



TUGAS AKHIR - DP 184838

PENGEMBANGAN DESAIN TAS WANITA BERBAHAN KAYU DAN KULIT

CARELIA RAIZA ANDREANA
0831154000031

Dosen Pembimbing
Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn, Ph.D.
Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.

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



TUGAS AKHIR – DP 184838

**PENGEMBANGAN DESAIN TAS WANITA BERBAHAN KAYU DAN
KULIT**

CARELIA RAIZA ANDREANA

NRP. 08311540000031

Dosen Pembimbing:

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

NIP. 197510142003122001

Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.

NIP. 19832017111040

Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2019

(Halaman sengaja dikosongkan)



FINAL PROJECT – DP 184838

**DEVELOPMENT OF WOMEN BAG DESIGN WITH WOODEN AND
LEATHER MATERIALS**

CARELIA RAIZA ANDREANA

NRP. 08311540000031

Supervisor:

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

NIP. 197510142003122001

Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.

NIP. 19832017111040

Industrial Design Programme

Faculty of Architecture, Design, and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2019

(Halaman sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN DESAIN TAS WANITA BERBAHAN KAYU DAN
KULIT

TUGAS AKHIR (DP 184838)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada
Program Studi S-1 Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Carelia Raiza Andreana
NRP. 08311540000031

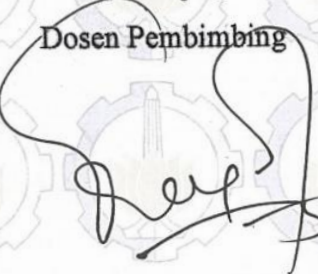
Surabaya, 02 Agustus 2019
Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk



Ellva Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Ellva Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

(Halaman sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Carelia Raiza Andreana**

NRP : **08311540000031**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PENGEMBANGAN DESAIN TAS WANITA BERBAHAN KAYU DAN KULIT”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
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 persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 02 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



Carelia Raiza Andreana

08311540000031

(Halaman sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Pada proses pembuatan laporan ini, dari awal hingga terbentuknya Laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan laporan ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melindungi selama jauh dengan keluarga dan melancarkan segala urusan saat penyusunan Laporan Tugas Akhir.
2. Kedua orangtua, Ibu Aristiana dan Bapak Rudi Hartono, serta keluarga yang selalu mendukung dan memberikan semangat baik secara materil dan moril.
3. Bu Ellya Zulaikha dan Pak Ari Dwi Krisbianto, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu dan membimbing penulis dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
4. Pak Tato dan Pak Toby, Cak Sholeh selaku pembimbing lapangan sekaligus mitra, yang telah membimbing dan berbagi ilmunya selama kegiatan penyusunan Tugas Akhir.
5. Aji Nur Sanyoto, S.T. selaku pembimbing ketiga yang tidak pernah putus asa selalu menyemangati, terima kasih.
6. Rekan-rekan 2015, Novita, Olip, Fita, Nadia, Hanmal, Tias dan yang lain tidak bias disebutkan satu persatu.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dari awal sampai penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran demi kesempurnaannya Laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat kedepannya.

Surabaya, 02 Agustus 2019

Carelia Raiza Andreana

(Halaman sengaja dikosongkan)

PENGEMBANGAN DESAIN TAS WANITA BERBAHAN KAYU DAN KULIT

Nama : Carelia Raiza Andreana
NRP : 08311540000031
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Arsitek, Desain dan Perancangan
Dosen Pembimbing : Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.

ABSTRAK

Subsektor fashion menyumbang 56% dari ekspor kreatif Indonesia. Hal itu menunjukkan bahwa *fashion* merupakan komoditi dengan peluang besar di Indonesia. Di sisi lain, diperlukan inovasi agar dapat bersaing di tengah tumbuhnya industri *fashion* nasional. Salah satu peluang inovasi adalah penggunaan bahan kayu untuk salah satu produk *fashion*, yaitu *apparel*. Belum banyak pengrajin kayu yang memproduksi produk *apparel* seperti tas. Namun, untuk mengolah kayu sebagai produk tas ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan yaitu karakter kayu yang berat dan jenis material kayu yang sesuai untuk produk tas, mengingat tas harus memenuhi unsur kenyamanan, kekuatan, daya tampung, dan gaya (*style*). Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan kayu sebagai tas yang ringan sesuai dengan gaya *Professional Trendy*. Dimana tas memiliki sifat yang kuat dari kayu, jujur material dan mudah dipakai agar dijadikan peluang diferensiasi produk tas untuk pengrajin kayu agar mampu bersaing dalam dunia *fashion*. Perancangan diawali dengan *mind mapping*, *benchmarking*, *mood board*, dilanjutkan dengan pengambilan data primer melalui observasi dan kuesioner. Sebelum eksperimen, terlebih dahulu melakukan analisis terhadap produk tas kayu yang telah beredar di masyarakat. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap sasaran pengguna (*user target*) potensial menggunakan teknik analisis persona dan artefak. Analisis tersebut diikuti dengan analisis bagian tas, analisis karakter kayu serta cara pengolahan kayu. Eksperimen yang dilakukan adalah eksperimen bentuk/ motif

kayu, eksperimen sambungan kayu ke material lain serta penggabungan kayu dengan material lain dengan mempertimbangkan ramalan *trend fashion*. Konsep desain yang akan dirancang diterapkan pada produk tas dan menjadi ciri khas yang membedakan dengan desain produk tas yang lain.. Dimana desain tas harus memiliki konsep *Professional Trendy*, membawa unsur *strong* yang dimana dari jiwa kayu itu sendiri yang kuat, jujur material tidak diubah ubah karakter dari masing masing material, serta desain harus mudah dipakai.

Kata kunci : *Trend Apparel Kayu*, Diferensiasi Produk, Pengrajin.

DEVELOPMENT OF WOMEN BAG DESIGN WITH WOODEN AND LEATHER MATERIALS

Name : Carelia Raiza Andreana
NRP : 08311540000031
Program : Industrial Design
Faculty : Faculty of Architecture, Design, and Planning
Supervisor : Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.

ABSTRACT

Fashion subsector contribute 56% from Indonesia's creative export. This shows that fashion is a commodity with great opportunities in Indonesia, Besides, innovation is needed in order to compete in the midst of the growth of national fashion industries. One of the innovation is using wood for fashion product, that is apparel. There was not many wood craftsmen for apparel production (such as bag). But, to make wood into bag, there are some several things that need to be considered, those are heavy wood character and the suitable type of wood material for bag. Bag should meet the elements of comfort, strength, capacity, and style. This research is aims to using wood as lightweight bag according to professional trendy style. Bag has these characters from wood, material honest, and easy to use so that it becomes an opportunity to differentiate bag product for wood craftsmen and it could compete in fashion industry. Research starts with mind mapping, benchmarking, mood board, followed by primary data collection through observation and questionnaire. Next step is analysis of user target potential uses persona analysis technique and artifacts. This analysis followed by bag section analysis, wood characteristic analysis, and wood processing method. Experiment carried out are shape experiment / wood motif, wood attachment to another material experiment, and wood attachment to another material experiment with consider fashion trend

predictions. Design concept that will be designed is applied on the bag and it become a distinctive characteristic of othe products. The bag design should has professional trendy concept, bringing the strong, and honest material of a wood, and the design should be easy to use.

Keywords: Wood Apparel Trend, Product Differentiation, Craftsmen.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	vii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Kayu	7
2.2. Material Kayu Jati	7
2.3. Material Kayu Sonokeling.....	8
2.4. Material Kayu Ebony	8
2.5. Material Kayu Jati Belanda (Pinus).....	9
2.6. Teknologi Tepat Guna.....	10
2.7. Kerajinan dari <i>Wood Working</i>	13
2.8. Material yang Bisa Dikombinasikan dengan Kayu	14
2.9. Tas Wanita.....	15

2.9.1. Bagian-bagian Tas.....	16
2.10. Tinjauan <i>Fashion Style</i>	19
2.11. Tinjauan <i>Trend Forecasting ‘Singularity’</i> 2019/2020	20
BAB III METODOLOGI	27
3.1 Skema Penelitian	27
BAB IV STUDI DAN ANALISIS	33
4.1 Analisis Pasar	33
4.1.1 Segmenting.....	33
4.1.2 Segmentasi Demografi	33
4.1.3 Segmentasi Psikografi.....	34
4.1.4 Segmentasi Behavioral.....	35
4.2 <i>Targeting</i>	35
4.3 <i>Positioning</i> dari <i>Benchmarking Brand</i>	36
4.4 <i>Positioning</i>	41
4.4.1 <i>Positioning</i> Produk Berdasarkan Harga.....	41
4.4.2 <i>Positioning</i> Produk Berdasarkan Desain.....	42
4.5 Analisis <i>User</i>	42
4.5.1 Style User	42
4.5.2 Image Board Persona	46
4.6 Analisis Artefak.....	49
4.7 Persona	57
4.8 Analisis <i>Trend Forecasting</i>	57
4.9 Studi dan Analisis Kayu	59
4.10 Eksperimen Bentuk/ <i>Pattern</i> pada Kayu	60
4.11 Analisis Bentuk/ <i>Pattern</i>	62
4.11.1 Eksperimen <i>Pattern A</i>	62

4.11.2	Eksperimen <i>Pattern B</i>	65
4.11.3	Eksperimen <i>Pattern C</i>	68
4.11.4	Eksperimen <i>Pattern D</i>	71
4.11.5	Eksperimen <i>Pattern E</i>	74
4.11.6	Eksperimen <i>Pattern F</i>	77
4.11.7	Eksperimen <i>Pattern G</i>	80
4.12	Eksperimen Joining Kayu ke <i>Soft Material</i>	84
4.13	Eksperimen Jahit <i>Soft Material</i>	85
4.14	Studi dan Analisis Tas	86
4.14.1	Clutch	87
4.14.2	Sling Bag	88
4.14.3	Handbag	89
4.15	Pembuatan Tas di Tota <i>Wood Craft</i> (Percobaan Pertama)	91
4.16	Analisa Proses Produksi Menggunakan CNC	92
4.17	Analisa Proses Produksi Menggunakan Pengrajin (alat : Bend Saw, Mitre Saw, Planner, Table Saw)	93
4.18	Analisa kerapihan tepi kayu dan <i>fabric</i>	95
4.19	Analisis pemotongan <i>edges</i> kayu	95
4.20	<i>Quality Control Sheet</i>	96
4.21	Analisa Berat <i>Prototype</i>	98
4.22	Analisa Perawatan	104
4.23	Analisis Bisnis	105
4.23.1	Kanvas Bisnis Model	105
BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		107
5.1	Konsep Desain	107
5.1.1	Objective Tree Concept	107

5.1.2	Square Idea Board	108
5.1.3	Moodboard	108
5.2	Studi <i>Mock Up</i> (Purwa-Rupa)	109
5.3	Gambar Tiga Dimensi	110
5.4	Serial Produk	110
5.4.1	Konsep <i>Form</i> Serial Desain1	110
5.4.2	Board Serial Desain 1.....	111
5.4.3	Produk Serial Desain 1	111
5.4.4	Konsep <i>Form</i> Desain 2.....	113
5.4.5	Board Serial Desain 2.....	114
5.4.6	Produk Serial Desain 2.....	115
5.4.7	Produk Serial Desain 3 (Pengembangan dari Serial 2)	116
5.5	Branding	117
5.5.1	Logo	117
5.5.2	Campaign	119
5.5.3	Exhibition.....	120
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		121
6.1	Kesimpulan	121
6.2	Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA		125
LAMPIRAN.....		129
Lampiran A		129
Lampiran B.....		135
Lampiran C.....		140
BIODATA PENULIS.....		143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Survey Khusus Ekonomi Kreatif oleh Bekraf Tahun 2014-2015	2
Gambar 1. 2. Tato Andryan pemilik Tota <i>Wood Craft</i>	3
Gambar 2. 1. Motif Kayu Jati	8
Gambar 2. 2. Motif Kayu Sonokeling.....	8
Gambar 2. 3. Motif Kayu Ebony.....	9
Gambar 2. 4. Motif Kayu Jati Belanda	9
Gambar 2. 5. <i>Bend Saw</i> milik Tota <i>Wood Craft</i>	10
Gambar 2. 6. Laser Cut	10
Gambar 2. 8. <i>Mitre Saw</i> (mini)	11
Gambar 2. 9. <i>Grinder</i> milik Tota <i>Wood Craft</i>	12
Gambar 2. 10. Amplas Duduk milik Tota <i>Wood Craft</i>	12
Gambar 2. 11. <i>Milling Router</i>	12
Gambar 2. 12. <i>Table Saw</i> milik <i>Wood Craft</i>	13
Gambar 2. 13. Produk kursi karya Tota <i>Wood Craft</i>	13
Gambar 2. 14. Wall Ornament karya Tota <i>Wood Craft</i>	14
Gambar 2. 15. Kulit Sintetis Jenis PU	15
Gambar 2. 16. Kain Suede	15
Gambar 2. 17. Bagian Bagian Tas Wanita	16
Gambar 3. 1. Skema Penelitian	27
Gambar 4. 1. Produk Bao Bao Issey Miyake	36
Gambar 4. 2. Produk Khara.....	37
Gambar 4. 3. Produk Sanoesa	38
Gambar 4. 4. Produk Tesler Mendelovitch	38
Gambar 4. 5. Produk Fuscra.....	39
Gambar 4. 6. Produk Haydanhuya	40
Gambar 4. 7. Produk Bu Wood.....	40
Gambar 4. 8. Posisi Produk berdasarkan Harga.....	41
Gambar 4. 9. Posisi Produk berdasarkan Desain	42
Gambar 4. 10. <i>Casual on Professional</i>	43
Gambar 4. 11. <i>Romantic-Feminine</i>	43
Gambar 4. 12. <i>Art Shock</i>	44

Gambar 4. 13. <i>Glamour</i>	44
Gambar 4. 14. <i>Trendy n Chic</i>	45
Gambar 4. 15. Hasil kuesioner mengenai style.....	45
Gambar 4. 16. Image Board User 1	46
Gambar 4. 17. Image Board User 2	47
Gambar 4. 18. Image Board User 3	48
Gambar 4. 19. Persona	57
Gambar 4. 20. <i>Pattern A</i>	60
Gambar 4. 21. <i>Pattern B</i>	60
Gambar 4. 22. <i>Pattern C</i>	61
Gambar 4. 23. <i>Pattern D</i>	61
Gambar 4. 24. <i>Pattern E</i>	61
Gambar 4. 25. <i>Pattern F</i>	62
Gambar 4. 26. <i>Pattern G</i>	62
Gambar 4. 27. <i>Pattern A</i>	63
Gambar 4. 28. Hasil Olah Eksperimen	63
Gambar 4. 29. Eksperimen Kayu Sonokeling.....	63
Gambar 4. 30. Eksperimen Kayu Jati Belanda	64
Gambar 4. 31. Eksperimen Kayu Ebony.....	64
Gambar 4. 32. Eksperimen Kayu Jati.....	65
Gambar 4. 33. <i>Pattern B</i>	65
Gambar 4. 34. Hasil Olah Eksperimen	66
Gambar 4. 35. Eksperimen Kayu Sonokeling.....	66
Gambar 4. 36. Eksperimen Kayu Jati Belanda	67
Gambar 4. 37. Eksperimen Kayu Ebony.....	67
Gambar 4. 38. Eksperimen Kayu Jati.....	68
Gambar 4. 39. <i>Pattern C</i>	68
Gambar 4. 40. Hasil Olah Eksperimen	69
Gambar 4. 41. Eksperimen Kayu Sonokeling.....	69
Gambar 4. 42. Eksperimen Kayu Jati Belanda	70
Gambar 4. 43. Eksperimen Kayu Ebony.....	70
Gambar 4. 44. Eksperimen Kayu Jati.....	71

Gambar 4. 45. <i>Pattern D</i>	71
Gambar 4. 46. Hasil Olah Eksperimen	72
Gambar 4. 47. Eksperimen Kayu Sonokeling.....	72
Gambar 4. 48. Eksperimen Kayu Jati Belanda	73
Gambar 4. 49. Eksperimen Kayu Ebony.....	73
Gambar 4. 50. Eksperimen Kayu Jati.....	74
Gambar 4. 51. <i>Pattern E</i>	74
Gambar 4. 52. Hasil Olah Eksperimen	75
Gambar 4. 53. Eksperimen Kayu Sonokeling.....	75
Gambar 4. 54. Eksperimen Kayu Jati Belanda	76
Gambar 4. 55. Eksperimen Kayu Ebony.....	76
Gambar 4. 56. Eksperimen Kayu Jati.....	77
Gambar 4. 57. <i>Pattern F</i>	77
Gambar 4. 58. Hasil Olah Eksperimen	78
Gambar 4. 59. Eksperimen Kayu Sonokeling.....	78
Gambar 4. 60. Eksperimen Kayu Jati Belanda	79
Gambar 4. 61. Eksperimen Kayu Ebony.....	79
Gambar 4. 62. Eksperimen Kayu Jati.....	80
Gambar 4. 63. <i>Pattern G</i>	80
Gambar 4. 64. Hasil Olah Eksperimen	81
Gambar 4. 65. Eksperimen Kayu Sonokeling.....	81
Gambar 4. 66. Eksperimen Kayu Jati Belanda	82
Gambar 4. 67. Eksperimen Kayu Ebony.....	82
Gambar 4. 68. Eksperimen Kayu Jati.....	83
Gambar 4. 69. Ilustrasi Pemakaian Cat Vether	95
Gambar 4. 70. Clutch yang sedang ditimbang	99
Gambar 4. 71. Handbag yang sedang ditimbang	100
Gambar 4. 72. Clutch yang sedang ditimbang	101
Gambar 4. 73. Handbag yang sedang ditimbang	102
Gambar 4. 74. Slingbag yang telah ditimbang.....	103
Gambar 4. 75. Skema Perawatan	104
Gambar 4. 76. Kanvas Bisnis Model	105

Gambar 5. 1. Bagan <i>Objective Tree Concept</i>	107
Gambar 5. 2. Square Idea Board Konsep	108
Gambar 5. 3. Moodboard	109
Gambar 5. 4. Mock Up Tahap Awal	109
Gambar 5. 5. Gambar Tiga Dimensi	110
Gambar 5. 6. Konsep Serial Produk 1.....	110
Gambar 5. 7. Board Serial Produk 1	111
Gambar 5. 8. Clutch Serial 1	112
Gambar 5. 9. Handbag Serial 1	112
Gambar 5. 10. Konsep Serial Produk 2.....	113
Gambar 5. 11. Board Serial Produk 2	114
Gambar 5. 12. Clutch Serial 2.....	115
Gambar 5. 13. Handbag Serial 2	115
Gambar 5. 14. Slingbag Serial 2	116
Gambar 5. 15. <i>Chalya Series</i>	117
Gambar 5. 16. Logo Brand Penulis.....	117
Gambar 5. 17. Aplikasi Logo Brand pada Poster.....	118
Gambar 5. 18. Aplikasi Logo di X banner dan Banner.....	118
Gambar 5. 19. Feed Instagram	119
Gambar 5. 20. Screenshot Video Campaign	119
Gambar 5. 21. Booth Drona	120
Gambar 5. 22. Suasana Booth Drona.....	120
Gambar 6. 1. Ebony	121
Gambar 6. 2. Sonokeling.....	121
Gambar 6. 3. Arah Serat berdasar pattern	122
Gambar 6. 4. Solasi Kertas Warna Kuning.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Jenis Tas Wanita (Sumber: Penulis)	17
Tabel 2. 2. Trend Forecasting Exuberant (Sumber: Penulis).....	21
Tabel 2. 3. Trend Forecasting Neo Medieval (Sumber: Penulis).....	22
Tabel 2. 4. Tabel Sub Tema <i>Svarga</i> (sumber : Penulis).....	24
Tabel 2. 5. Tabel Sub Tema <i>Cortex</i> (sumber : Penulis)	25
Tabel 3. 1. Metode Observasi (Sumber: Penulis)	29
Tabel 3. 2. Metode Kuisisioner (Sumber: Penulis).....	30
Tabel 3. 3. Metode Persona (Sumber: Penulis).....	31
Tabel 3. 4. Metode Eksperimen (Sumber: Penulis)	32
Tabel 4. 1. Segmentasi Demografi (Sumber: Penulis).....	33
Tabel 4. 2. Segmentasi Psikografi (Sumber: Penulis).....	34
Tabel 4. 3. Segmentasi <i>Behavioral</i> (Sumber: Penulis)	35
Tabel 4. 4. <i>Benchmarking</i> Bao Bao Issey Miyake (Sumber: Penulis).....	36
Tabel 4. 5. <i>Benchmarking</i> Khara (Sumber: Penulis).....	37
Tabel 4. 6. <i>Benchmarking</i> Sanoesa (Sumber: Penulis)	37
Tabel 4. 7. <i>Benchmarking</i> Tesler-Mendelovich (Sumber: Penulis).....	38
Tabel 4. 8. <i>Benchmarking</i> Fuscra (Sumber: Penulis).....	39
Tabel 4. 9. <i>Benchmarking</i> Haydanhuya (Sumber: Penulis)	40
Tabel 4. 10. <i>Benchmarking</i> Bu Wood (Sumber: Penulis).....	40
Tabel 4. 11. Sub Tema (style user) (Sumber: Penulis)	43
Tabel 4. 12. Analisis Artefak (Sumber: Penulis)	49
Tabel 4. 13. Analisis Artefak (Sumber: Penulis)	52
Tabel 4. 14. Analisis Artefak (Sumber: Penulis)	54
Tabel 4. 15. Analisa <i>Product</i> dan <i>Craft</i> Trend Forecasting (Sumber: Penulis)	57
Tabel 4. 16. Konsep Pattern pada Kayu (Sumber: Penulis).....	60
Tabel 4. 17. Hasil analisis motif, serat kayu (Sumber: Penulis)	83
Tabel 4. 18. Joining <i>Hard Material</i> dengan <i>Soft Material</i> (Sumber: Penulis).....	84
Tabel 4. 19. Eksplorasi Jahit <i>Soft Material</i> (Sumber: Penulis).....	85
Tabel 4. 20. Studi dan Analisis Clutch (Sumber: Penulis).....	87
Tabel 4. 21. Studi dan Analisis Sling Bag (Sumber: Penulis)	88
Tabel 4. 22. Studi dan Analisis Handbag (Sumber: Penulis).....	89

Tabel 4. 23. Tabel Proses Pembuatan Tas (Sumber: Penulis).....	91
Tabel 4. 24. Analisa Produksi Menggunakan CNC (Sumber: Penulis)	92
Tabel 4. 25. Analisa Produksi Menggunakan Pengrajin (Sumber: Penulis).....	93
Tabel 4. 26. Kesimpulan Analisis Perlakuan <i>Edges</i> (Sumber: Penulis)	95
Tabel 4. 27. Alternatif Alat Potong <i>Edges</i> (Sumber: Penulis)	96
Tabel 4. 28. <i>Quality Control Sheet</i> (Sumber: Penulis).....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1. <i>Trend Forecasting</i>	129
Lampiran A. 2. Exuberant.....	129
Lampiran A. 3. Post Nerds.....	130
Lampiran A. 4. Urban Caricature.....	130
Lampiran A. 5. New Age Zen.....	130
Lampiran A. 6. Neo Medieval.....	131
Lampiran A. 7. The Futurist.....	131
Lampiran A. 8. Armoury.....	131
Lampiran A. 9. Dystopian Fortress	132
Lampiran A. 10. Svarga	132
Lampiran A. 11. Couture Boho.....	132
Lampiran A. 12. Upskill Craft	133
Lampiran A. 13. Festive-Fiesta.....	133
Lampiran A. 14. Cortex	133
Lampiran A. 15. Fractaluscious	134
Lampiran A. 16. Lucid	134
Lampiran A. 17. Glitch	134
Lampiran B. 1. Logbook Asistensi	135
Lampiran B. 2. Logbook Asistensi	136
Lampiran B. 3. Logbook Asistensi	137
Lampiran B. 4. Logbook Asistensi	138
Lampiran B. 5. Logbook Asistensi	139
Lampiran C. 1. Katalog Produk Drona	140

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

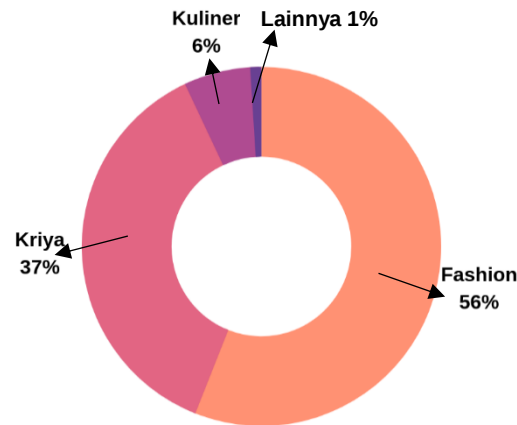
1.1 Latar Belakang

Maraknya *trend* produk fashion yang berkembang saat ini, kayu menjadi bahan alternatif yang berpotensi memenuhi target pasar serta memiliki karakteristik tersendiri sehingga mampu menghasilkan produk yang otentik. Kayu memiliki potensi dan daya tahan yang tinggi, sehingga kayu dapat diolah menjadi produk *furniture*, *appliance* bahkan *apparel* yang dibutuhkan daya ketahanan yang tinggi.

Di samping itu, Indonesia berupaya meningkatkan ekspor produk ke seluruh negara mancanegara. Salah satu upaya peningkatan tersebut dilakukan Bank Indonesia. Salah satu program yang dilakukan adalah ekspor produk unggulan dari Jawa Timur ke Jepang. Data yang ditulis Bank Indonesia, ekspor Indonesia ke Jepang tahun 2015 sejumlah 18 Milyar USD dan tahun 2017 mengalami kenaikan sejumlah 22,3 Milyar USD. Menurut Bank Indonesia jumlah tersebut merupakan peluang yang bagus untuk meningkatkan ekspor di semua sektor perdagangan. Pasar yang bisa dibidik oleh UKM-IKM Indonesia menurut Bank Indonesia adalah agro industri, tekstil, kayu, bunga krisan, makanan halal, produk kayu (selain perabot), kebutuhan *home center*, perikanan dan laut. Karena upaya tersebut banyak pihak yang ikut serta dalam program tersebut, seperti UKM-IKM di Jawa Timur. Salah satu IKM yang aktif mengikuti program-program bank Indonesia adalah Tota *Wood Craft*, IKM Kayu.

Dari beberapa peluang tersebut maka sangatlah besar potensi kayu yang diolah menjadi sebuah produk selain perabot. Salah satu sektor yang berpeluang tinggi adalah produk *fashion*. Saat ini ekspor ekonomi kreatif dalam subsektor *fashion* sangat meningkat. Menurut survey khusus Ekonomi Kreatif oleh Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif) 2014-2015, subsektor *fashion* mendominasi sebanyak 56%. Dari Subsektor lainnya menyumbang sebanyak, kriya 37% , kuliner 6%, dan lainnya 1%. Peluang ranah *fashion* tersebut belum dilihat oleh Tota *Wood Craft*. Perancang *fashion* dari tekstil sangat banyak dari luar maupun dalam negeri. Tetapi

authentic wooden fashion belum banyak pelaku industri kreatif bermain di sektor tersebut. Maka peluang inovasi desain baru *Tota Wood Craft* yang potensial dikembangkan merupakan *fashion product* dari kayu.



Gambar 1. 1. Survey Khusus Ekonomi Kreatif oleh Bekraf Tahun 2014-2015
Sumber : Penulis

Beberapa pelaku industri kreatif dari luar maupun dalam negeri sudah mulai mengeluarkan produk *fashion* dari kayu. Industri pabrikan maupun buatan tangan biasanya banyak mengaplikasikan produk *fashion* dari kayu ke produk *apparel*. Salah satu pelaku industrinya adalah Khara Goods, perusahaan yang bertempat di Seminyak, Bali, mengolah material kayu dan bahan suede menjadi produk *apparel*-nya, yaitu *3-way bag: clutch / crossbody / wristlet*. Harga tas dari Khara ini mencapai 3 juta lebih.

Tota Wood Craft merupakan IKM Sidoarjo yang bergerak dibidang *furniture* dan *home décor*. Tota memiliki *workshop* di daerah Pepelegi, Sidoarjo, Jawa Timur. *Tota Wood Craft* berdiri sejak tahun 2016 yang didirikan karena kecintaan Tato Andryan selaku pendiri *Tota Wood Craft* terhadap kayu. Tato Andryan tidak hanya memproduksi *product* berjumlah banyak, tetapi pembeli juga dapat meminta *design* yang *customable/* kustom ke *Tota Wood Craft*. Menjadi daya tarik tersendiri bagi *Tota Wood Craft* yang dapat melayani ide-ide pembeli dengan *design* yang berbeda sesuai keinginan pembeli.



Gambar 1. 2. Tato Andryan pemilik Tota Wood Craft
Sumber : Penulis

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang diatas penulis akan bereksplorasi dengan material kayu yang dimiliki Tota Wood Craft untuk membuat suatu produk tas wanita. Penambahan material lain guna untuk mempercantik material kayu juga ditambahkan pada produk tas wanita tersebut. Penambahan inovasi desain yang mempunyai nilai estetika dan dibuat sesuai dengan *style* calon pengguna. Hal ini akan menjadi referensi desain tas wanita untuk Tota Wood Craft. Sehingga harapan penulis dapat membantu pengembangan desain Tato Andryan lebih variatif dan meningkatkan perekonomian IKM Tota Wood Craft.

1.2 Rumusan Masalah

- a) Kurangnya pengembangan diferensiasi produk pengrajin kayu Tota Wood Craft kearah *fashion* tas. Pengembangan produk kayu Tota Wood Craft saat ini hanya berkembang pada *home decor* dan *furniture*. Desain yang ditawarkan masih kurang jika bersaing dengan produk luar negeri dan masih membutuhkan inovasi.

- b) Karakteristik kayu yang berat apabila digunakan dalam jumlah banyak serta bentuk yang *solid*.

Jika membuat suatu produk dari kayu namun tidak memperhatikan bentuk yang dibuat atau tidak mengetahui alternatif cara yang harus dilakukan maka akan membuat produk semakin berat.

- c) Kurangnya eksplorasi ragam material yang digunakan untuk dikombinasikan dengan kayu.

Banyak alternatif cara yang digunakan untuk meningkatkan kualitas produk, salah satunya dengan mengkombinasikan material kayu dengan material lain yang dapat meningkatkan kualitas produk itu sendiri dan dapat bersaing dalam pasar didalam maupun luar negeri.

1.3 Tujuan

1. Menghasilkan produk tas yang menggunakan eksplorasi material kayu yang dapat menunjang *style* calon pengguna serta berdasarkan ramalan *fashion* terkini.
2. Menghasilkan produk tas menggunakan eksplorasi material kayu menjadi tas yang ringan dan dapat disesuaikan dengan karakter dan *treatment* material itu sendiri.
3. Menghasilkan produk tas berbahan material kayu dan kombinasi alternatif material lain yang dapat bersaing dengan pesaing pasar ekonomi kreatif di dalam maupun luar negeri.

1.4 Manfaat

1. Bagi Desainer
 - Memberikan pengalaman eksplorasi suatu produk kayu yang membutuhkan metode dan analisis baru.
 - Menambah wawasan tentang karakteristik material kayu.
 - Sebagai peluang bisnis yang perlu dikembangkan dalam bidang *fashion*.
2. Bagi Produsen

- Menghasilkan referensi inovasi baru untuk pengembangan desain yang sesuai minat konsumen dan populer pada era sekarang.
 - Memberikan alternatif pengembangan produk kayu yang mampu bersaing di dalam maupun luar negeri
3. Bagi Masyarakat dan Konsumen
- Memberikan alternatif pilihan produk fashion dari material kayu.
 - Memberikan *natural experience* pada konsumen melalui *fashion*.
 - Sebagai pemenuhan produk *fashion* yang sesuai dengan *style* atau karakter pengguna.

1.5 Batasan Masalah

Ruang Lingkup dari masalah pada perancangan :

1. Produk : Desain *apparel* fesyen berupa tas wanita.
2. Segmentasi Produk : Wanita Dewasa usia 24-45 tahun.
3. Sasaran Industri : Industri Kayu, Pengrajin Kayu, IKM Kayu, Pengrajin Kulit, Penjahit Tas.
4. Konsep yang ditawarkan : Desain tas wanita dengan eksplorasi material kayu dan kulit.
5. Riset dan Metode : Literatur, *Moodboard*, Kuisisioner, Persona, Eksplorasi Material
6. Output : a. *Sling Bag*
b. *Handbag*
c. *Clutch*

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kayu

Kayu dapat didefinisikan sebagai sesuatu bahan, yang diperoleh dari hasil pemungutan pohon-pohon di hutan, sebagai bagian dari suatu pohon (Dumanauw, 1982). Kayu merupakan sumber kekayaan alam yang melimpah ruah dari hasil hutan. Kayu biasanya digunakan sebagai bahan baku mentah yang diproses untuk menjadi barang jadi.

Pada dasarnya terdapat dua jenis kayu, yaitu kayu lunak (*softwood*) dan kayu keras (*hardwood*) (Chandravialissa, 2017). Dikutip dari buku 'Mengenal Kayu' karya J.F. Dumanauw, kayu lunak/ringan bentuk daunnya seperti jarum. Pohon daun jarum mengalami pertumbuhan yang sangat cepat dan lurus ke atas. Termasuk kayu daun jarum ini antara lain pinus atau tusam, agathis (damar), dan jamuju (Dumanauw, 1982). Lain hal dengan kayu keras, bentuk daunnya lebar, dan memiliki kecenderungan menggugurkan daunnya. Pertumbuhan pohon daun lebar lambat, umumnya batangnya tidak lurus, dan berbonggol. Sementara yang termasuk kayu daun lebar antara lain jati, meranti, mahoni dan lain sebagainya, yang potensinya cukup besar di Indonesia (Dumanauw, 1982)

2.2. Material Kayu Jati

Tanaman jati (*Tectona Grandis L.F*) merupakan tanaman yang alami sering ditemukan di Indonesia. Jati merupakan tanaman yang dikenal masyarakat berkualitas tinggi serta memiliki daya jual tinggi. Kebutuhan kayu jati olahan untuk Indonesia, baik skala domestik maupun ekspor pada tahun 1999 sebesar 2,5 juta m^3 /tahun dan baru terpenuhi sebesar 0,8 juta m^3 /tahun (Leksono, 2001).

Tanaman jati memiliki karakteristik yang beragam. Secara morfologis, tanaman jati memiliki tinggi yang dapat mencapai sekitar 30-45 m. Batang yang bebas cabang dapat mencapai antara 15-20 m bila dilakukan proses pemangkasan. Pohon jati yang tumbuh baik diameter batangnya dapat mencapai 220 cm. Kulit

kayu jati berwarna kecoklatan atau abu-abu dan sifatnya mudah terkelupas. Pangkal batang berakar papan pendek dan dapat bercabang (Siregar, 2005)



Gambar 2. 1. Motif Kayu Jati
Sumber: Penulis

2.3. Material Kayu Sonokeling

Sonokeling juga merupakan kayu yang banyak ditemukan di Indonesia. Karena tekstur dari kayu ini halus dan mengkilap maka sering dijumpai pada produk produk *furniture*. Corak dari serat kayu sonokeling sangat indah. Sehingga dalam pemanfaatan kayu ini dapat memberikan keindahan dalam produk. Sonokeling sering dipakai sebagai bahan untuk kayu lapis dan vinir kayu (Akmal, 2009).



Gambar 2. 2. Motif Kayu Sonokeling
Sumber: Penulis

2.4. Material Kayu Ebony

Ebony atau nama latinnya *Diospyros Celebica Bakh.* tergolong kayu keras. Kayu Ebony disebut di Indonesia adalah kayu hitam atau kayu arang. Tanaman ini tergolong dalam suku Ebenaceae (Kurniaty, 2001). Tanaman ebony salah satu hasil hutan yang bernilai ekonomi tinggi. Pada umumnya eboni di daerah sebarannya tumbuh di dataran rendah hingga ketinggian 540 meter dari permukaan laut (Soerianegara dkk., 1995). Menurut Sutarno dkk. (1997), eboni tumbuh di hutan

primer basah pada dataran rendah dan tidak menggugurkan daun. Di Jawa, eboni dapat tumbuh di daerah, tempat pohon jati juga tumbuh, sehingga pohon jati merupakan indikator pertumbuhan tanaman eboni.



Gambar 2. 3. Motif Kayu Ebony
Sumber: Penulis

2.5. Material Kayu Jati Belanda (Pinus)

Kayu jati belanda (pinus) sangat banyak ditemukan di Indonesia. Persebaran kayu pinus di Indonesia dapat ditemui di Pulau Sumatra, Jawa, Sulawesi, dan Nusa Tenggara (Tantoroputri dkk., 2018). Kayu Pinus sendiri berserat lurus, bertekstur halus dengan permukaan kayu yang mengkilap dan berwarna kuning sampai kemerahan atau coklat. Kayu Pinus (alias: Tusam, Hujam, Sumatra Pine, Merkusi Pine, Jati Belanda) termasuk kedalam jenis kayu daun jarum yang biasanya banyak dimanfaatkan sebagai kayu lapis, bahan baku pembuatan mebel dan bahan bangunan (PIKA, 1981).



Gambar 2. 4. Motif Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

2.6. Teknologi Tepat Guna

Teknologi tepat guna adalah teknologi yang digunakan dengan sesuai/ tepat guna (Slamet, 1994). Pengembangan Teknologi tepat guna bermanfaat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pemenuhan kebutuhannya, pemecahan masalahnya dan penambahan hasil produksi yang makin meningkat dari biasanya (Aini, 1996). Dibutuhkan beberapa teknologi untuk pengolahan kayu, mulai dari menghaluskan, memotong, membentuk dsb. Beberapa teknologi alat pengolahan kayu yang digunakan Tota Wood Craft antara lain, mesin *bendsaw*, *table saw*, *mitre saw*, *grinder*, amplas duduk, dsb.



Gambar 2. 5. *Bend Saw* milik Tota Wood Craft.
Sumber : Penulis

Bend Saw berfungsi memotong kayu menjadi bilah-bilah kecil. Maksimal tebal kayu sebesar 5 cm yang bisa dipotong menggunakan *bend saw*. Beberapa kayu yang melebihi tebal 5 cm akan membuat pisau cepat putus.



Gambar 2. 6. Laser Cut
Sumber: Penulis

Laser Cut berfungsi memotong, mengukir kayu menjadi bentuk yang kita inginkan. Penggunaannya memerlukan *software* untuk menjalankan program yang sesuai keinginan pembuat. Dapat digunakan dimaterial kayu maksimal tebal 1 cm, akrilik, alumunium, dsb.



Gambar 2. 7. *Mitre Saw* milik Tota Wood Craft

Sumber: Penulis

Mitre Saw merupakan alat pemotong kayu secara vertikal dan dapat diatur sudut kemiringan yang diinginkan. Dapat memotong kayu berukuran tebal hingga 10 cm.



Gambar 2. 8. *Mitre Saw* (mini)

Sumber: Penulis

Mitre Saw (mini) merupakan alat pemotong kayu secara vertikal dan dapat diatur kemiringan sudut yang diinginkan. Versi ini lebih mampu memotong kayu lebih kecil, antara 3 mm – 50 mm.



Gambar 2. 9. *Grinder* milik Tota Wood Craft
Sumber: Penulis

Grinder adalah sejenis amplas yang juga merupakan alat penghalus permukaan benda. Tetapi berbeda dengan amplas duduk, penggunaan alat ini di pegang menggunakan tangan.



Gambar 2. 10. Amplas Duduk milik Tota Wood Craft
Sumber: Penulis

Amplas Duduk merupakan jenis amplas yang juga merupakan alat penghalus permukaan benda. Tetapi berbeda dengan *grinder*, penggunaan alat ini di operasikan menggunakan alas yang dapat menopang benda yang dihaluskan.



Gambar 2. 11. *Milling Router*
Sumber: Penulis

Milling Router digunakan untuk membuat profil sudut pada kayu. Dapat diganti mata bor nya dengan berbagai kebutuhan bentuk yang diinginkan.



Gambar 2. 12. *Table Saw* milik *Wood Craft*
Sumber: Penulis

Table Saw merupakan pemotong kayu yang berada di meja yang memudahkan pemotongan hanya dengan mendorong kayu kearah pisau.

2.7. Kerajinan dari *Wood Working*

Kerajinan kayu sangat banyak jenis dan fungsinya. Kerajinan kayu sendiri merupakan hasil dari pengerjaan kayu atau *wood working*. Pengerjaan kayu (*wood working*) bertujuan untuk mengkonversi kayu solid maupun panel kayu menjadi produk berdaya guna, bernilai dan berestetika tinggi lewat serangkaian proses (Sucipto, 2009). Berikut adalah kerajinan kayu karya Tota *Wood Craft*,



Gambar 2. 13. Produk kursi karya Tota *Wood Craft*
Sumber: Tota *Wood Craft*



Gambar 2. 14. Wall Ornament karya Tota Wood Craft
Sumber: Tota Wood Craft

2.8. Material yang Bisa Dikombinasikan dengan Kayu

a. Kulit Asli

Dalam Standart Industri Indonesia (SII), kulit adalah kulit dari semua jenis hewan besar/kecil yang biasa diambil kulitnya untuk disamak, misalnya kulit sapi, kerbau, kuda, domba, kambing, dan lain-lain. Sedangkan penyamakan kulit adalah suatu proses untuk merubah kulit mentah menjadi kulit tersamak dengan menggunakan bahan penyamak (Hastutiningrum, 2009). Dikutip dari tulisan Hastutiningrum, kulit tersamak bentukannya seperti belahan, lemas, elastis, plastis, tidak mudah busuk, tidak mudah menjadi lem, dan susunan penampang hanya *corium* saja. Sedangkan, kulit mentah bentuknya lembaran seperti kulit asli, kering, kaku, keras, mudah busuk karena bakteri, susunan penampangnya ada bulu, *epidermis*, *corium*, dan *sub cutis*.

b. Kulit Sintetis Tas

Bahan Sintetis merupakan bahan pengganti atau pelengkap dari produk tas. Untuk saat ini, di sentra industri Tanggulangin, konsumsi bahan imitasi ini lebih besar dari kulit seiring dengan besarnya permintaan produk imitasi (Azqiyah, 2016).



Gambar 2. 15. Kulit Sintetis Jenis PU
Sumber: Penulis

c. Suede

Suede merupakan jenis kain pelapis atau *upholstery*. Jenis kain suede yang terbuat dari lapisan kulit dalam (Triani, 2013). Tekstur dari kain suede sendiri tergolong tekstur halus. Selain memiliki tekstur yang bagus dan tampilan yang lebih elegan, kain suede mampu mempertahankan bentuk (Pramono dkk., 2016).



Gambar 2. 16. Kain Suede
Sumber: Penulis

2.9. Tas Wanita

Tas adalah salah satu produk yang sering digunakan wanita untuk membawa berbagai barang, mulai dari peralatan *make up*, dompet, gadget, dsb. Wanita dan tas adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Nicky, 2012). Pengertian tas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu.

2.9.1. Bagian-bagian Tas

Tubuh tas terdiri dari beberapa bagian penyusun 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 (Larasati, 2018).



Gambar 2. 17. Bagian Bagian Tas Wanita
Sumber : Diadaptasi dari Larasati, 2018

Dibawah ini penjelasan dari bagian-bagian yang menyusun tas wanita:

- 1) Top Handle : Berfungsi sebagai pegangan dan terletak di bagian atas tas.
- 2) Hardware :Aksesoris yang biasanya menjadi pelengkap tas, seperti pengait, logo *brand*, dsb. Terbuat dari bahan plastik, logam, atau kayu.
- 3) Strap Tas :Tali panjang yang digunakan untuk membawa tas dengan cara di selempangkan ke pundak.
- 4) Seam :Jahitan yang digunakan untuk menggabungkan 2 bagian dari kain.
- 5) Zipper :Resleting tas untuk membuka dan menutup.
- 6) Bag Body :Kantong utama dari sebuah tas
- 7) Foot :Bagian penyangga dari sebuah tas atau disebut kaki tas.

- 8) Dual Compartment Contruction :Kontruksi tas dengan memiliki 2 kantong tas.

Tabel 2. 1. Jenis Tas Wanita (Sumber: Penulis)

NO.	Jenis Tas	Gambar	Keterangan
1.	Clutch	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	Tas berukuran mini hingga sedang tanpa adanya <i>straps</i> tas sehingga mudah dibawa (Larasati, 2018).
2.	Foldover Bag	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	Tas yang dapat dilipat. Cocok dengan berbagai gaya yang berbeda. Dapat digunakan seperti <i>totebag</i> saat tidak dilipat, namun seperti <i>messenger bag</i> ketika dilipat (Larasati, 2018).
3.	Minaudiere	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	Menyerupai <i>clutch</i> namun lebih kecil. Pengunci berbentuk pengait pada bagian atas. Kebanyakan berbentuk membulat atau segiempat. Terbuat dari beraneka macam material dan hiasan (Larasati, 2018).

4.	Sling Bag	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	<i>Sling bag</i> merupakan salah satu tas yang praktis dan digunakan dengan tali selempang yang diletakkan ke pundak ataupun menyilang ke tubuh.
5.	Tote Bag	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	Menurut kamus online ‘tote’ berate ‘membawa’, dan memang tas ini bermanfaat untuk membawa beberapa benda sekaligus dalam jumlah yang cukup banyak (Chandravialissa, 2018).
6.	Hand Bag	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	Tas ini mempunyai <i>strap</i> yang tidak Panjang sehingga pengguna hanya bisa membawanya dengan pergelangan tangan atau jika <i>strap</i>-nya agak panjang dapat dilingkarkan di bahu (Chandravialissa, 2018)

7.	Trapezoid	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	Tas dalam bentuk <i>online</i> yang juga dapat disebut sebagai empat-poster (Permatasari, 2018)
8.	Backpack	 (sumber: Diadaptasi dari Pinterest.com)	<i>Backpack</i> adalah jenis tas yang ditopang di punggung dengan dua <i>straps</i> pada punggung sebagai tali penopang (Larasati, 2018)

2.10. Tinjauan *Fashion Style*

1) *Kasual Professional*

Gaya kasual untuk para *professional* terkenal dikalangan pekerja industri kreatif. Mereka memadu-padankan kemeja dengan celana kain, *t-shirt* dengan celana kulot. Mereka menghindari pakaian dengan gaya eksotis dan mencolok. Gaya kasual untuk *professional* biasa hadir dengan warna netral dan *earthy*. Gaya mereka akan terkesan sangat modern dan rapi (Larasati, 2018).

2) *Romantic*

Feminine adalah kata yang cocok untuk gaya ini. Menurut fashionpeony.com gaya *romantic* cenderung menggunakan warna kalem seperti merah muda, putih atau krem (Chandravialissa, 2018).

3) *Arty*

Gaya *arty* memberikan nuansa seni yang kental. Penggunaanya digambarkan sebagai seseorang yang super kreatif dan memiliki cita rasa seni yang tinggi. *Arty* cenderung menghindari pakaian konvensional dan lebih memilih sesuatu yang unik. Biasanya mereka membuat gaya mereka sendiri sehingga menarik perhatian (Chandravialissa, 2018).

4) *Glamour*

Gaya *glamour* cenderung memiliki kesan seksi dan flamboyan. Seseorang yang menggunakan gaya ini berbusana untuk menarik perhatian orang lain. *Glamour* tidak terlepas dari barang-barang mewah seperti permata, bahan sutra dan satin. Warna yang digunakan adalah warna kalem namun tetap terlihat mahal dan elegan (Chandravialissa, 2018).

5) *Trendy*

Gaya *trendy* adalah gaya dimana penggunaanya selalu mengenakan atribut mode yang *up-to-date* pada tren terbaru, mereka bahkan rela selalu memperbaharui isi lemari sesuai perubahan musim. Wanita dengan gaya *trendy* akan selalu ingin mengenakan pakaian-pakaian seperti di pagelaran busana (Larasati, 2018).

2.11. Tinjauan *Trend Forecasting* ‘*Singularity*’ 2019/2020

Tinjauan yang digunakan berdasarkan Buku Indonesia *Trend Forecasting* kategori *Modest Fashion* 2019/ 2020 yang ditulis Isti Dhaniswari dan disusun oleh Indonesia Trend Forecasting (ITF). Terdapat empat tema Trend 2019/ 2020, yaitu Exuberant, Neo Medieval, Svarga, dan Cortex. Dan *trend* pada tahun 2019/ 2020 dinamakan “*Singularity*”. (Lampiran A. 1. *Trend Forecasting*)

1. Exuberant

Menurut Dhaniswari (2018), tema ini menggambarkan suatu sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima *artificial intelligent* (AI), namun sekaligus merasa santai karena sudah menyentuh keseharian kehidupan.

Dilatarbelakangi oleh subkultur Asia-Amerika yang tengah melanda dunia, inilah antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun juga tetap menjaga keseimbangan, santai, dan berkesan *nerdy* mempengaruhi *modest fashion*, terutama pada *styling*, warna, dan penerapan motif grafis. (Lampiran A. 2. Exuberant)

Karakter Warna :

- Warna primer (pop yang ceria) : merah, kuning, biru
- Warna sekunder : orange, hijau
- Warna khroma : hitam, abu-abu, dan putih
- Warna kuarsier : coklat muda

Tabel 2. 2. Trend Forecasting Exuberant (Sumber: Penulis)

NO.	SUB TEMA	GAMBAR
1.	POSH NERDS (kutu buku berkelas)	(Lampiran A. 3. Post Nerds)
		KETERANGAN : Memakai gaya ‘canggung’ dengan memadukan gaya <i>sporty</i> yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Perpaduan ini memberi kesan aneh namun tetap <i>cute</i> . Siluet dengan <i>friendly-shape</i> dan <i>baggy</i> banyak dipakai pada subtema ini. (Dhaniswari, 2018)
2.	URBAN CARICATURE (karikatur metropolitan)	(Lampiran A. 4. Urban Caricature)
		KETERANGAN : Mengambil seni urban dan gaya <i>pop-punk</i> yang kental. <i>Street graphic</i> dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentukan, baik motif maupun bentuk siluet ini, menciptakan kesan <i>quirky</i> , <i>snob</i> , dan aktif. (Dhaniswari, 2018)
3.	NEW AGE ZEN	(Lampiran A. 5. New Age Zen)

	(zen generasi baru)	KETERANGAN : Bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. Dibandingkan kedua subtema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, sub tema ini memakai <i>deep colors</i> . (Dhaniswari, 2018)
--	---------------------	--

2. Neo Medieval

Kekhawatiran akan masa depan, jika dunia diambil alih AI (*artificial intelligent*) menimbulkan benteng pertahanan. Menurut Dhaniswari (2018), Pandangan akan ‘benteng pertahanan’ ini memicu romantisme dalam sejarah di mana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh, serta penuh dengan imajinasi tentang intergalaktik dan historis-futuristik. Sesuai dengan latar belakang tersebut, gaya khas pejuang, futuristik, *pilgrimage*, kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini. (Lampiran A. 6. Neo Medieval)

Karakter Warna :

- Warna tersier : *rosegold*, hijau kekuning-kuningan, hijau kebiruan
- Warna khroma (*deep colors*): hitam, abu-abu, dan putih
- Warna yang usang seperti besi berkarat dan kesan lusuh: coklat tua, coklat muda, *suede* dan *cream*

Tabel 2. 3. Trend Forecasting Neo Medieval (Sumber: Penulis)

NO.	SUB TEMA	GAMBAR
1.	THE FUTURIST (para futuris)	(Lampiran A. 7. The Futurist)
		KETERANGAN : Memakai gaya romantis-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun

		materialnya sehingga berkesan <i>clean</i> , <i>sleek</i> , dan kontemporer. (Dhaniswari, 2018)
2.	ARMOURY (pertahanan)	(Lampiran A. 8. Armoury) KETERANGAN : Memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosal dan <i>combatant</i>. Siluetnya pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan (Dhaniswari, 2018)
3.	DYSTOPIAN FORTRESS (benteng kegelapan)	(Lampiran A. 9. Dystopian Fortress) KETERANGAN : Menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan <i>rusty</i> dan lusuh dari para peziarah dan <i>survivor</i> yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan Teknik drapery dan kesan <i>unfinished</i>. (Dhaniswari, 2018)

3. Svarga

Tema yang melihat sisi kemanusiaan dari *artificial intelligent* (AI) yang menjembatani perbedaan tampilan menjadi satu harmoni. Menurut Dhaniswari (2018), dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kinilah tercipta multikulturasi. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga membaaur menjadi satu karya seni. (Lampiran A. 10. Svarga)

Karakter Warna :

- Warna primer yang eksentrik dan beragam : merah, biru kuning
- Warna sekunder : ungu, hijau
- Warna khroma : merah maroon, pink

Tabel 2. 4. Tabel Sub Tema *Svarga* (sumber : Penulis)

NO.	SUB TEMA	GAMBAR
1.	COUTURE BOHO (adi bohemia)	(Lampiran A. 11. Couture Boho)
		KETERANGAN : Mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya <i>burgeoise</i> yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi. (Dhaniswari, 2018)
2.	UPSKILL CRAFT (kriya berkelas)	(Lampiran A. 12. Upskill Craft)
		KETERANGAN : Merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih terkesan <i>indigenous, down to earth, soft, dan eclectic</i> . Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang ‘membumi’. (Dhaniswari, 2018)
3.	FESTIVE- FIESTA (pesta kegembiraan)	(Lampiran A. 13. Festive - Fiesta)
		KETERANGAN : Bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. Dibandingkan kedua subtema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, sub tema ini memakai <i>deep colors</i> . (Dhaniswari, 2018)

4. Cortex

Menurut Dhaniswari (2018), Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital di mana digitalisasi membaaur di seluruh lingkup hidup manusia. AI (*artificial intelligent*) digambarkan sebagai neokorteks eksternal bagi umat manusia yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. (Lampiran A. 14. Cortex)

Karakter Warna :

- Warna khroma : abu-abu, dan putih
- Warna kuarsier yang terinspirasi dari warna-warna organis yang lembut : merah maroon, coklat muda, hijau muda, biru muda, baby pink, cream

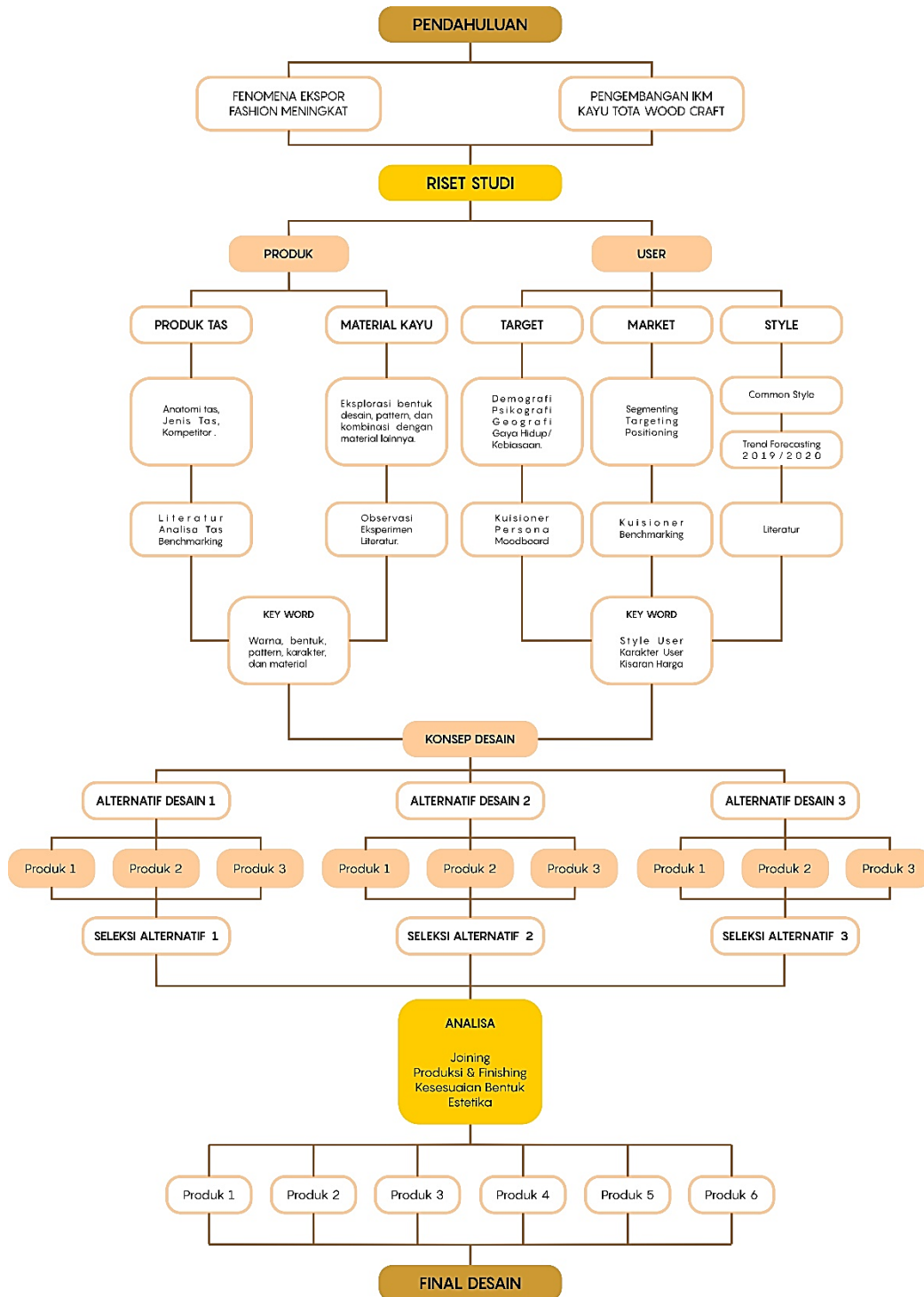
Tabel 2. 5. Tabel Sub Tema *Cortex* (Sumber : Penulis)

NO.	SUB TEMA	GAMBAR
1.	FRACTALUSCIOUS (keindahan fraktal)	(Lampiran A. 15. Fractaluscious)
		KETERANGAN : Bentukun tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukun ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi sub tema ini. (Dhaniswari, 2018)
2.	LUCID (jelas)	(Lampiran A. 16. Lucid)
		KETERANGAN : Lebih bermain pada kesan <i>transluscent</i> dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, <i>sleek</i> , <i>vivid</i> , dan <i>clean</i> . (Dhaniswari, 2018)
3.	GLITCH	(Lampiran A. 17. Glitch)

	(seni malfungsi)	KETERANGAN : Menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan <i>noise</i> dan <i>grainy</i> yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok. (Dhaniswari, 2018)
--	------------------	---

BAB III METODOLOGI

3.1 Skema Penelitian



Gambar 3. 1. Skema Penelitian
Sumber: Penulis

Dalam melakukan riset perancangan produk diperlukan metode-metode yang sesuai dengan kebutuhan perancangan. Hal tersebut untuk efisiensi dan efektifitas dalam pengumpulan data. Maka dibuatlah skema penelitian untuk membantu alur perancangan tersebut.

Mengidentifikasi permasalahan dari pengembangan produk dari IKM Tota *Wood Craft* menjadi latar belakang dalam perancangan riset desain ini. Kenyataannya, IKM Tota *Wood Craft* melakukan pengembangan produk dalam ranah *home décor* dan *furniture* saja. Sementara tuntutan industri kreatif saat ini, bergerak di bidang *fashion*. Dari fenomena inilah muncul ide untuk mengembangkan produk IKM Tota *Wood Craft* kearah sektor *fashion*. Diharapkan pengembangan produk ini dapat menambah pendapatan IKM Tota *Wood Craft*.

Dalam studi riset desain yang dilakukan, penulis membagi ranah analisa, yaitu terhadap produk dan *user/* pengguna. Pada riset terhadap produk dibagi menjadi dua, yaitu produk tas dan material dari produk tersebut. Dalam riset tas, penulis membahas tentang anatomi tas, jenis-jenis tas dan produk kompetitor berupa *benchmarking* produk. Sementara dalam riset material dari produk membahas eksplorasi material dengan identifikasi bentuk, *pattern*, dan kombinasi dengan material lain. Kemudian dari riset produk tas dan material dihasilkan *keyword/* kata kunci yang digunakan acuan dalam pengembangan material kayu. Lain hal dengan riset *user/* pengguna juga dihasilkan kata kunci yang akan digunakan acuan untuk menganalisa target pasar.

Kata kunci dari hasil riset produk dan *user* akan menghasilkan konsep desain perancangan. Konsep desain akan dikembangkan berupa alternatif desain. Beberapa alternatif desain akan dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan hasil riset akhir yaitu, desain final.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1. Literatur

Metode Penelitian Literatur digunakan sebagai data sekunder yang di sitasi dari buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dokumentasi ilmiah, artikel, internet dsb. untuk memberikan tinjauan dari sebuah proyek desain.

Literatur yang di tinjau mengenai tas, jenis tas, anatomi tas, material tas dari kayu, material kombinasi untuk kayu, perkembangan teknologi pengolahan kayu, tren fashion 2019/2020 hingga tren *common style*. Literatur sangat penting dalam pencarian data karena yang dimuat harus relevan dengan topik riset yang diambil dan berasal dari sumber terpercaya.

3.2.2. Mood Board

Metode *Mood Board* dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai *trend of lifestyle*, *trend of system design*, *trend of architecture* hingga *newest color trend* disusun menjadi satu *fashion style mood board*. Dari *mood board* tersebut dapat diperoleh ciri khas konsep berupa bentuk, motif, tekstur, warna, dan sebagainya.

3.2.3. Observasi

Metode observasi digunakan untuk pengumpulan data berupa peninjauan secara cermat mengenai variabel yang dibutuhkan dalam riset desain. Observasi dilakukan beberapa tahap yaitu, mengamati, memotret/merekam, mencatat, dan menyimpulkan hasil akhir observasi.

Tabel 3. 1. Metode Observasi (Sumber: Penulis)

Observasi : Pengumpulan Data	
Subjek Penelitian	Tato Andryan (pemilik IKM Tota <i>Wood Craft</i> yang berdiri sejak tahun 2016)
Waktu dan Durasi	9 November 2018
Tujuan	1. Mengetahui karakter kayu dan cara <i>treatment</i> kayu. Untuk mengetahui karakter kayu dilakukan dengan mengamati proses pengolahan kayu dan wawancara langsung kepada Pak Tato. Kemudian mengetahui <i>treatment</i> terhadap kayu sebelum di olah melalui

	bertanya langsung dengan Pak Tato. 2. Mengetahui jenis-jenis kayu. Untuk mengetahui jenis jenis kayu, dilakukan survey langsung ke workshop Tota Wood Craft dan dijelaskan langsung oleh Pak Tato sendiri jenis jenis kayu apa saja yang Tota Wood Craft miliki. 3. Proses Pembuatan Produk Kayu. Untuk mengetahui teknik pembuatan produk kayu sehingga dapat disesuaikan dengan kemampuan Pak Tato dalam eksplorasi desain.
--	--

3.2.4. Kuisisioner

Metode pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuisisioner *online* lewat platform *social media* seperti Instagram, Line, dan WhatsApp. Kuisisioner yang dibuat digunakan untuk mengidentifikasi barang yang sering dibawa responden, kisaran harga produk tas, tempat responden saat membawa tas, dan *style fashion* apa yang dipilih responden yang sesuai diri mereka.

Tabel 3. 2. Metode Kuisisioner (Sumber: Penulis)

Kuisisioner: Pengumpulan Data	
Subjek Penelitian	74 Responden
Waktu dan Durasi	10-15 menit
Tujuan	1. Mengetahui informasi demografis responden. 2. Mengetahui jumlah benda yang biasa dibawa dan

	dimana saja responden membawa tas.
	3. Mengidentifikasi budget responden dalam mengeluarkan uang untuk produk.
	4. Mengidentifikasi <i>style</i> yang disukai.
	5. Mengetahui kesan pengguna terhadap produk dengan material alam.

3.2.5. Persona

Metode persona digunakan untuk menjelaskan pengguna, berupa foto/ gambar. Foto/gambar ini mencakup *lifestyle* pengguna, kondisi lingkungan, tinjauan warna, aspirasi benda, dsb. dari beberapa referensi data dasar yang telah dikumpulkan. Sehingga data yang diperoleh dapat dikerucutkan ke arah konsep desain.

Tabel 3. 3. Metode Persona (Sumber: Penulis)

Pengumpulan Data untuk Analisis Persona	
Subjek Penelitian	Hasil dari kuesioner
Tujuan	1. Mengetahui <i>lifestyle</i> dari pengguna. 2. Mengidentifikasi kebiasaan pengguna dalam membawa barang. 3. Mengetahui demografi dari pengguna.

3.2.6. Eksperimen

Metode eksperimen merupakan proses eksplorasi kayu yang berguna dalam pemahaman terhadap sifat material/ karakteristik bahan. Sehingga hasil tersebut dapat membantu pengolahan kayu dengan baik dan benar.

Tabel 3. 4. Metode Eksperimen (Sumber: Penulis)

Eksperimen: Pengumpulan Data	
Subjek Penelitian	Kayu
Tujuan	1. Mengetahui karakteristik material/ bahan. 2. Mengetahui pengolahan material yang sesuai dengan alat yang dimiliki. 3. Eksplorasi motif dan jenis material. Membuat beberapa pola yang diaplikasikan pada masing masing jenis kayu. 4. Mengetahui lem yang cocok dan kuat untuk merekatkan Mengaplikasikan beberapa jenis lem kayu terhadap kayu. 5. Mengetahui material lain yang dapat dikombinasikan dengan kayu. Mengolah material lain yang sesuai dan cocok dikombinasikan dengan kayu.

BAB IV

STUDI DAN ANALISIS

4.1 Analisis Pasar

Analisa pasar yang digunakan, merupakan metode STP atau singkatan dari *Segmenting, Targeting, dan Positioning*.

4.1.1 Segmenting

Segmentasi pasar adalah suatu proses untuk membagi-bagi atau mengelompokkan konsumen ke dalam kotak-kotak yang lebih homogen. (Kasali, 2003). *Potensial customers* adalah yang memiliki kesamaan karakter, dan yang memiliki respon yang sama dalam membelanjakan uangnya. Penulis menganalisa segmen pasar yang lebih spesifik dengan dasar-dasar segmentasi, yaitu demografi, psikografi, dan *behavioral*, berikut analisa segmen pasar,

4.1.2 Segmentasi Demografi

Segmentasi demografi dibagi menjadi beberapa kelompok dengan pembagian segmen usia, jenis kelamin, tingkat ekonomi, dan tingkat pendidikan.

Tabel 4. 1. Segmentasi Demografi (Sumber: Penulis)

No.	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1.	Jenis Kelamin	Perempuan
2.	Lokasi Geografis	Kota-kota besar di Indonesia yang memiliki banyak industri atau bisnis, populasi yang tinggi seperti di kota Jakarta, Bandung, dan Surabaya.
3.	Pendapatan	Rp. 4.000.000 – Rp. 8.000.000
4.	Profesi	Bekerja di Industri Kreatif dan Industri Hiburan
5.	Status Sosial	Kelas Menengah Keatas
6.	Usia	24-45 tahun

4.1.3 Segmentasi Psikografi

Segmentasi psikografi terdiri dari segmen gaya hidup, hobi, pergaulan, merk kesukaan dsb.

Tabel 4. 2. Segmentasi Psikografi (Sumber: Penulis)

No.	Jenis Psikografi	Segmen Pasar
1.	Gaya Hidup	Memiliki intepretasi tersendiri atau memiliki <i>style</i> sendiri terhadap <i>outfit</i> yang digunakan. Tidak selalu mengikuti <i>trend</i> , tetapi mempunyai ciri khas di setiap gaya. Memperhatikan <i>style</i> mulai pakaian, tas, sepatu bahkan aksesoris.
2.	Lingkar Pergaulan	Biasa berkumpul/ <i>hangout</i> dengan rekan kerja maupun <i>client</i> . Mengikuti kegiatan/ <i>event</i> , seminar, atau menghadiri pameran industri kreatif. Memiliki jaringan pertemanan/ <i>link</i> bisnis yang luas.
3.	Hobi	Jalan-jalan, <i>travelling</i> , <i>hang out</i> , dan <i>workaholic</i> .
4.	Sensitivitas Harga	Memerhatikan harga yang sesuai dengan kualitas produk yang ditawarkan. Tetapi jika ada yang dirasa cocok dengan <i>style</i> -nya, produk tetap dibeli.
5.	<i>Merk</i> Kesukaan	Segmen yang disasar tidak terlalu mementingkan <i>merk</i> terkenal, tetapi dibutuhkan produk yang sesuai dengan gayanya dan cocok dipakai.

4.1.4 Segmentasi Behavioral

Segmentasi psikografi terdiri dari segmen tingkat pemakaian, status kesetiaan, sikap terhadap produk, dsb.

Tabel 4. 3. Segmentasi *Behavioral* (Sumber: Penulis)

No.	Jenis <i>Behavioral</i>	Segmen Pasar
1.	Lokasi Belanja	Pameran produk, pusat perbelanjaan, <i>online shop/website</i> .
2.	Frekuensi Belanja	Berbelanja kebutuhan produk <i>apparel</i> dalam 3 bulan sekali dan saat membutuhkan produk tersebut.
3.	Penggunaan Internet	<i>Up to date</i> , sering memakai internet karena dituntut <i>always on</i> terkait pekerjaan maupun kepentingan lainnya.
4.	Opsi barang yang dibeli	Membeli produk <i>apparel</i> , <i>fashion</i> baju, <i>home décor</i> untuk hunian.
5.	Opsi dari pembelian produk <i>apparel</i>	Dalam pembelian produk disesuaikan dengan gaya, kualitas produk dan kesesuaian <i>budget</i> yang dimiliki.

4.2 Targeting

Target pasar untuk produk ini, meliputi pengguna yang bekerja di industri kreatif yang peduli akan *fashion style* sehingga produk ini akan melengkapi dan mempercantik tampilan pengguna. Sehingga kesimpulan dari target pasar adalah wanita dewasa yang telah mempunyai pekerjaan tetap, tinggal di kota besar, sering melakukan perjalanan bisnis, ikut pameran, mengadakan acara, dan sangat memperhatikan *style* berpakaian.

4.3 Positioning dari Benchmarking Brand

Setelah melakukan pencarian produk sejenis, ada beberapa kompetitor produk sejenis, maka dibutuhkan suatu inovasi ataupun pembeda terhadap produk rancangan agar memiliki *innovative point* yang menarik tersendiri. Beberapa inovasi yang dapat dikembangkan dalam konsep produk dan material yang digunakan. Berikut beberapa produk kompetitor produk sejenis.

a. Bao Bao Issey Miyake

Tabel 4. 4. *Benchmarking* Bao Bao Issey Miyake (Sumber: Penulis)

Brand Produk Eksisting	
Gambar	
 Gambar 4. 1. Produk Bao Bao Issey Miyake Sumber: shopbaobaoisseymiyake.com	
Spesifikasi Produk	Material: Polyvinyl chloride, polyester nylon, polyurethane, dan brass. Innovative Point: Tahan air, bentukan geometris dapat mengikuti jumlah volume isi, unik. Peluang: Konsep bentuk masih berkuat pada segitiga. Masih bisa di <i>explore</i> lebih banyak bentukan tasnya. Belum mengembangkan <i>mix</i> dengan material lain.

Kisaran Harga	Rp. 3.258.000-Rp. 22.232.000
---------------	------------------------------

b. Khara

Tabel 4. 5. *Benchmarking* Khara (Sumber: Penulis)

Brand Produk Eksisting	K H A R A
Gambar	
 Gambar 4. 2. Produk Khara Sumber: kha-ra.co	
Spesifikasi Produk	Material: Kayu jati, tekstil suede, kuningan, magnet. Innovative Point: Tas dapat dilipat-lipat untuk memberi volume, jika tidak dilipat (dibiarkan lurus) berbentuk rata. Peluang: Setiap segmen kayu tebal, tidak tipis, belum <i>explore</i> jenis tas dan material kayu lain.
Kisaran Harga	Rp. 3.090.000

c. Sanoesa

Tabel 4. 6. *Benchmarking* Sanoesa (Sumber: Penulis)

Brand Produk Eksisting	 SANOESA
Gambar	

 Gambar 4. 3. Produk Sanoesa Sumber: pemoeda.co.id	
Spesifikasi Produk	Material: Kayu Jati, Kayu Sonokeling, kulit, tenun <i>fabric</i>. Innovative Point: Konsep minimalis dan rapi, <i>handcraft</i>. Peluang: Konsep tas masih berbentuk kotak-kotak.
Kisaran Harga	Rp. 1.499.000-Rp. 4.599.000

d. Tesler Mendelovitch

Tabel 4. 7. *Benchmarking* Tesler-Mendelovitch (Sumber: Penulis)

Brand Produk Eksisting	 TESLER MENDELOVITCH
Gambar	
 Gambar 4. 4. Produk Tesler Mendelovitch Sumber: tesler-mendelovitch.com	
Spesifikasi Produk	Material: Wood Textile, gesper magnet.

	Innovative Point: Textile kayu, dapat melengkungkan kayu (<i>bending</i>), handcraft. Peluang: <i>explore pattern</i> atau <i>exsplore</i> geometri lain. Dan variasi konsep desain kurang variatif.
Kisaran Harga	Rp 7.568.000

e. Fuscra

Tabel 4. 8. *Benchmarking* Fuscra (Sumber: Penulis)

Brand Produk Eksisting	
Gambar	
 Gambar 4. 5. Produk Fuscra Sumber: fuscra.com	
Spesifikasi Produk	Material: Kayu Chestnut, kayu birch dan kayu rosewood. Innovative Point: Konsep klasik 60's tetapi dengan presentasi lebih minimalis, kayu sebagai pengganti kulit, <i>sustainable product</i>. Peluang: Pengembangan bentuk pada motif yang kurang beragam.
Kisaran Harga	Rp. 3.833.000-Rp. 6.621.000

f. Haydanhuya

Tabel 4. 9. *Benchmarking* Haydanhuya (Sumber: Penulis)

Brand Produk Eksisting	HANDANHUYA
Gambar	
 Gambar 4. 6. Produk Haydanhuya Sumber: haydanhuya.com	
Spesifikasi Produk	Material: Kayu walnut, kulit sapi nabati dan wol. Innovative Point: Honest design, bentuk maupun warna yang jujur, Eco material product. Peluang: Kelengkapan storage didalam tas kurang.
Kisaran Harga	Rp. 3.571.000

g. Bu Wood

Tabel 4. 10. *Benchmarking* Bu Wood (Sumber: Penulis)

Brand Produk Eksisting	bu wood
Gambar	
 Gambar 4. 7. Produk Bu Wood Sumber: buwood.com	

Spesifikasi Produk	Material: Kayu walnut, kulit sintetis, dan logam. Innovative Point: Presisi dan eksklusif, bentuk lingkaran yang rapi, <i>eco material product</i>. Peluang: Desain disetiap seri masih variatif sama.
Kisaran Harga	Rp. 78.415.000

4.4 Positioning

4.4.1 Positioning Produk Berdasarkan Harga



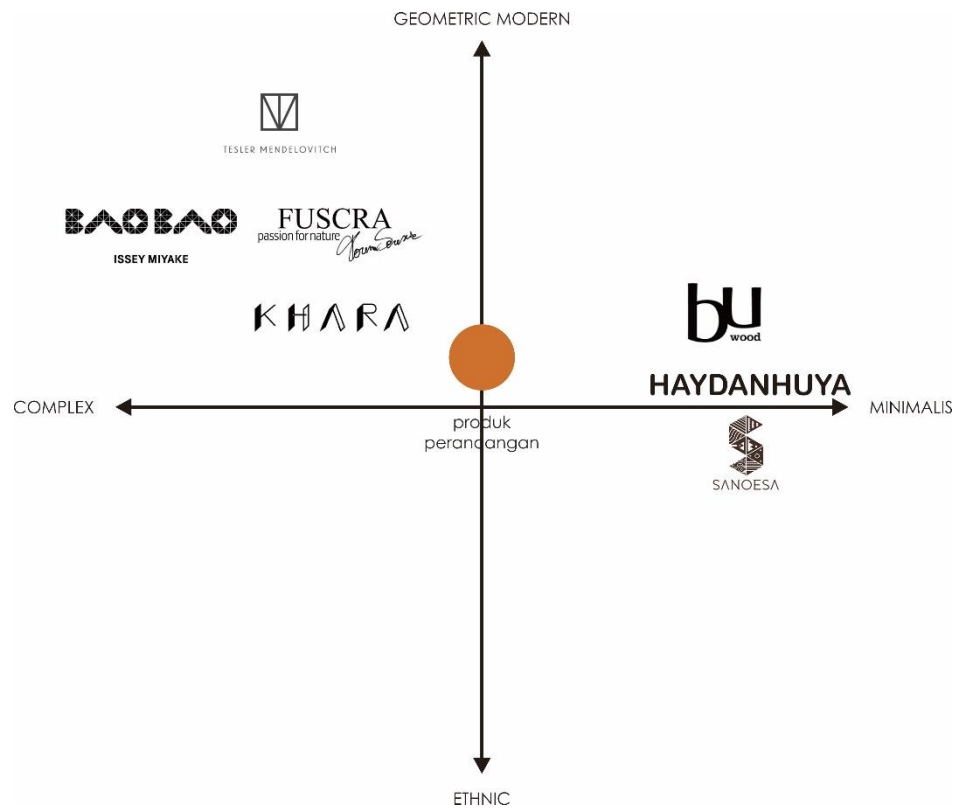
Gambar 4. 8. Posisi Produk berdasarkan Harga

Sumber: Penulis

Kesimpulan:

Setiap *brand* diatas merupakan brand yang memanfaatkan material alam sebagai material utama mereka. Semakin garis kekiri akan menunjukkan harga termurah, sebaliknya semakin kekanan semakin mahal. Bao Bao Issey Miyake san Bu Wood berada di bagian kanan dengan harga yang relatif mahal. Kedua *brand* tersebut merupakan brand luar negeri dengan tingkat kualitas sudah tidak diragukan lagi. Sedangkan Sanoesa berada di posisi paling kiri dengan harga paling murah dari brand lainnya. Sementara harga dari produk perancangan hampir sama dengan Sanoesa. Karena produk perancangan menawarkan jenis material lebih premium dibanding dengan material yang sering dipakai produk Sanoesa.

4.4.2 Positioning Produk Berdasarkan Desain



Gambar 4. 9. Posisi Produk berdasarkan Desain
Sumber: Penulis

Kesimpulan:

Produk yang akan dirancang berada di antara kuadran kanan dan kiri dan lebih berada diposisi kuadran atas. Gambar tersebut menunjukkan bahwa produk akan mempertimbangkan 3 aspek, yaitu desain yang minimalis, *complex* tetapi mengadaptasi *geometric shape* yang *modern*. Sehingga diharapkan walaupun menggunakan desain yang *complex* tetapi masih terlihat minimalis dan masih mengadaptasi tren desain geometri yang *modern*.

4.5 Analisis User

4.5.1 Style User

Setelah mencari literatur studi *style* oleh penulis, maka ditentukan 5 sub *style*. Beberapa *style* yang terpilih diperoleh dari mengamati target atau user dari produk yang sudah ada. Berikut 5 sub *style* yang terkumpulkan,

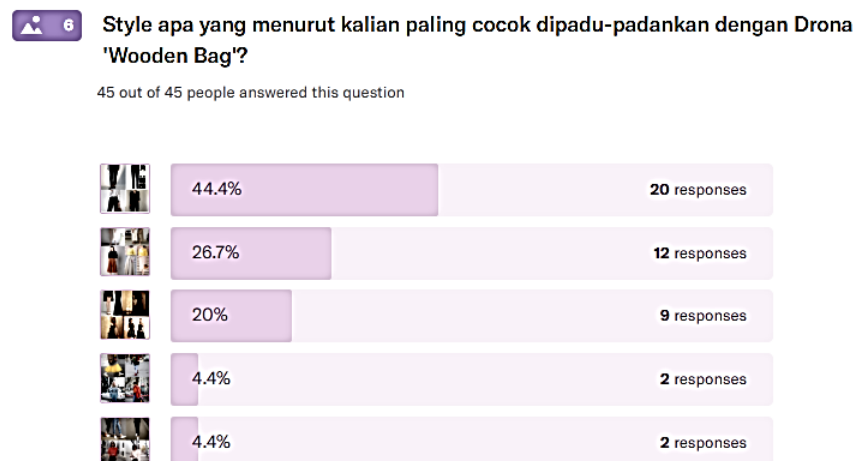
Tabel 4. 11. Sub Tema (style user) (Sumber: Penulis)

	Casual on Professional	
1.	 Gambar 4. 10. <i>Casual on Professional</i> Sumber: Penulis	Merupakan gaya turunan dari casual tetapi dikenakan oleh para pekerja/ <i>business woman</i> yang bekerja tetapi memiliki gaya paduan antara formal dan casual. Tema ini sangat cocok untuk pribadi yang maskulin.
	Romantic-Feminine	
2.	 Gambar 4. 11. <i>Romantic-Feminine</i> Sumber: Penulis	Gaya yang <i>romantic-feminine</i> sesuai namanya berasal dari kata <i>feminine</i> yang berarti gaya yang berkaitan erat dengan wanita. Merupakan sub tema yang mendefinisikan gaya <i>calm</i> dan <i>elegant</i> khas wanita.

3.	Art-Shock Gambar 4. 12. Art Shock Sumber: Penulis Merupakan sub tema yang menonjolkan gaya yang bebas dan <i>ekspresive</i>. Sehingga outfit yang digunakan memberikan kesan bahwa <i>user</i>nya merupakan pribadi yang unik dan berbeda dari yang lain.
4.	Glamour Gambar 4. 13. Glamour Sumber: Penulis Sub tema yang menonjolkan kesan <i>glam</i>, <i>luxury</i>, dan <i>elegant</i>. Tema yang membuat penggunaanya semakin terlihat <i>stylish</i>. Dominan warna gold, coklat dan hitam.

Trendy n Chic	
5.	 Merupakan sub <i>style</i> yang memperlihatkan tampilan yang sederhana tetapi <i>up to date</i>. Gaya yang santai, tidak heboh, melainkan terlihat <i>modist</i>. Gambar 4. 14. <i>Trendy n Chic</i> Sumber: Penulis

Kelima dari sub tema disajikan dalam bentuk kuesioner dan sebanyak 45 koresponden diberikan pilihan dari kelima *style* diatas. Dimana



Gambar 4. 15. Hasil kuesioner mengenai style
Sumber: Penulis

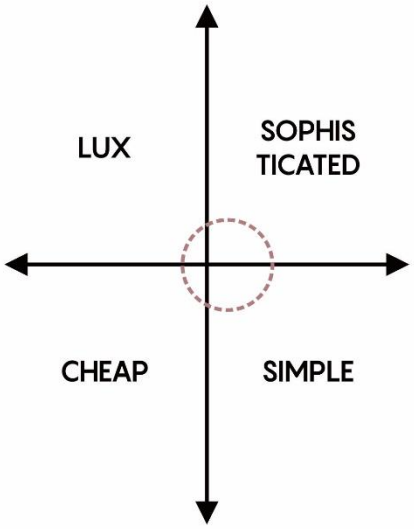
koresponden ditampilkan visual produk apparel tas yang terbuat dari material alam, kayu, kulit serta diharuskan memilih *style* yang menurut mereka sesuai dengan produk apparel tas tersebut. Berikut hasil voting dari 45 responden,

4.5.2 Image Board Persona

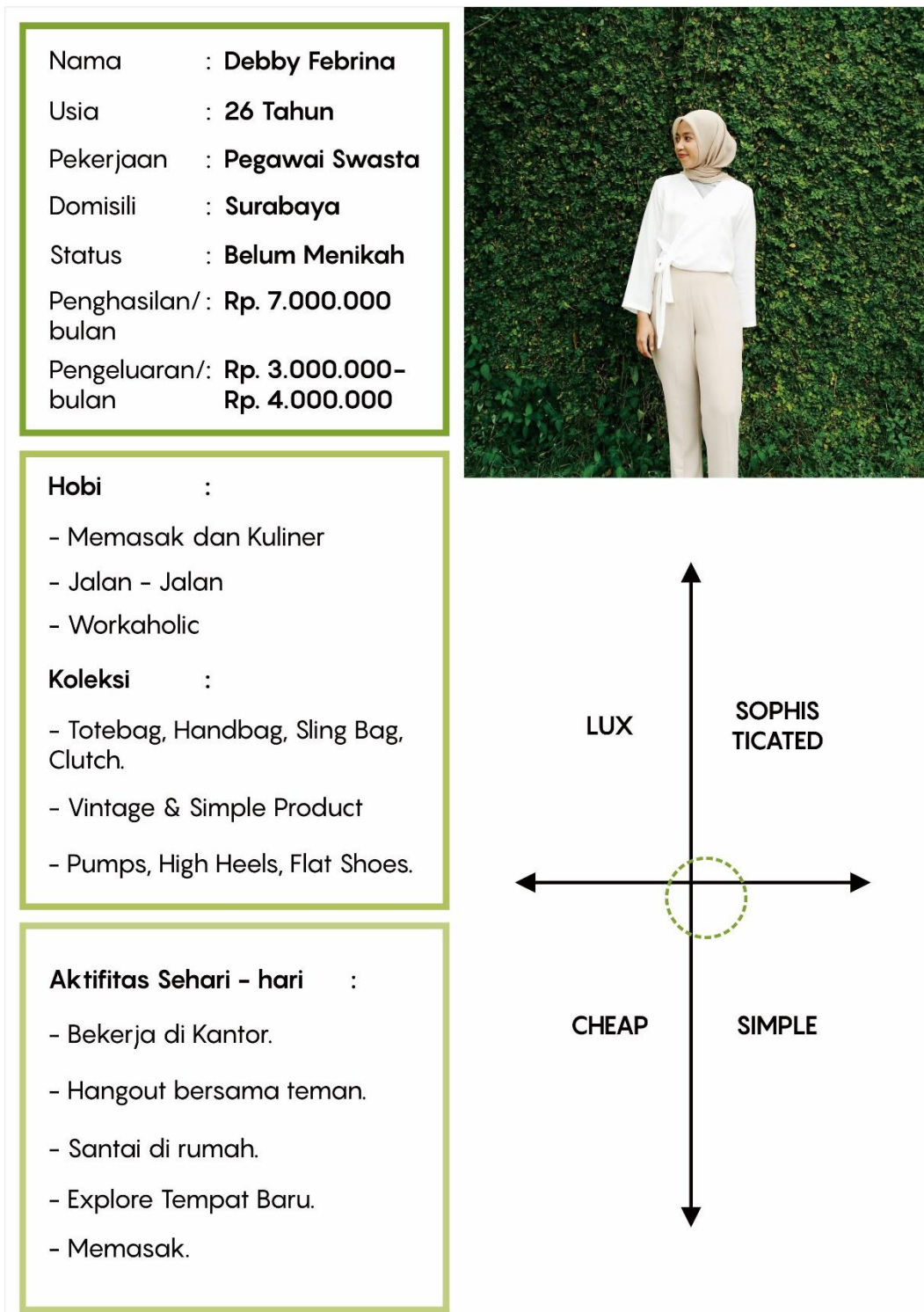
Nama : Irfianti Nur Jannah	
Usia : 23 Tahun	
Pekerjaan : Fashion Entrepreneur/ Mahasiswi Manbis	
Domisili : Surabaya	
Status : Belum Menikah	
Penghasilan/ : Rp. 5.000.000 bulan	
Pengeluaran/ : Rp. 400.000–Rp. 3.000.000 bulan	

Hobi :
- Menulis
- Membaca
- Jalan - Jalan
Koleksi :
- Totebag, Handbag, Sling Bag, Clutch.
- Oxford Shoes, High Heels, Flat Shoes.
- Natural Material Product

Aktifitas Sehari - hari :
- Bekerja.
- Kuliah.
- Menghadiri acara fashion.
- Suka ke Pameran Art/ Seni.



Gambar 4. 16. Image Board User 1
Sumber : Penulis



Gambar 4. 17. Image Board User 2
Sumber : Penulis



Gambar 4. 18. Image Board User 3
Sumber : Penulis

Kesimpulan :

User pertama termasuk kedalam *sophisticated* karena target cukup mengikuti perkembangan jaman dan menyesuaikan dengan *circle lifestyle user*.

Untuk masalah harga, *user* tidak memperhitungkan harga. *User* berpendapat yang terpenting harus memenuhi kebutuhan akan *lifestyle* dan sesuai selera *user*. Menyukai penampilan yang mudah (*simple*) tetapi tetap sesuai dengan *occasion*/keadaan.

User kedua termasuk kedalam *simple* dikarenakan selera dalam bergaya lebih sering mengarah ke minimalis dan sederhana tanpa *ornament* yang banyak. Untuk masalah harga, *user* tidak mempermasalahkan berapapun harganya yang terpenting sesuai dengan *budget*. *User* lebih memilih sesuatu yang berkualitas dan tahan lama dan tidak mempermasalahkan berapapun harganya.

User ketiga termasuk kedalam *shopisticated* dikarenakan dalam bergaya sangat mengikuti *trend style* yang terbaru. Untuk masalah harga tidak terlalu memperhitungkan, jika desainnya disukai dan cocok dengan *budget* akan dibeli. *User* juga tidak terpengaruh ke dalam ketahanan suatu barang.

4.6 Analisis Artefak

Analisis artefak berguna untuk mengidentifikasi *user* yang meliputi unsur *visceral*, *behavioral* dan *reflektif* dengan cara *deep interview*. Dalam analisis artefak terdapat 3 *user* yang akan menjadi calon atau target untuk membeli produk tas kayu. Berikut hasil *deep interview* dan hasil foto dari koleksi tas dari *user*.

Tabel 4. 12. Analisis Artefak (Sumber: Penulis)

Narasumber	Hasil Wawancara	Keterangan
Fashion Entrepreneur, Mahasiswi Manajemen Bisnis (Wanita, 23 tahun)	(Visceral/ tampilan) <i>User</i> dalam membeli suatu produk melihat berdasarkan warna, material, dan desain. <i>User</i> juga memiliki pedoman untuk pertimbangan membeli suatu produk itu sesuai desain, material maupun <i>budget</i> harus sebanding.	Warna: Menyukai warna <i>monochrome</i> dan netral. Beberapa ada yang warna primer untuk acara tertentu Desain: Modern, sederhana,

		<i>elegant</i> dengan <i>hardware</i> yang menyala. Material: Cocok dengan gaya sehari-hari dan tahan lama seperti kulit.
	(Behavioral/ kebiasaan) <i>User</i> menargetkan membeli tas jika ada beberapa kondisi. Pertimbangan antara <i>trusted brand</i> dengan desain yang bagus Sebelum membeli sebuah produk tas, biasanya riset yang dilakukan <i>user</i> adalah mencari tahu produk dari <i>counter</i> langsung untuk melihat dan meraba fisik barang langsung	Menargetkan beberapa kondisi, kemudian riset langsung maupun lewat <i>online</i>. Terlebih dahulu penting menurut <i>user</i> karena akan mempengaruhi sikap <i>user</i> tersebut terhadap suatu produk.
	(Reflektif/ kesan) <i>User</i> biasanya memilih untuk merawat tas tersebut dan sering mengusap dengan kain setelah habis dipakai baru disimpan di lemari. Target <i>user</i> sangat tertarik dengan tas material dari alam yang awet, seperti kayu, rotan, dsb.	<i>User</i> berganti sebuah produk kalau kebutuhan akan style belum tercukupi, maka ia akan membeli produk baru.

			Tas yang direkomendasikan user untuk dimiliki, - Sling Bag (santai) - Handbag, Totebag (semi formal) - Clutch (formal)
	Barang yang dibawa dalam tas :		
	Santai: Hp, dompet, <i>pouch make up</i> , <i>hand sanitiser</i> , tissue		
	Semi Formal: Hp, dompet, mukena, ATK, <i>pouch make up</i> .		
	Formal: Hp, tisu kecil, sim, ktp, atm, cash 50 ribu dan 100 ribu		
			
	Ukuran barang-barang yang dibawa dalam tas		
	- HP : 140 x 80 x 8 x mm - Dompet : 180 x 50 x 30 x mm - Tissue : 110 x 50 x 25 x mm - KTP/ATM/SIM : 85 x 55 x 10 x mm - Bolpen/ Spidol : 8 x 140 x mm - Uang Kertas : 150 x 65 x mm - Pouch : 190 x 110 x 60 x mm - Mukena : 110 x 80 x 40 x mm		
Kesimpul-an	Tas Santai: minimal 200 x 230 x 110 x mm		
	Tas Semi Formal: minimal 200 x 250 x 110 x mm		
	Tas Formal: minimal 190 x 120 x 60 x mm		

Tabel 4. 13. Analisis Artefak (Sumber: Penulis)

Narasumber	Hasil Wawancara	Keterangan
Pegawai Swasta (Wanita, 26 tahun)	(Visceral/ tampilan) User dalam membeli suatu produk melihat berdasarkan warna, material, dan desain. User juga memiliki pedoman untuk pertimbangan membeli suatu produk itu sesuai desain, material maupun budget harus sebanding.	Warna: Menyukai warna <i>monochrome</i> dan netral. Desain: Klasik, sederhana, tanpa <i>ornament</i> aneh-aneh. Material: Cocok dengan gaya sehari-hari dan tahan lama seperti kulit.
	(Behavioral/ kebiasaan) User menargetkan membeli tas jika ada beberapa kondisi. Pertimbangan kebutuhan, fungsi, kemudian <i>budget</i>. Sebelum membeli sebuah produk tas, biasanya riset yang dilakukan user adalah mencari tahu produk dari seleb, <i>social media</i>, bahkan rekomendasi teman.	Menargetkan beberapa kondisi, kemudian riset terlebih dahulu penting menurut <i>user</i> karena akan mempengaruhi sikap <i>user</i> tersebut terhadap suatu produk.
	(Reflektif/ kesan) User biasanya memilih tidak memberitahu pengguna lain karena tidak suka jika ada produk yang ia miliki sama dengan <i>user</i> lain. Target <i>user</i> sangat tertarik dengan tas material dari alam yang awet, seperti kayu, rotan, dsb.	User tidak berganti sebuah produk kalau desain sebuah produk <i>longlasting</i>, makai ia akan terus memakai produk tersebut.

		Tas yang direkomendasikan <i>user</i> untuk dimiliki, 1. Totebag (santai) 2. Handbag (semi formal) 3. Sling bag (semi formal) 4. Clutch (formal)	
Barang yang dibawa dalam tas :			
Santai: Hp, dompet, <i>pouch make up</i> , mukena, parfum			
Semi Formal: Hp, dompet, mukena, ATK, <i>pouch make up</i> , parfum.			
Formal: Hp, dompet, tisu kecil, sim, ktp, atm, cash 50 ribu dan 100 ribu			
			
			
			
Ukuran barang-barang yang dibawa dalam tas			
1. HP : 147 x 72 x 8 x mm 2. Dompet : 190 x 35 x 90 x mm 3. Tissue : 110 x 50 x 25 x mm 4. Note : 170 x 130 x 20 x mm 5. KTP/ATM/SIM : 85 x 55 x 10 x mm 6. Bolpen/ Spidol : 8 x 140 x mm 7. Uang Kertas : 150 x 65 x mm 8. Pouch : 190 x 110 x 60 x mm 9. Mukena : 110 x 110 x 180 x mm			
Tas Santai: minimal 200 x 230 x 110 x mm			

Kesimpulan	Tas Semi Formal: minimal 200 x 250 x 110 x mm
	Tas Formal: minimal 190 x 120 x 60 x mm

Tabel 4. 14. Analisis Artefak (Sumber: Penulis)

Narasumber	Hasil Wawancara	Keterangan
Pegawai Swasta (Wanita, 32 tahun)	(Visceral/ tampilan) <i>User</i> dalam membeli suatu produk melihat berdasarkan warna, material, dan desain. <i>User</i> juga memiliki pedoman untuk pertimbangan membeli suatu produk itu sesuai desain, material maupun budget harus sebanding.	Warna: Menyukai warna <i>monochrome</i> dan netral. Tidak tertarik dengan warna yang terlalu cerah Desain: Sederhana, tidak banyak resleting, dan Muat Banyak Material: Cocok dengan gaya sehari-hari dan tahan lama seperti kulit.
	(Behavioral/ kebiasaan) <i>User</i> menargetkan membeli tas jika ada beberapa kondisi. Pertimbangan kebutuhan, fungsi kemudian <i>budget</i>. Sebelum membeli sebuah produk tas, biasanya riset yang dilakukan <i>user</i> adalah mencari tahu	Menargetkan beberapa kondisi, kemudian riset terlebih dahulu penting menurut <i>user</i> karena

	produk dari seleb, social media, bahkan rekomendasi teman.	akan mempengaruhi sikap <i>user</i> tersebut terhadap suatu produk.
	(Reflektif/ kesan) <i>User</i> tidak dipengaruhi pengguna lain karena memiliki selera sendiri yang berbeda dengan <i>user</i> lain. Target <i>user</i> sangat tertarik dengan tas material dari alam yang awet, seperti kayu, rotan, dsb.	<i>User</i> berganti sebuah produk tidak berkaitan dengan tahan lama dan keawetan, jika ada <i>budget</i> dan desain baru maka dibeli
   	   	Tas yang direkomendasikan <i>user</i> untuk dimiliki, 1. Totebag Sling Bag (santai) 2. Handbag (semi formal) 3. Clutch (formal)
Barang yang dibawa dalam tas :		
Santai: Hp, dompet, <i>pouch make up</i> , charger, <i>tissue</i> , <i>pouch</i> sendok		
Semi Formal: Hp, dompet, charger, <i>pouch make up</i> , <i>tissue</i> , kacamata		

	Formal: Hp, sim, ktp, atm, cash 50 ribu dan 100 ribu, lipstik			
				
				
	Ukuran barang-barang yang dibawa dalam tas			
	1. HP : 140 x 65 x 8 x mm 2. Dompet : 190 x 40 x 90 x mm 3. Tissue : 110 x 50 x 25 x mm 4. Pouch Spoon : 240 x 65 x 30 x mm 5. KTP/ATM/SIM : 85 x 55 x 10 x mm 6. Charger : 90 x 45 x 40 x mm 7. Uang Kertas : 150 x 65 x mm 8. Pouch Make Up : 190 x 140 x 95 x mm 9. Kaca mata 165 x 65 x 30 x mm			
Kesimpulan	Tas Santai: minimal 200 x 230 x 110 x mm			
	Tas Semi Formal: minimal 250 x 280 x 110 x mm			
	Tas Formal: minimal 190 x 120 x 60 x mm			

4.7 Persona

Persona merupakan analisa yang dapat mendefinisikan *user* dari produk yang dirancang melalui sebuah foto ilustrasi (bukan foto sebenarnya) yang mampu mewakili dan mendeskripsikan *lifestyle*, perilaku dan aktivitas dari *user*. Dilengkapi informasi dasar mengenai nama fiktif, usia, pekerjaan, penghasilan. Berikut persona dari pengguna produk pada produk yang dirancang penulis,



Gambar 4. 19. Persona
Sumber: Penulis

4.8 Analisis *Trend Forecasting*

Berikut analisa berupa penilaian kualitatif penulis yang dilakukan pada 4 ramalan tren *product* dan *craft*.

Tabel 4. 15. Analisa *Product* dan *Craft* Trend Forecasting (Sumber: Penulis)

<i>Trend</i>	<i>Exuberant</i>	<i>Neo Medieval</i>	<i>Svarga</i>	<i>Cortex</i>
<i>Sub Theme</i>	<i>New Age Zen</i>	<i>Strong & Towering</i>	<i>Upskill Craft</i>	<i>Parametric</i>
	2	4	5	3
<i>Keyword</i>	<i>Simple Shape</i>	<i>Elegant and Valiant</i>	<i>Natural Material</i>	<i>Digital Fabrication</i>

	5	4	5	2
Material & Teknik	Perpaduan material industri dengan gaya tradisi.	Metal atau logam dengan kesan kasar, kulit, keramik berglasir karat.	Material alami, buatan tangan, berbasis riset yang mendalam	PVC atau material cetak tiga dimensi lainnya
	4	3	5	2
Permukaan	Kombinasi warna kontras, halus dan matte, sedikit geometris	Efek karat dan aksen glossy	Tekstur alami dari material alami	Pewarnaan artifisial, gradasi, dan fabrikasi digital
	4	1	5	2
Bentuk	Adaptasi kontemporer artefak tradisi, sederhana dan terbangun dari geometri, iconic	Memanjang, tepi yang tajam dan dimensi yang berat, solid/ kokoh	Organik Terstruktur	Hasil Kreasi Digital
	5	4	4	2
Pengalaman	Menginspirasi dan terinspirasi gaya hidup Asia	Mengintimidasi dan arogan	Kemewahan Naturalis	Meliuk dan berpadu dengan harmonis
	2	2	5	3
TOTAL	22	18	29	14

Keterangan:

5 = Sangat Baik ; 4 = Baik ; 3 = Cukup ; 2 = Kurang Baik ; 1 = Buruk

Pembahasan :

Kemiripan ciri dan karakter konsep, material, maupun teknik yang akan dikerjakan sangat cocok dengan Tema Svarga *Upskill Craft*. Subtema ini mendefinisikan kemewahan dengan memanfaatkan material natural maupun inovatif.

4.9 Studi dan Analisis Kayu

Kayu merupakan material hasil hutan yang sangat melimpah ruah. Banyak hasil olahan kayu digunakan untuk *furniture*, *home décor*, konstruksi dan peralatan lain. Seiring berkembangnya teknologi pengolahan kayu, banyak bermunculan inovasi produk *fashion apparel* dari kayu. Produk *fashion* tersebut meliputi tas, dompet, kacamata, jam tangan hingga dasi dari kayu. Tetapi dari beberapa jenis kayu yang bisa digunakan, ada beberapa yang tidak cocok digunakan seperti mudah patah dan warnanya kurang bagus. Berikut analisis kayu yang telah diamati dalam uji coba pembuatan prototype tas kayu.

A. Jati

Keunggulan Jati adalah kayu yang kuat dengan motif yang bagus. Tekstur kayu ini keras tetapi lebih ringan dibanding jenis kayu keras lain seperti ebony, sonokeling, dsb. Karena lebih ringan maka sangat cocok untuk produk *fashion*. Tetapi jika cara memotongnya salah, akan patah searah serat tersebut. Dan jika basah, lebih berat dan tidak cocok dijadikan produk *fashion* yang tahan air. Harga yang dibandrol perkubik sekitar 20-30 juta.

B. Ebony

Ebony merupakan jenis kayu hitam dan berkualitas premium. Kayu ini tergolong kayu keras dan tidak mudah mendapatkannya. Tekstur kayu ebony sangat terlihat, indah, dan maskulin. Saat pemotongan walaupun seratnya dipotong acak tidak mudah patah. Harga yang dibandrol perkubik sekitar 43 juta.

C. Sonokeling

Kayu Sonokeling termasuk kedalam golongan kayu keras dan kayu hitam. Sama kerasnya dengan kayu jati dan ebony. Kelebihannya mudah

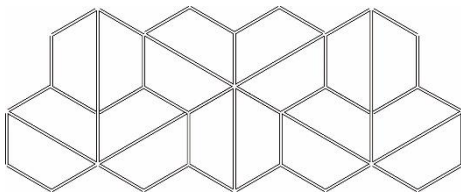
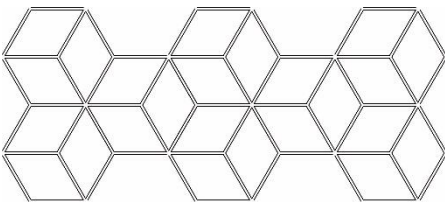
didapatkan di hutan Indonesia setelah kayu jati. Harga Kayu Sonokeling lebih mahal dari Kayu Jati tetapi lebih murah disbanding kayu ebony.

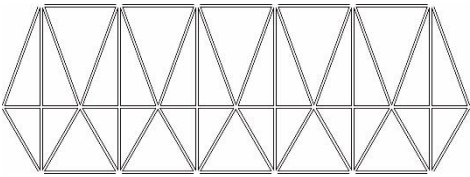
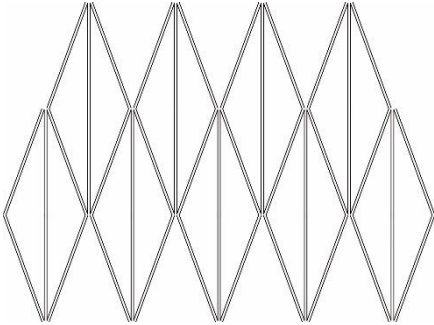
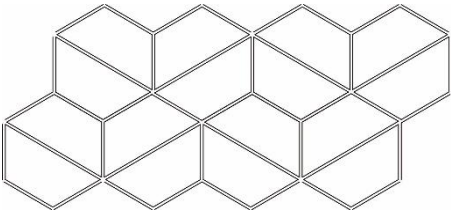
D. Jati Belanda (pinus)

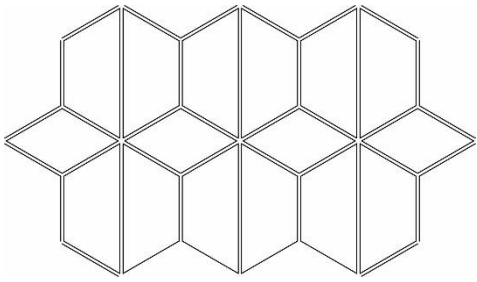
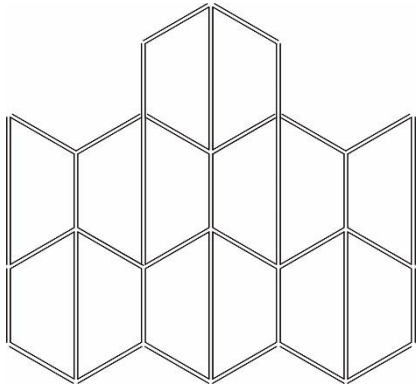
Kayu ini termasuk kayu lunak dan sering digunakan untuk packaging atau palet. Tekstur garis kayu ini sangat terlihat jelas dan mempunyai mata kayu. Tetapi jika dipotong dengan arah yang tidak sesuai maka sangat gampang patah. Kekurangan lain dari kayu jati belanda ini tidak tahan panas.

4.10 Eksperimen Bentuk/ *Pattern* pada Kayu

Tabel 4. 16. Konsep Pattern pada Kayu (Sumber: Penulis)

NO.	PATTERN	KETERANGAN
1.	 Gambar 4. 20. <i>Pattern A</i> Sumber: Penulis	Komponen : 2 trapezium membentuk satu hexagonal. Terdapat 9 pasang trapezium Arah Tekuk : Beberapa Arah
2.	 Gambar 4. 21. <i>Pattern B</i> Sumber: Penulis	Komponen : 3 pasang belah ketupat membentuk satu hexagonal. Terdapat 24 potongan belah ketupat Arah Tekuk : Beberapa Arah

3.	 Gambar 4. 22. <i>Pattern C</i> Sumber: Penulis	Komponen : Bentuk diamond disusun 2 pasang segitiga siku-siku, 1 segitiga sama kaki, 1 segitiga sama sisi. Terdapat 34 potongan, keseluruhan. Arah Tekuk : Satu Arah
4.	 Gambar 4. 23. <i>Pattern D</i> Sumber: Penulis	Komponen : 2 buah segitiga sama kaki membentuk motif diamond. Terdapat 18 potongan kayu yang terbentuk. Arah Tekuk : Satu Arah
5.	 Gambar 4. 24. <i>Pattern E</i> Sumber: Penulis	Komponen : 2 buah trapezium membentuk satu hexagonal. Terdapat 16 potong kayu yang terbentuk. Arah Tekuk : Beberapa Arah

6.	 Gambar 4. 25. <i>Pattern F</i> Sumber: Penulis	Komponen : Terdiri dari bentukan trapezium dan belah ketupat. Keseluruhan terdapat 16 potong. Arah Tekuk : Dua Arah
7.	 Gambar 4. 26. <i>Pattern G</i> Sumber: Penulis	Komponen : Terbentuk dari trapezium. Yang berjumlah 14 potong kayu. Arah Tekuk : Dua Arah

4.11 Analisis Bentuk/ *Pattern*

Pada bab Analisis *Pattern* pada material kayu, penulis menggunakan metode experimental langsung terhadap material yang nantinya akan digunakan untuk pengembangan desa. Tujuannya untuk mengetahui langsung apa yang berpengaruh pada motif, dari aspek pengeleman, pemotongan, fleksibilitas gerak kayu, dan kemudahan dalam pembuatan.

4.11.1 Eksperimen *Pattern A*

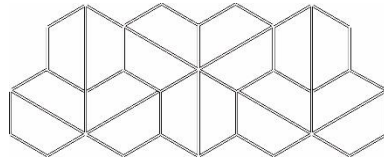
Material : Kayu

Yang Diuji : Motif berpengaruh pada kekuatan perekat lem,
Motif berpengaruh pada pemotongan.
Motif berpengaruh pada gerakan kayu.
Motif berpengaruh pada sukar atau tidak dalam produksi.

Objek : Kayu jati, jati belanda, sonokeling, ebony

Teknologi : *Bend saw, table saw, dsb.*

Pattern :



Gambar 4. 27. *Pattern A*

Sumber: Penulis

Hasil Olah :



Gambar 4. 28. Hasil Olah Eksperimen

Sumber: Penulis

1. Pada Kayu Sonokeling



Gambar 4. 29. Eksperimen Kayu Sonokeling

Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Sudut kayu terkelupas dari *fabric*
- b. Potongan : Berlawanan arah tetap kuat
- c. Arah Gerak : Segala Arah
- d. Produksi : Mudah, saat assembly butuh ketelitian

2. Pada Kayu Jati Belanda



Gambar 4. 30. Eksperimen Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Sudut kayu terkelupas hampir separuh motif dari *fabric*.
- b. Potongan : Berlawanan arah tetap kuat
- c. Arah Gerak : Segala Arah
- d. Produksi : Mudah, saat *assembly* butuh ketelitian

3. Pada Kayu Ebony



Gambar 4. 31. Eksperimen Kayu Ebony
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Hanya sudut ujung yang terkelupas dari *fabric*.
- b. Potongan : Berlawanan arah tetap kuat
- c. Arah Gerak : Segala Arah
- d. Produksi : Mudah, saat *assembly* butuh ketelitian

4. Kayu Jati



Gambar 4. 32. Eksperimen Kayu Jati

Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Sudut kayu terkelupas hanya satu dari *fabric*.
- b. Potongan : Berlawanan arah tetap kuat
- c. Arah Gerak : Segala Arah
- d. Produksi : Mudah, saat *assembly* butuh ketelitian

4.11.2 Eksperimen *Pattern B*

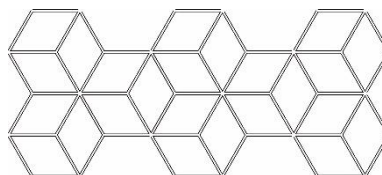
Material : Kayu

Yang Diuji : Motif berpengaruh pada kekuatan perekatan lem,
Motif berpengaruh pada pemotongan.
Motif berpengaruh pada gerakan kayu.
Motif berpengaruh pada sukar atau tidak dalam produksi.

Objek : Kayu jati, jati belanda, sonokeling, ebony

Teknologi : *Bend saw*, *table saw*, dsb.

Pattern :



Gambar 4. 33. *Pattern B*

Sumber: Penulis

Hasil Olah :



Gambar 4. 34. Hasil Olah Eksperimen
Sumber: Penulis

1. Pada Kayu Sonokeling



Gambar 4. 35. Eksperimen Kayu Sonokeling
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung kayu hampir separuh terkelupas dari *fabric*.
- b. Potongan : Berlawanan arah tetap kuat
- c. Arah Gerak : Segala Arah
- d. Produksi : Mudah, saat *assembly* butuh ketelitian.

2. Pada Kayu Jati Belanda



Gambar 4. 36. Eksperimen Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Sudut kayu terkikis dan tidak presisi mengakibatkan terlepas dar *fabric*.
- b. Potongan : Berlawanan arah tetap kuat
- c. Arah Gerak : Segala Arah
- d. Produksi : Detail, susah jika ada salah satu part hilang

3. Pada Kayu Ebony



Gambar 4. 37. Eksperimen Kayu Ebony
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Rapi, tidak terkelupas
- b. Potongan : Serat Searah
- c. Arah Gerak : Segala Arah
- d. Produksi : Sedikit detail, saat *assembly* butuh ketelitian.

4. Kayu Jati



Gambar 4. 38. Eksperimen Kayu Jati
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- Kekuatan Lem : Sudut kayu terkelupas hanya beberapa dari *fabric*.
- Potongan : Searah Serat
- Arah Gerak : Segala Arah
- Produksi : Detail, saat *assembly* butuh ketelitian

4.11.3 Eksperimen *Pattern C*

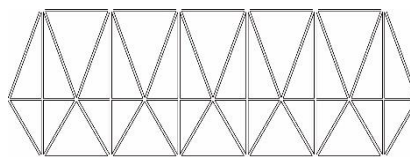
Material : Kayu

Yang Diuji : Motif berpengaruh pada kekuatan perekatam lem,
Motif berpengaruh pada pemotongan.
Motif berpengaruh pada gerakan kayu.
Motif berpengaruh pada sukar atau tidak dalam produksi.

Objek : Kayu jati, jati belanda, sonokeling, ebony

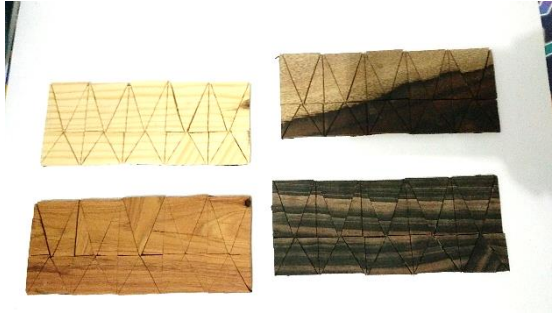
Teknologi : *Bend saw, table saw*, dsb.

Pattern :



Gambar 4. 39. *Pattern C*
Sumber: Penulis

Hasil Olah :



Gambar 4. 40. Hasil Olah Eksperimen
Sumber: Penulis

1. Pada Kayu Sonokeling



Gambar 4. 41. Eksperimen Kayu Sonokeling
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Sedikit sudut kayu terkelupas dari *fabric*
- b. Potongan : Berlawanan arah tetap kuat
- c. Arah Gerak : Satu arah gerak
- d. Produksi : Mudah, sederhana

2. Pada Kayu Jati Belanda



Gambar 4. 42. Eksperimen Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Motif tidak terkelupas.
- b. Potongan : Arah serat seirama
- c. Arah Gerak : Satu Arah tekukan
- d. Produksi : Mudah, saat *assembly* butuh ketelitian

3. Pada Kayu Ebony



Gambar 4. 43. Eksperimen Kayu Ebony
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Cukup kuat, tidak terkelupas
- b. Potongan : Berlawanan arah
- c. Arah Gerak : Satu Arah
- d. Produksi : Mudah, sederhana

4. Kayu Jati



Gambar 4. 44. Eksperimen Kayu Jati
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Menempel kerat
- b. Potongan : Potongan Pecah
- c. Arah Gerak : Satu Arah
- d. Produksi : Mudah, terukur

4.11.4 Eksperimen *Pattern D*

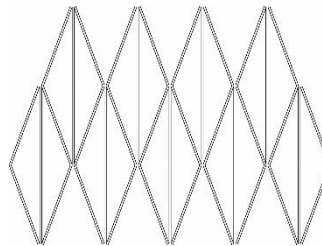
Material : Kayu

Yang Diuji : Motif berpengaruh pada kekuatan perekatam lem,
Motif berpengaruh pada pemotongan.
Motif berpengaruh pada gerakan kayu.
Motif berpengaruh pada sukar atau tidak dalam produksi.

Objek : Kayu jati, jati belanda, sonokeling, ebony

Teknologi : *Bend saw, table saw*, dsb.

Pattern :



Gambar 4. 45. *Pattern D*
Sumber: Penulis

Hasil Olah :



Gambar 4. 46. Hasil Olah Eksperimen
Sumber: Penulis

1. Pada Kayu Sonokeling

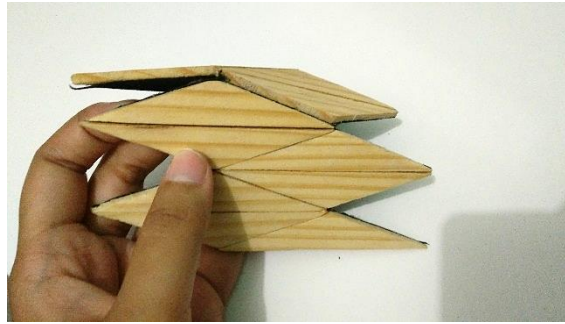


Gambar 4. 47. Eksperimen Kayu Sonokeling
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Rapi.
- b. Potongan : Searah serat
- c. Arah Gerak : Satu Arah
- d. Produksi : Mudah, presisi

2. Pada Kayu Jati Belanda



Gambar 4. 48. Eksperimen Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Kuat tanpa terkelupas ujungnya..
- b. Potongan : Potong searah serat
- c. Arah Gerak : Satu arah
- d. Produksi : Mudah dan Presisi

3. Pada Kayu Ebony



Gambar 4. 49. Eksperimen Kayu Ebony
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Rapi, tidak terkelupas
- b. Potongan : Serat Searah
- c. Arah Gerak : Satu Arah
- d. Produksi : Mudah & Presisi

4. Kayu Jati



Gambar 4. 50. Eksperimen Kayu Jati
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Tidak ada yang terlepas
- b. Potongan : Searah Serat
- c. Arah Gerak : Satu Arah
- d. Produksi : Mudah & Terukur

4.11.5 Eksperimen *Pattern E*

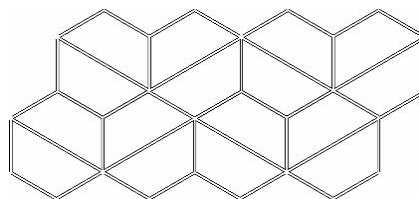
Material : Kayu

Yang Diuji : Motif berpengaruh pada kekuatan perekatam lem,
Motif berpengaruh pada pemotongan.
Motif berpengaruh pada gerakan kayu.
Motif berpengaruh pada sukar atau tidak dalam produksi.

Objek : Kayu jati, jati belanda, sonokeling, ebony

Teknologi : *Bend saw, table saw*, dsb.

Pattern :



Gambar 4. 51. *Pattern E*
Sumber: Penulis

Hasil Olah :



Gambar 4. 52. Hasil Olah Eksperimen
Sumber: Penulis

1. Pada Kayu Sonokeling



Gambar 4. 53. Eksperimen Kayu Sonokeling
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung kayu terkelupas dari *fabric*
- b. Potongan : Searah serat dan arah potong
- c. Arah Gerak : Beberapa Arah
- d. Produksi : Mudah

2. Pada Kayu Jati Belanda



Gambar 4. 54. Eksperimen Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung kayu terkelupas
- b. Potongan : Searah dengan serat
- c. Arah Gerak : Beberapa Arah
- d. Produksi : Mudah dikerjakan

3. Pada Kayu Ebony



Gambar 4. 55. Eksperimen Kayu Ebony
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung yang terkelupas dari *fabric*.
- b. Potongan : Arah serat searah
- c. Arah Gerak : Beberapa Arah
- d. Produksi : Mudah

4. Kayu Jati



Gambar 4. 56. Eksperimen Kayu Jati
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung motif terkelupas.
- b. Potongan : Searah dengan serat
- c. Arah Gerak : Berbagai Arah
- d. Produksi : Mudah

4.11.6 Eksperimen *Pattern F*

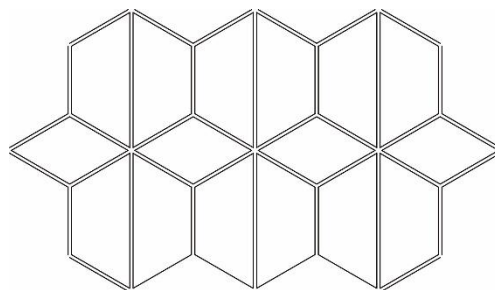
Material : Kayu

Yang Diuji : Motif berpengaruh pada kekuatan perekatam lem,
Motif berpengaruh pada pemotongan.
Motif berpengaruh pada gerakan kayu.
Motif berpengaruh pada sukar atau tidak dalam produksi.

Objek : Kayu jati, jati belanda, sonokeling, ebony

Teknologi : *Bend saw, table saw*, dsb.

Pattern :



Gambar 4. 57. *Pattern F*
Sumber: Penulis

Hasil Olah :



Gambar 4. 58. Hasil Olah Eksperimen
Sumber: Penulis

1. Pada Kayu Sonokeling

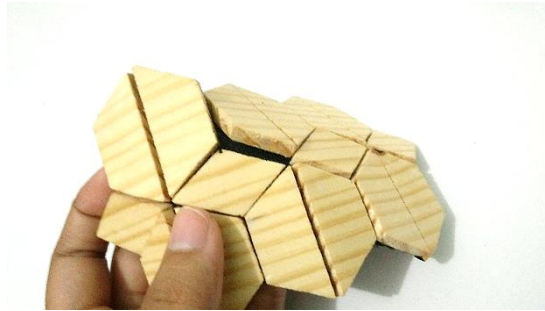


Gambar 4. 59. Eksperimen Kayu Sonokeling
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung kayu terkelupas dari *fabric*
- b. Potongan : Searah serat dan arah potong
- c. Arah Gerak : Dua Arah
- d. Produksi : Mudah

2. Pada Kayu Jati Belanda



Gambar 4. 60. Eksperimen Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung kayu terkelupas
- b. Potongan : Searah dengan serat
- c. Arah Gerak : Dua Arah
- d. Produksi : Mudah

3. Pada Kayu Ebony



Gambar 4. 61. Eksperimen Kayu Ebony
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung yang terkelupas dari *fabric*.
- b. Potongan : Arah serat searah
- c. Arah Gerak : Beberapa Arah
- d. Produksi : Mudah

4. Kayu Jati



Gambar 4. 62. Eksperimen Kayu Jati
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung motif terkelupas.
- b. Potongan : Searah dengan serat
- c. Arah Gerak : Dua Arah
- d. Produksi : Mudah

4.11.7 Eksperimen *Pattern G*

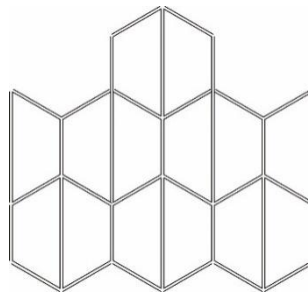
Material : Kayu

Yang Diuji : Motif berpengaruh pada kekuatan perekatam lem,
Motif berpengaruh pada pemotongan.
Motif berpengaruh pada gerakan kayu.
Motif berpengaruh pada sukar atau tidak dalam produksi.

Objek : Kayu jati, jati belanda, sonokeling, ebony

Teknologi : *Bend saw, table saw*, dsb.

Pattern :



Gambar 4. 63. *Pattern G*
Sumber: Penulis

Hasil Olah :



Gambar 4. 64. Hasil Olah Eksperimen
Sumber: Penulis

1. Pada Kayu Sonokeling



Gambar 4. 65. Eksperimen Kayu Sonokeling
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung kayu terkelupas dari *fabric*
- b. Potongan : Searah serat dan arah potong
- c. Arah Gerak : Dua Arah
- d. Produksi : Mudah

2. Pada Kayu Jati Belanda



Gambar 4. 66. Eksperimen Kayu Jati Belanda
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung kayu terkelupas
- b. Potongan : Searah dengan serat
- c. Arah Gerak : Dua Arah
- d. Produksi : Mudah dikerjakan

3. Pada Kayu Ebony



Gambar 4. 67. Eksperimen Kayu Ebony
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung yang terkelupas dari *fabric*.
- b. Potongan : Searah serat
- c. Arah Gerak : Dua Arah
- d. Produksi : Mudah

4. Kayu Jati



Gambar 4. 68. Eksperimen Kayu Jati
Sumber: Penulis

Pengamatan:

- a. Kekuatan Lem : Ujung motif terkelupas.
- b. Potongan : Searah dengan serat
- c. Arah Gerak : Dua Arah
- d. Produksi : Gagal, pecah

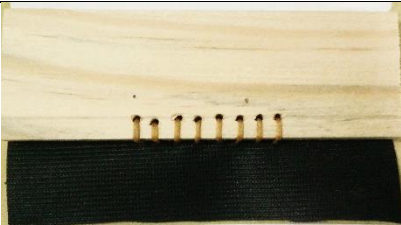
Hasil Analisis:

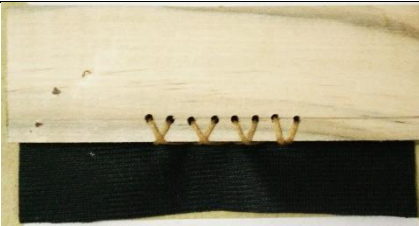
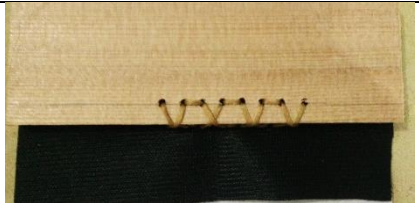
Tabel 4. 17. Hasil analisis motif, serat kayu (Sumber: Penulis)

No	Gambar	Keterangan
1.		-Motif potong tidak jelas. -Motif potong tumpang tindih dengan arah serat.
2.		-Motif potong terlihat. -Arah serat jelas (tidak tumpang tindih).

4.12 Eksperimen Joining Kayu ke *Soft Material*

Tabel 4. 18. Joining *Hard Material* dengan *Soft Material* (Sumber: Penulis)

ALTERNATIF	STUDI MODEL	KETERANGAN
1.		Menggunakan Lem
2.		Menggunakan Benang
3.		
4.		

5.		Menggunakan Benang
6.		
7.		

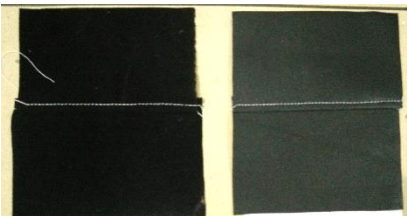
Hasil Analisis:

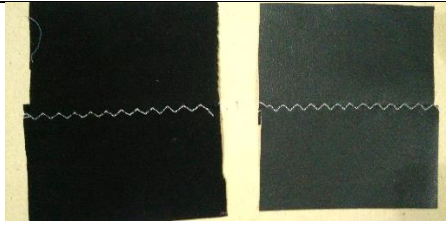
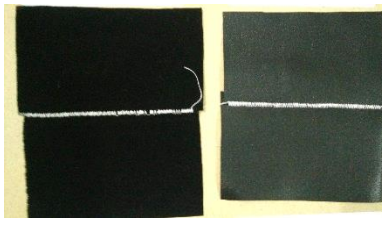
Berdasarkan 7 eksplorasi system joining antara hard dan soft material yang telah dilakukan, didapatkan teknik penyambungan yaitu:

1. Lem
2. Menggunakan Benang

4.13 Eksperimen Jahit *Soft Material*

Tabel 4. 19. Eksplorasi Jahit *Soft Material* (Sumber: Penulis)

NO.	HASIL JAHIT	MESIN	KETERANGAN
1.			Jahit lurus, minimalis, mudah dioperasikan.

2.			Jahit Zigzag, kesan <i>ethnic</i> , sulit mengoperasikan alat jahitnya.
3.			Jahit seperti lubang kancing, sedikit susah saat mengerjakan kain dan kesan jahitan tidak terlalu simpel
4.			Jahit menggunakan mesin <i>border</i> , tidak simple dan terlalu banyak desain.

Hasil Analisis:

Berdasarkan eksplorasi jahit benang yang digunakan yang eksperimen pertama yaitu, jahit lurus. Segi kemudahan, dan kecepatan lebih rasional dibanding eksperimen yang lain.

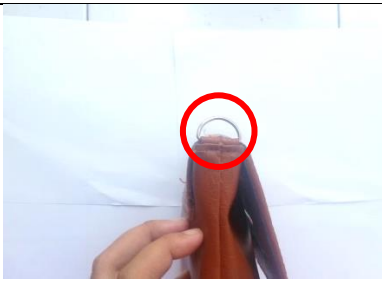
4.14 Studi dan Analisis Tas

Setiap tas memiliki bagian bagian tersendiri dan memiliki fungsi masing-masing. Jenis tas satu dengan jenis lainnya memiliki bagian-bagian yang tidak sama satu sama lain. Beberapa aksesoris dari tas juga sangat berbeda setiap jenis tas. Sehingga sebelum membuat tas harus mengerti anatomi tas-tas yang sudah ada. Berikut pengamatan bagian bagian tas dari beberapa jenis tas,

4.14.1 Clutch

Tabel 4. 20. Studi dan Analisis Clutch (Sumber: Penulis)

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		Tas <i>clutch</i> tampak depan yang memiliki handle tangan dan strap yang bisa dilepas. Bentuk <i>clutch</i> tersebut persegi panjang.
2.		Terdapat kancing magnet yang menghubungkan penutup <i>clutch</i> dan <i>body</i> tas.
3.		<i>Clutch</i> tersebut memiliki resleting untuk melindungi barang yang diletakkan di dalamnya.
4.		Didalam <i>clutch</i> tersebut terdapat lapisan furing tas yang berguna membuat barang didalamnya lebih aman dan selain itu untuk membuat <i>clutch</i> tersebut lebih tahan lama.

5.		Terdapat pengait tas yang digunakan untuk mengaitkan strap tas ke <i>body</i> tas.
6.		Strap tas dilengkapi dengan pengait yang di kaitkan kepada pengait <i>body</i> tas.

4.14.2 Sling Bag

Tabel 4. 21. Studi dan Analisis Sling Bag (Sumber: Penulis)

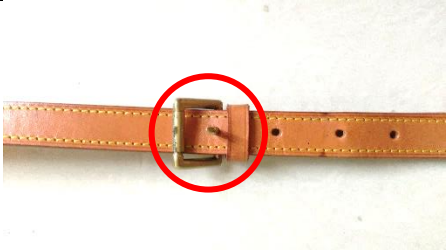
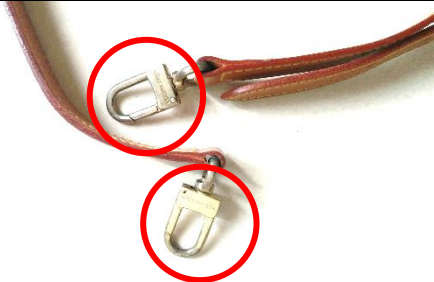
NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		Tas <i>slingbag</i> tampak depan dan memiliki tali strap.
2.		Terdapat kancing magnet yang menghubungkan penutup <i>slingbag</i> dan <i>body</i> tas.
3.		Terdapat pengait tas yang digunakan untuk mengaitkan tali strap tas ke <i>body</i> tas.

4.		<i>Slingbag</i> tersebut memiliki resleting untuk melindungi barang yang diletakkan di dalamnya.
5.		Didalam <i>Slingbag</i> terdapat kantung kecil yang mempunyai resleting. Kantung ini digunakan untuk menyimpan benda kecil yang diperlukan, seperti uang koin, uang kertas, kertas, flashdisk dsb.
6.		Terdapat gesper yang digunakan untuk menyesuaikan panjang dan pendek dari tali strap.

4.14.3 Handbag

Tabel 4. 22. Studi dan Analisis Handbag (Sumber: Penulis)

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		Tas <i>handbag</i> tampak depan dan memiliki <i>handle</i> tangan. Dilengkapi tali strap yang bisa di lepas-pasang.

2.		Dua <i>handle</i> di handbag ini digunakan untuk memudahkan dalam membawa <i>handbag</i> saat tidak terpasang tali strap.
3.		<i>Handbag</i> tersebut memiliki resleting untuk melindungi barang yang diletakkan di dalamnya.
4.		Didalam <i>Handbag</i> terdapat kantung kecil yang mempunyai resleting. Kantung ini digunakan untuk menyimpan benda kecil yang diperlukan, seperti uang koin, uang kertas, kertas, flashdisk dsb.
5.		Terdapat gesper yang digunakan untuk menyesuaikan panjang dan pendek dari tali strap.
6.		Strap tas dilengkapi dengan pengait yang di kaitkan kepada pengait <i>body</i> tas.

4.15 Pembuatan Tas di Tota Wood Craft (Percobaan Pertama)

Tota Wood Craft merupakan IKM yang akan mengikuti program pendanaan Bank Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan produk baru yang memiliki potensi agar dapat didanai Bank Indonesia. Tato Andryan sekaligus *owner* Tota Wood Craft tertarik mengembangkan tas dari kayu berikut proses *prototyping* pertama.

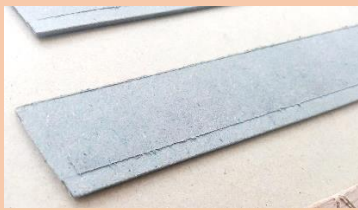
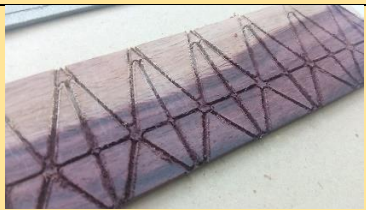
Tabel 4. 23. Tabel Proses Pembuatan Tas (Sumber: Penulis)

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		Presentasi Ide
2.		Membuat Purwa Rupa desain yang terpilih menggunakan spon eva
3.		Pencetakan kayu menggunakan pola potong
4.		Potongan pola yang sudah terpotong
5.		Proses menjahit <i>lining</i> tas menggunakan material bludru.
6.		<i>Lining</i> maupun Kayu sudah siap di <i>assembly</i>

7.		Proses penggabungan lining dan kayu agar kerat dan tidak mudah lepas.
8.		<i>Prototype tas sudah jadi</i>

4.16 Analisa Proses Produksi Menggunakan CNC

Tabel 4. 24. Analisa Produksi Menggunakan CNC (Sumber: Penulis)

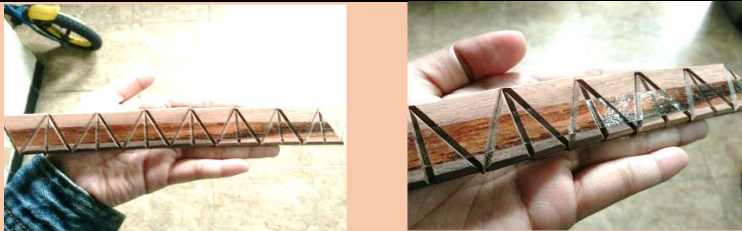
	PERCOBAAN KE-1		PERCOBAAN KE-2	
HASIL				
ESTIMASI WAKTU	47 menit		31 Menit	
BIAYA	GRATIS (CNC KAMPUS)		GRATIS (CNC KAMPUS)	
ANALISA PRODUKSI	TENAGA MANUSIA	Perlu	TENAGA MANUSIA	Tidak Perlu
	KERAPIHAN	Buruk	KERAPIHAN	Tergantung Bahan
	POTONGAN	Potongan Tidak Merata	POTONGAN	Alas CNC Sangat Berpengaruh pada Potongan
	FINISHING	Finishing kurang	FINISHING	Perlu dilakukan tindakan finishing lagi
HUMAN ERROR	Skill mengoperasikan kurang memadai		Sulit dalam penentuan koordinat	

Kesimpulan : Dari eksperimen menggunakan alat CNC kayu didapati hasil bahwa faktor keahlian dan kecakapan dari operator sangat menentukan bagus tidaknya hasil dari potong kayu menggunakan CNC.

4.17 Analisa Proses Produksi Menggunakan Pengrajin (alat : Bend Saw, Mitre Saw, Planner, Table Saw)

Tabel 4. 25. Analisa Produksi Menggunakan Pengrajin (Sumber: Penulis)

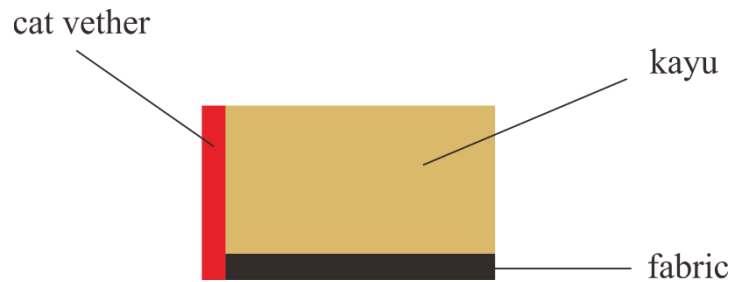
PERCOBAAN KE-1		
HASIL SAMPLE 1		
ESTIMASI WAKTU	POTONG 30 MENIT, EDGES 60 MENIT	
BIAYA	GRATIS (ALAT PENGRAJIN)	
ANALISA PRODUKSI	TENAGA MANUSIA	Perlu
	OPERASIONAL	Mudah dalam Pengoperasian
	POTONGAN	Kurang Rata
	FINISHING	Finishing <i>standart</i> , terbilang halus
HUMAN ERROR	Ketelitian Tinggi	
PERCOBAAN-2		
HASIL SAMPLE 2		
ESTIMASI WAKTU	POTONG 25 MENIT, EDGES 55 MENIT	
BIAYA	GRATIS (ALAT PENGRAJIN)	

	TENAGA	Mudah tetapi memerlukan tenaga manusia ketika membuat tepi (<i>edges</i>)
	POTONGAN	Cukup Rata
	FINISHING	Finishing cukup rapi, halus (diatur dan disesuaikan sendiri)
HUMAN ERROR	Butuh Ketelitian	
	PERCOBAAN KE-3	
HASIL SAMPLE 3		
ESTIMASI WAKTU	POTONG 20 MENIT, EDGES 35 MENIT	
BIAYA	GRATIS (ALAT PENGRAJIN)	
ANALISA PRODUKSI	TENAGA	Memerlukan tenaga manusia (<i>edges</i>) + Jig
	OPERASIONAL	Mudah, Bend Saw sangat memudahkan memotong
	POTONGAN	Rata
	FINISHING	Finishing cukup rapi, halus (diatur dan disesuaikan sendiri)
HUMAN ERROR	Butuh Ketelitian	

Kesimpulan : Untuk hasil eksperimen menggunakan alat dari pengrajin didapati bahwa faktor ketelitian dari manusia untuk mengolah potongan sangat diperlukan. Serta bantuan edges menggunakan jig(cetakan) juga mampu mempermudah dan mempercepat proses produksi.

4.18 Analisa kerapihan tepi kayu dan *fabric*

Salah satu upaya dalam merapikan tepi tas digunakan cara mewarnai menggunakan cat vether yang berfungsi menghaluskan pinggiran dan merapikan. Berikut ilustrasi komposisi pemakaian,



Gambar 4. 69. Ilustrasi Pemakaian Cat Vether
Sumber: Penulis

4.19 Analisis pemotongan *edges* kayu

Dalam perlakuan sudut kayu agar rapi dilakukan step step berupa,

Tabel 4. 26. Kesimpulan Analisis Perlakuan *Edges* (Sumber: Penulis)

No.	Skema
1.	Membuat master yang digunakan untuk pemotongan kayu via <i>laser cut</i>
2.	
3.	Kemudian dipotong menggunakan mitre saw yang dimiringkan 15 derajat, kemudian diampelas menggunakan amplas duduk

		
	Mitre Saw	

Alat alternatif lain yang digunakan selain Mitre Saw adalah Milling Router seperti gambar sebagai berikut,

Tabel 4. 27. Alternatif Alat Potong *Edges* (Sumber: Penulis)

No.	Milling Router	
		
	Kekurangan	Kelebihan
	Kayu dipakai minim berukuran 10 mm (tebal)	5 menit
	Endmill untuk kayu keras berukuran 3 mm patah	

4.20 *Quality Control Sheet*

Dalam proses produksi selalu ada kekurangan dan ketidaksesuaian. Maka untuk memperkecil kesalahan - kesalahan yang terjadi dalam proses produksi harus diberi panduan kualitas dalam setiap pengolahan. Berikut *Quality Control Sheet* yang dibuat untuk memperkecil kesalahan produksi,

Tabel 4. 28. *Quality Control Sheet* (Sumber: Penulis)

Quality Sheet					
No.	Test	Sample Test	Produk Test	Toleransi	Hasil
1.	Tebal Kayu	3 mm	- Tebal kayu diukur menggunakan jangka sorong. -Catat dalam kolom hasil, jika melebihi 4 mm akan masuk proses produksi. -Ukuran kurang dari 3 mm, akan masuk proses pemilihan bahan lagi.	1 mm	
2.	Permukaan Kayu	-Tanpa lubang -Permukaan cukup halus	- Jika melebihi dari 2 titik, kayu masuk pemilihan bahan. -Jika sudah halus, catat di kolom hasil	-lubang berada di pinggir, minimal 1 titik (1mm - 2 mm) - Permukaan lolos dalam aspek halus, jika bisa di amplas	
3.	Pemotongan Kayu	-Hasil <i>laser cut</i> sesuai master di software	Pemotongan sesuai tanpa gores.	- (harus sesuai)	

4.	Trimming Tepi	-Rapi	-Halus. -Tanpa terlihat sambungan kayu dan <i>fabric</i> .	- (harus sesuai)	
5.	Assembly kayu ke <i>fabric</i>	- Menggunakan solasi kertas -Tidak boleh menggunakan solasi bening, lakban, dsb.	-Penataan sangat rapi sesuai <i>pattern</i> desain. -Catat di kolom, jika sesuai desain	- Ketidak sesuaian <i>pattern</i> hanya boleh bergeser 1 mm dari desain	

Kesimpulan : Dalam proses produksi sangat dibutuhkan aspek *standart* produksi demi mencapai kesesuaian kualitas produk, maka dalam sebuah produksi sangat diperlukan analisis dari *Quality Control*. Hasil analisis tersebut akan membantu dalam proses pengembangan dari sebuah produk.

4.21 Analisa Berat *Prototype*

Material kayu merupakan material keras dan jika digunakan berlebihan akan tergolong berat. Maka diperlukan analisa berat dari *prototype* yang sudah jadi sehingga dapat dijadikan perbandingan dengan produk kayu yang sudah ada di pasaran.

a. Analisis Berat *Clutch* Serial 1

Pada *prototype clutch* terdapat 63 potong kayu dan *lining* dari suede. Dari hasil penimbangan *prototype clutch*, diperoleh berat 177 gram.



Gambar 4. 70. Clutch yang sedang ditimbang
Sumber: Penulis

Dipasaran, brand tas yang terbuat dari material kayu salah satunya Khara. Model *clutch brand* Khara, pada informasi yang diperoleh di website nya, mempunyai berat 400 gram.

b. Analisis Berat *Handbag* Serial 1

Pada *prototype handbag* terdapat 77 potong kayu dan *lining* dari suede. Dari hasil penimbangan *prototype clutch*, diperoleh berat 409 gram.



Gambar 4. 71. Handbag yang sedang ditimbang
Sumber: Penulis

Dipasaran, brand tas yang terbuat dari material kayu salah satunya, Wooden Element. Model *handbag brand* ini pada informasi yang diperoleh di website nya, mempunyai berat 907 gram.

c. Analisis Berat *Clutch* Serial 2

Pada *prototype clutch* terdapat 57 potong kayu dengan *lining* suede. Dari hasil penimbangan *prototype clutch*, diperoleh berat 326 gram.



Gambar 4. 72. Clutch yang sedang ditimbang
Sumber: Penulis

Dipasaran, brand tas yang terbuat dari material kayu salah satunya Khara. Model *clutch brand* Khara, pada informasi yang diperoleh di website nya, mempunyai berat 400 gram.

d. Analisis Berat *Handbag* Serial 2

Pada *prototype handbag* terdapat 67 potong kayu kombinasi material kulit sintetis dan *lining* suede. Dari hasil penimbangan *prototype clutch*, diperoleh berat 753 gram.



Gambar 4. 73. Handbag yang sedang ditimbang
Sumber: Penulis

Dipasaran, brand tas yang terbuat dari material kayu salah satunya, Wooden Element. Model *handbag brand* ini pada informasi yang diperoleh di website nya, mempunyai berat 907 gram.

e. Analisis Berat *Slingbag* Serial 2

Pada *prototype slingbag* terdapat 53 potong kayu dan kombinasi kulit sintetis dan suede. Dari hasil penimbangan *prototype clutch*, diperoleh berat 470 gram.



Gambar 4. 74. Slingbag yang telah ditimbang
Sumber: Penulis

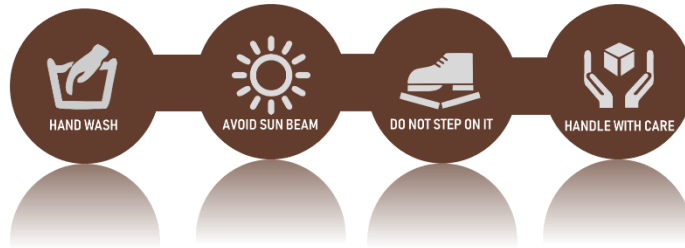
Dipasaran, brand tas yang terbuat dari material kayu salah satunya HAYDANHUYA. Model *slingbag brand* ini pada informasi yang diperoleh di website nya, mempunyai berat 200 gram.

Kesimpulan:

Kayu adalah material yang berat dan tidak ringan. Tetapi dengan cara pengolahan dan produksi yang benar, kayu menjadi tidak berat dan masih dapat dipakai. Dengan analisa produk dipasar, dengan berat yang rata-rata melebihi dari *prototype* tersebut tetap terjual di pasaran.

4.22 Analisa Perawatan

Lambang serta skema perawatan yang digunakan untuk membuat customer menjaga produk



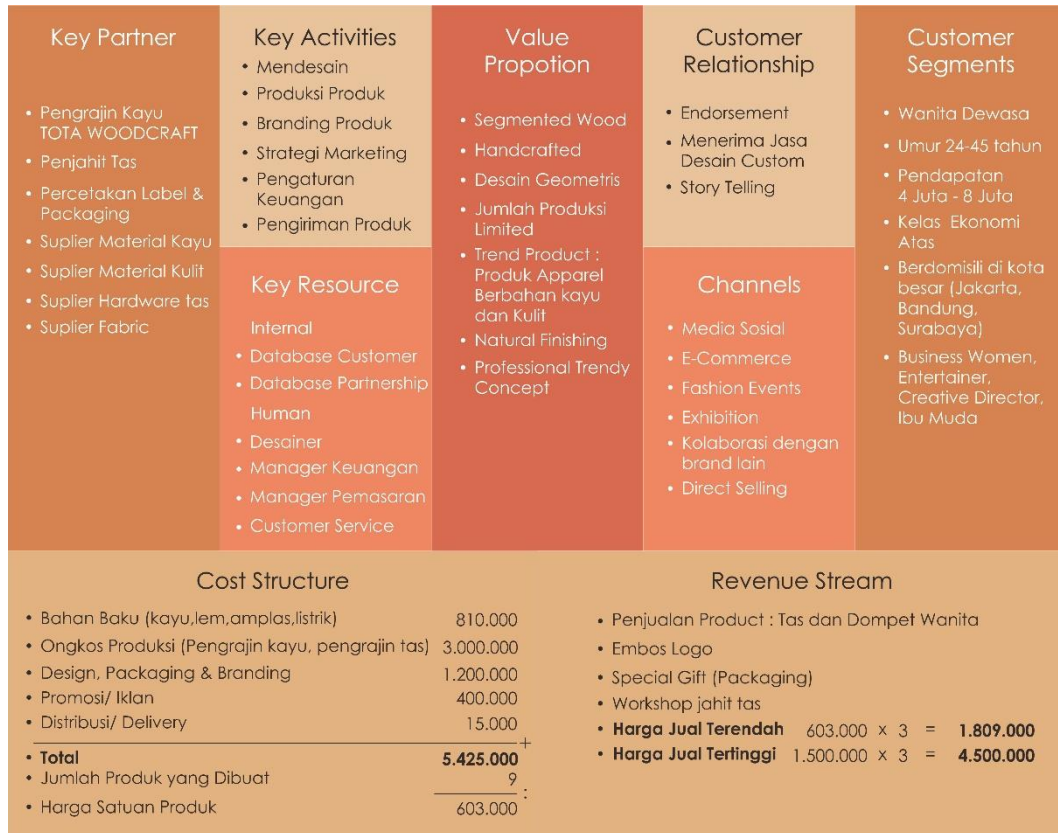
Gambar 4. 75. Skema Perawatan
Sumber: Penulis

Dalam perawatan produk kayu ditemukan beberapa skema agar produk tahan lama, berikut:

- a) Gunakan kuas/ sikat gigi untuk membersihkan tempat yang tidak terjangkau.
- b) Letakkan ditempat kering/ suhu normal, hindari kontak dengan matahari.
- c) Pindahkan dengan benar
- d) Melapisi tas kayu dengan pelapis mineral oil secara berkala 2-3 tahun.
- e) Mengeringkan noda air/cairan menggunakan pasta gigi
- f) Melapisi tas saat disimpan menggunakan kain felt/flannel

4.23 Analisis Bisnis

4.23.1 Kanvas Bisnis Model



Gambar 4. 76. Kanvas Bisnis Model

Sumber: Penulis

Kesimpulan : Dari Kanvas Bisnis Model (BMC) di atas menunjukan harga jual terendah untuk kisaran harga yang dimulai Rp. 1.809.000 hingga Rp. 4.500.000.

(Halaman sengaja dikosongkan)

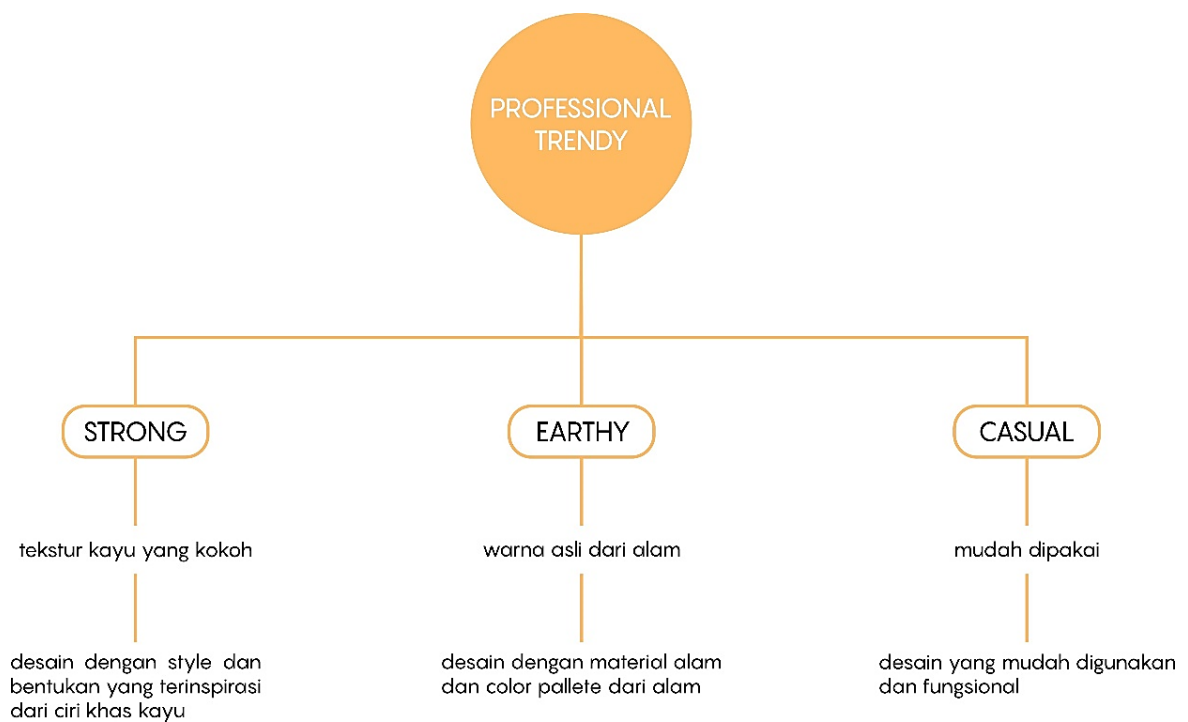
BAB V

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Desain

5.1.1 Objective Tree Concept

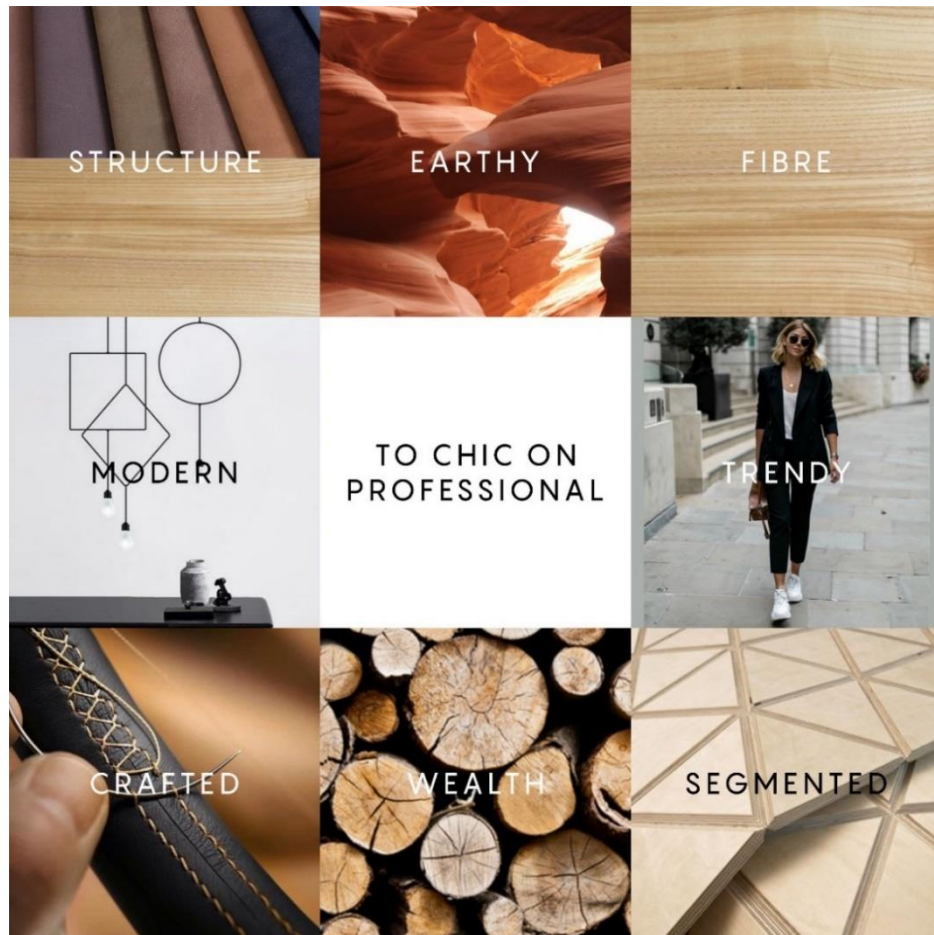
Studi dan analisis akan mendapatkan beberapa *keyword* desain yang akan dijadikan acuan dalam membuat konsep desain dari serial produk. *Keyword* tersebut dikelompokkan dalam bagan *Objective Tree Concept* seperti berikut,



Gambar 5. 1. Bagan *Objective Tree Concept*
Sumber: Penulis

5.1.2 Square Idea Board

Keyword pada *Objective Tree Concept* akan menghasilkan kata sifat yang berjumlah delapan kata sifat yang akan menjadi konsep dari perancangan. Konsep desain tersebut akan diaplikasikan pada setiap serial produk. Berikut delapan kata sifat yang dikumpulkan pada *Square Idea Board*,



Gambar 5. 2. Square Idea Board Konsep
Sumber: Penulis

5.1.3 Moodboard

Mood yang tergambarkan di *board* dibawah ini diwakilkan tiga kata sifat. Suasana interior masa medieval yang klasik tetapi *modern* menginspirasi *outfit* para professional yang *masculine* . Kayu dari alam yang memiliki bagian-bagian yang unik, mewakili *keyword segmented* serta warna dan tekstur yang terinspirasi dari alam, mewakili *keyword fibre*.



Gambar 5. 3. Moodboard
Sumber: Penulis

5.2 Studi *Mock Up* (Purwa-Rupa)

Purwa-rupa model/ mock up memiliki tujuan untuk melihat bagaimana desain terbentuk. Model ini nantinya akan dikembangkan pada tahap desain. Berikut hasil purwa-rupa model/ mock up yang terbentuk dari material spon eva.



Gambar 5. 4. Mock Up Tahap Awal
Sumber: Penulis

5.3 Gambar Tiga Dimensi

Setelah membuat purwarupa tahap awal, langkah selanjutnya dalam proses desain yaitu membuat gambar 3 dimensi, berikut gambar tiga dimensi yang akan dibuat,



Gambar 5. 5. Gambar Tiga Dimensi
Sumber: Penulis

5.4 Serial Produk

5.4.1 Konsep *Form* Serial Desain1

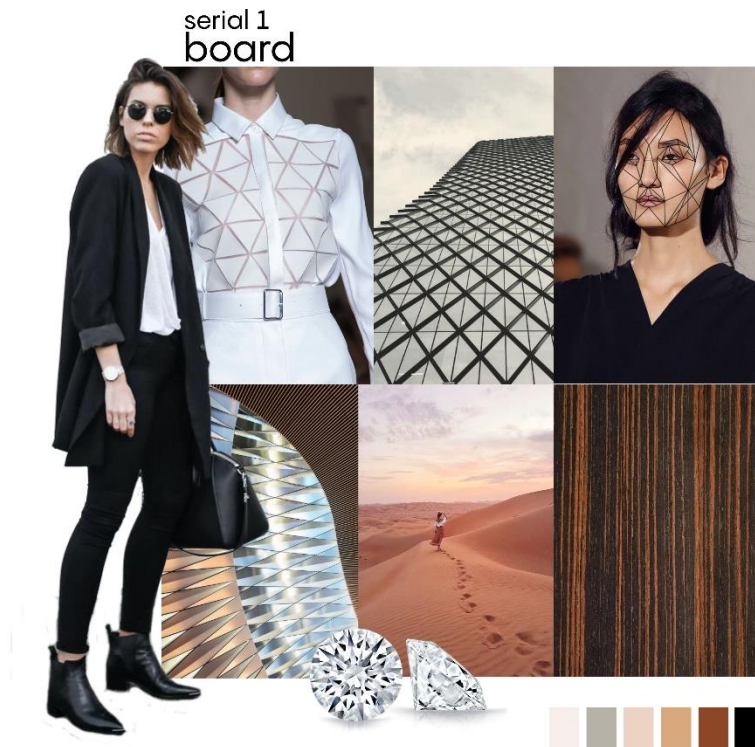


Gambar 5. 6. Konsep Serial Produk 1
Sumber: Penulis

Desain serial pertama terinspirasi dari bentuk batuan permata yaitu diamond. Diamond sering digunakan sebagai permata di perhiasaan. Selain berkilau, diamond membuat perhiasan terlihat lebih mewah.

Diamond yang mewah sangat melekat dengan kesan *elegant*. Dengan *feel* dan kesan elegant sangat cocok menggambarkan tematik *masculine*, dimana konsep ini akan membuat maskulinitas nan indah serta membawa kesan *professional* yang kental.

5.4.2 Board Serial Desain 1



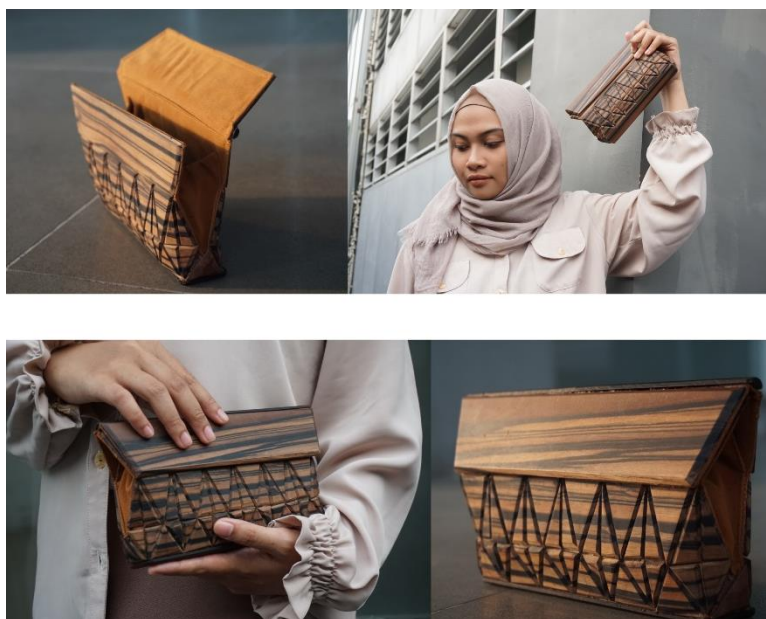
Gambar 5. 7. Board Serial Produk 1
Sumber: Penulis

Board serial diatas terinspirasi dari warna suasana gurun dominan coklat. Termasuk kedalam *concept earthy*, dimana *color palette* terinspirasi dari alam. Sehingga paduan warna natural kayu maupun inspirasi kemewahan bentuk *diamond* tergambarkan pada board ini.

5.4.3 Produk Serial Desain 1

Pada serial pertama, terdiri dari *clutch* dan *handbag*. Serial pertama ini merupakan *series* yang terinspirasi dari bentukan *diamond*. Berikut gambar presentasi dari serial pertama yang mempunyai nama *series* Abha.

Clutch



Gambar 5. 8. Clutch Serial 1
Sumber: Penulis

Handbag



Gambar 5. 9. Handbag Serial 1
Sumber: Penulis

5.4.4 Konsep *Form* Desain 2

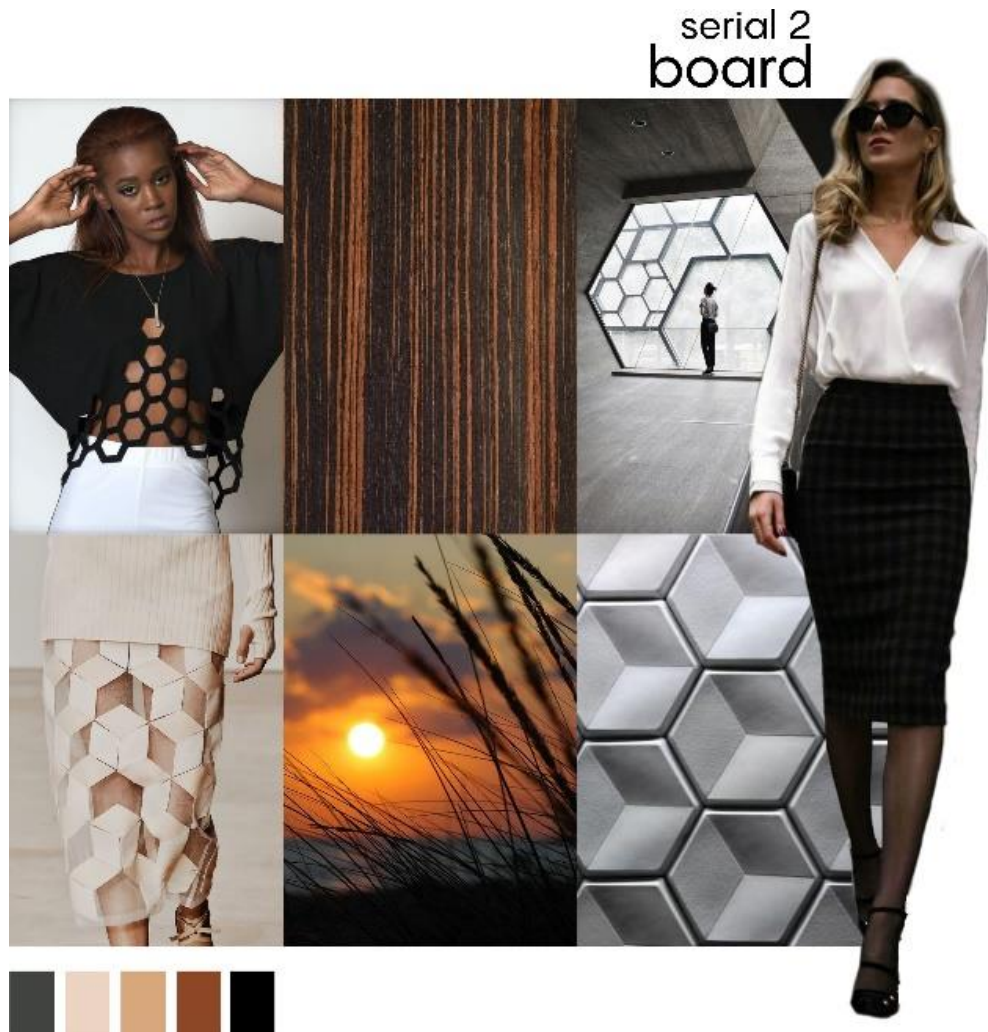


Gambar 5. 10. Konsep Serial Produk 2
Sumber: Penulis

Desain serial pertama terinspirasi dari bentuk *honeycomb*/sarang madu berbentuk hexagon yang disederhanakan menjadi *geometric shape*, yaitu dua trapezium.

Honeycomb sendiri merupakan rumah yang berharga bagi lebah untuk mengumpulkan madu mereka. Lebah menggambarkan kelompok yang memiliki kerjasama yang kuat. Dengan *feel* dan kesan berharga serta kerja sama yang kuat antar lebah, sangat cocok menggambarkan tematik *strong*, dimana konsep ini akan membuat maskulinitas yang kuat serta membawa kesan *professional* yang kental.

5.4.5 Board Serial Desain 2



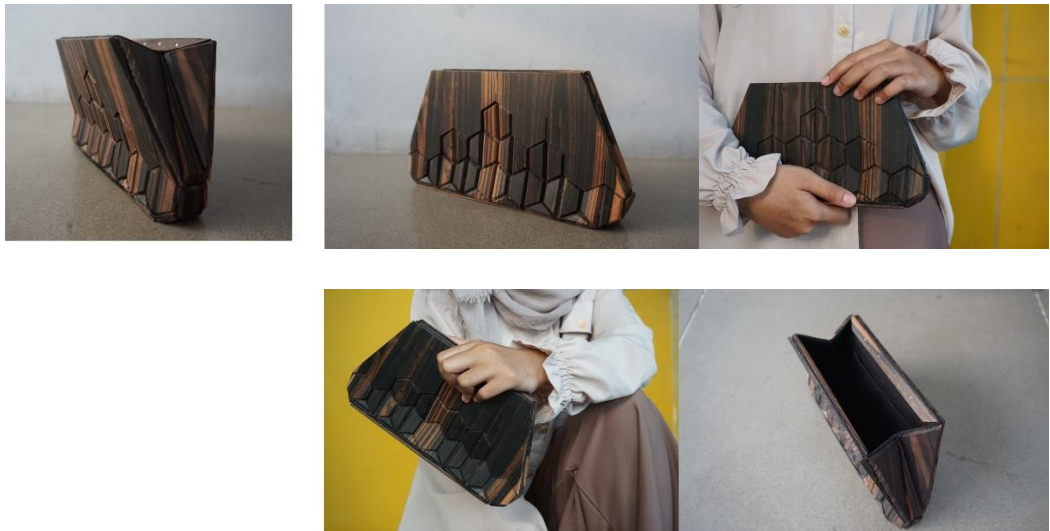
Gambar 5. 11. Board Serial Produk 2
Sumber: Penulis

Board serial diatas terinspirasi dari warna suasana senja dominan coklat, hitam. *Color palette* termasuk kedalam *concept earthy*, dimana warna-warna tersebut terinspirasi dari alam. Sehingga paduan warna natural kayu maupun inspirasi hexagonal dari *honeycomb* tergambarkan pada board ini.

5.4.6 Produk Serial Desain 2

Pada serial pertama, terdiri dari *clutch* dan *handbag*. Serial kedua ini merupakan *series* yang terinspirasi dari bentukan *honeycomb*. Berikut gambar presentasi dari serial kedua yang mempunyai nama *series* Bhama.

Clutch



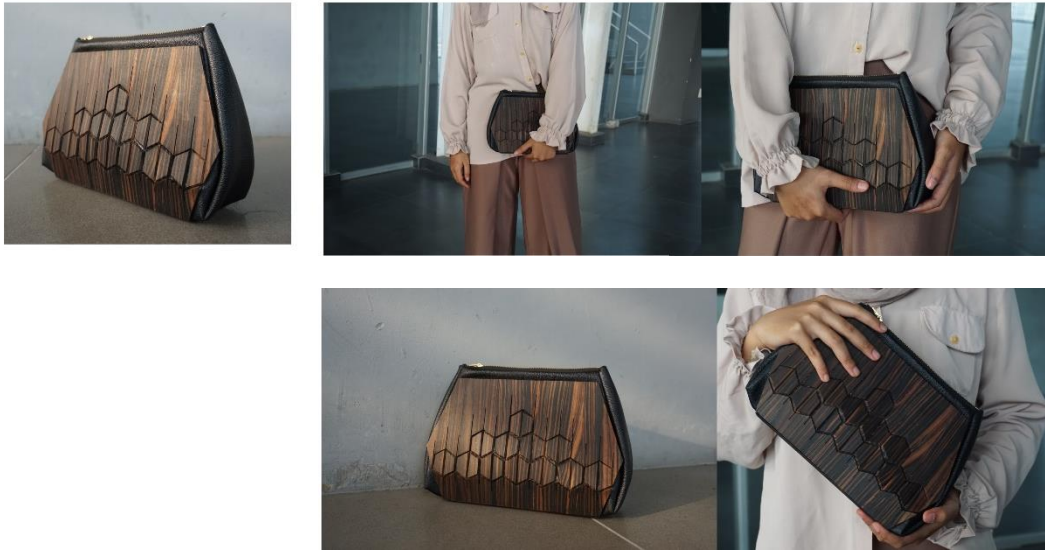
Gambar 5. 12. Clutch Serial 2
Sumber: Penulis

Handbag



Gambar 5. 13. Handbag Serial 2
Sumber: Penulis

Slingbag



Gambar 5. 14. Slingbag Serial 2
Sumber: Penulis

5.4.7 Produk Serial Desain 3 (Pengembangan dari Serial 2)

Pada serial ketiga, desain sebelumnya berupa *clutch* dan *handbag*. Pengembangan dari desain 2 ini penulis membuat tipe tas *clutch*, *waist bag*, *handbag*, *shoulder bag*. Series ini yang terinspirasi dari bentuk *honeycomb*. Berikut gambar 3 dimensi dari serial ketiga yang mempunyai nama *series Chalya*.





Gambar 5. 15. Chalya Series
Sumber: Penulis

5.5 Branding

5.5.1 Logo



Gambar 5. 16. Logo Brand Penulis
Sumber: Penulis

Logo dengan nama “DRONA” merupakan nama yang dipilih untuk nama produk tas kayu pengembangan desain IKM Tota Wood Craft. Nama tersebut diambil dari tokoh pewayangan jawa. Drona adalah guru para Kurawa dan Pandawa, yang terkenal akan ahli pengembangan seni pertempuran. Karena dalam proses pembuatan produk Drona, tim produksi dan penulis perlu belajar dari awal tas kayu. Maka dari itu, terinspirasi dari belajar/ berguru maka nama Drona menurut tim kami sangat tepat untuk mewakili proses pembuatan tas kayu ini.

Logo brand “DRONA” terdiri dari dua elemen, yaitu ikon geometrik menyerupai huruf D dan logotype nama *brand* “DRONA”.

- a. Ikon huruf D : Ikon utama yang berbentuk geometrik trapezium. Terinspirasi dari bentuk yang ada di konsep desain *honeycomb* berupa hexagonal. Tetapi dipecah lagi unsur penyusun hexagonal berupa segitiga sama sisi. Kemudian dari kumpulan segitiga tersebut dibentuk menyerupai huruf D.
- b. Logotype ”DRONA” : nama *brand* ditampilkan berupa typefont jenis NewsGoth Cn BT yang cocok di selaraskan dengan ikon huruf D.



Gambar 5. 17. Aplikasi Logo Brand pada Poster
Sumber: Penulis



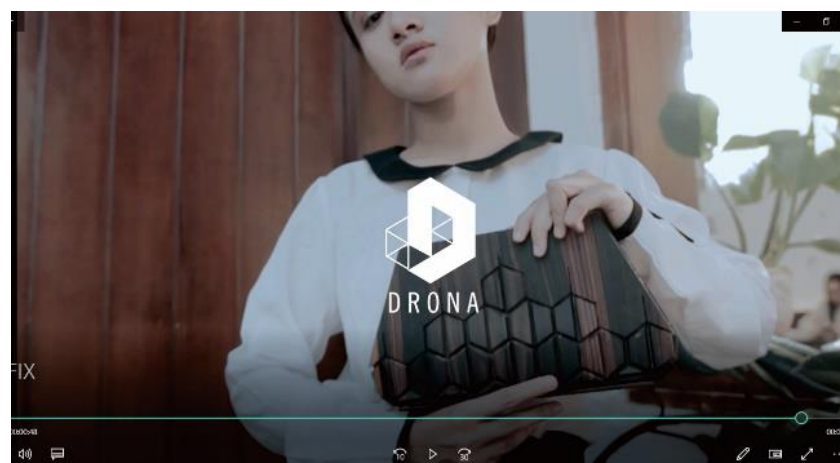
Gambar 5. 18. Aplikasi Logo di X banner dan Banner
Sumber: Penulis

5.5.2 Campaign

Dalam memperkenalkan suatu *brand* perlu adanya kampanye kepada masyarakat melalui platform *media social* maupun media komunikasi berupa foto dan video. Berikut konsep campaign Drona berupa *feed* Instagram dan video.



Gambar 5. 19. Feed Instagram
Sumber: Penulis



Gambar 5. 20. Screenshot Video Campaign
Sumber: Penulis

5.5.3 Exhibition

Beberapa cara pemasaran produk juga dilakukan Drona yaitu pameran. Pameran yang telah diikuti adalah pameran tugas Akhir di Desain Produk Industri ITS Surabaya, berikut foto dokumentasi,



Gambar 5. 21. Booth Drona
Sumber: Penulis



Gambar 5. 22. Suasana Booth Drona
Sumber: Penulis

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Pengembangan produk oleh IKM Totawoodcraft yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi produk *fashion* apparel, berupa tas.
2. Kayu dapat diaplikasikan pada produk *fashion* tas yang meliputi *clutch*, *slingbag*, *handbag*, dsb.
3. Penulis melakukan beberapa eksperimen untuk menghasilkan beberapa kayu yang mampu untuk digunakan sbagai produk *fashion* tas dari jenisnya ada ebony, sonokeling, jati belanda, dan jati. Berdasarkan hasil beberapa eksperimen, kekuatan kayu yang konsisten secara pengolahan yang paling sesuai untuk diaplikasikan pada produk tas adalah kayu ebony dan sonokeling yang merupakan jenis kayu keras.



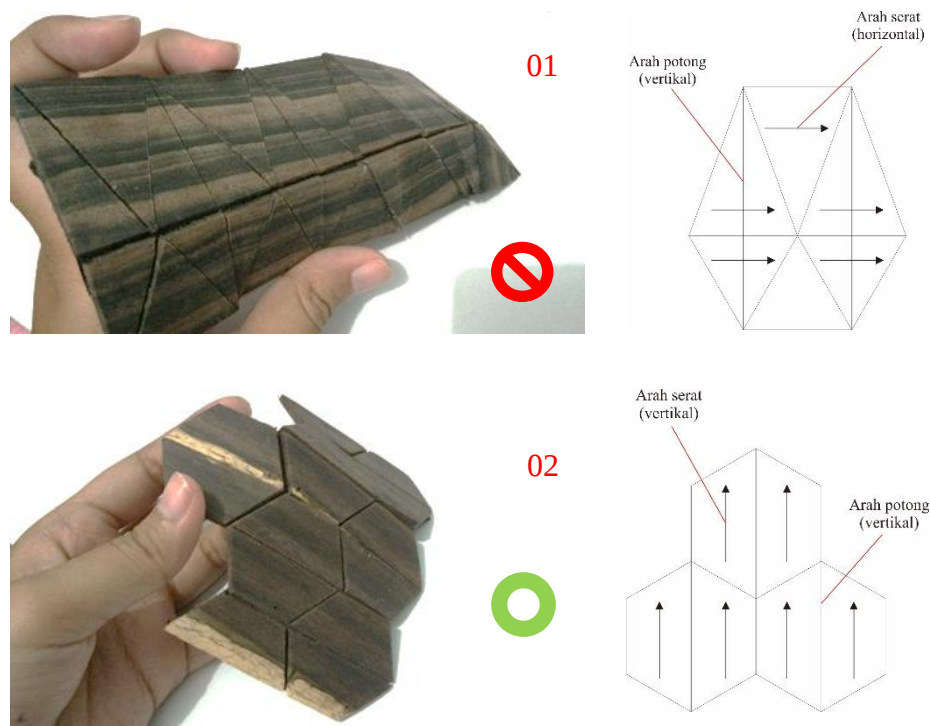
Gambar 6. 1. Ebony
Sumber: Penulis



Gambar 6. 2. Sonokeling
Sumber: Penulis

4. Penggunaan cat vether (cat tepian kulit) merupakan cara yang tepat untuk merapikan pinggiran kayu dan *fabric* agar terlihat rapi dan rata.
5. Dalam proses pemotongan kayu menggunakan mal yang terbuat dari kayu dan bantuan teknologi laser cut untuk membantu kerapihan.

6. Arah serat yang sesuai dengan *pattern* potongan, adalah sebagai berikut;



Gambar 6. 3. Arah Serat berdasar pattern
Sumber: Penulis

Berdasar eksperimen dua jenis *pattern* yang diujikan terhadap arah serat kayu, percobaan nomer satu sangat tumpang tindih antara arah potong yang vertikal dan arah serat yang horizontal. Maka dapat disimpulkan jenis pattern yang dapat diolah kedalam kayu adalah pattern yang memiliki arah sama, baik arah potong kayu dan arah serat.

7. Dalam perawatan produk kayu ditemukan beberapa skema agar produk tahan lama, berikut:
 - g) Gunakan kuas/ sikat gigi untuk membersihkan tempat yang tidak terjangkau.
 - h) Letakaan ditempat kering/ suhu normal, hindari kontak dengan matahari.
 - i) Pindahkan dengan benar
 - j) Melapisi tas kayu dengan pelapis mineral oil secara berkala 2-3 tahun.
 - k) Mengeringkan noda air/cairan menggunakan pasta gigi
 - l) Melapisi tas saat disimpan menggunakan kain felt/flannel

8. Dalam penentuan harga produk Drona diperoleh kisaran yang dimulai dari Rp. 1.809.000 sampai Rp. 4.500.000

6.2 Saran

1. Pengembangan desain yang sesuai dengan kemampuan IKM dan alat yang dimiliki.
2. Melakukan eksplorasi kombinasi lain untuk tas misalkan dengan material berbahan *fabric*.
3. Mengembangkan produk dengan material jenis kayu keras yang beragam misalkan dengan kayu ebony dan sonokeling.
4. Membuat *Quality Product Sheet* agar dapat dipantau setiap kualitas dalam setiap produksi. Setiap hasil dari analisis QC nantinya akan membantu perkembangan produk selanjutnya.
5. Dalam pembuatan tas, sangat diperlukan kenyamanan, interior yang berfungsi, serta ukuran yang sesuai dengan ergonomi manusia.
6. Dalam proses produksi rangkaian *pattern* dilarang menggunakan perekat jenis lakban, solasi bening, lem. Perekat yang diperbolehkan untuk menyusun *pattern* hanya solasi kertas (warna kuning)



Gambar 6. 4. Solasi Kertas Warna Kuning
Sumber: Penulis

(Halaman sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Munaf, Triawan. 2017. *Data Statistik dan Hasil Survey Badan Ekonomi Kreatif: Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Akharis. Ahmad. 2016. *Graphic Standard Manual Tota Wood Craft*. Surabaya: Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional 'Veteran' Jawa Timur.
- Leksono. B. 2001. *Pentingnya Benih Unggul dalam Program Penanaman Jati dan Strategi Pencapaiannya*. Yogyakarta: Puslitbang Bioteknologi dan Pemuliaan Tanaman Hutan.
- Siregar. Edy. 2005. *Potensi Budidaya Jati*. Sumatera Utara: Kehutanan, Fakultas Pertanian, Universitas Sumatera Utara.
- Dumanauw. Jopie. 2001. *Mengenal Kayu*. Cetakan ke-2. Yogyakarta: Kanisius.
- Akmal. Imelda. 2009. *Kayu Olahan*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniaty, R. 2001. Ebony (*Diospyros celebica* Bakh). *Dalam: Atlas Benih Tanaman Hutan Indonesia*. Jilid II. Bogor: Balai Teknologi Perbenihan. Badan Litbang Kehutanan.
- Soerianegara, I., D.S. Alonzo, S. Sudo, and M.S.M. Sosef. 1995. *Diospyros L*. In: Lemmens, R.H.M.J., I. Soerianegara, and W.C. Wong (eds.). *Plant Resources of South-East Asia 5 (2): Timber Trees: Minor Commercial Timbers*. Bogor: Prosea.
- Sutarno, H., T. Uji, E. Rahman, Hartutiningsih, Subadri, Suciati, W. Widiono, L.A. Sukanto, N. Hidayati, D.S. Hazar, S. Riswan, dan Sudibyo. 1997. *Pengenalan Pemberdayaan Pohon Hutan*. Bogor: Prosea.
- Melita Tantoroputri, Adi Santosa, dan Jean F. Poillot. 2018. *Perancangan Modular Panel dengan Memanfaatkan Limbah Kayu Pinus Bekas*. Surabaya: Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.

- Pemolaan dan Informasi Konservasi Alam (PIKA). 1981. *Mengenal Sifat-Sifat Kayu Indonesia dan Penggunaanya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Slamet, Soemirat Juli. 1994. *Kesehatan Lingkungan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Aini Djamal Zoere. 1996. *Prinsip-Prinsip Ekologi. Ekosistem, Lingkungan dan Pelestariannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sucipto. Tito. 2009. *Pengerjaan Kayu dan Sifat Pemesinan Kayu*. Sumater Utara: Kehutanan, Fakultas Pertanian, Universitas Sumatera Utara.
- Hastutiningrum. Sri. 2009. *Pemanfaatan Limbah Kulit Split Industri Penyamakan Kulit untuk Glue dengan Hidrolisis Kolagen*. Yogyakarta: Teknik Lingkungan, Fakultas Sains Terapan, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta.
- Azqiyah. Wardatul. 2016. *Koperasi Industri Tas dan Koper (INTAKO) di Tanggulangin Sidoarjo Tahun 1976-2013*. Surabaya: Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya.
- Web Sumber Cenel, Bahan Kulit Sintetis. Diakses tanggal 17 Desember 2018
< <https://sumbercenel.com/bahan-kulit-sintetis/>>
- Triani. Meilinda. 2013. *Kajian Estetika Kursi Berbahan Dasar Rotan Sintetis pada Rumah Tinggal*. Bandung: Desain Interior, Institut Teknologi Nasional.
- Jonathan Pramono, Natashia Angelica, Agustine Indriani, Meliana, Zhenita Andrelia. 2016. *AMBATEK: Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Kreativitas dan Kewirausahaan di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Nicky. Oma. 2012. *Tas Kasual Handmade*. Jakarta Selatan: Demedia Pustaka.
- Larasati. Veronica. 2018. *Desain Produk Aksesoris Fashion Berbahan Serat Kayu Saeh dengan Konsep "Tetanduran"*. Surabaya: Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Web KBBI Daring, Tas. Diakses tanggal 20 Februari 2019 <
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>>

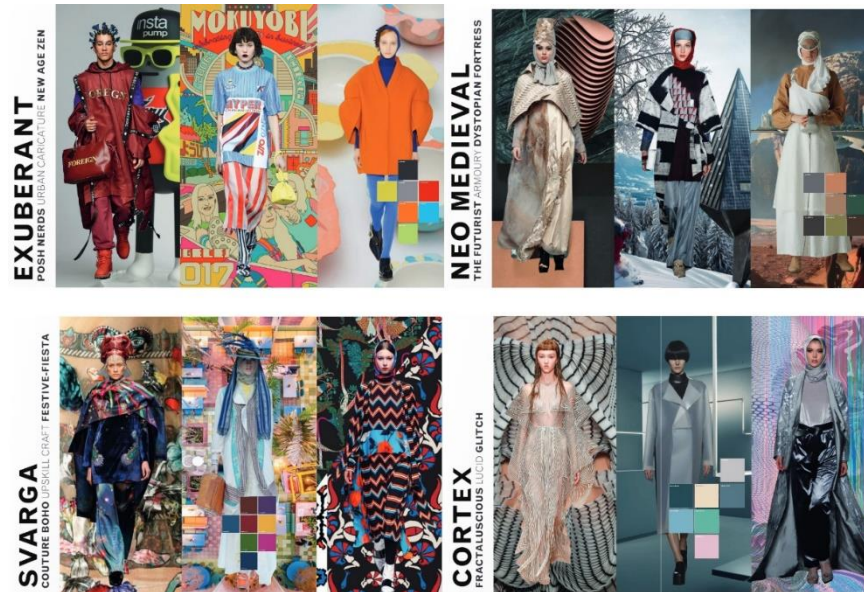
Kasali, Rhenald. 2003. *Membedik Pasar Indonesia Segmenting Targeting Positioning*. Jakarta: Gramedia

Bank Indonesia. 2018. *Business Matching Indonesia-Jepang Ekspor Produk Unggulan Jawa Timur*. Surabaya: Bank Indonesia

(Halaman sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Lampiran A



Lampiran A. 1. *Trend Forecasting*

Sumber: trendforecasting.id

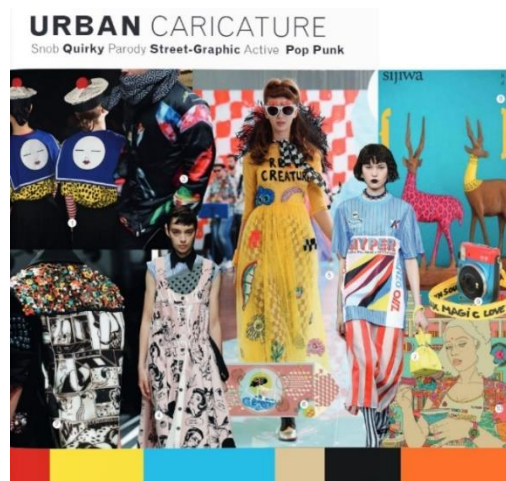


Lampiran A. 2. *Exuberant*

Sumber: trendforecasting.id



Lampiran A. 3. Post Nerds
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 4. Urban Caricature
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 5. New Age Zen
Sumber : trendforecasting.id



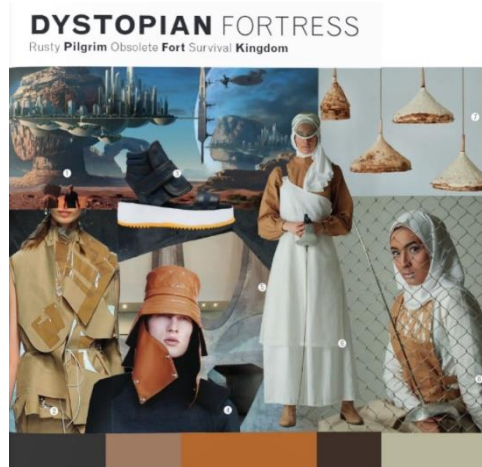
Lampiran A. 6. Neo Medieval
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 7. The Futurist
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 8. Armoury
Sumber : trendforecasting.id



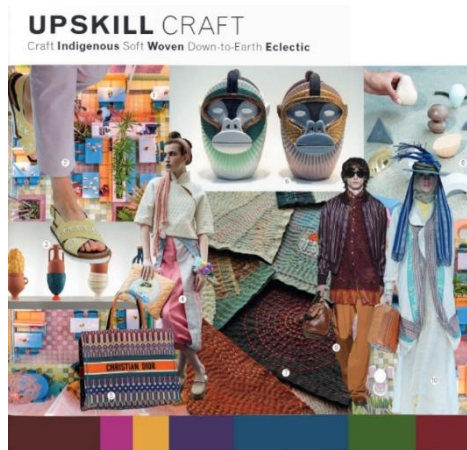
Lampiran A. 9. Dystopian Fortress
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 10. Svarga
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 11. Couture Boho
Sumber : trendforecasting.id



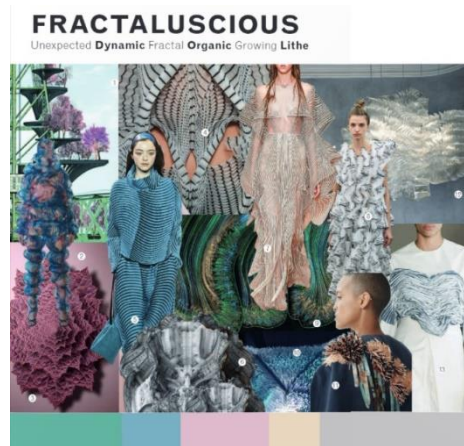
Lampiran A. 12. Upskill Craft
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 13. Festive-Fiesta
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 14. Cortex
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 15. Fractaluscious
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 16. Lucid
Sumber : trendforecasting.id



Lampiran A. 17. Glitch
Sumber : trendforecasting.id

Lampiran B



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : RISET DESAIN
NAMA MHS : CARELIA RAIZA A.
NRP : 0831154000031

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
1.	8/10	CARI INOVASI PERHIASAN CARI TREND INOVASI LIFESTYLE MASALAH DI GELANG / PERHIASAN KASUS PERHIASAN DAERAH 1. Perekonomian warga sekitar 2. Perhiasan yang laku dipasaran 3. Permasalahan perhiasan 4. Pasar perhiasan		
2.	10/10	-Literatur craft /kayu (berbagai kerajinan) -Besarnya pasar wood craft -Sisi produksi -Bench marking produk -Mind mapping produk -Literatur Kulit & wood craft		
3.	23/10	-Thumbnail Sketch sebanyak-banyaknya (yang possible) -modifikasi yang sudah ada (bench mark) -Pengetahuan tentang tas, sejarah, jenis, dsb. -Bikin prototype yang sudah ada secepatnya		



Scanned with
CamScanner

halaman ke :

Lampiran B. 1. Logbook Asistensi
Sumber: Penulis



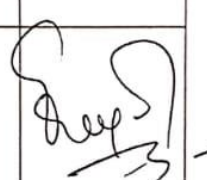
ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : RISET DESAIN
NAMA MHS : CARELIA RAIZA A
NRP : 08311540000031

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
4	03 / 11	- Pemilihan Desain dari UMKM Kulit Kreasindo Prodk - Pengembangan Desain dari desain terpilih menjadi alternatif tipe tas - Gambar pola		 Hermina
5	04 / 11	- Pemilihan desain dari UMKM 'Tota Woodcraft' - Pengembangan Desain dari desain terpilih menjadi alternatif tipe tas - Gambar tekstur - Ukuran sambil jalan		
6	08 / 11	- Sketsa -sketsa - Alternatif experiment texture		
7	11 / 11	- Sketsa terpilih → pecah pola - Trial bikin mura di kayu		 Rasyid



Scanned with
CamScanner

halaman ke :

Lampiran B. 2. Logbook Asistensi
Sumber: Penulis



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : RISET DESAIN
NAMA MHS : CARELIA R.A.
NRP : 08311540000031

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
8.	14/11	- mencoba struktur dengan spon eva - 1:1 dari produk (tes saat jatuh seperti apa)		
9.	17/11	- Bikin ukuran secara teliti - 3 Fix desain - 60 Produksi - Mengicil 3D		
10.	07/02/19	- Bab 3, 4 hari rabu 13/19 - Analisa Pasar -> STP - Analisa Ergonomi - Eksplorasi sesuai hasil produksi - Cerita hasil produksi		
11.	09/04/19	- Direvisi judul sesuai bentuk acara - Tentukan HPP - Poin dari business model perlu diperbaiki - Keluarkan desain baru/series baru		

halaman ke :



Scanned with
CamScanner

Lampiran B. 3. Logbook Asistensi
Sumber: Penulis



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : TUGAS AKHIR
NAMA MHS : CARELIA RAIZA ANDREANA
NRP : 0831154000031

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
12	27/02 2019	- Akomodasi persona seperti apa (shadowing) - User Experience - Joining material - Shrinking & expanding material - Baca laporan Mbak Desi - Metode Kualitatif - All. lain inner		
13	24/04/19	- Revisi bisnis model canvas - Alternatif bentuk - Revisi bab 1 • latar belakang peluang tas kayu & kulit • Tujuan, masalah		
14	3/05/19	- Eksperimen CNC & motif menggunakan kayu lunak [eksperimen] - Eksekusi desain series 3 - Bedah bio miniatur kerang - Desain potong CNC [opsi desain]		
15	9/05	- Trend eksplorasi kayu & apparel peluang diferensiasi & pengrajin kayu → IKM Fota (mitra) ↳ diferensiasi (peluang) - Beberapa contoh brand dalam & luar Negeri Peluang (pemain) - Untuk mengembangkan produk apparel yg karakteristik		

CS Scanned with
CamScanner

halaman ke :

Lampiran B. 4. Logbook Asistensi
Sumber: Penulis

**ITS**Institut
Teknologi
Sepuluh NopemberDEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

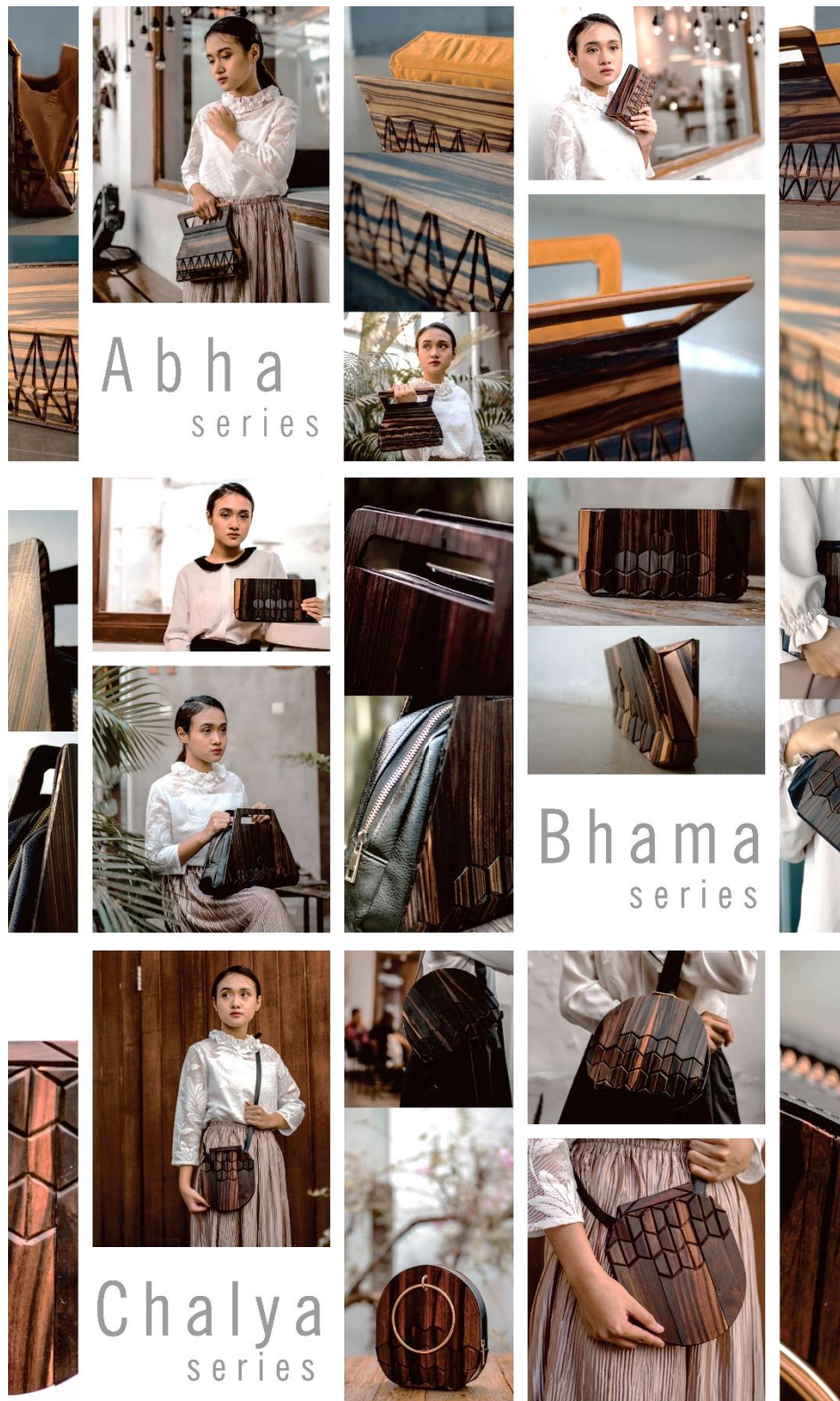
UNTUK MAHASISWA

LOG BOOKMATA KULIAH : TUGAS AKHIR
NAMA MHS : CARELIA RAIZA ANDREANA
NRP : 0831154000031

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
16	25/06	- Harga jual minim 2 x dari produksi - Quality Control (Presisi - Kerapilhan) - Disebutkan produk ditulisi material		
17	29/07	- Daerah UKM (spesifik) - Typo - Menganalisis tidak analisa - Kerapilhan penggabungan serf - Pendahuluan Perkembangan Marak coret. - Otentik		
		- Kamus furniture sudah B. Indo - Disebut milyar ada sitasinya - Gambar dihilangkan - Metode dipersingkat - Tabel landscape - Proses produksi 1 Foto saja		
		- Andisa Produk serat potong Penjelasan dibawa		

halaman ke :

Lampiran C



Lampiran C. 1. Katalog Produk Drona
Sumber: Penulis

(Halaman sengaja dikosongkan)

(Halaman sengaja dikosongkan)

BIODATA PENULIS



Penulis dengan nama Carelia Raiza Andreana lahir di Ponorogo pada tanggal 28 September 1996. Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Penulis menamatkan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 3 Bangunsari pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Ponorogo dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Ponorogo dan lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan dengan program studi Desain Produk. Selama masa kuliah penulis bergabung dalam organisasi kemahasiswaan, yaitu Himpunan Mahasiswa IDE selama dua periode yaitu 2016-2017 dan 2017-2018. Selama dua periode tersebut penulis menjadi Staff Departemen Dalam Negeri pada periode kepengurusan 2016-2017 dan Staff Ahli Departemen Dalam Negeri pada periode kepengurusan 2017-2018. Pada tahun 2016, penulis mengikuti lomba ‘Desain Sepatu Tingkat Nasional BPIPI 2016’, kategori ‘Sepatu Fashion Wanita’ dan mendapat Juara 2. Penulis sangat tertarik pada bidang *fashion*, *kriya*, *toys* dan *styling*, sehingga memotivasi penulis untuk lebih berkarya dibidang tersebut. Dengan minat tersebut membuat penulis mengakhiri masa studinya dengan riset yang berjudul “Pengembangan Desain Tas Wanita Berbahan Kayu dan Kulit”, dalam penyusunan tugas akhir. Serta penulis berkerjasama dengan IKM dalam program yang diadakan WUBI (Wirausaha Bank Indonesia) serta IKM tersebut penyedia dana riset Tugas Akhir penulis.

(Halaman sengaja dikosongkan)

