrik *upcycling* khusus mengolah limbah potongan kulit dari pabrik tersebut yaitu TRMTAB.

Potongan limbah kulit tersebut di diproduksi menjadi produk fesyen dengan edisi terbatas. Dikarenakan stok material bergantung pada pabrik. Produk yang diproduksi berupa *totebag*, *backpack*, tas laptop, *slingbag*, sandal serta cover gadget.



Gambar 2. 11 Produk TRMTAB  
([trmtab.com/shop/](http://trmtab.com/shop/))

b. Issey Miyake Origami Collapsible Bag

Dalam website dari *issey Miyake.com*, Brand Issey Miyake mengeluarkan produk tas wanita dengan konsep origami . beberapa tas serupa mengadopsi teknik origami sebagai pattern pada tas tersebut berikut ilustrasinya;



Gambar 2. 12 Produk dari Issey Miyake  
(*inhabitat.com/ecouterre*)

c. Put and Pull Craft

Put and Pull Craft adalah sebuah brand apparel untuk remaja dengan menggunakan konsep modular. Pengguna produk ini membeli paket modul kemudian untuk proses penggunaannya dilakukan sesuai kreatifitas. Produk ini memberikan fitur *user experience* dalam penggunaannya karena pada proses perakitan dilakukan sendiri oleh pengguna.






Gambar 2. 13 Produk dari Put and Pull  
(*putandpull, 2018*)

### 2.2.2 Jenis Tas Tangan Wanita

Adapun jenis tas tangan wanita , antara lain :

Tabel 2. 2 Jenis Tas Tangan Wanita ( Emily Blumenthal, 2011 )

No	Jenis Tas	Deksripsi	Gambar
1	<i>Tote / Shopper</i>	Tas dengan bentuk persegi dan memiliki 2 handle serta <i>open top entry</i> .	 <p>Gambar 2. 14 <i>Tote / Shopper</i> Sumber : <i>Handbag Designer 101</i></p>
2	<i>Drawstring / Pull Tie</i>	Tas yang menggunakan tali pada bagian penutupnya. Pengguna cukup menyerut anyaman tali pada bagian penutup tas.	 <p>Gambar 2. 15 <i>Drawstring / Pull Tie</i> Sumber : <i>Handbag Designer 101</i></p>
4	<i>Messenger bag/ Sling bag</i>	Berbentuk persegi , dinamai <i>messenger bag</i> sebab dulu digunakan oleh kurir sepeda di kota sebagai alternatif tas punggung.	 <p>Gambar 2. 16 <i>Messenger</i> Sumber : <i>Handbag Designer 101</i></p>

### 2.3 Acuan Teknik Eksplorasi

Teknik eksplorasi yang diacu oleh penulis dalam proses eksplorasi antara lain :

#### 2.3.1 Patchwork

Menurut Stephanie R.S.T , Patchwork adalah suatu teknik dalam menjahit potongan-potongan kecil yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu lembaran yang lebih luas.



Gambar 2. 17 Contoh Produk Tas dengan Teknik Patch work (lyst, 2018)

Dalam hal ini penulis menggunakan teknik *Patchwork* sebagai teknik dasar dalam eksplorasi material.

#### 2.3.2 Origami – Collapsible bag

Teknik origami yang umumnya menggunakan bahan kertas, dalam hal ini penulis mengacu pada konsep dari teknik origami untuk mendukung konsep yang dibawakan. Dimana yang semula origami *paper folding technique* di adaptasi menjadi *fabric folding technique*. Dari origami ini terdapat trend tas dengan konsep *collapsible* dimana tas memuat banyak bawaan tetapi memiliki fitur *space saving* saat di simpan ( (Red Dot Design, 2016)



Gambar 2. 18 Contoh Tas Wanita dengan Mengacu Teknik Origami collapsible (carousell, 2018)

### 2.3.3 Modular System

Istilah modular dalam desain produk merupakan konsep pengembangan produk atas sistem yang terbentuk dari unit unit (blok) yang terintegrasi satu sama lain (Paul, 1996). Berikut jenis sistem modular :

a. *Component Swapping Modularity*

Pengembangan produk dengan cara mengembangkan komponen pendukungnya (*auxiliary modul*). Dengan konsepsi bahwa modul pendukung memiliki fungsi yang sama.

b. *Component Sharing Modularity*

Pengembangan produk dengan cara mengembangkan komponen pendukungnya (*auxiliary modul*). Dengan konsepsi bahwa fungsi produk akan berbeda jika dipadupadankan.

c. *Fabricated to Fit Modularity*

Pengembangan produk dengan cara mengembangkan modul dengan ukuran yang berbeda, Namun pengembangan modul mengacu pada ukuran yang sudah ditetapkan ( X, M L dan sebagainya)

d. *Bus Modularity*

Pengembangan produk dengan cara mengembangkan semua komponen sesuai kaidah fungsi masing- masing. Dengan kata lain tiap modul memiliki fungsinya sendiri sendiri dan akan optimal jika terintegrasi dengan modul utama (basic modulnya)

e. *Adaptive Modularity*

Pengembangan produk dengan memaksimalkan satu atau beberapa modul , sehingga dapat dikonfigurasi. Konfigurasi yang berbeda beda tersebut untuk memenuhi fungsi yang berbeda pula.

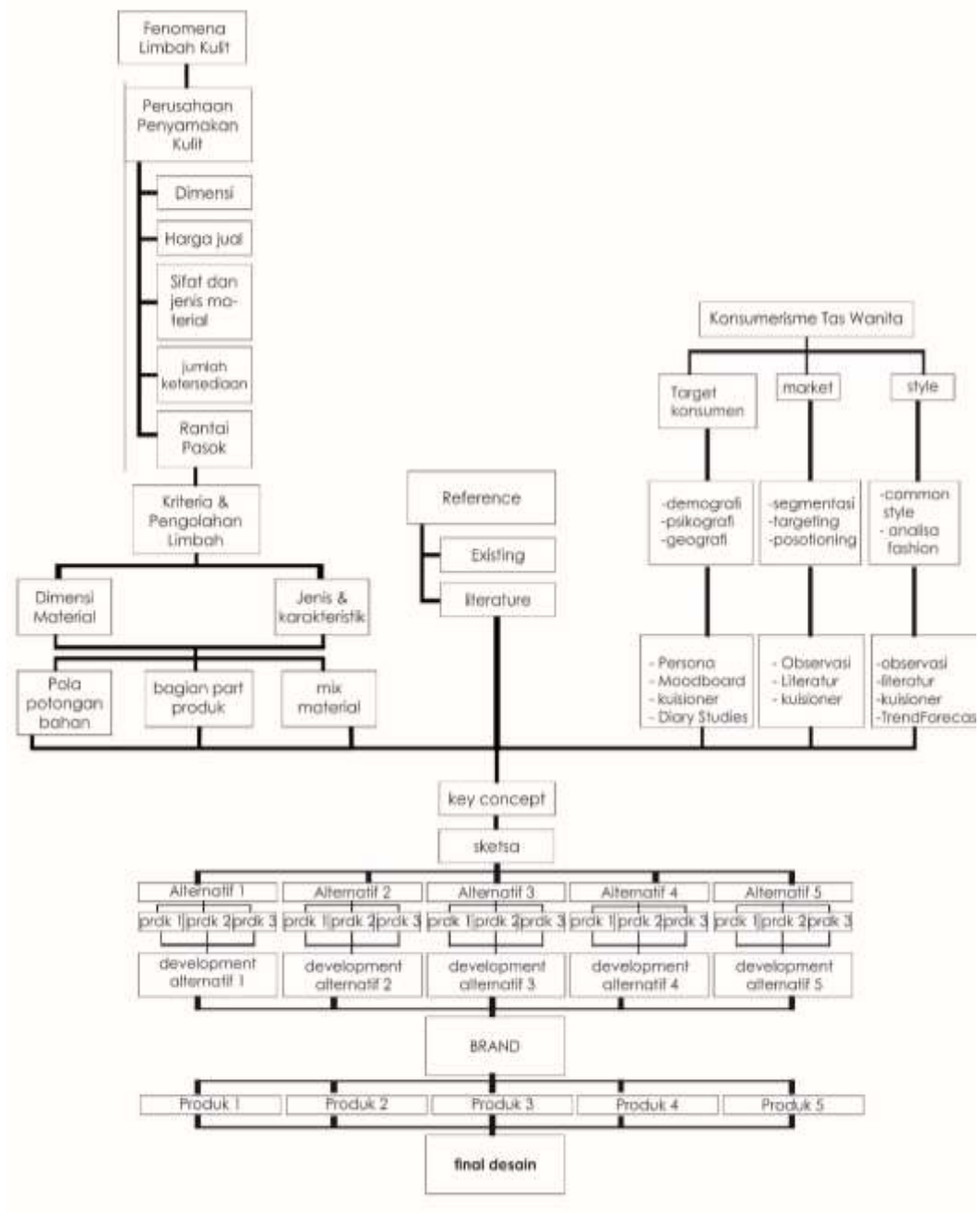
Dalam sistem ini penulis menggunakan sistem *Component Swapping Modularity*.



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Skema Penelitian



Gambar 3. 1 Skema Penelitian  
(Penulis , 2018)

Identifikasi fenomena limbah potongan kulit dan peluang bisnis menjadi awal mula riset desain ini. Fenomena limbah kulit dan konsumerisasi tas wanita menjadikan peluang tersendiri untuk membuat rancangan sebuah produk yang memiliki prospek bisnis yang baik. Kulit merupakan material alam yang berharga, namun dalam proses produksinya sendiri hingga menjadi lembaran utuh menghasilkan polutan yang merugikan lingkungan baik dalam limbah padat maupun cair. Salah satu limbah padat yang dapat digunakan kembali dari proses tersebut adalah potongan kulit hasil dari seleksi lembaran. Potongan kulit di pabrik kulit disimpan di dalam gudang penyimpanan dalam jangka waktu tertentu atau dijual ke masyarakat .

Dalam studi riset yang dilakukan penulis berfokus pada pemanfaatan limbah potongan kulit dengan teknik – teknik eksplorasi sederhana sehingga dapat mengangkat nilai dari material limbah potongan kulit tersebut. Dari fenomena limbah potongan kulit , dilakukan identifikasi dengan menghasilkan kategorisasi limbah. Dari kategorisasi limbah tersebut dihasilkan suatu teknik pengolahan berdasarkan dimensi dan karakter material. Dalam proses tersebut penulis terinspirasi dari sebuah existing produk yang sudah ada dimana produk tersebut mendasari konsep produk yang akan dirancang. Sedangkan, pada riset pengguna, membahas tentang target konsumen, tren, serta selera pasar. Dari riset pengguna dengan metode yang tertera pada gambar dihasilkan kata kunci yang digunakan sebagai landasan dalam konsep.

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 yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Secara umum, pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yakni menggunakan data primer yakni data valid yang didapatkan secara langsung dari lapangan yang kemudian didukung dengan 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 yang menunjang riset desain yang dilakukan. Literatur-literatur yang dibutuhkan yaitu mengenai riset terdahulu yang sejenis, trend mode, teknik pengolahan material kulit, target konsumen dan *sustainable mode*. Kebanyakan, data yang diperoleh berasal dari buku, jurnal, dan artikel sedangkan untuk *trend* 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. Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk menghasilkan kategorisasi limbah potongan kulit dengan

Tabel 3 1 Kriteria dari Data Observasi  
(Penulis , 2018)

<b>Metode Pengumpulan Data : Observasi</b>		
<b>Object</b>	Potongan Limbah Kulit	
<b>Lokasi</b>	PT. Rachbini Leather - Sidoarjo , PT Simon Indonesia - Purwakarta , Home Industri – Rungkut Asri Timur	
<b>Tujuan</b>	Kategorisasi Karakter Limbah Potongan Kulit dengan Variabel :	
	Dimensi	Untuk mengetahui berapa persen potongan limbah yang dapat di gunakan.
	Harga jual limbah	Untuk acuan harga produk yang dibuat , harus mengangkat nilai jual dari bahan baku .
	Jumlah ketersediaan	Untuk mengetahui ketersediaan bahan.
	Rantai Pasok	Untuk mengetahui alur limbah potongan kulit, apabila ada pihak yang memanfaatkan kembali dan dibuat produk, produk tersebut digunakan sebagai komparasi dengan produk rancangan penulis.
	Sifat material	Menentukan perlakuan yang tepat dalam pengolahan

#### d. 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

#### c. Kuesioner

Yaitu metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner yang telah dibuat. Kuisoner adalah salah satu metode yang paling sering digunakan pada *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 barang yang di bawa saat berpergian, keinginan tas yang seperti apa serta jumlah produk tas yang digemari.

Tabel 3 2 Data Kriteria Kuisioner  
(Penulis 2018)

<b>Metode Pengumpulan Data : Kuisioner</b>	
<b>Subjek</b>	30 reponden dari komunitas fashion jurusan desain produk Usia : 20-25 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan
<b>Tujuan</b>	Pertanyaan yang diajukan diantaranya untuk mengetahui : - Tingkat konsumerisme tas wanita - Minat pada jenis tas dg fitur space saving

e. *Diaries Studies*

Yaitu metode pengumpulan data dengan meminta beberapa target konsumen untuk memotret serta mendokumentasikan gaya berpakaian mereka selama minimal 4 hari. *Diaries Studies* dilakukan pada 3 orang responden yang memiliki gaya berbusana signifikan yang tergabung dalam sebuah komunitas *fashion* dari Surabaya.

Tabel 3.3 Data Kriteria *Diaries Studies*

(Penulis, 2018)

<b>Metode Pengumpulan Data : <i>Diaries Studies</i></b>	
<b>Subjek</b>	3 Orang dari Komunitas Fashion di Surabaya Usia : 20-25 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan
<b>Tujuan</b>	<i>Diaries Studies</i> 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><li>- Jenis produk mode yang paling sering digunakan dalam berbusana sehari-hari</li></ul>

f. *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

g. 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.


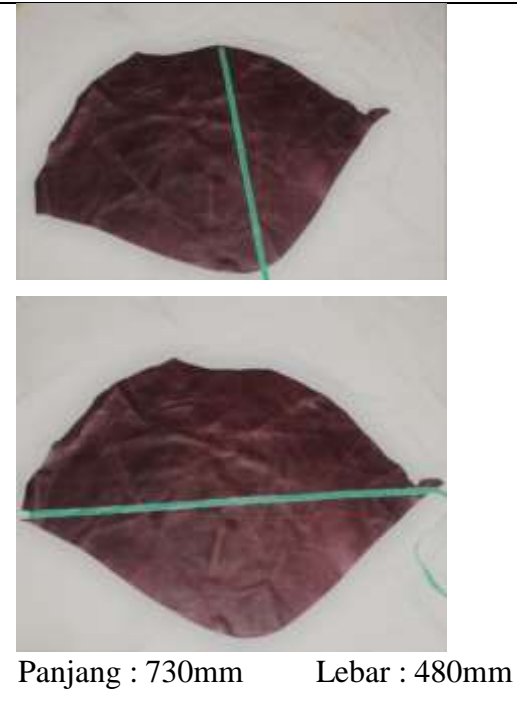


*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**BAB IV**  
**STUDI DAN ANALISIS**

4.1 Mengelompokkan Limbah Potongan Kulit

Tabel 4. 1 Kategorisasi Limbah Potongan Kulit

No	Kategori	PT. RACHBINI LEATHER	
1	Dimensi		 <p>Panjang : 1040mm      Lebar: 340mm</p>
			 <p>Panjang : 730mm      Lebar : 480mm</p>

		 <p>Panjang : 230mm      Lebar:150mm</p>
2	Harga Jual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potongan kulit warna terang : Rp 40.000,-/kg</li> <li>• Potongan kulit warna gelap : Rp 55.000,-/kg</li> </ul>
3	Sifat & jenis Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis kulit yang tersedia adalah kulit samak <i>chrome</i>.</li> <li>• Warna kulit beragam.</li> <li>• Cenderung lentur.</li> <li>• Potongan kulit lebih besar jika di bandingkan dengan yang ada di industri sepatu <i>safety</i> dan home industri.</li> </ul>
4	Ketersediaan	30kg / hari
5	Rantai Pasok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari proses seleksi potong → limbah disimpan di gudang penyimpanan .</li> <li>• Dari proses seleksi potong → limbah disimpan di gudang penyimpanan → dibeli oleh pengrajin → di proses di jadikan produk.</li> </ul>

### **Kesimpulan :**

- **Riset Dimensi :**

Limbah yang berasal dari Pabrik Penyamakan ( PT.Rachbini Leather) memiliki ukuran berkisar panjang  $\pm 1000\text{mm} - 200\text{mm}$  dan lebar  $\pm 400\text{mm} - \pm 150\text{ mm}$  ; Limbah yang berasal dari Industri Sepatu(PT.Simon Indonesia) memiliki ukuran berkisar panjang  $\pm 200\text{mm} - \pm 170\text{mm}$  dan lebar berkisar  $\pm 120\text{mm} - \pm 140\text{mm}$

- **Harga jual** limbah potongan kulit di pabrik penyamakan Rp 40.000/kg- Rp 55.000 /kg

Dari kisaran harga tersebut menjadi acuan sebagai harga jual produk yang akan dirancang untuk meningkatkan value material.

- **Ketersediaan** ; jumlah limbah potongan yang dihasilkan pada tiap harinya di Pabrik penyamakan kulit berkisar  $\pm 30\text{kg}$ .

Dilihat dari ketersediaan bahan, pabrik penyamakan kulit dapat menjadi tempat untuk mendapatkan pasokan bahan baku dalam perancangan produk secara tetap.

- **Rantai Pasok** : Alur dari perpindahan limbah potongan kulit

PT.Rachbini Alur 1 → Gudang

Alur 2 → Gudang → Pengrajin → Produk

Dari rantai pasok ditemukan kemana alur limbah, untuk yang berakhir menjadi produk , maka produk tersebut dijadikan komparasi dg produk rancangan

## 4.2 Konversi dan Kenaikan *Value*

### 4.2.1 Metode Pengukuran

Bentuk limbah potongan yang tidak beraturan memiliki kesulitan tersendiri dalam perhitungan konversi square feet. Dalam pemecahan masalah ini penulis mengukur limbah potongan kulit tersebut dengan menggunakan mika plastik yang sudah di buat grid standart square feet ukuran kulit (1 feet = 30cm x 30cm) kemudian diletakkan pada kumpulan lembaran limbah potongan kulit.



Gambar 4. 19 Pengukuran Limbah Potongan Kulit

#### 4.2.2 Konversi

1 sq feet = 30cmx30cm ; Berat total limbah yang di manfaatkan = 8kg ;

Harga Perkilo = Rp 40.000,-

● Total luasan per sq feet = 69 sq feet  
● Total biaya limbah  
Rp 40.000,- x 8kg = Rp 320.000,-  
● Harga limbah per sq feet  
 $\frac{\text{Rp } 320.000,-}{69 \text{ sq feet}} = \text{Rp } 4.637,-$

Gambar 4. 20 Perhitungan Konversi

#### 4.2.3 Perbandingan Harga Limbah Potongan Kulit di Pasaran

Table 4. 3 Perbandingan Harga

Nama Toko / Alamat			Harga per Sq feet (30x30)cm
Perumahan Citra Asri L1 no 18	Damai Makmur Jl.Kramat Gantung 115-117, Surabaya	PT . Rachbini Leather - Sidoarjo	
Rp 18.000,-	Rp 25.000 ,-	Rp 4.637,-	

#### **Kesimpulan :**

- Dari perhitungan konversi harga limbah potongan kulit didapatkan harga per sq feet nya Rp 4.637,-
- Dari perbandingan harga dengan kuit dipasaran , harga limbah potongan kulit jauh lebih murah.

#### 4.2.4 Kenaikan *Value*

##### a. Harga Pokok Produksi

Tabel 4. 2 Total Biaya Produksi Tiap Satuan Tas

No	Harga Tetap	Harga	Harga <i>Variable</i>	@	Harga Per @	Harga Total	<b>Total Biaya Produksi</b>
1	Jasa Jahit	150000	Magnet d10	16 pcs	3000	48000	
2			Kain Kanvas	1 meter	8500	8500	
3			Straps Kulit	2 pcs	2000	4000	
4			Kulit Avalan (limbah kulit)	4 Sqfeet	4700	18800	
		<b>150000</b>				<b>79300</b>	<b>229300</b>

##### b. Harga Penjualan

Harga Penjualan	(Total Biaya Produksi + (Margin 0,6 x Total Biaya Produksi))	
	229300	0,6 x 229300
<b>Rp 366.880,-</b>		

Hasil pembulatan harga jual tiap satuan tas : **Rp 370.000,-**

c. Konversi kenaikan *value*

Total luasan limbah tiap 8kg adalah 69 sqfeet, dibeli dengan harga Rp 40.000,- Sedangkan dalam produksi tiap satuan tas hanya membutuhkan 4sqfeet dengan harga Rp 18.800,-

Tabel 4. 3 Value Limbah Kulit Setelah diproduksi menjadi Tas

Value setelah diproduksi menjadi tas	harga jual – (total biaya produksi – biaya limbah kulit tiap satuan tas)
	370.000 – ( 229300 -18800)
<b>Total</b>	<b>Rp 159.500,-</b>

Tabel 4. 4 Value Limbah Kulit Sebelum diproduksi menjadi Tas

Value sebelum diproduksi menjadi tas	Harga per 8 Kg
	<b>Rp 40.000,-</b>

Tabel 4. 5 Kenaikan *Value*

	Luasan yang digunakan	Harga	Sqfeet rupiah	Kenaikan <i>Value</i>
Sebelum dibuat tas	69 Sqfeet	40.000	5.800	<b>6x</b>
Setelah dibuat tas	4 Sqfeet	159.500	39.875	

Kesimpulan : Kenaikan *value* yang diperoleh adalah sebesar 6x lipat setelah limbah kulit diproduksi menjadi tas.



### 4.3 Proses Eksplorasi

#### 4.3.1 Penambahan Bahan Kimia untuk Tampilan

Dalam studi literatur ditemukan sifat - sifat limbah potongan kulit, dimana limbah potongan kulit ini memiliki keberagaman warna , ketebalan , motif dan kelenturan. Untuk itu proses standarisasi perlu dipertimbangkan. Dalam hal ini penulis hanya membuat eksplorasi terkait tampilan. Untuk standarisasi warna ketebalan dan motif tidak diperhatikan karena hal tersenut adalah sifat asli dari limbah potongan kulit. Keberagaman tersebut menjadikan konsep produk bahwa produk ini adalah benar menggunakan limbah potongan kulit .. Perlakuan terkait



Gambar 4. 21 Penambahan Gliserin dan *Varnish*

tampilan , penulis menggunakan bahan kimia tambahan untuk sedikit merubah tampilan . Namun perlakuan dengan bahan kimia ini tidak membuat suatu yang awalnya tidak seragam menjadi seragam (standarisasi) , hanya membuat tampilan menjadi lebih cerah dan tidak terlalu kusam. Berikut hasil dari perlakuan dengan bahan kimia. Penulis menggunakan gliserin dan cairan *leather finisher (varnish)* .

#### **Pembahasan:**

Dalam foto terlihat bahwa setiap perlakuan terlihat memiliki perbedaan yang tipis . Adapun setelah pemberian gliserin dan *Varnish* , kulit memiliki sifat:

- Pemberian Gliserin : Jika dibandingkan dengan kulit yang netral (tidak diberi bahan kimia) , kulit yang diberi gliserin ketika diraba lebih lembab dan tampilan warna menjadi lebih gelap.

- Pemberian *Varnish* : Jika dibandingkan dengan kulit yang netral , penambahan kulit dengan *varnish* terlihat lebih mengkilap, warna kurang lebih tidak ada perubahan
- Pemberian Gliserin dan *Varnish* : Jika dibandingkan dengan kulit yang netral , pemberian gliserin dan *varnish* menjadikan tampilan warna menjadi lebih gelap, tekstur yang lembab serta mengkilap.

**Kesimpulan :**

Karena pemberian gliserin dan *varnish* mendekati hasil yang bagus, maka penulis memutuskan untuk finishing menggunakan campuran keduanya

4.3.2 Pola potong bahan




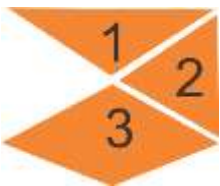
**1. Seri Akordeon**

a. Pola lipatan pada lembaran









Sebelum mendapatkan pola potong bahan , terlebih dahulu penulis membuat suatu pola lipatan pada lembaran bertujuan untuk membuat bentuk dasar tas dan untuk membuat pola potong bahan. Dari pola potong bahan ternyata memiliki segment potongan dengan pola bentuk yang sama, penulis menyebut nya modul. Dari modul ini di buatlah sebuah mal ( cetakan. acuan potong) untuk memotong bahan.

Berikut dijelaskan dalam tabel :

Tabel 4. 6 Pola Potong Bahan

No	Bentuk Dasar	Pola lipat	Pola potong	Modul
1				 Diperoleh 3 bentukan pola modul

Lanjutan Tabel 4.2

No	Bentuk Dasar	Pola Lipat	Pola Potong	Modul
2				 Diperoleh 2 bentukan pola modul .
3				 Diperoleh satu bentukan pola modul

Dari modul yang di peroleh dibual suatu mal ( acuan bentuk) dalam memotong bahan. Berikut menggunakan pola potong modul no.1



Gambar 4. 22 pola potong bahan dari bentukan modul

b. Bagian Part Produk

Dari pola potong bahan proses selanjutnya adalah memanfaatkan pola potongan bahan tersebut pada part produk /bagian produk. Dimana proses ini dijelaskan dalam sub-ban berikutnya yaitu pada tabel 4.5

c. Material Kombinasi (*Mix Material*)




Gambar 4. 23 Kain keras dengan lining ( kiri) dan Kain keras dengan kulit (kanan)



Material kombinasi yang mendukung untuk membentuk struktur suatu produk ini penulis memilih menggunakan kain keras sebagai material kombinasi. Sifat kulit yang lentur dan kain keras yang kaku dapat dikombinasikan sehingga membentuk struktur.




d . Pembuatan Bentuk Dasar

Tabel 4. 7 Pembuatan Bentuk Dasar

No	Gambar	Deksripsi	Keterangan Tambahan
1	Material Pendukung : Kain Keras		
		Kain keras memiliki karakter kaku namun masih lentur. Mudah untuk dibuat bentukan origami.	Pola di gambar di salah satu sisi. Kemudian di lipat sesuai garis lipat. Sehingga membentuk bekas lipat.

Lanjutan Tabel 4.3

<p>2</p>	<p>Pemasangan Lining</p>	
	<p>Lining digunakan untuk bagian dalam tas</p>	<p>Lining dipasang disalah satu sisi lembaran kain keras , dii lem dan dijahit pada tiap sisinya.</p>
<p>3</p>	<p>Pembentukan Bentuk Dasar</p>	
	<p>Bentukan dasar diperoleh dari hasil bekas lipatan kemudian di lipat lagi sehingga membentuk sebuah bidang.</p>	

4	<b>Pemotongan Perca Kulit</b>	
<p data-bbox="371 353 852 436" style="text-align: center;">Pola Sebelum di potong</p>  <p data-bbox="371 750 852 862" style="text-align: center;">Sisa potongan</p> 	<p data-bbox="852 353 1137 1458">Pemotongan perca kulit berdasarkan segment segmen hasil lipatan pada bidang dasar sebelumnya. Kemudian di gambar dengan menggunakan mal yang sudah disesuaikan ukuran segment</p>	<p data-bbox="1137 353 1359 1458">Penempatan mal potongan segment ditata se efiseien mungkin hingga menyisakan sedikit bagian dari lembaran perca kulit.</p>
5	<b>Lembaran</b>	
	<p data-bbox="852 1518 1137 1980">Hasil potongan kemudian di tempel di permukaan area bekas lipatan, kemudian di jahit pada setiap sisi segmentnya</p>	<p data-bbox="1137 1518 1359 1980">Pemasangan perca kulit saat masih dalam lembaran. Yakni dengan menggunakan teknik <i>patchwork</i>.</p>

6	Hasil Pelipatan Lembaran	
		<p>Lembaran kemudian dilipat sehingga membentuk objek 3 dimensi.</p> <p>Pada bagian atas dibuat penutup menggunakan sistem drawstring.</p>

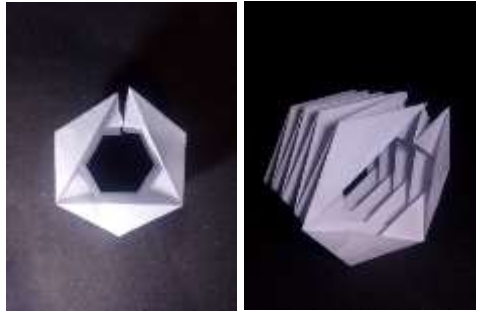

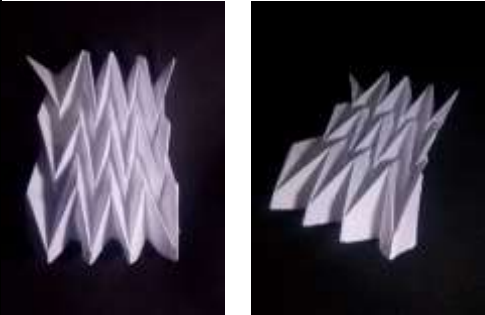



**Kesimpulan :**

Berawal dari bentukan potongan limbah yang tidak beraturan , kemudian di buat menjadi lembaran dengan potongan perca kulit yang sudah di standarisasi ukurannya hingga menjadi bentukan 3 dimensi disimpulkan bahwa dari kegiatan diatas , dengan menggunakan teknik sederhana yaitu origami dan teknik jahit *patchwork* dapat menghasilkan suatu bentukan dasar tas.

e. Studi Bentuk

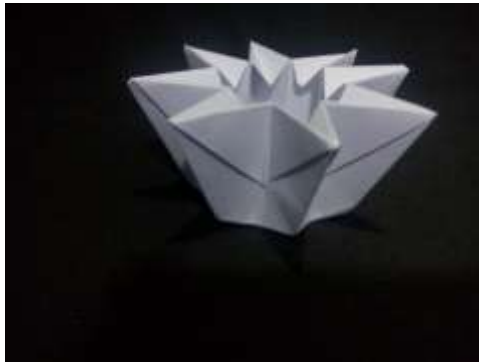
Alternatif bentuk dibuat menggunakan teknik origami dengan material kertas , kemudian diaplikasikan ke material kain dan kulit. Berikut hasilnya ;

Tabel 4. 8 Studi bentuk

No	Bentukan Dasar	Aplikasi dengan Perca Kulit
1		
2		
3		



4



#### **Kesimpulan :**

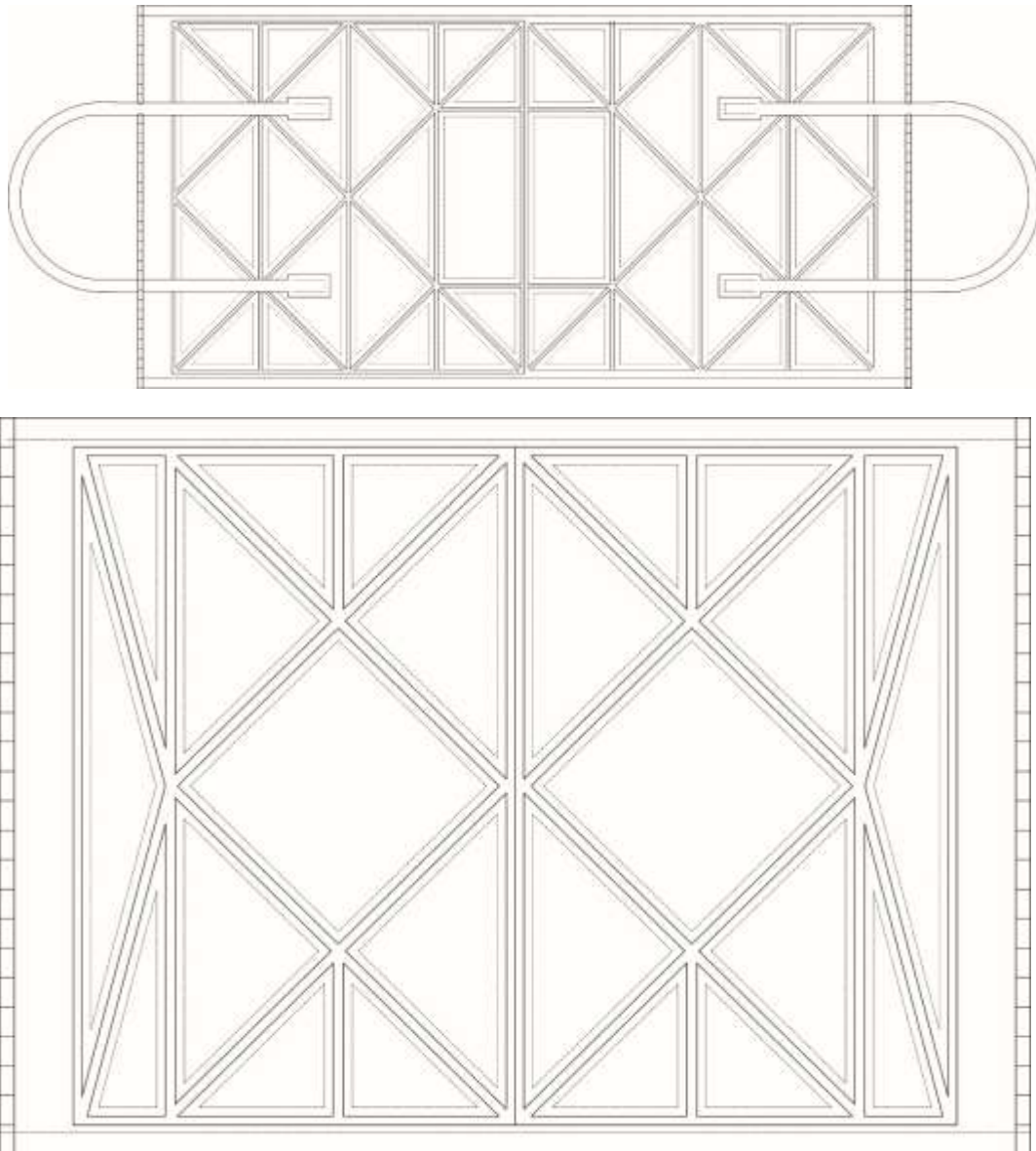
Dari keempat bentukan , setelah melalui usability test ternyata tidak semuanya bisa dipakai .

- Alternatif nomor 4 ketika dipakai beban tidak seimbang karena pada bagian atas lebih luas dan lebih berat dari pada part bagian bawah tas, sehingga tas malah membalik kebawah.
- Alternatif nomor 2 bentukan terlalu rumit , proses produksinya sulit dan memakan waktu yang jauh lebih lama serta dibutuhkan ke presisikan yang tinggi.
- Alternatif 1 dan 3 ketika usability test titik berat beban tersebar lebih baik dari pada alternative lainnya, sehingga ketika tas dipakai tidak terbalik atau semacamnya.

## 2.Seri Facet

### a. Pola Lipatan dan Potongan Kulit

Berikut pada seri Facet , penulis membuat pola potongan dan pola lipatan sebagai berikut :



Gambar 4. 24 Pola potong seri facet *totebag* (atas) *clutch* (bawah)

b. Hasil Bentuk dari Pola Potong dan Lipat

Berikut adalah hasil bentuk dari pola potong dan lipat dari seri facet. Terdapat 2 jenis tas yakni totebag dan clutch.



Gambar 4. 25 totebag (atas) clutch (bawah)

Totebag seri facet memiliki keunggulan yakni dapat bertransformasi menjadi beberapa bentuk. Sistem lipatnya memanfaatkan potongan segmen antarsisi dan perlekatannya menggunakan magnet d10. Berikut cara lipatnya :



Gambar 4 26 Cara Lipat

Adapun alternatif bentukan yang selanjutnya ,



Gambar 4. 28 Alternatif Totebag 2 (atas) Cara Lipat ( bawah)



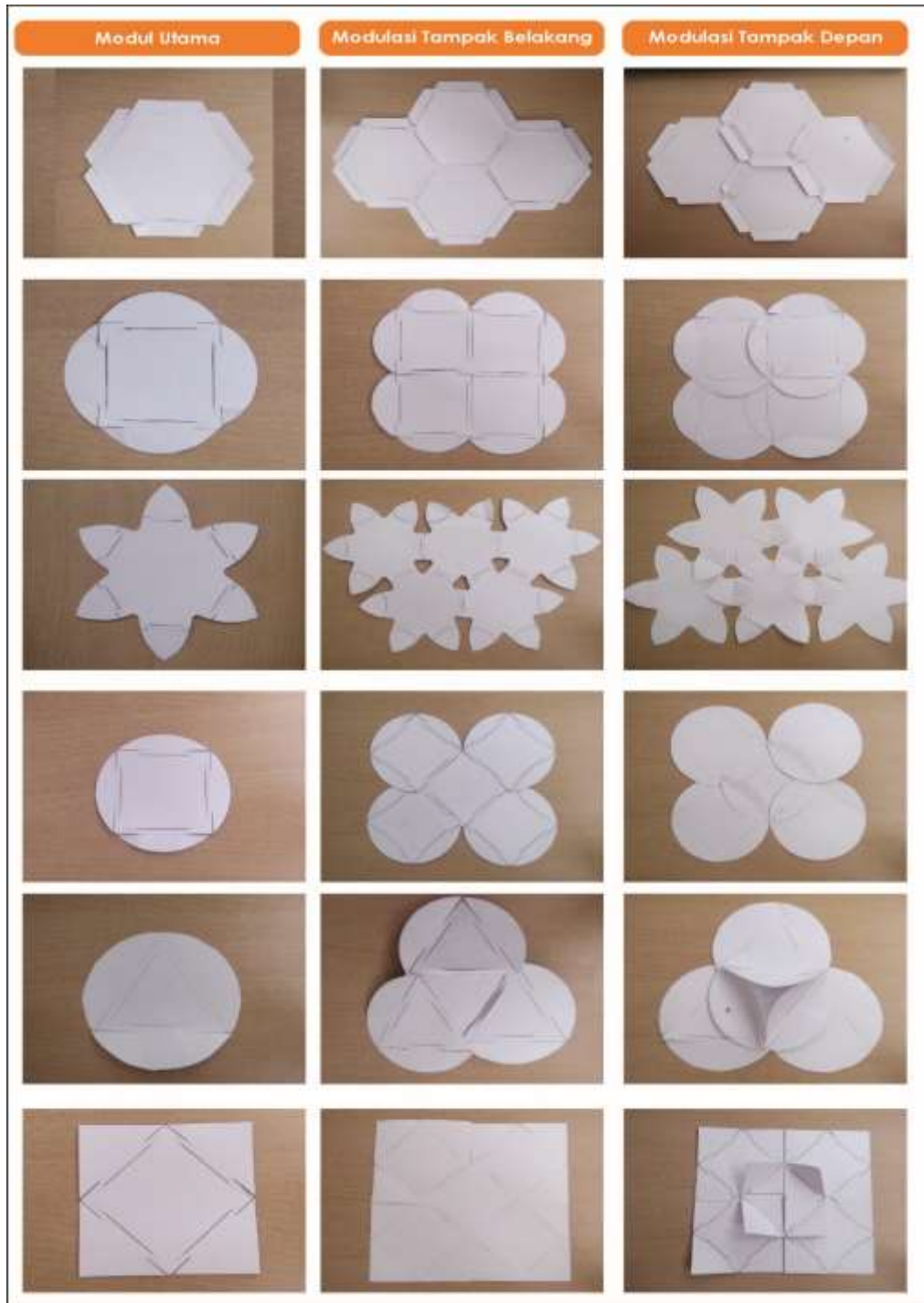
Gambar 4 27 Alternatif 3 (atas) , Cara Lipat (bawah)

**Pembahasan :**

Dalam seri facet penulis membuat 2 macam tas , yaitu totebag dan clutch.

- Pada pola potong totebag penulis menemukan pola potong dimana dalam satu pola dapat membentuk 3 bentukan totebag. Dalam hal ini penggunaan totebag dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
- Pada pola potong clutch penulis bereksplorasi pada pola pecahan dimana dari pola pecahannya membentuk suatu volume. Namun ketika clutch tidak digunakan , hanya untuk disimpan bentuk clutch bisa menjadi lembaran, sehingga tidak memakan tempat terutama apabila clutch ini disimpan didalam tas atau koper untuk keperluan perjalananan bisnis

Dalam seri modular , penulis bereksplorasi dengan pola potong sistem modular, dalam prosesnya penulis menggunakan material kertas dahulu sebelum menggunakan material asli. Berikut hasil bentukan pola potong modul .



Gambar 4. 29 Alternatif Bentukan Modul

Dari bentukan tersebut penulis mengambil salah satu bentukan, dimana bentukan tersebut kemudian disusun lalu dibuat sedemikian rupa membentuk *slingbag*.



Gambar 4. 30 Hasil dari bentukan Salah Satu Modul

**Pembahasan :**


Dalam penyusunan modul tidak ada masalah terkait perbedaan ketebalan yang ada pada potongan kulit. Kemudian untuk proses pemotongan pola , penulis sementara menggunakan teknologi *cutting laser* karena untuk membuat pisau potong custom perlu waktu yang lama. Kedepan penulis memiliki rencana untuk custom pisau potong khusus.

Dari proses merealisasikan ke dalam bentukan standart tas *slingbag* penulis masih menggunakan aksesoris tas berupa handle , tali selempang , dan resleting. Untuk bagian dalam tas penulis menggunakan kain keras serta kain polos. Kain keras berfungsi agar tas tidak terlalu lentur dan menjaga bentuk , kain polos berfungsi untuk merapikan tampilan bagian dalam.

### 4.3 Studi dan Analisa Pengguna

#### 4.3.1. Analisa Diaries Studies

Setelah melakukan metode pengumpulan data dengan diary studies, maka dibawah ini adalah meminta beberapa target konsumen dengan gaya berpakaian mereka selama 4 hari. Diaries Studies dilakukan pada 3 orang responden yang memiliki gaya berbusana signifikan yang tergabung dalam sebuah komunitas mode di Surabaya

Responden 1	
	
Demografi	Keterangan
<p><b>Usia :</b> 22 Tahun <b>Pekerjaan :</b> Mahasiswa - Freelancer <b>Penghasilan :</b> 3-4 juta / bulan <b>Asal :</b> Surabaya <b>Domisili :</b> Surabaya <b>Aktivitas :</b> kuliah - kerja <b>Hobi :</b> Menggambar, Membuat Konten Internet</p>	<p><b>Mode Item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas <b>Jenis Tas yang disukai :</b> Backpack, Clutch</p>



## Responden 2



Demografi	Keterangan
<p><b>Usia :</b> 22 Tahun</p> <p><b>Pekerjaan :</b> Mahasiswa - Freelancer</p> <p><b>Penghasilan :</b> 5 juta / bulan</p> <p><b>Asal :</b> Gresik</p> <p><b>Domisili :</b> Surabaya</p> <p><b>Aktivitas :</b> kuliah - kerja</p> <p><b>Hobi :</b> Belanja online shop, travelling ,</p>	<p><b>Mode Item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas</p> <p><b>Jenis Tas yang disukai :</b> Slingbag, Clutch , mini handbag</p>

### Responden 3



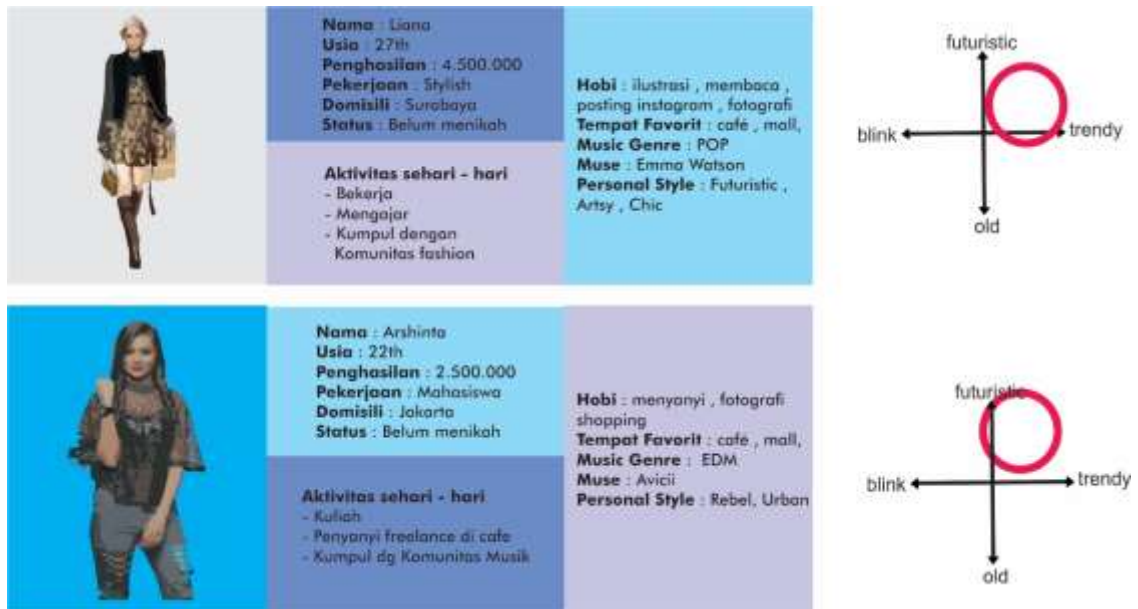
Demografi	Keterangan
<p><b>Usia :</b> 21 Tahun</p> <p><b>Pekerjaan :</b> Mahasiswa - Freelancer</p> <p><b>Penghasilan :</b> 3 juta / bulan</p> <p><b>Asal :</b> Surabaya</p> <p><b>Domisili :</b> Surabaya</p> <p><b>Aktivitas :</b> kuliah - kerja</p> <p><b>Hobi :</b> jalan jalan ke mall , kunjungan galeri seni , kumpul komunitas</p>	<p><b>Mode Item yang paling sering berubah dalam berbusana :</b> Tas</p> <p><b>Jenis Tas yang disukai :</b> Slingbag</p>

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari diaries studies pada 3 responden maka dapat disimpulkan bahwa produk fashion yang paling sering berganti dalam setiap kegiatan adalah tas yang disesuaikan dengan gaya berpakaian sehari-hari. Jenis tas yang paling sering dipakai adalah Sling bag, Mini Handbag, Clutch Bag dan Backpack.

### 4.3.2 Analisa Persona

Persona merupakan metode yang digunakan untuk menjelaskan tipe pengguna dengan informasi usia, pekerjaan, nama fiktif, penghasilan, aktifitas, brand favorit, dan desain yang disukai. Berikut ini terdapat gambaran pengguna yang akan mengenakan produk rancangan ini :



Gambar 4. 31 Persona

### Kesimpulan :

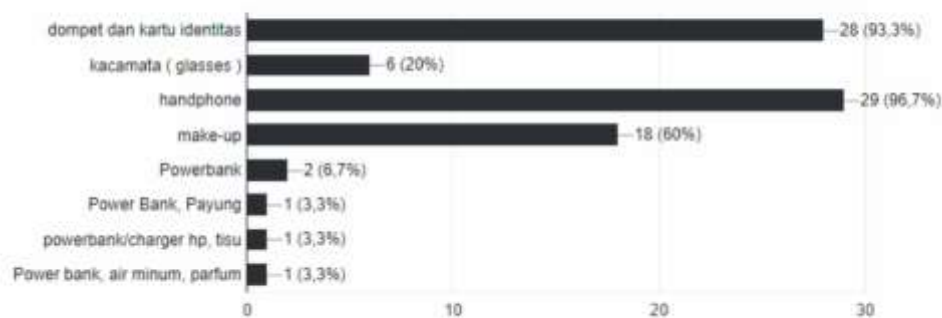
Target pengguna kedua memiliki gaya trendy dan sedikit futuristic karena menyukai keunikan dan suka pada barang dg trend teknologi. Untuk masalah harga, karena telah berpenghasilan sendiri pengguna lebih leluasa dan tidak begitu mempertimbangkan harga asalkan produk tersebut sesuai dengan seleraanya

Target pengguna kedua memiliki gaya futuristic dan sedikit sentuhan trendy , karena pengguna memiliki preferensi ke gaya berpakaian kota urban 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

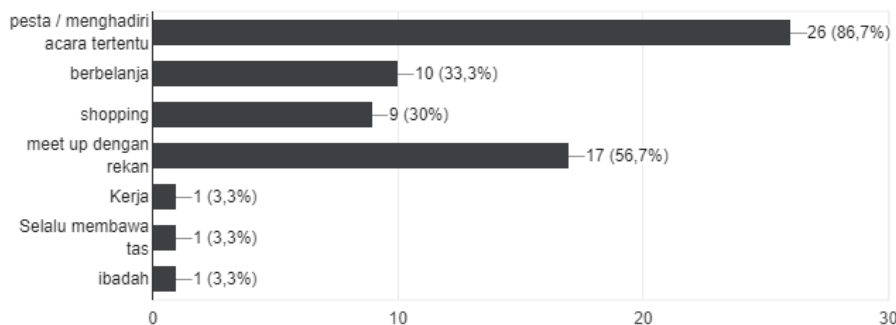
#### 4.4 Studi dan Analisa Aktivitas Pengguna

Studi aktifitas pengguna bertujuan untuk mengetahui barang apa yang biasa dibawa oleh pengguna ketika menggunakan tas tangan serta pada aktivitas apa menggunakan tas tangan. Studi aktifitas dilakukan dengan kuisisioner , jumlah responden berkisar 30 wanita berusia 20<sup>th</sup>-40<sup>th</sup> . Berikut hasil kuisisioner ;

#### Hasil Kuisisioner Barang yang Sering di Bawa dalam Tangan



#### Hasil Kuisisioner Aktivitas Apa yang Sering Dilakukan sehingga Mengharuskan Membawa Tas Tangan



#### Kesimpulan

3 Barang yang paling sering dibawa dengan tas tangan adalah , dompet dan kartu identitas , handphone , make-up . Dari hasil ini dapat ditentukan ukuran tas tangan yang relevan untuk rancangan . Kemudian untuk kegiatan yang biasa menggunakan tas tangan adalah untuk pesta / menghadiri acara tertentu dan meet-up . Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa target user ingin tas yang dapat digunakan dalam acara formal maupun untuk harian

#### 4.5 Studi dan Analisa Produk Eksisting dan Pasar

Dibawah ini adalah brand internasional dengan konsep *origami-collapsible bag*. Setiap brand memiliki konsep dan karakter produk yang kuat dengan kisaran harga yang bervariasi.

##### a. CROSS : Origami collapsible bag

Nama Produk Eksisting	CROSS : Origami collapsible bag
Gambar	
	
Gambar 4. 32 Produk CROSS	
Spesifikasi Detil Produk	Material : Menggunakan kulit sintetis premium Variasi Produk : Tote Bag Konsep Produk : <i>Modern , Urban , Space Saving , Collapsible</i>
Kisaran Harga	Rp 683.425

b. ISSEY MIYAKE : Origamii Bag Series

Nama Produk Eksisting	ISSEY MIYAKE : Origamii Bag Series
Gambar	
 <p style="text-align: center;"><b>ISSEY MIYAKE</b></p>	
Gambar 4. 33 Produk Issey Miyake	
Spesifikasi Detil Produk	Material : Polyester , kulit sapi , Variasi Produk : Totebag, Shoulder bag Konsep Produk : <i>Geometric shape</i> <i>Futuristic , Space Saving , Collapsible</i>
Kisaran Harga	Rp 5.849.012 - Rp 9.090.625

c. FINELL

Nama Produk Eksisting	FINEL
Gambar	
	
Spesifikasi Detil Produk	Material : Polyester , Kulit sintetis premium Variasi Produk : Satchel ,Totebag, Shoulder bag , clutch Konsep Produk : <i>Geometric shape Futuristic</i>
Kisaran Harga	Rp 1.677.861 – Rp 8.033.583

**Kesimpulan**

Dari hasil analisis di atas didapat kesimpulan bahwa setiap brand tas harus memiliki konsep dan karakter produk yang kuat namun dengan harga yang sepadan. Identitas inilah yang kemudian dijadikan strategi dalam membidik pasar sehingga produk akan diminati.

## 4.6 Analisa Segmentasi , Targeting dan Positioning

### 4.6.1 Segmenting

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

Kelompok Pengguna	Dimensi	Sekunder		Tersier		Primer
		Trendsetter	Money Saver	Brand Loyalis	Follower	Environment
Profesi	Mahasiswi, Entrepneur, Traveler	Mahasiswi, Desainer, Performer	Pengurus Rumah Tangga, Manager Keluarga	Pengusaha, Eksekutif	Karyawati	Aktivis lingkungan, Pengamat isu sosial
Kegiatan	Kuliah, komunitas, Menyalurkan hobi, networking, travelling	Diskusi, komunitas, hobi, travelling, berkarya dan berkreasi	Mengurus rumah-tangga, Pengaturan Agenda, Sosialisasi	Bekerja, Rapat dengan klien, networking	Bekerja, Sosialisasi, Jalan – Jalan	Aktiv kampanye lingkungan, Aktiv outdoor Bekerja, Kuliah
Ketertarikan	Prestasi, Relasi, Pengalaman	Seni, Isu Sosial, Pengalaman, Penampilan	Kepraktisan, Kebersihan, Keindahan, Kerapian	Komunikasi, Penampilan, Profesionalitas	Pekerjaan, Rumah Tangga, Istirahat	Isu Lingkungan, Gaya Hidup Sehat, Pertanian Organik, Pengelolaan sampah
Nilai	Sosial life, Energetic, Free spirit	Idealist, Unique, Ekspresion, Originalitas	Perfectionis, Selective	Quality, up to date	Trendy, Mengikuti gaya publik	Ramah Lingkungan, Keberlanjutan
Kebutuhan	Easy to use, interesting	Story, Uniqueness, Give Social Impact, Meaning	Function, Rekiability, Price, Purpose, Durability	Newest, Quality, Appearance	Up to Date	Eco Friendly, Sustainability, Handmade

### Kesimpulan

Target market yang dituju produk tas ini adalah para wanita dengan karakter gaya hidup environmentalist sebagai sebagai target utama (primer), trend setter untuk target kedua (sekunder), dan brand loyalist untuk target ketiga (tersier).



#### 4.6.2 Targeting

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

##### a. Demografi

No	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1	Jenis Kelamin	Perempuan
2	Lokasi Geografis	Kota besar atau di Indonesia dengan populasi tinggi.
3	Pendapatan	Rp 3.000.000 – Rp 5.000.000
4	Profesi	Bekerja di industri kreatif, Aktivis Lingkungan
5	Usia	24 <sup>th</sup> – 30 <sup>th</sup>

##### b. Psikografi

No	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1	Hobi	Traveling , Kumpul dengan teman , Sering datang kesuatu acara formal maupun santai
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-isu sosial maupun lingkungan 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	Sensivitas 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

c. behavioral

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 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 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 disasar adalah wanita muda yang berusia antara 20-35 tahun yang memiliki ketertarikan dengan dunia seni, mode dan menghargai nilai-nilai aspek lingkungan..

#### 4.6.3 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. Dalam melakukan analisa STP, diperlukan analisa positioning produk berdasarkan harga dan positioning produk berdasarkan desain. Hasil dari analisa tersebut adalah sebagai berikut :

a. Positioning berdasarkan harga



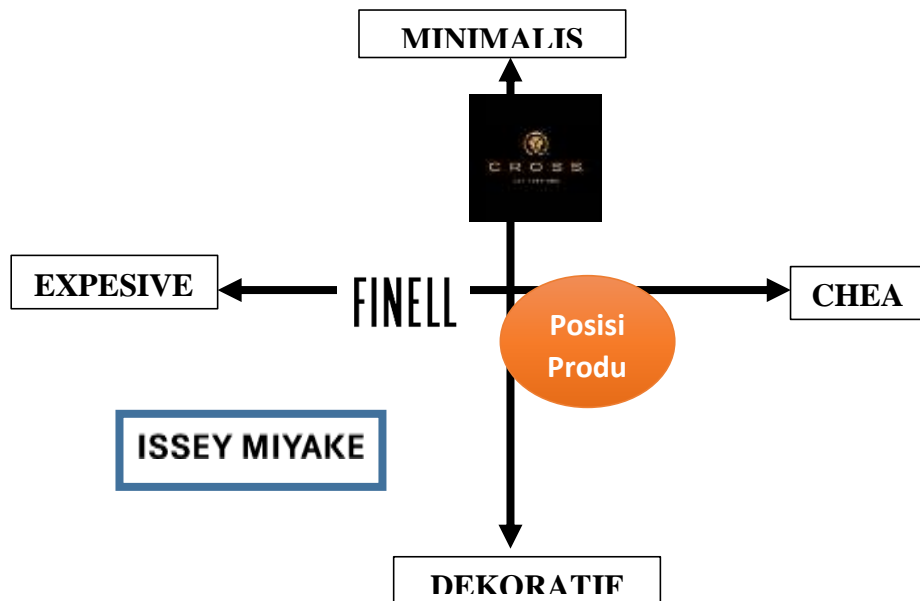
#### Kesimpulan

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

Produk brand CROSS dengan material kulit sintetis premium dan konsep origami collapsible memiliki kisaran harga Rp 683.425,-. Brand FINELL dengan material polyester dan kulit sintetis premium memiliki kisaran harga Rp 1.677.861 – Rp 8.033.583. Issey Miyake yang menggunakan material Kulit dan bahan polyester serta teknik dekorasi origami harganya berkisar Rp 849.012 - Rp 9.090.625

Positioning produk yang didesain dalam perancangan ini akan berada di posisi CROSS dan FINELL yaitu kisaran Rp 600.000 – Rp 1.600.000

b. Positioning Produk Berdasarkan Desain



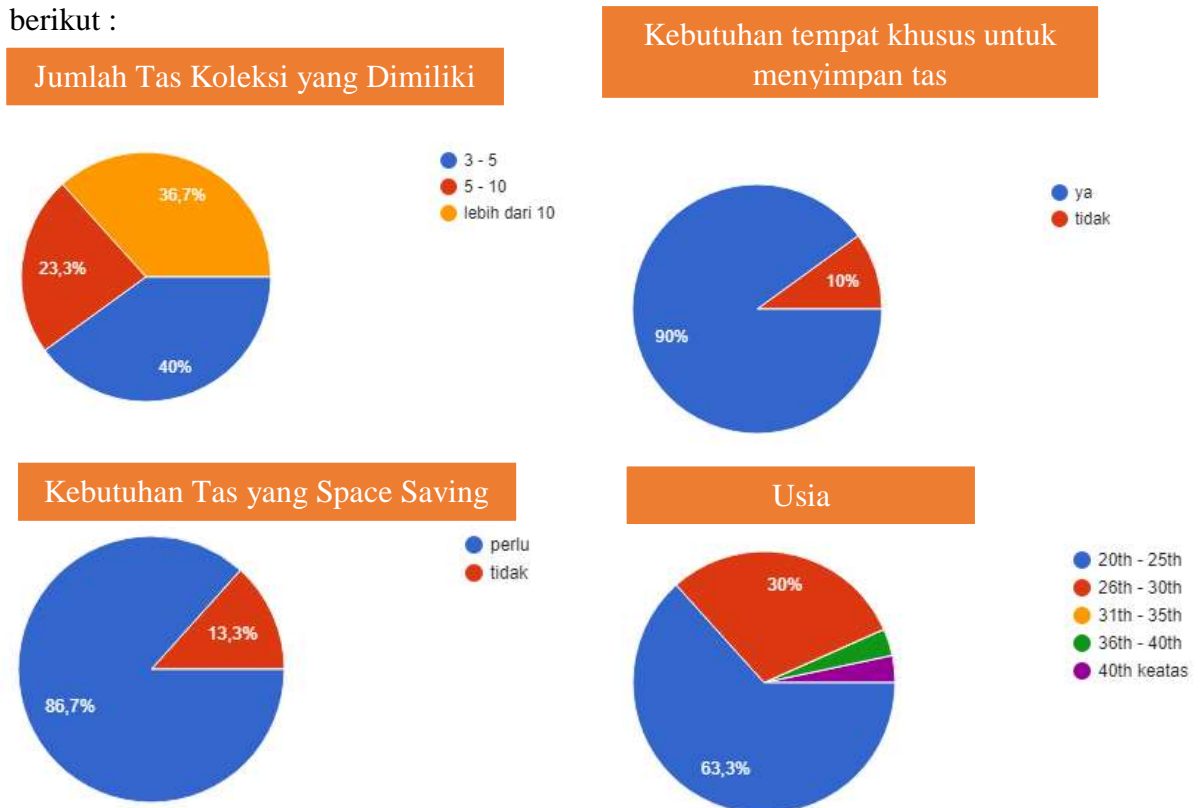
**Kesimpulan :**

Berdasarkan material yang digunakan, bentuk dan konsep desain, CROSS adalah desain yang memiliki karakter minimalis paling kuat, desainnya yang produknya mengusung tema compact dan praktis. Sedangkan brand ISSEY MIYAKE lebih decorative dari CROSS dan FINELL

Berdasarkan material, bentuk, dan konsep, produk dalam perancangan ini akan berada di posisi yang setara dengan brand CROSS dan FINELL

#### 4.7 Hasil Kuisisioner

Yang menjadi responden dari kuisisioner ini adalah 30 wanita yang memiliki gaya berbusana yang signifikan dan berbeda. Kuisisioner disebarluaskan dalam komunitas fashion Surabaya. Dari hasil kuisisioner maka dapat dianalisis sebagai berikut :



#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuisisioner , dapat disimpulkan bahwa :

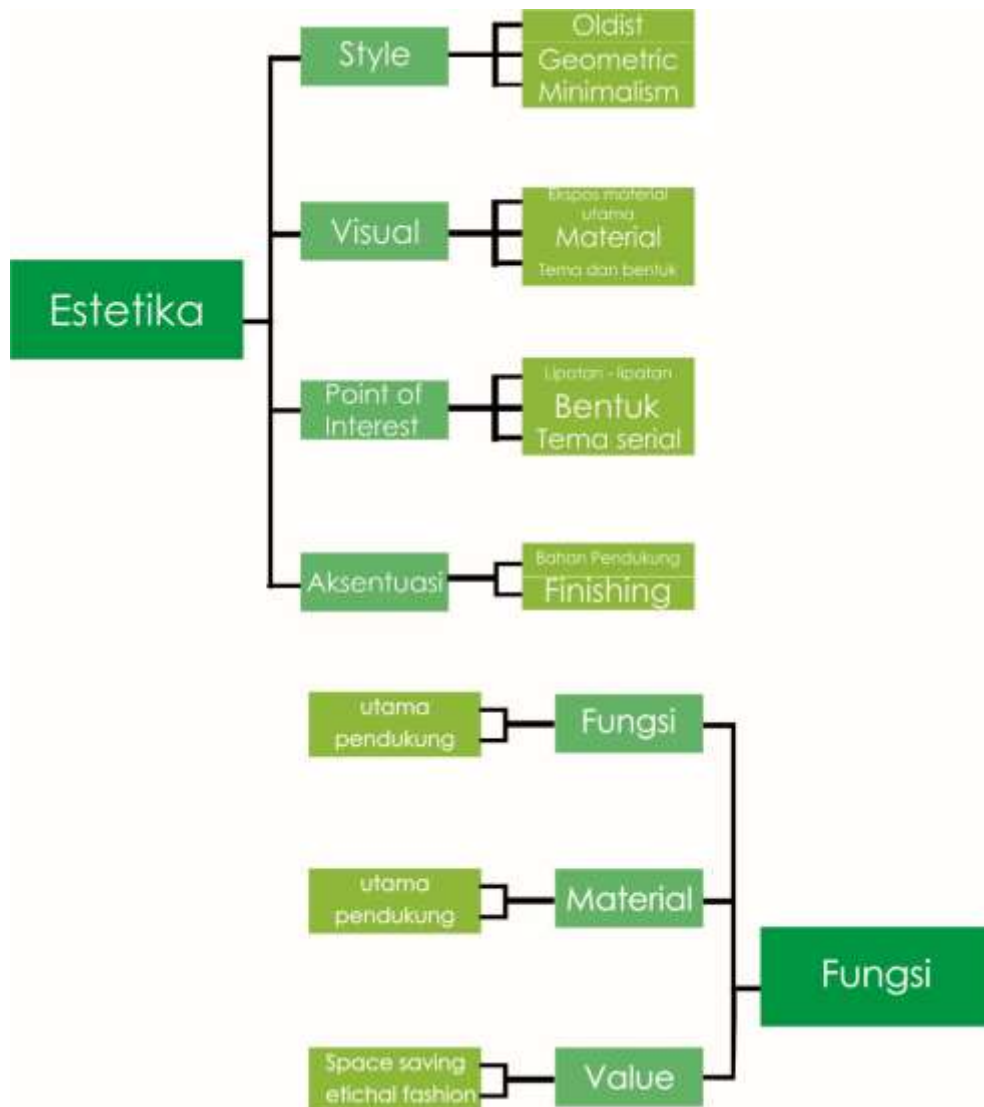
- 40 % dari 30 responden memiliki 3-5 tas ini menunjukkan bahwa tas tangan adalah produk yang wajib dimiliki setiap wanita. Selain itu angka ini juga menunjukkan tingkat konsumerisasi tas tangan yang tinggi.
- 90% dari 30 responden menyatakan membutuhkan tempat khusus untuk menyimpan tas . Angka ini menunjukkan bahwa tas adalah benda yang berharga oleh wanita sehingga memiliki tempat penyimpanan khusus.
- 86,7% dari 30 responden menyatakan memerlukan tas yang space saving saat disimpan. Angka ini menunjukkan sebuah konsep yang dapat di bawa dalam sebuah rancangan desain.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB V KONSEP DESAIN

### 5.1 Kriteria Desain

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



Gambar 5. 1 Gambar Konsep Fungsi dan Estetika



## 5.2 Squareboard

Dalam penyajian konsep produk yang dibawakan , penulis menggunakan squareboard (Lampiran ) untuk membantu dalam menjelaskan konsep produk yang dibawakan,

1. *Space-saving*

Produk yang dibuat memiliki keunggulan *space-saving* yakni tidak memakan banyak tempat hanya untuk penyimpanan. Sesuai hasil survei , banyak responden yang menginginkan tas yang memiliki fitur *space-saving*.

2. *Easy to Carry*

Tas pada umumnya sudah sewajarnya mudah untuk dibawa, namun konsep *easy to carry* disini terkait dengan kemudahan dalam akses keluar masuk barang dalam tas.

3. *Upcycle*

Menggunakan material limbah potongan kulit, dimana dari material tersebut penulis berupaya untuk meningkatkan value material dengan cara dibuat produk yang memiliki nilai jual lebih , sehingga dapat meningkatkan value dari material tersebut.

4. *Durable*

Walaupun menggunakan material limbah , produk yang dibawakan memiliki sifat yang awet tidak cepat rusak.

5. *Unique*

Bentukan produk dibuat berdasarkan seri, dimana setiap serinya memiliki tema yang mencerminkan bentuk dari tas tersebut.

6. *Nature*

Kesan alam pada produk selain berasal dari material limbah, warna produk dipilih mendekati warna warna alam .

7. *Limited*

Pasokan material bergantung pada jumlah limbah yang di pabrik. Warna dan spesifik material mempengaruhi seri yang dikeluarkan dalam produk.

#### 8. *Strong*

Kesan kuat didapat pada bentukan produk serta material limbah kulit yang sudah diubah tampilannya tidak terlihat ringkih sekalipun berasal dari material limbah.

#### 9. *Powerfull*

Kesan ini didapat pada setiap serinya , dimana setiap seri membawakan kesan *powerfull* pada setiap bentukannya.

### 5.3 Moodboard

Indonesia Trend Forecast bekerja sama dengan bekrak dalam seminar Trend Forecast 2019/2020 mengusung tema “Singularity” dengan 4 tema yaitu : Exuberant , Svarga , Cortex, dan yang terakhir adalah Neomedieval.

Dalam rancangan desain ini, penulis mengacu pada sub tema Neomedieval dimana bentukan dari existing produk yang mendasari penulis merancang produk terdapat dalam sub tema trendforecast Neomedieval

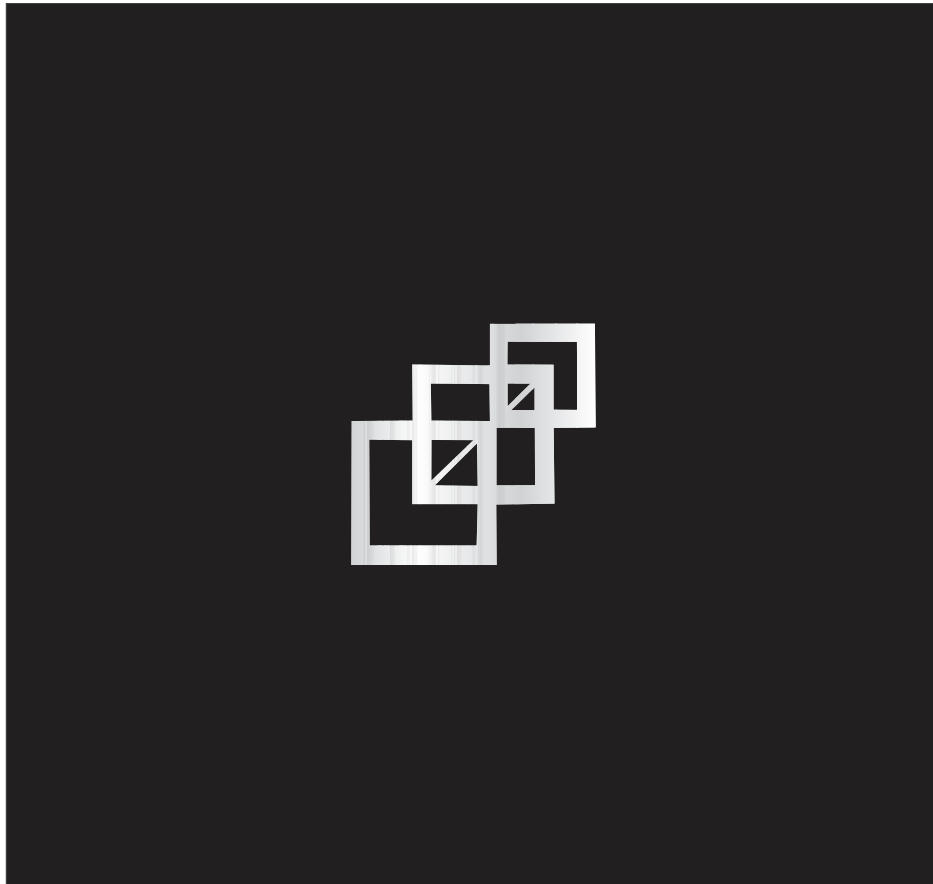


Gambar 5. 2 Moodboard  
(Gambar di kutip dari berbagai sumber)

Dalam tema Neomedieval terdapat subtema *Strong and Towering* dimana pada subtema ini bercerita tentang kehidupan antar galaksi dengan inspirasi kegelapan benteng benteng abad pertengahan. Dalam konsep produknya menggunakan material metal atau logam kasar yang sedikit berkarat , material kulit dan menggunakan keramik berglasir karat. Kemudian untuk bentukan cenderung memanjang , ujung lancip dan terkesan berat.

## 5.4 Branding

Berikut adalah logo dan nama brand yang dipilih ,



Penulis memilih nama **URIKA** dalam bahas India memiliki makna “berguna atau bermanfaat” Selain itu merupakan akronim dari Ukuran **Ringkas**. Seperti latar belakang produk ini, bermula dari fenomena limbah potongan kulit dimana limbah tersebut yang awalnya tidak digunakan lagi oleh pabrik kemudian mengalami penurunan value karena lama disimpan dalam gudang . Dalam hal ini ada sebuah market opportunity terkait material yang ada. Material limbah potongan kulit ini masih memiliki kualitas yang cukup baik untuk di buat sebuah produk dengan tujuan meningkatkan value dari material tersebut.

Maka dari itu , karena berawal dari material buangan (tidak dimanfaatkan lagi oleh pabrik) kemudian dengan proses desain dibuat suatu produk shg dapat meningkatkan value dari material tersebut, Diharapkan dengan nama brand ini,

produk yang dihasilkan dapat memberikan kebermafaatan bagi manusia dan lingkungan.

### 5.5 Konsep Tema Seri Produk

Dalam tema serial produk penulis membuat 3 seri tema produk, yakni : Seri Akordeon , Facet dan yang ketiga adalah Modeco. Seri Akordeon dinamakan sedemikian rupa karena bentukannya menyerupai lipatan pada bagian alat musik akordeon. Kemudian Seri Facet dinamakan sedemikian karena bentukannya cenderung memecah suatu luasan bidang, dimana dengan pecahan luasan tersebut dapat dimainkan untuk membentuk volume tas pada bentukannya. Seri Modeco dinamakan sedemikian rupa karena lebih mengacu pada teknik penyusunan antar



Gambar 5. 6 Konsep tema Produk

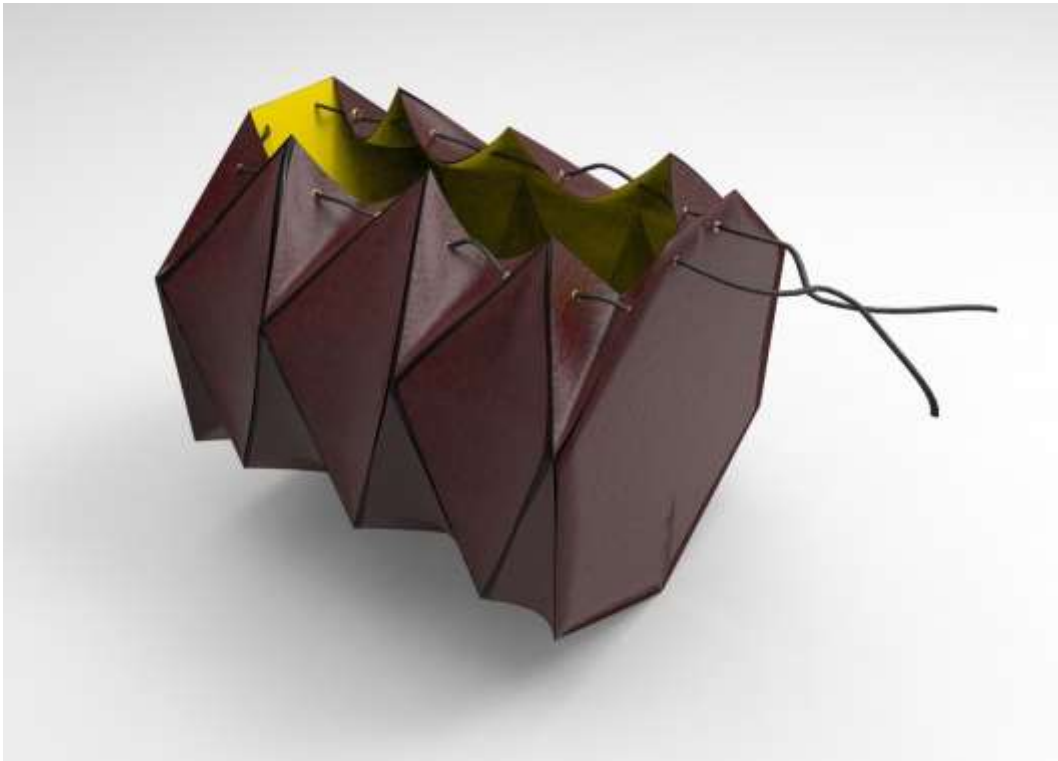
modul yang dibentuk, pada hasil bentukan ternyata menghasilkan cora tersendiri pada setiap pertemuan joinnya , terkesan lebih ramai seperti konsep artdeco.

## 5.6 Skesa Awal dan 3D Modeling

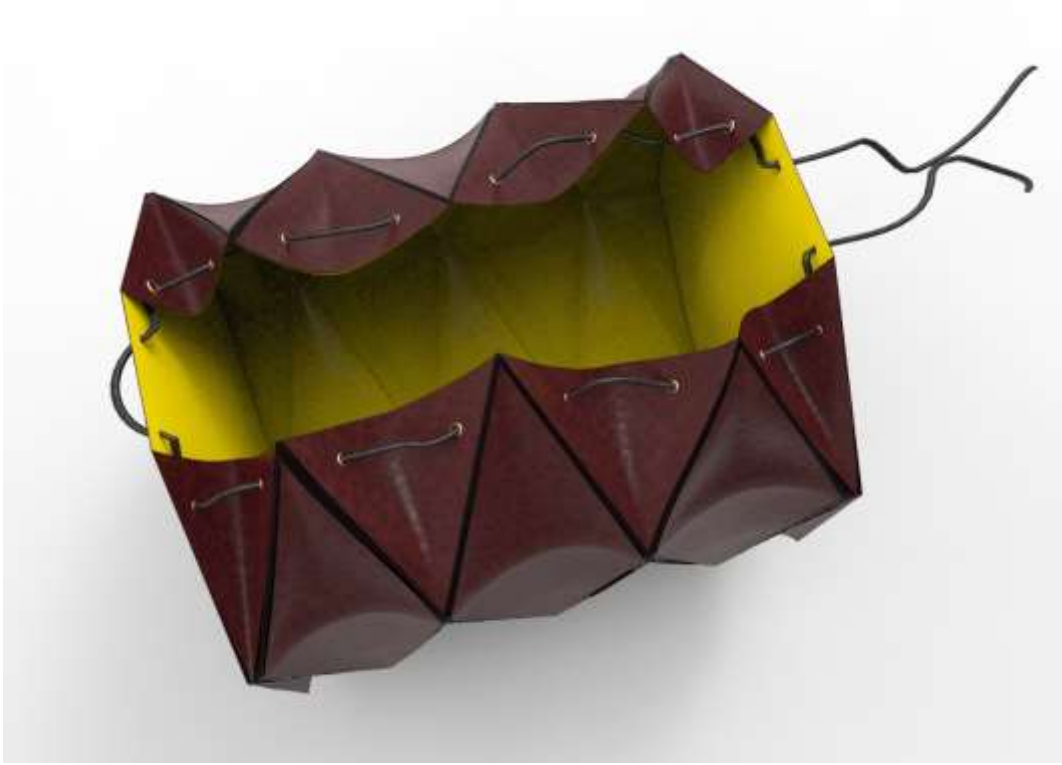


Gambar 5. 7 Sketsa

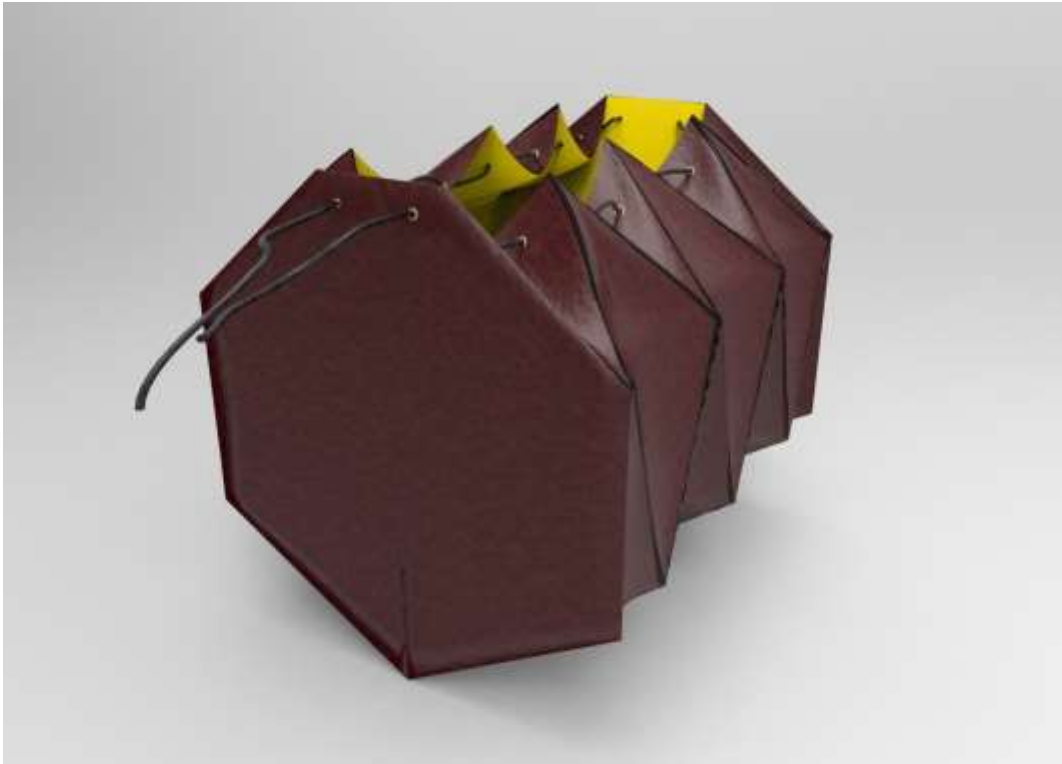
## 5.7 Digital Modeling



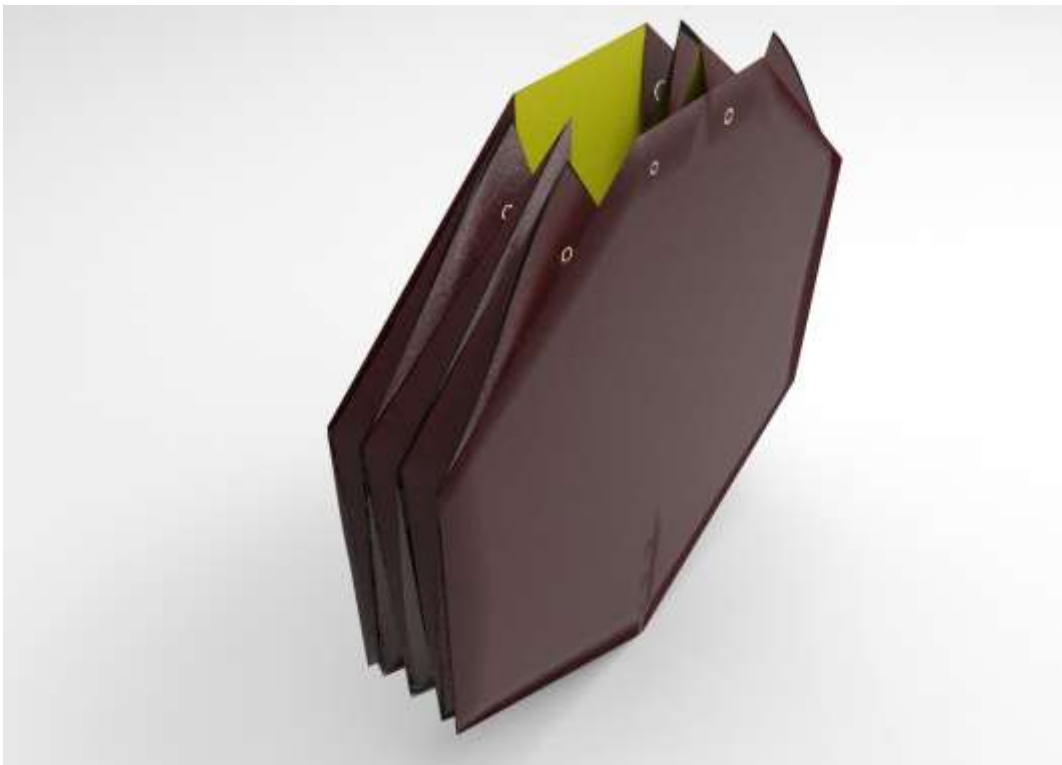
Gambar 5. 8 Digital Modeling 1



Gambar 5. 9 Digital Modeling 2



Gambar 5. 11 Digital Modeling 3



Gambar 5. 10 Digital Modeling 4



Gambar 5. 12 Digital Modeling 5

### 5.8 Studi model







Gambar 5. 13 Studi Model dengn Material Asli

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat dari studi analisa serta pengembangan desain yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 6.1 Kesimpulan Desain

No	Rumusan Masalah	Tujuan	Soulusi dari Permasalahan
1	Tingginya jumlah limbah potongan yang disimpan dalam gudang dalam waktu lama sehingga <i>value</i> dari material kulit tersebut turun.	Membuat sebuah modulasi untuk menjadikan limbah kulit menjadi lembaran.	Dari studi dan analisis yang dilakukan, penulis menggunakan metode <i>patchwork</i> untuk menjadikan limbah kulit menjadi lembaran. Potongan limbah kulit dibuat menyerupai segmen pada lipatan origami sesuai dengan konsep <i>collapsible bag</i> .
2	Kurangnya pemanfaatan limbah menjadi produk untuk meningkatkan <i>value</i> material dan nilai jual	Mengaplikasikan lembaran dari potongan kulit menjadi produk yang lebih bernilai.	Pengaplikasikan limbah potongan kulit menjadi desain tas wanita dengan menggunakan konsep <i>collapsible</i> dapat meningkatkan <i>value</i> limbah kulit sebanyak 6 kali lipat dibanding sebelum diaplikasikan menjadi sesuatu produk.

## 6.2 Saran dan Rekomendasi

Adapun evaluasi serta rekomendasi dari hasil dan/ atau proses desain yang sebaiknya diperhatikan atau disempurnakan lagi antara lain :

1. Detail kerapihan dalam prototyping . Bentuk yang cenderung geometris menuntut kepresisian yang tinggi. Diharapkan dalam pengembangan desain selanjutnya dapat disempurnakan lagi.
2. Pengembangan variasi bentuk tas. Penulis selama membuat bentuk desain secara manual menggunakan metode *trial dan eror*, diharapkan dalam pengembangan desain selanjutnya pengembangan bentuk dapat dilakukan dengan mengaplikasikan dalam *software 3D Modeling* dalam fitur *surface*.

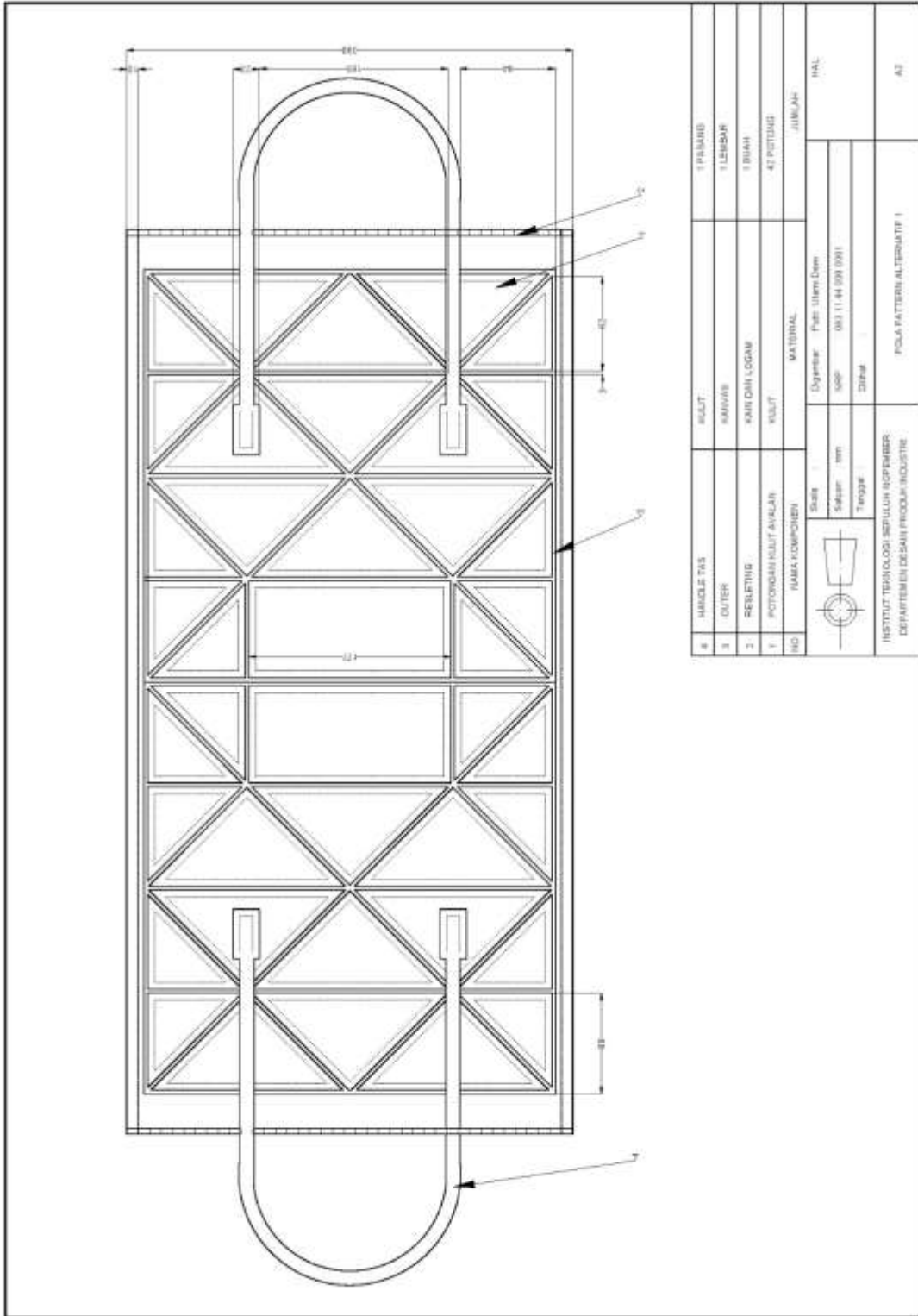
## DAFTAR PUSTAKA

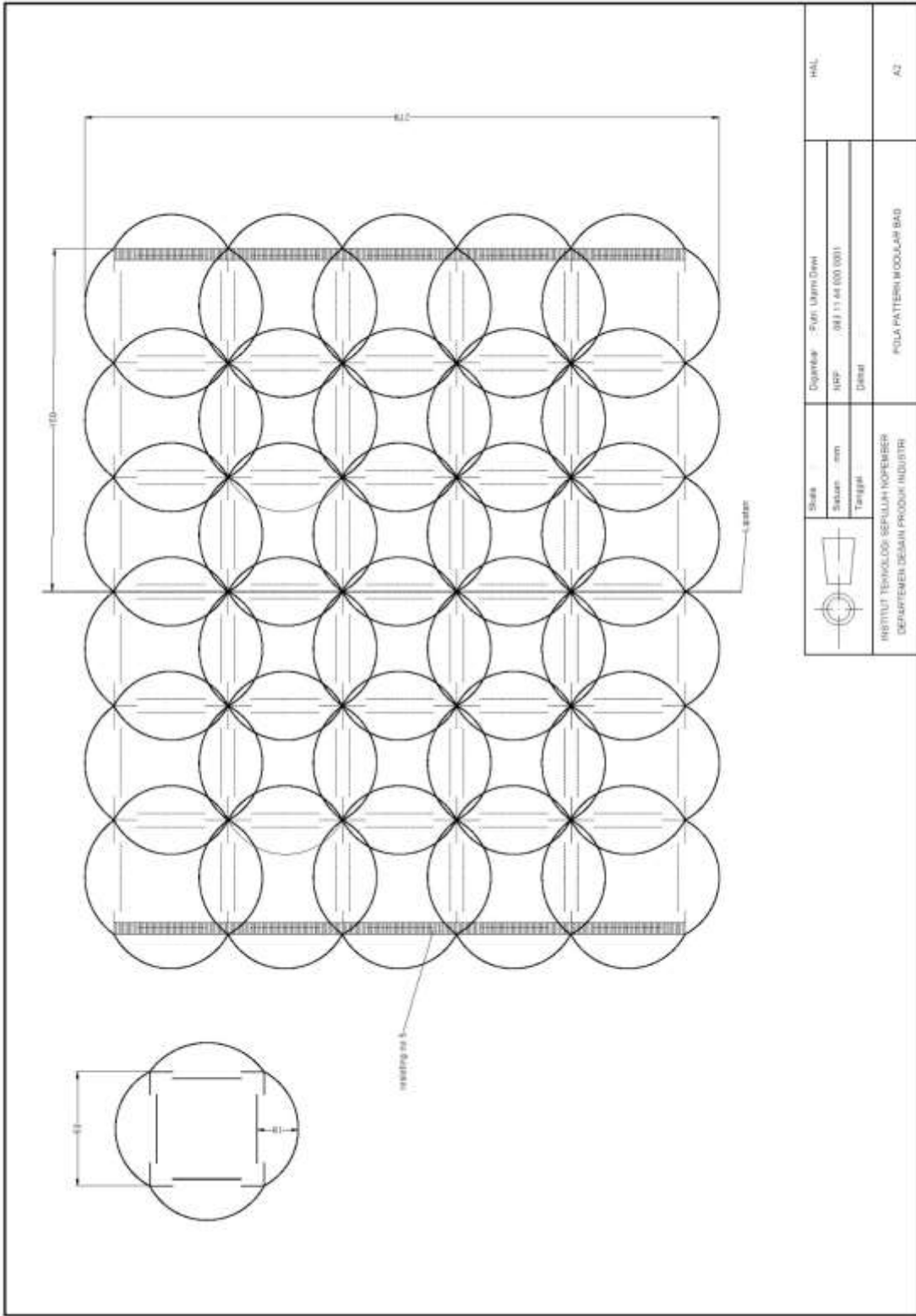
- Ahmad, D. (2018, November 12). *Sridianti*. Retrieved from Sridianti: <https://www.sridianti.com/pengertian-gliserin-dan-kegunaannya.html>
- Amelia. (2018, Agustus 29). Standardisasi pada Kulit. (P. U. Dewi, Interviewer)
- Baihaqi, M. B. (2018, Maret 23). *article*. Retrieved from Neraca: <http://www.neraca.co.id/article/98890/snapcart-rilis-riiset-gaya-hidup-belanja-online>
- Bakri, S. (2018, Agustus 24). Quality Control Produk Kulit. (P. U. Dewi, Interviewer) Surabaya.
- BEKRAF. (2015). *Data Statistik dan Hasil Survey Ekonomi Kreatif*. Jakarta: BEKRAF.
- BEKRAF. (2015). *Rencana Stategis Badan Ekonomi Kreatif 2015-2019*. Jakarta: BEKRAF.
- Blumenthal, E. (2011). *Handbag Designer 101*. Newyork: Vogue.
- carousell. (2018, 05 5). *issey miyake bag*. Retrieved from [sg.carousell.com/p/issey-miyake-iittala-bag](http://sg.carousell.com/p/issey-miyake-iittala-bag)
- Inna Alesina, E. L. (2010). Exploring Materials: Creative Design for Everyday Objects. In E. L. Inna Alesina, *Exploring Materials: Creative Design for Everyday Objects*. Newyork: Princeton Architectural Press.
- Issey Miyake. (2018, Maret 9). -. Retrieved from [sg.carousell.com/p/issey-miyake-iittala-bag](http://sg.carousell.com/p/issey-miyake-iittala-bag)
- katadata.co.id. (2016, Desember 4). *databoks*. Retrieved from [databoks.katadata.co.id:https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/12/22/produk-fashion-paling-banyak-diburu-konsumen-online](https://databoks.katadata.co.id/databoks.katadata.co.id:https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/12/22/produk-fashion-paling-banyak-diburu-konsumen-online)
- KBBI. (2018, 4 17). *KBBI*. Retrieved from KBBI: <https://kbbi.web.id/limbah>
- Kementrian Perindustrian Indonesia. (2018, Mai 15). *Statistik Industri*. Retrieved from [kemenperin.go.id:http://kemenperin.go.id/statistik/peran.php?ekspor=1](http://kemenperin.go.id/statistik/peran.php?ekspor=1)
- Lilik. (2018, April 17). Sifat limbah kulit. (P. U. Dewi, Interviewer)
- lyst. (2018, Maret 5). -. Retrieved from -: [www.lyst.com/shop](http://www.lyst.com/shop)

- Nielsen. (2017, Desember 20). *Harbolnas*. Retrieved from Beritagar: <https://beritagar.id/artikel/berita/harbolnas-makin-diminati-perempuan-dan-kaum-muda>
- Paul, G. a. (1996). *Engineering Design : A Systematic Approach*.
- Pramono, S. (2018, Mei 6). *Katalog Belanja*. Retrieved from Media Indonesia: <http://mediaindonesia.com/read/detail/84189-fesyen-paling-diburu-di-harbolnas-2016>
- putandpull. (2018, November Minggu). *PutandPull*. Retrieved from PutandPull: <https://putandpull.com/>
- Red Dot Design. (2016, 05 05). *Fashion Award*. Retrieved from Red Dot Design: <https://red-dot.de/pd/online-exhibition/work/?lang=en&code=15-04472-2016&y=2016&c=169&a=0>
- Republika. (2013, Juni Kamis). *Fesyen Sumbang 44,3 Persen Pertumbuhan Industri Kreatif*. Retrieved from Republika: <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/16/01/26/ekonomi/makro/13/06/27/mp1pwf-fesyen-sumbang-443-persen-pertumbuhan-industri-kreatif>
- Shruti Kushwaha, C. S. (2016). Upcycling of Leather Waste to Create Upcycled Products and Accessories . *International Journal of Home Science*, 188.
- Unido Leather Panel. (2011). *Environmental Aspects of Footwear and Leather Products Manufacture*. Italy: United Nations Industrial Development Organization.
- Valentin, S. O. (2015). Management of Processing and Recovery of Leather Waste. *annals of the university of oradea fascicle of textiles, leatherwork* , 159-160.

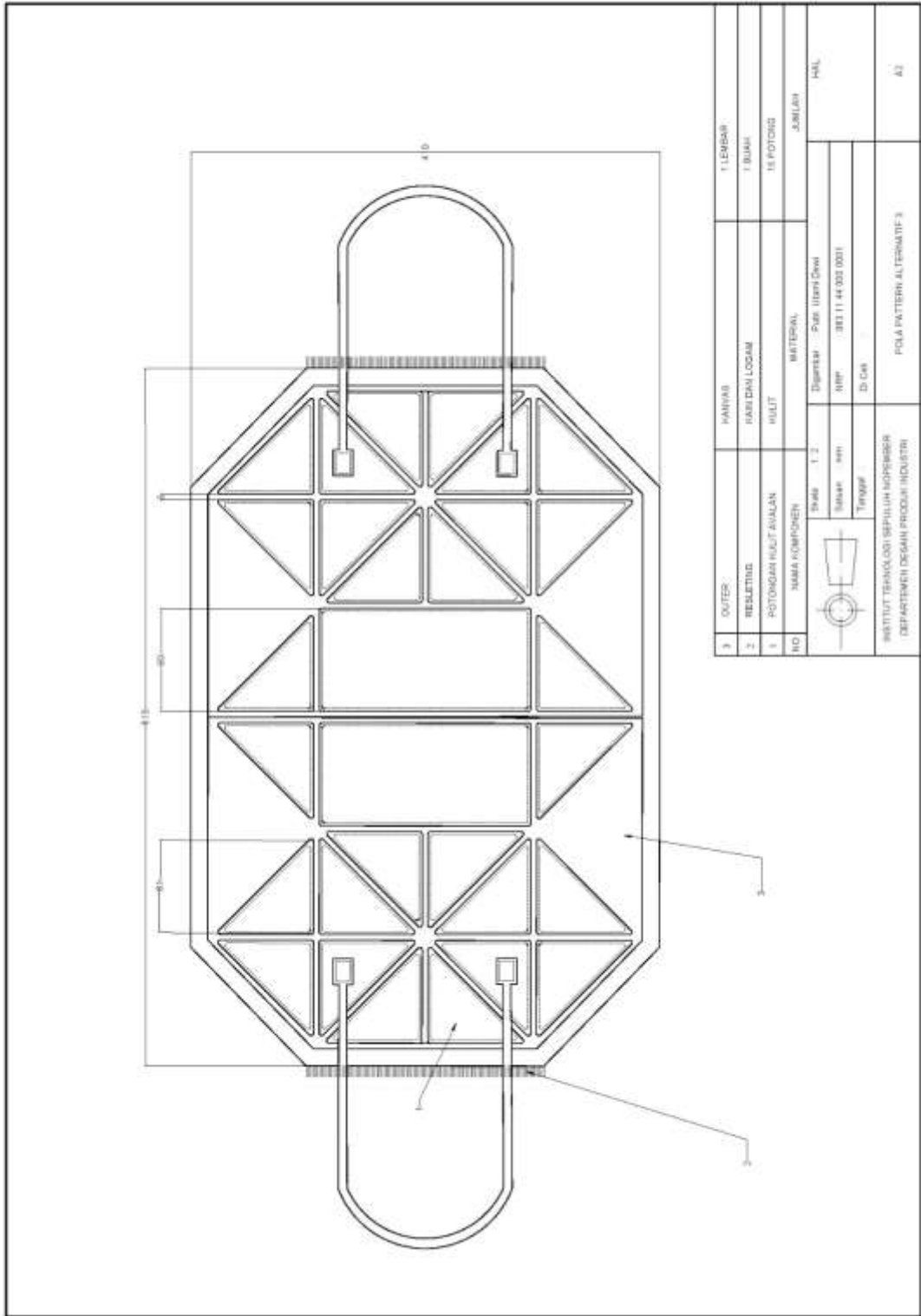
## LAMPIRAN

### Gambar Teknik

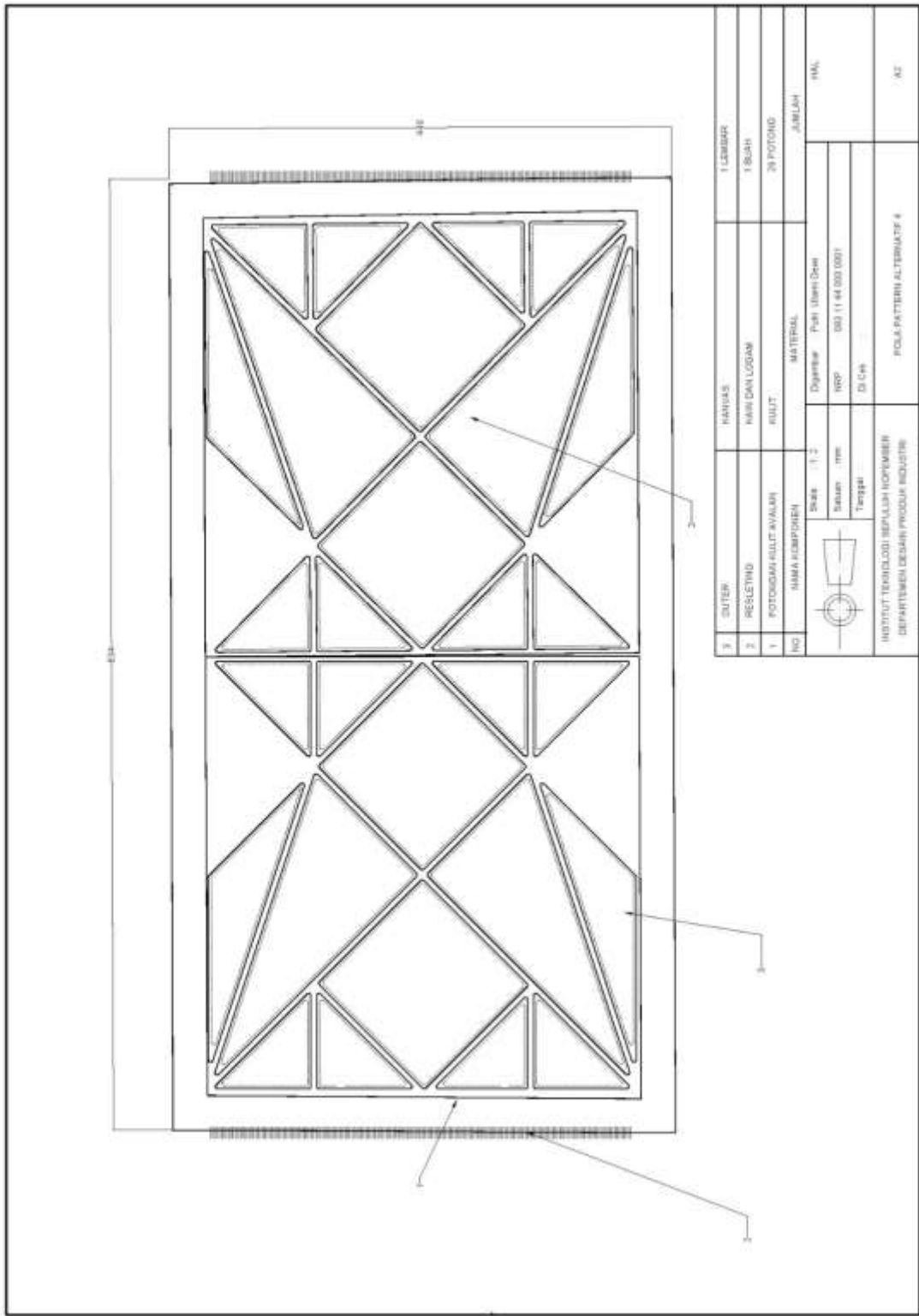




	Nama : <b>Fitri Utami Dwi</b>	Disain : <b>POLA PATTERN MODULAR BAO</b>	HAL :
	NPM : <b>081114410010001</b>		
Jurusan : <b>Desain</b>	Tanggal :	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI	A2







3	GUTER	HAYAS	1 LEMBAR
2	RESLETING	MAN DAN LOGAM	1 BUKU
1	FOTOGRAFI KILIT AWALIR	KILIT	20 FOTOHID
	NAMA KOMPONEN	MATERIAL	Jumlah
	Skala 1:2	Digambar	Pada Uraian Dan
	Skala mm	NO	001 11 41 001 001
	Tanggal	Di Cetak	
		POLA PATTERN ALTERNATIF 4	
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI			42

## Square Board



## Dokumentasi Pameran K3



*(Halamn ini sengaja dikosongkan)*

## BIODATA PENULIS



Putri Utami Dewi, dilahirkan di Klaten, 02 April 1996 sebagai anak ke-3 dari 3 bersaudara dari pasangan Soegiman dan Rahayuningsih. Penulis telah menempuh pendidikan di SDN 1 Mandong , SMPN 1 Pedan, SMAN 1 Karanganyar-Klaten , dan pada tahun 2019 menyelesaikan jenjang pendidikan S1 bidang desain di Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Sejak kecil penulis memiliki kegemaran menggambar sehingga akhirnya memutuskan untuk melanjutkan studi di bidang desain.

Selama menempuh pendidikan sarjana, penulis aktif di berbagai organisasi dan kegiatan, antara lain: Staff Departemen PROVE - HIMA IDE, Kabiro Kesejahteraan Mahasiswa Departemen PROVE - HIMA IDE pada tahun 2016/2017. Pencapaian berkesan yang penulis dapat yaitu mendapatkan penghargaan sebagai finalis 15 besar kewirausahaan nasional ajang kewirausahaan yang di selenggarakan oleh UNESA-Surabaya tahun 2015.

Tugas akhir berjudul “Pemanfaatan Limbah Potongan Kulit untuk Desain Tas Wanita dengan Konsep *Collapsible*” merupakan keberlanjutan tugas mata kuliah konseptual. Dengan mengambil judul tersebut penulis bercita cita untuk berkontribusi dalam pengembangan produk UKMM dalam negeri . Selain itu penulis bercita-cita menjadi desainer sekaligus paper artist dan mendirikan studio desain sendiri.

*Email : puputri02@gmail.com*