



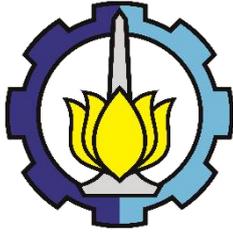
TUGAS AKHIR - DP 184838

## EKSPLORASI MATERIAL BAMBU UNTUK TAS WANITA DENGAN MEMADUKAN TEKNIK ANYAM DAN LAMINASI

HANNA AMALINA DINI  
08311540000130

Dosen Pembimbing  
Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds.

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



**TUGAS AKHIR – DP 184838**

**EKSPLORASI MATERIAL BAMBU UNTUK TAS WANITA**

**DENGAN MEMADUKAN TEKNIK ANYAM DAN LAMINASI**

**Hanna Amalina Dini**

**NRP. 08311540000130**

**Dosen Pembimbing:**

**Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds.**

**NIP. 197304272001122001**

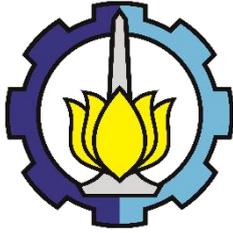
**Program Studi Desain Produk**

**Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya**

**2019**

*(Halaman sengaja dikosongkan)*



**FINAL PROJECT – DP 184838**

**EXPLORATION OF BAMBOO MATERIAL FOR**

**WOMAN’S BAGS BY COMBINING WEAVING AND LAMINATION**

**TECHNIQUES**

**Hanna Amalina Dini**

**NRP. 08311540000130**

**Supervisor**

**Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds.**

**NIP. 197304272001122001**

**Industrial Design Programme**

**Faculty of Architecture, Design, and Planning**

**Sepuluh Nopember Institute of Technology Surabaya**

**2019**

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**EKSPLORASI MATERIAL BAMBU UNTUK TAS WANITA DENGAN**  
**MEMADUKAN TEKNIK ANYAM DAN LAMINASI**

**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:

**Hanna Amalina Dini**

**NRP. 08311540000130**

Surabaya, 02 Agustus 2019

Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,  
Kepala Departemen Desain Produk



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

**NIP. 19751014 200312 2001**

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

**Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds.**

**NIP. 19730427 200112 2001**

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

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

Nama : **Hanna Amalina Dini**

NRP : **08311540000130**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“EKSPLOKORASI MATERIAL BAMBU UNTUK TAS WANITA DENGAN MEMADUKAN TEKNIK ANYAM DAN LAMINASI”** 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



**Hanna Amalina Dini**

**08311540000130**

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku tugas akhir dengan judul “Eksplorasi Material Bambu untuk Tas Wanita dengan Memadukan Teknik Anyam dan Laminasi” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mata kuliah tugas akhir pada Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Dalam tugas akhir ini penulis melakukan riset dan eksperimen secara nyata. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih perlu untuk disempurnakan kembali, baik dari segi penelitian, penulisan, bahasa, dan tanda baca. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini. Demikian, besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dan doa dari berbagai pihak yang sangat membantu. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, Ir. Teguh Priandoko dan Ir. Sali Virgantini, serta saudara penulis, Hanifa Aliya Salsabila, Harisa Ismi Dina, dan seluruh keluarga penulis yang telah memberikan doa, bantuan, dukungan, dan motivasi selama penulis menempuh perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ibu Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah mendukung dan memberikan masukan dalam merancang tugas akhir.

4. Bapak Ari Dwi Krisbianto, Bapak Waluyo dan Bapak Yoma selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi terhadap pengerjaan tugas akhir.
5. Seluruh bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan di Departemen Desain Produk Industri.
6. Bapak Pengerajin Bambu Tasikmalaya dan Bandung, serta Bapak Din dan Ibu Attin penjahit Rungkut.
7. Rahma Kurnia, Tias Sekar, Carelia Raiza, Naila Agung, Masruroh Sabila, Olivia Simarmata, Novita Rizky, Ratu Fita, Omega Dewi, Aina Hanisah, dan seluruh teman teman desain angkatan 2014 yang telah membantu, menemani dan memotivasi penulis selama perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir ini.
8. Kenya Kuseswari, Hanita Candra, Avynda Melati yang juga telah membantu, menemani dan memotivasi penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.

Terimakasih atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan doa yang sudah diberikan kepada penulis, semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Surabaya, 02 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

Hanna Amalina Dini

NRP. 08311540000130

## **EKSPLORASI MATERIAL BAMBU UNTUK TAS WANITA DENGAN MEMADUKAN TEKNIK ANYAM DAN LAMINASI**

Nama : Hanna Amalina Dini  
NRP : 08311540000130  
Departemen : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Dosen Pembimbing : Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds.

### **ABSTRAK**

Indonesia menjadi salah satu negara pengekspor produk bambu terbesar dunia. Tercatat Indonesia menempati peringkat tiga dunia. Kementerian Perindustrian ingin meningkatkan dan mengembangkan potensi produk berbasis material bambu. Namun dikarenakan para pengerajin lokal terbatas pada desain dan pengembangan produk sehingga menjadi peluang untuk bekerjasama untuk membuat produk *modern craft* yang berkualitas dan bernilai tinggi serta dapat meningkatkan kesejahteraan hidup mereka. Teknik pengolahan bambu yang sering kita jumpai berupa anyaman pada *home decor* dan *furniture*, masih sedikitnya pengembangan di bidang *fashion* terutama tas, menjadi alternatif yang baik karena sangat digemari dari kalangan muda sampai tua dan merupakan salah satu aspek penyumbang dana terbesar, dengan demikian dapat mengenalkan budaya anyam pada generasi muda. Penulis menggunakan metode eksperimental untuk mendapatkan perpaduan kedua teknik yaitu anyaman dan laminasi, untuk mendapatkan desain yang sesuai untuk diaplikasikan pada desain tas wanita. Hasil penelitian ini berupa motif anyaman bambu dengan mengembangkan motif yang sudah ada menjadi lebih *simple* serta dikombinasikan dengan teknik laminasi bambu, yang kemudian akan diaplikasikan pada desain produk tas wanita yang meliputi serial *handbag* dan *slingbag*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu peluang dan dapat menghasilkan produk *modern craft* berupa series tas wanita untuk menunjang aktifitas sehari-hari.

**Kata Kunci :** Anyaman, Bambu, *Craft*, Laminasi, Tas.

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## **EXPLORATION OF BAMBOO MATERIAL FOR WOMAN'S BAGS BY COMBINING WEAVING AND LAMINATION TECHNIQUES**

Name : Hanna Amalina Dini  
NRP : 08311540000130  
Department : Desain Produk  
Faculty : Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Supervisor : Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds.

### **ABSTRACT**

Indonesia is one of the world's biggest exporters of bamboo products. Indonesia is ranked third in the world. The Ministry of Industry wants to increase and develop the potential of bamboo material based products. However, because local craftsmen are limited in product design and development, it becomes an opportunity to work together to make high quality and high-value modern craft products that can improve their welfare. Bamboo processing techniques that we often encounter in the form of matting in home decor and furniture, still minimal development in the field of fashion, especially bags, is a good alternative because it is very popular from young to old and is one of the aspects of the largest contributor to funds, thereby introducing culture weaving in the younger generation. The author uses an experimental method to get a combination of the two techniques, namely woven and laminate, to get the appropriate design to be applied to the design of women's bags. The results of this research in the form of woven bamboo motifs by developing existing motifs are more simple and combined with bamboo lamination techniques, which will then be applied to the design of women's bags products which include serial handbags and sling bags. The results of this study are expected to be an opportunity and can produce a modern craft product in the form of a series of women's bags to support daily activities.

**Keywords:** *Woven, Bamboo, Crafts, Laminates, Bags.*

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

|   |   |
|---|---|
| LEMBAR PENGESAHAN.....  | <b>Kesalahan! Bookmark tidak didefinisikan.</b> |
| PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....   | <b>Kesalahan! Bookmark tidak didefinisikan.</b> |
| KATA PENGANTAR.....   | ix  |
| ABSTRAK.....  | xi  |
| ABSTRACT.....   | xiii  |
| DAFTAR ISI.....   | xv  |
| DAFTAR TABEL.....   | xxi   |
| BAB 1 PENDAHULUAN.....  | 1   |
| 1.1 Latar Belakang.....   | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah.....  | 2   |
| 1.3 Batasan Masalah.....  | 2   |
| 1.4 Tujuan.....   | 3   |
| 1.5 Manfaat.....  | 3   |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....   | 5   |
| 2.1 Bambu.....  | 5   |
| 2.1.1 Bambu di Indonesia.....   | 5   |
| 2.1.2 Karakteristik Bambu.....  | 6   |
| 2.1.3 Jenis Bambu.....  | 6   |
| 2.2 Teknologi Pengembangan Bambu.....   | 7   |
| 2.2.1 Teknik Anyaman.....   | 7   |
| 2.2.2 Teknologi Bambu Tekuk ( <i>Bending</i> ).....                           | 10  |
| 2.2.3 Teknik Bambu Laminasi.....  | 11  |
| 2.3 <i>Treatment</i> Material Bambu.....                                      | 12  |
| 2.3.1 Stabilisasi Warna.....  | 12  |
| 2.4 Jenis Tas Wanita.....   | 13  |
| 2.5 Anatomi tas.....  | 13  |
| 2.6 Industri Mode.....  | 14  |
| 2.5.1 <i>Fashion Style</i> .....  | 14  |
| 2.5.2 Tinjauan <i>Trend Forecasting</i> “ <i>Singularity</i> ” 2019/2020..... | 16  |
| 2.7 <i>Green Desain</i> .....   | 20  |
| BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....  | 21  |
| 3.1 Skema Penelitian.....   | 21  |
| 3.2 subjek dan Objek Perancangan.....   | 22  |

|  |    |
|--|----|
| 3.3 Metode.....  | 22 |
| 3.3.1 Produk.....  | 22 |
| 3.3.2 Metode Pengumpulan Data.....                                     | 23 |
| BAB 4 STUDI DAN ANALISIS.....  | 25 |
| 4.1 Analisa Tren.....  | 25 |
| 4.1.1 Komparasi <i>Trend Forecasting “Singularity 2019-2020”</i> ..... | 25 |
| 4.2 Analisa MSCA.....  | 26 |
| 4.3 Analisa Persona.....   | 27 |
| 4.4 Studi dan Analisa <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> .....  | 27 |
| 4.4.1 <i>Segmenting</i> .....  | 27 |
| 4.4.2 <i>Targeting</i> .....   | 29 |
| 4.4.3 <i>Positioning</i> .....   | 31 |
| 4.5 <i>Benchmark Brand</i> .....                                       | 32 |
| 4.6 Analisis Bisnis.....   | 33 |
| 4.6.1 <i>Business Model Canvas</i> .....                               | 33 |
| 4.6.2 Perhitungan Biaya.....   | 34 |
| 4.7 Analisa Material Pengembangan Bambu.....                           | 37 |
| 4.7.1 Analisa Pengolahan Anyaman.....                                  | 37 |
| 4.7.2 Analisa <i>Bending</i> Bilah Bambu.....                          | 42 |
| 4.8 Analisa <i>Joining</i> Bambu.....                                  | 46 |
| 4.9 Analisa <i>Treatment Finishing</i> .....                           | 51 |
| 4.9.1 Pengolahan Warna Alami.....                                      | 51 |
| 4.9.2 Pengolahan Pewarna Indigofera.....                               | 54 |
| 4.9.3 Pengolahan Pewarna Batik Buatan.....                             | 56 |
| 4.9.4 Pengolahan Pewarna Wantex.....                                   | 57 |
| 4.9.5 Analisa <i>Finishing Waterbased</i> .....                        | 59 |
| BAB 5 KONSEP DESAIN.....   | 63 |
| 5.1 Konsep Desain.....   | 63 |
| 5.2 Konsep Warna.....  | 65 |
| 5.3 Konsep Bentuk.....   | 66 |
| 5.4 Alternatif Desain.....   | 68 |
| 5.5 Serial Produk.....   | 69 |
| 5.6 <i>Branding</i> .....  | 71 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....                                       | 77 |
| 6.1 Kesimpulan.....  | 77 |
| 6.2 Saran.....   | 78 |

|                     |    |
|---------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 79 |
| LAMPIRAN.....       | 81 |
| Lampiran A.....     | 81 |
| Lampiran B.....     | 86 |
| Lampiran C.....     | 88 |
| Lampiran D.....     | 91 |
| BIODATA DIRI.....   | 95 |

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Hasil Produksi Hasil Hutan Non-Kayu Indonesia Menurut Jenisnya. 1 |    |
| Gambar 2. 1 Anyaman Dua Sumbu .....   | 7  |
| Gambar 2. 2 Anyaman Tiga Sumbu .....  | 8  |
| Gambar 2. 3 Anyaman Empat Sumbu .....   | 9  |
| Gambar 2. 4 Anyaman Bilik/Anyaman Kepang .....                                | 9  |
| Gambar 2. 5 Anyaman Lilit .....   | 10 |
| Gambar 2. 6 Diagram <i>Venn Sustainable</i> .....                             | 20 |
| Gambar 2. 7 Anatomi Tas .....   | 81 |
| Gambar 2. 8 Tradisi <i>New Age Zen</i> .....                                  | 81 |
| Gambar 2. 9 <i>Posh Nerd</i> .....  | 82 |
| Gambar 2. 10 <i>Urban Caricature</i> .....                                    | 82 |
| Gambar 2. 11 <i>Strong &amp; Towering</i> .....                               | 82 |
| Gambar 2. 12 <i>Futuristic Medieval</i> .....                                 | 83 |
| Gambar 2. 13 <i>Celestial</i> .....   | 83 |
| Gambar 2. 14 <i>Supranatural</i> .....  | 83 |
| Gambar 2. 15 <i>Upskill Craft</i> .....                                       | 84 |
| Gambar 2. 16 <i>Festive Relics</i> .....                                      | 84 |
| Gambar 2. 17 <i>Crystal Growing</i> .....                                     | 84 |
| Gambar 2. 18 <i>Parametric</i> .....  | 85 |
| Gambar 2. 19 <i>Embedded Sensory</i> .....                                    | 85 |
| <br>  |    |
| Gambar 3. 1 Skema Penelitian.....   | 21 |
| <br>  |    |
| Gambar 4. 1 Analisa Persona .....   | 27 |
| Gambar 4. 2 <i>Positioning</i> Harga.....                                     | 31 |
| Gambar 4. 3 <i>Positioning</i> Desain.....                                    | 31 |
| Gambar 4. 4 <i>Benchmark</i> UKM Rajapolah.....                               | 32 |
| Gambar 4. 5 <i>Benchmark</i> Raja Serayu.....                                 | 32 |
| Gambar 4. 6 <i>Benchmark</i> IUHA.....  | 33 |
| Gambar 4. 7 BMC .....   | 33 |
| Gambar 4. 8 Proses Anyam .....  | 41 |
| Gambar 4. 9 Proses <i>Bending</i> Bilah Bambu .....                           | 43 |
| Gambar 4. 10 Proses Laminasi Bambu .....                                      | 46 |
| Gambar 4. 11 Proses <i>Joining</i> Bambu .....                                | 50 |
| Gambar 4. 12 Pengolahan Pewarna Alami.....                                    | 54 |
| Gambar 4. 13 Proses <i>Finishing</i> Pewarna Indigofera .....                 | 55 |
| Gambar 4. 14 Proses <i>Finishing</i> Pewarna Batik Buatan .....               | 57 |
| Gambar 4. 15 Proses <i>Finishing</i> Pewarna Buatan (Wantex).....             | 58 |
| Gambar 4. 16 Proses <i>Finishing</i> dengan lapisan <i>waterbased</i> .....   | 61 |
| <br>  |    |
| Gambar 5. 1 <i>Objective Tree</i> .....                                       | 63 |
| Gambar 5. 2 <i>Square Board Idea</i> .....                                    | 64 |
| Gambar 5. 3 Palet Warna .....   | 65 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 5. 4 Gambar Konsep Bentuk .....  | 67 |
| Gambar 5. 5 <i>Handbag</i> .....  | 68 |
| Gambar 5. 6 <i>Slingbag</i> .....   | 68 |
| Gambar 5. 7 Serial Tas <i>Leather On</i> .....                                      | 69 |
| Gambar 5. 8 <i>Leather Less</i> .....   | 70 |
| Gambar 5. 9 Logo .....  | 71 |
| Gambar 5. 10 Pengaplikasian Logo terhadap kemasan, <i>tag</i> , dan katu nama ..... | 72 |
| Gambar 5. 11 Gambar Katalog .....   | 73 |
| Gambar 5. 12 <i>Booklet Story of Pringapus</i> .....                                | 74 |
| Gambar 5. 13 <i>Product Care</i> .....  | 75 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Jenis Bambu.....  | 7  |
| Tabel 2. 2 <i>Fashion Style</i> .....                                      | 15 |
| Tabel 2. 3 Tabel Sub Tema Exuberant.....                                   | 17 |
| Tabel 2. 4 Tabel Sub Tema Neo Medieval.....                                | 18 |
| Tabel 2. 5 Tabel Sub Tema Svarga.....                                      | 19 |
| Tabel 2. 6 Tabel Sub Tema Cortex.....                                      | 20 |
|  |    |
| Tabel 4. 1 Komparasi <i>Trend Forcasting “Singularity 2019-2020”</i> ..... | 25 |
| Tabel 4. 2 Analisa MSCA.....   | 26 |
| Tabel 4. 3 Segmenting.....   | 27 |
| Tabel 4. 4 Demografi.....  | 29 |
| Tabel 4. 5 Psikografi.....   | 29 |
| Tabel 4. 6 <i>Behavioral</i> .....   | 30 |
| Tabel 4. 7 Biaya Tenaga Kerja Langsung.....                                | 34 |
| Tabel 4. 8 Biaya Perhitungan HPP.....                                      | 34 |
| Tabel 4. 9 Proses Pengolahan Anyaman.....                                  | 37 |
| Tabel 4. 10 Proses <i>Bending</i> Bilah Bambu.....                         | 42 |
| Tabel 4. 11 Proses Laminasi Bambu.....                                     | 44 |
| Tabel 4. 12 Proses <i>Joining</i> Bambu.....                               | 46 |
| Tabel 4. 13 Proses Pengolahan Warna Alami.....                             | 51 |
| Tabel 4. 14 Proses <i>Finishing</i> Pewarna Indigofera.....                | 54 |

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alamnya. Salah satunya merupakan hasil dari hutan. Namun semakin lama pemberdayaan sumber daya hutan terutama kayu semakin meningkat. Maka dengan fenomena yang terjadi banyak produk yang menggunakan material alam pengganti kayu seperti rotan, serat alam dan bambu. Salah satu contohnya yaitu bambu banyak kita jumpai di Indonesia. Setiap propinsi di Indonesia mempunyai tanaman bambu, baik tumbuh secara liar, ataupun sengaja ditanam di lahan perkebunan. Untuk itu banyak peluang produk untuk menggunakan material bambu karena jumlahnya yang banyak dan pertumbuhannya yang cepat sehingga dapat meminimalisir terjadinya kekurangan bahan baku ataupun pengeksploitasian sumber daya alam.

| Jenis Hasil Hutan Non-Kayu | Satuan | Tahun 2016 |            |            |            |            |
|----------------------------|--------|------------|------------|------------|------------|------------|
|                            |        | Triwulan 1 | Triwulan 2 | Triwulan 3 | Triwulan 4 | Jumlah     |
| Bambu                      | Batang | 3.214.473  | 3.218.868  | 3.278.884  | 2.348.406  | 12.060.632 |
| Rotan                      | Batang | 219.839    | 212.827    | 205.619    | 266.619    | 904.905    |
| Nira                       | Liter  | 110.766    | 110.702    | 108.920    | 110.179    | 440.569    |
| Madu                       | Liter  | 83.264     | 102.276    | 115.903    | 60.758     | 362.203    |
| Getah Pinus                | Ton    | 14.610     | 8.846      | 21.500     | 22.254     | 67.210     |
| Getah Karet                | Ton    | 7.540      | 5.752      | 5.842      | 5.773      | 24.908     |
| Daun Kayu Putih            | Ton    | 4.854      | 5.324      | 5.967      | 5.224      | 21.371     |
| Sagu                       | Ton    | 5.870      | 1.731      | 1.281      | 1.667      | 10.550     |
| Asam                       | Ton    | 375        | 4.225      | 2.159      | 1.551      | 8.312      |
| Kemiri                     | Ton    | 2.400      | 1.392      | 1.791      | 1.718      | 7.303      |

Gambar 1. 1 Gambar dari tabel hasil Produksi Hasil Hutan Non-Kayu Indonesia Menurut Jenisnya ( Sumber : Pertriwulan, 2016 )

Indonesia juga juga menjadi salah satu negara pengekspor produk bambu terbesar dunia. Tercatat Indonesia menempati peringkat tiga dunia. Sebagai negara pengekspor produk bambu dengan pangsa pasar 7 persen dan nilai ekspor terbesar USD 490 atau sekitar Rp 6 Triliun. Namun Kementerian Perindustrian ingin meningkatkan dan mengembangkan potensi produk berbasis material bambu.

Kondisi di Indonesia, berbeda dengan di Tiongkok dan Vietnam. Bambu sudah menjadi bahan baku mahal, sehingga terdapat banyak perkebunan bambu yang tujuannya menggantikan pohon sebagai penyedia bahan baku kayu. Bambu merupakan material yang eksotik. Namun dikarenakan para pengrajin terbatas pada desain dan pengembangan produk karena terkendala bahan baku dan modal.

Sebagian besar, pengrajinnya di Jawa bukan di Sumatera atau Kalimantan yang bahan bakunya banyak. Pasaran kerajinan bambu di Indonesia peminatnya jauh lebih rendah dibandingkan di luar negeri. Ini merupakan peluang untuk mengeksplorasi produk menggunakan material bambu sebagai alternatif pengganti kayu dan juga mengembangkan pengerajin bambu sebab tanaman bambu sangat baik untuk lingkungan hidup, dan berkelanjutan.

Industri kreatif terutama produk fesyen sangat digemari oleh masyarakat, dari generasi muda hingga tua (Cifra, 2018). Perkembangan teknologi seperti *e-commers* membuat peminat fesyen semakin banyak karena mempermudah pembelian tanpa harus pergi keluar rumah. Banyak jenis produk fesyen yaitu, pakaian, sepatu, tas, dan *jewelry* yang selalu berputar sesuai trend. Masyarakat Indonesia yang bersifat konsumtif membuat nilai *fashion* menjadi tinggi dan pemintanya melonjak sehingga ini merupakan peluang untuk membuat produk *fashion*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- a. Perkembangan zaman menuntut produk dengan kecanggihan teknologi yang berdampak pada mulai memudarnya kearifan lokal seperti salah satunya teknik anyaman.
- b. Kurangnya eksplorasi anyaman pada tas wanita dengan memadukan material lain sehingga kurang cocok digunakan sehari-hari berdasarkan hasil survei dan melihat produk eksisting yang ada.
- c. Banyak produk *craft, appliance, furniture*, menggunakan bahan kayu, sedangkan pertumbuhan kayu yang lama membuat proses produksi menjadi lama dan mahal. Sedangkan bambu sebagai bahan pengganti kayu, dengan pertumbuhan yang cepat masi sedikit dimanfaatkan sehingga perlunya pengembangan dari material bambu dengan kualitas yang baik dan desain yang mengikuti zaman.

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Material menggunakan bambu apus usia 1-2 tahun
2. Material bambu apus dipadukan dengan material kain atau kulit
3. Set desain tas yaitu *sling bag* dan *hand bag*
4. Menggunakan perpaduan bambu laminasi dan anyaman

#### **1.4 Tujuan**

1. Memanfaatkan material bambu menggunakan teknik anyam untuk produk *fashion* dengan kualitas yang baik.
2. Menghasilkan produk tas anyam bambu yang modern dan dapat digunakan diberbagai acara.
3. Meningkatkan produktifitas dan kualitas pengrajin bambu lokal agar dapat menghasilkan produk tas anyam bambu yang bernilai tinggi.

#### **1.5 Manfaat**

##### **a. Bagi pengrajin**

1. Menambah pandangan bahwa bambu juga dapat dijadikan produk *fashion* yang berkualitas.
2. Meningkatkan produktifitas pengerajin terhadap teknik anyam.
3. Meningkatkan kerjasama antara pengrajin dan desainer dalam mengimplementasikan sebuah projek desain.

##### **b. Bagi Desainer**

1. Meningkatkan hasil desain produk terutama di bidang tas dengan material bambu berkualitas baik.
2. Sebagai tolak ukur memadukan material alami yang dapat menjadi produk eksklusif namun tidak meninggalkan budaya.
3. Menambah wawasan mengenai eco desain.

##### **c. Bagi Masyarakat**

1. Memberikan wawasan tentang bambu sendiri yang melimpah dan dapat dijadikan produk bambu layak jual atau bernilai tinggi.
2. Mengenalkan masyarakat terhadap potensi bambu dengan kualitas modern *craft* terutama untuk produk tas.
3. Memberikan edukasi kepada masyarakat untuk terlibat dalam pelestarian budaya dan bambu dengan baik.

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Bambu**

Bambu merupakan tanaman jenis rumput-rumputan yang memiliki rongga dan ruas di batangnya. Bambu sendiri mempunyai banyak jenis. Nama lain dari bambu adalah buluh, aur, dan eru. Kelebihan bambu salah satunya tanaman dengan pertumbuhan paling cepat. Karena memiliki sistem *rhizoma*-dependen unik, dalam sehari bambu dapat tumbuh sepanjang 60 cm (24 Inchi) bahkan lebih, tergantung pada kondisi tanah dan klimatologi tempat ditanam. Dari kurang lebih 1.000 species bambu dalam 80 genera, sekitar 200 species dari 20 genera ditemukan di Asia Tenggara (Dransfield dan Widjaja, 1995), sedangkan di Indonesia ditemukan sekitar 60 jenis.

##### **2.1.1 Bambu di Indonesia**

Tanaman bambu sudah dikenal lama oleh masyarakat di Indonesia. Selain memiliki fungsi ekologi yang baik, bambu juga digunakan suku bangsa di Nusantara sebagai bahan bangunan, transportasi, kuliner, pengobatan, peralatan rumah tangga, hingga alat musik. Namun, bambu masih dianggap sebagai tanaman tidak memiliki nilai ekonomi yang tinggi.

Indonesia disebut Ekspedisi Zamrud beberapa tahun lalu, hampir sebagian besar masyarakat di Indonesia memanfaatkan bambu. Tapi hanya digunakan untuk pagar atau kebutuhan alat dapur kata Ahmad Yunus, jurnalis yang kini mendampingi pengrajin bambu di Cisarua, Lembang, Jawa Barat.

Bambu tidak memiliki nilai ekonomi tinggi karena pemanfaatannya yang terbatas, baik sebagai bahan kerajinan maupun industri. Eksplorasi ini penting, sebab beberapa yang tertarik dengan bambu mampu membuatnya menjadi sepeda dan furniture berkualitas baik. Beberapa karya seni rupa kontemporer juga sangat menarik ketika mengeksplorasi bambu. Misalnya, beberapa karya seni rupa di objek wisata Dusun Bambu yang terletak di kaki Gunung Burangrang, Cisarua, Lembang, Jawa Barat.

Jawa Barat sendiri merupakan salah satu provinsi yang memiliki potensi bambu yang luar biasa. Tak hanya soal penanamannya saja tetapi

pengembangannya pun sudah sangat maju jika dibandingkan dengan daerah lain. Jawa Barat ini sebetulnya luar biasa. Tak hanya dalam bentuk tanamannya saja tetapi juga pengembangan sudah sangat maju. Hal ini bisa dilihat dari produk-produk yang dihasilkan beraneka ragam.

### **2.1.2 Karakteristik Bambu**

Bambu tergolong keluarga *Gramineae* (rumput-rumputan) disebut juga *Giant Grass* (rumput raksasa), berumpun dan terdiri dari sejumlah batang (buluh) yang tumbuh secara bertahap, dari mulai rebung, batang muda dan sudah dewasa pada umur 3-4 tahun. Batang bambu berbentuk silindris, berbuku-buku, beruas-ruas berongga, berdinding keras, pada setiap buku terdapat mata tunas atau cabang (Otjo dan Atmadja, 2006). Salah satu jenis bambu yang sudah banyak dikenal dan sering dimanfaatkan oleh masyarakat adalah bambu tali atau bambu apus. Bambu ini termasuk dalam genus *Gigantochloa*, Berikut ini urutan klasifikasi bambu tersebut.

|           |  |
|-----------|--|
| Devisi    | : Spermatophyta  |
| Subdivisi | : Angiospermae   |
| Kelas     | : Monocotyledonae  |
| Ordo      | : Graminales   |
| Famili    | : Gramineae  |
| Subfamili | : Bambusoideae   |
| Genus     | : <i>Gigantochloa</i> (Bl. Ex Schult.) Kurz (Berlin dan Estu, 1995). |
| Spesies   | : Bambu sp   |

### **2.1.3 Jenis Bambu**

Ada beberapa jenis bambu di wilayah Indonesia, berikut ditampilkan 2 jenis bambu untuk anyaman, diantaranya (Widjaja, E. A., 2001) :

Tabel 2. 1 Jenis Bambu

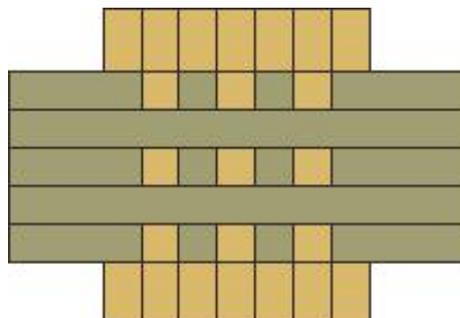
| No | Jenis Bambu  | Keterangan  |
|----|--|---|
| 1  | <b>Bambu Wulung atau<br/>Bambu Jawa<br/>(<i>Gigantochloa<br/>Atroviolacea</i>)</b> | Bambu wulung digunakan untuk dekorasi yang memperindah nuansa alam dengan warna yang bervariasi dari coklat muda sampai hitam tergantung pada paparan cahaya. Ragam bambu pegunungan sering lebih gelap karena pertumbuhan lumut dalam kondisi yang lebih tinggi. |
| 2  | <b>Bambu Apus atau Bambu<br/>Kuning (<i>Gigantochloa<br/>Apus</i>)</b>             | Bambu apus merupakan spesimen bambu asli Jawa ini memiliki daun yang besar dan batang berdinding tebal, berbulu lebat saat masih muda. Pertumbuhan rumpun cukup terbuka, dengan batang bambu tegak atau melengkung di atas.                                       |

## 2.2 Teknologi Pengembangan Bambu

### 2.2.1 Teknik Anyaman

Anyaman adalah sebuah karya yang terbentuk dari lipatan dan tindihan bahan yang menjadi satu. Membuat anyaman memerlukan 2 hal, bahan dan keterampilan. Terdapat dua teknik dasar anyaman yang disesuaikan dengan jenis anyamannya. Berikut merupakan penjelasan teknik dasar anyaman (Wilsen, 2017) :

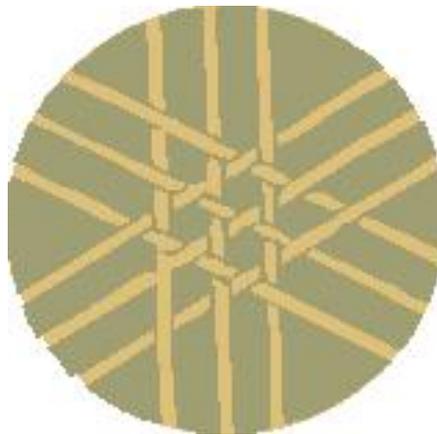
#### 1. Anyaman Dua Sumbu



Gambar 2. 1 Anyaman Dua Sumbu (Sumber : Penulis diadaptasi dari <https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman> )

Teknik dasar anyaman ini mempunyai beberapa sebutan lain yaitu Anyaman Silang, Anyaman Sasak, Anyaman Tunggal. Sasak menurut Purwadi dan Purnomo, merupakan bahasa sansekerta yang berarti sasak atau telur. Sasak adalah nama suku di Indonesia, mengingat mereka juga pengrajin anyam-anyaman. Membuat anyaman dua sumbu dapat dilakukan dengan cara menyilangkan dua sumbu. Setiap bilah silangkan dengan bilah lainnya hingga terbantu struktur bersilang. Posisi anyaman tidak harus selalu lurus, melainkan bisa membentuk garis miring. Akhir dari sumbu atau bilah akan diikat sehingga anyaman menjadi kuat.

## 2. Anyaman Tiga Sumbu



Gambar 2. 2 Anyaman Tiga Sumbu (Sumber : Penulis diadaptasi dari <https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman> )

Teknik dasar anyaman ini mirip seperti teknik anyaman bilik. Perbedaannya terletak pada pola yang membentuk tiga arah. Bahan anyaman, yaitu pakan dan lusi akan disusun sesuai dengan tiga arah yang telah ditentukan.

Hasil dari teknik dasar anyaman ini akan ada dua yaitu anyaman tiga sumbu jarang dan anyaman tiga sumbu rapat. Sumbu jarang memberikan lubang yang renggang dan sumbu rapat akan memberikan kekuatan yang lebih kuat.

Khusus untuk anyaman tiga sumbu rapat, apabila dibentuk dengan pola bentuk heksagonal / segi enam beraturan, sering disebut dengan anyaman segi enam. Secara umum anyaman tiga sumbu sering digunakan untuk membungkus ketupat.

### 3. Anyaman Empat Sumbu



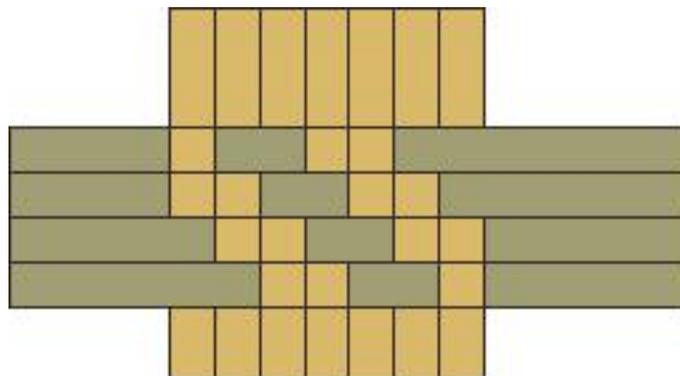
Gambar 2. 3 Anyaman Empat Sumbu ( Sumber : Penulis diadaptasi dari <https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman> )

Teknik dasar anyaman empat sumbu mempunyai pola yang mirip seperti dua sumbu. Pola menyulam akan menyisip dan menumpangkan bahan, yaitu pakan dan lusi, secara satu sama lainnya dengan arah yang berbeda.

Perbedaannya dengan teknik dasar anyaman dua sumbu adalah bahan yang ditaruh berbeda arah akan lebih banyak jumlahnya. Akan ada empat buah sumbu yang terdapat di arah lainnya.

Teknik dasar anyaman empat sumbu termasuk teknik dasar anyaman yang mempunyai lubang dengan bentuk pola oktogonal / segi delapan beraturan. Nama lain dari teknik dasar anyaman empat sumbu adalah teknik dasar anyaman segi delapan karena mempunyai lubang dengan bentuk segi delapan beraturan.

### 4. Anyaman Bilik/Anyaman Kepang



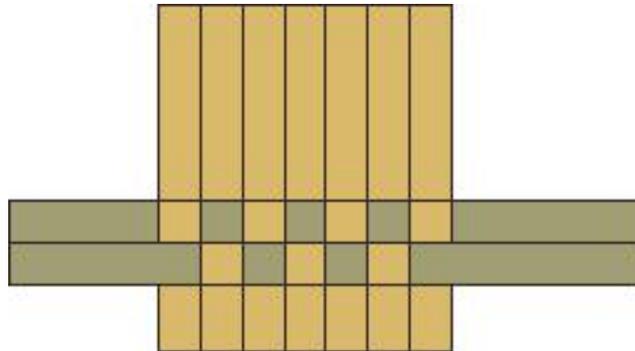
Gambar 2. 4 Anyaman Bilik/Anyaman Kepang (Sumber : Penulis diadaptasi dari <https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman> )

Teknik dasar anyaman bilik ini sering disebut dengan teknik menganyam dua-dua. Selain itu nama lain nya adalah Anyaman Kepang, karena pembuatannya

sama dengan membuat kepangan pada rambut. Bahan-bahan akan dianyam dengan cara menyilang secara berurutan dan bersamaan, sama seperti teknik dasar anyaman sasak.

Perbedaannya adalah renggangan atau sela yang dimasuki bilah dalam menganyam lebih variasi. Cara menggunakan teknik dasar anyaman ini adalah dengan menganyam bahan-bahan dengan menyilang secara bergantian dari kiri dan dari kanan. Teknik dasar anyaman ini umumnya digunakan untuk membuat bilik dan nyiru.

## 5. Anyaman Lilit



Gambar 2. 5 Anyaman Lilit (Sumber : Penulis diadaptasi dari <https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman> )

Pola lilitan akan disesuaikan dengan desain yang diinginkan dari hasil jadi anyaman tersebut. Pola ini bersifat kuat karena lilitannya yang mengikat satu sama lain sehingga cocok untuk barang-barang besar. Contohnya adalah tempat penyimpanan barang, contohnya adalah tas, toples, tempat pensil, keranjang buah-buahan dan lainnya.

### 2.2.2 Teknologi Bambu Tekuk ( *Bending* )

#### 1. Tekuk bambu dengan pemanasan

Teknik yang dapat diaplikasikan untuk membengkokkan batang bambu adalah dengan cara memanaskan pada area dibagian yang akan dibengkokkan, pemanasan permukaan batang bambu dapat dilakukan dengan api gas atau api las, atau dapat dilakukan diatas kompor dan harus dilakukan secara hati-hati. Batang bamboo yang akan di bengkokkan / *bending*, dipanaskan di atas api selama

beberapa detik kemudian memutar batang bambu tersebut dan segera lakukan proses bending atau menekuk batang bambu tersebut ke dalam bentuk yang diinginkan. Ketika bambu mendingin, bentuk permukaan batang bamboo yang telah ditekuk akan permanen pada posisinya. Jurnal Universitas Pembangunan Jaya #1 Volume 1 Maret 2014 4 hua, Jin OR akan tang anas Teknik Pembakaran (*Roasting*) oleh : Zhu Zhao *Distinguished Fellow of INBAR for Life and Wei, Publications and Training INTERNATIONAL NETWORK F BAMBOO AND RATTAN* (INBAR) *Roasting* adalah metode yang umum digunakan di Cina untuk mengolah batang bambu, bambu yang diletakkan di atas api atau uap bertujuan sebagai berikut: - Melunakkan batang (serat) bambu. - Mempercantik penampilan luar batang bambu dengan efek bakar. - Mengurangi atau menghindari penyusutan produk jadi. Metode ini dapat digunakan untuk meluruskan batang melengkung atau membentuk kurva dengan batang lurus. Cara memanaskan batang bambu yaitu dengan: pasir diisi dalam batang bambu sebelum pemanasan, pasir di dalam batang bambu dapat mencegah dinding bambu untuk melebar dan pecah akibat panas yang tidak merata. (Hari Nugraha, M.Ds, 2014)

### **2.2.3 Teknik Bambu Laminasi**

Bambu memiliki batang yang kecil dan berlubang, sehingga jika digunakan untuk keperluan yang lebih lebar, panjang dan tebal atau datar perlu dilakukan teknologi perekatan atau laminasi, misalkan jika digunakan untuk keperluan pembuatan mebel, lantai dan dinding bangunan. Bambu lamina dibuat dari bahan baku bambu yang dibentuk menjadi strip dengan ukuran panjang sesuai dengan kemampuan alat press, lebar strip sesuai dengan keadaan bambu yang digunakan untuk pembuatan bambu lamina atau bambu lapis yang diinginkan. Tebal strip bambu yang digunakan untuk bambu lamina atau papan buatan tergantung dengan jenis bambu dan tebal bambu, seperti bambu Betung, bambu Andong, bambu Hitam dan lainnya (Yuniarti, 2006).

Menurut Iskandar (2007), penggunaan bambu lapis atau lamina antara lain untuk rangka balok, dinding, lantai, pintu, lemari, meja, kursi dan peti kemas. Teknologi yang digunakan terdiri dari pengeringan strip bambu pada suhu kamar, perekatan dan pengepressan dengan tekanan dan waktu tertentu. Perekat yang

digunakan bisa menggunakan Urea *Formaldehyd* maupun *Poly Vinyl Acetat* dengan lama waktu press sesuai rencana kerja. Untuk penggunaan perekat UF waktu pengepressan tidak terlalu lama karena menggunakan panas, sedangkan jika menggunakan perekat *Poly Vinyl Acetat* biasanya lama waktu pengepressan selama 12 jam tanpa pemanasan.

Menurut Misdarti (2006) dalam Arhamsyah (2011). Nilai keteguhan rekat dipengaruhi oleh kandungan padat dari perekat, semakin tinggi kandungan padat maka kadar resin akan semakin tinggi, hal itu menunjukkan bahwa perekat tersebut berkualitas baik. Selain itu keteguhan rekat dipengaruhi oleh kadar abu perekat. Semakin tinggi kadar abu maka nilai keteguhan rekatnya akan semakin berkurang.

## **2.3 Treatment Material Bambu**

### **2.3.1 Stabilisasi Warna**

Sesuai permintaan, kadang-kadang bambu perlu diputihkan atau dijaga agar warna hijau kulit bambu tetap bertahan lama. Untuk pemutihan warna kulit bambu, dapat digunakan larutan hidrogen peroksida ( $H_2O_2$ ); sedangkan untuk mengawetkan warna hijau kulit bambu dapat digunakan campuran larutan terusi dan nikel sulfat serta dikeringkan selama 14 hari - 28 hari. Selain digunakan sebagai bahan konstruksi dan barang kerajinan, dari bambu dapat pula dihasilkan beberapa produk inovatif seperti bambu lamina dan pulp. Bambu lamina diperoleh dari belahan bambu yang direkat ke arah samping dan *vertical* (Yuniarti, 2006) . Jenis bambu yang telah diteliti oleh Sulastiningsih (1998) untuk pembuatan bambu lamina adalah bambu andong (*Gigantochloa arundinaceae*) dengan macam perekat yang digunakan adalah urea formaldehida, kerapatan, keteguhan lentur, dan keteguhan tekan bambu lamina dapat disejajarkan dengan kayu kelas kuat II. Bambu memiliki kandungan selulosa yang cocok untuk dijadikan bahan kertas dan rayon. Bambu yang dapat digunakan antara lain bambu duri, bambu paring, bambu popop, dan bambu banoa. Dalam pemanfaatan bambu menjadi bahan kertas, kendala yang dihadapi adalah pengadaan bahan baku bambu sehingga dalam proses pembuatan pulp acapkali dicampur dengan jenis-jenis kayu seperti jabon dan kemiri (Krisdianto et al., 2000).

## 2.4 Jenis Tas Wanita

Merupakan *fashion item* yang pasti dimiliki setiap perempuan. Sekarang ini, banyak sekali model tas tersedia, dan setiap model punya gaya serta fungsinya sendiri. Berikut merupakan jenis tas wanita yang ada dipasaran (Fitriandiani,2018):

### 1. *Sling Bag*

Tas ini juga harusnya cukup umum ditemui. Tas ini punya strap bahu yang panjang untuk digantung di bahu atau disilangkan di badan. Ini membuatmu bisa mengambil barang di dalam tas ini dengan lebih mudah, yang memang merupakan keunggulan tas ini. Dibandingkan dengan tas ransel, ukuran tas selempang biasanya tidak begitu besar.

### 2. *Hand Bag*

Dibandingkan tote bag, tas tangan biasanya berukuran lebih kecil. Selain itu, kompartmen pada tas tangan juga bisa ditutup atau disegel, serta kadang memiliki slot atau kompartmen tambahan baik di dalam maupun di luar kompartmen utamanya.

Karena ukurannya yang kecil, tas tangan hanya cocok digunakan untuk jalan-jalan atau acara-acara tertentu. Tas tangan biasanya diperuntukkan khusus untuk wanita. Lalu, karena biasanya digunakan untuk acara-acara tertentu seperti pesta, tas tangan biasanya terbuat dari bahan yang elegan atau eksotis seperti kulit.

## 2.5 Anatomi tas

Pada dasarnya, Tas tersusun dari beberapa bagian antara lain kompartemen atau kantong utama (*bag body*), kantong sekunder, *flap*, *handle*, dan aksesoris tas seperti gesper, sambungan part dan resleting. (Larasati, 2018) (Lampiran A - Gambar 2.6) Dibawah ini adalah penjelasan dari setiap bagian penyusun tas :

1. **Top Handle** : Bagian pegangan tas yang berada di bagian atas tas.
2. **Top Zip** : Bagian penutup tas tempat melekatnya resleting atau penutup tas lain.
3. **Zipper** : Resleting tas.

4. **Hardware** : Aksesoris tas yang biasanya terbuat dari logam, plastik atau kayu.
5. **Bag Body** : Kantong utama sebuah tas.
6. **Seam** : Jahitan yang menggabungkan dua bagian kain.
7. **Trim** : Jahitan pinggiran tas agar memberi kesan rapi.
8. **Flap** : Kelopak penutup, biasanya terletak di depan kantong.
9. **Top Stitch** : Jahitan di sisi atas sebagai unsur dekoratif.
10. **Gusset** : Selebar bahan yang dijahit ke bagian dalam untuk memperkuat atau memperbesar bagian tertentu.
11. **Foot** : Bagian kaki tas atau penyangga kecil di bagian dasar tas.

## 2.6 Industri Mode

Secara etimologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Mode merupakan bentuk nomina yang bermakna ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu (tata pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya). Mode atau fesyen (Inggris: mode) adalah gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya. Secara psikologis, mode adalah ekspresi pemberontakan melawan bentuk-bentuk sosial yang berlaku, yaitu upaya melarikan diri dari perasaan bosan dan rutinitas. Lainnya menganggap mode sebagai sebuah ekspresi simbolik seksualitas yang tersembunyi sebagai daya tarik diri, terutama dalam kondisi yang mengganggu integritas ego. Mode di pandang sebagai sarana untuk menemukan diri dan sebagai penunjukkan gengsi. (Larasati, 2018)

### 2.5.1 Fashion Style

Menurut Kelgrod (2015), gaya fesyen dari masa lalu, masih dipakai oleh wanita di seluruh dunia dan gaya mode baru dirancang setiap harinya. Ada begitu banyak gaya fesyen yang berbeda, tetapi berikut beberapa gaya fesyen yang populer. Berikut merupakan jenis jenis *fashion style* :

Tabel 2. 2 *Fashion Style*

| No. | Jenis           | Keterangan   |
|-----|-----------------|--|
| 1.  | <i>Vibrant</i>  | Gaya berpakaian yang energik dan intens. Cenderung terdapat motif yang liar dengan bordir berlebihan serta desain asimetris dengan beraneka warna. Berwarna super terang atau warna pastel yang menarik perhatian mata.  |
| 2.  | <i>Casual</i>   | Identik dengan kata lusuh. Menghindari pakaian - pakaian dengan gaya eksotis yang mencolok. Gaya sederhana seperti pemakaian kaos dan celana jeans terkesan sangat <i>modern</i> dan <i>simple</i> .   |
| 3.  | <i>Exotic</i>   | Gaya yang jarang dipakai hanya beberapa golongan. Gaya ini gabungan dari kesan yang tegas, misterius, dan eye-catching. Menggunakan warna-warna yang berani dan bordir yang rumit.   |
| 4.  | <i>Trendy</i>   | Gaya atribut mode yang <i>up to date</i> pada tren terbaru, seperti di pagelaran busana.   |
| 5.  | <i>Preppy</i>   | Terinspirasi dari gaya berpakaian di sekolah. Biasanya memadu padankan kemeja berkerah dengan rok <i>a-line</i> dan <i>stocking</i> . Gaya ini muncul sebagai gaya yang cenderung terkesan culun dan sama sekali tidak mewah.  |
| 6.  | <i>Elegant</i>  | Identik dengan kesan yang berkelas, glamor dan mewah. Cenderung terlihat berkilauan seperti berlian dan perhiasan. Merupakan kombinasi yang sempurna antara kesan jetset dan seksi.  |
| 7.  | <i>Bohemian</i> | Gaya berfokus pada motif-motif yang liar dan rumit dengan tekstur eksotis. Sebagian besar inspirasi berbusana dari para kaum gypsy dan hippies, menciptakan sentuhan akhir yang menonjol dengan banyaknya <i>tie dye</i> , motif geometrik, rantai, pinggiran rumbai-rumbai, dan lainnya yang <i>eyecatching</i> . |

|     |               |   |
|-----|---------------|---|
| 8.  | <i>Girly</i>  | Gaya busana yang sangat feminin dan paling mudah digambarkan sebagai gaya vintage populer. Identik dengan renda-renda yang indah serta ruffles, bentuk hati, motif bunga, dan warna pucat atau pastel, terutama merah muda dan putih. Kesan yang ditimbulkan dari gaya ini romantis dan kewanitaan. |
| 9.  | <i>Punk</i>   | Identik dengan pakaian bahan kulit hitam pekat, memakai spandek dan motif-motif binatang liar, kaos dengan gambar <i>band</i> , sepatu bot, <i>skinny jeans</i> dan juga kerap kali mengenakan aksesoris seperti kancing, paku, dan rantai.   |
| 10. | <i>Artsy</i>  | Gaya busana yang cenderung menghindari tren mode yang berkembang di dunia. Lebih senang mengenakan pakaian dengan gaya yang mereka ciptakan sendiri. Setiap gaya artsy akan berbeda satu dengan yang lainnya, sesuai dengan persepsi mereka terhadap seni.  |
| 11. | <i>70s</i>    | Gaya busana yang tren pada era 70-an dan juga dapat dengan mudah disebut sebagai tampilan ‘hippie’.   |
| 12. | <i>Gothic</i> | Identik dengan warna hitam. Mulai dari rambut, lipstik hitam, pakaian hitam hingga sepatu boots hitam. Gaya ini dibuat untuk menunjukkan kesan yang tidak wajar dan misterius.  |

### 2.5.2 Tinjauan *Trend Forecasting* “*Singularity*” 2019/2020

Tinjauan ini berdasarkan dari buku *Trend Forecasting* 2019-2020 katagori *Product and Craft*. Berikut tema dari *Singularity* :

#### 1. Exuberant

Exuberant dalam kamus Merriam-Webster digambarkan sebagai “Sangat hidup, senang dan bersemangat: dipenuhi oleh energi dan antusiasme”. Atau “Sangat berkecukupan” hasil dari upaya panjang mencari kemakmuran, identitas terpadu, penerimaan di masyarakat, dan kebahagiaan. Sebuah semangat yang secara mengejutkan juga ditemukan pada gaya hidup yang dipilih oleh generasi

“baby boomers” dan generasi sebelumnya yang kini memiliki kecenderungan untuk hidup secara dinamis, aktif dan kreatif. Karakter dasar dari tema ini adalah santai, ramah, sedikit ‘nerdy’ namun tetap ‘stylish’ dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, ‘street art’, komik dan kartun.

Tabel 2. 3 Tabel Sub Tema Exuberant

| No. | Sub Tema                | Gambar                  | Ciri-Ciri   | Keterangan   |
|-----|-------------------------|-------------------------|---|--|
| 1.  | Tradisi New Age Zen     | (Lampiran A) Gambar 2.7 | <i>Tradisi Smooth, calm, simple shapes, striking colors, slightly funk, modernizing asian traditional style</i> | Adaptasi Kontemporer artefak tradisi, Menciptakan produk yang ikonik dengan warna yang menimbangi          |
| 2.  | <i>Posh Nerd</i>        | (Lampiran A) Gambar 2.8 | <i>Techie cult, weird, geek, sporty</i>   | Gaya ‘orang pintar’ dengan sentuhan berkelas   |
| 3.  | <i>Urban Caricature</i> | (Lampiran A) Gambar 2.9 | <i>Street Art, Urban Youth</i>  | konsep kehidupan sebuah budaya baru yang meleburkan Barat dan Timur. Tradisi, dan modernisasi menjadi satu |

## 2. Neo Medieval

Tema ini terinspirasi oleh istilah “*Neomedievalism*” yang pertama kali diutarakan Hedley Bull pada tahun 1977 dalam “Masyarakat Anarkis: Sebuah studi aturan dalam politik dunia untuk menggambarkan erosi kedaulatan negara

dalam dunia kontemporer yang terglobalisasi”. Hasilnya adalah sebuah tema bernafas abad pertengahan, namun sangat futuristis dan kelihatan berlatar belakang teknologi tinggi. Fiksi ilmiah mengenai kehidupan inter-galaktik dalam gaya dan pemikiran abad pertengahan merupakan pengaruh utama dalam tema ini, membuat kita membebaskan imajinasi dan kreativitas untuk menghidupkan gaya historis-futuristik.

Tabel 2. 4 Tabel Sub Tema Neo Medieval

| No. | Sub Tema                     | Gambar                       | Ciri-Ciri  | Keterangan  |
|-----|------------------------------|------------------------------|--|---|
| 1.  | <i>Strong &amp; Towering</i> | ( Lampiran A)<br>Gambar 2.10 | <i>Elegant and Valiant, inspired by armory, dystopia, arrogant and powerful.</i> | Menggambarkan kehidupan antargalaksi dengan inspirasi kegelapan benteng abad pertengahan. |
| 2.  | <i>Futuristic Medieval</i>   | ( Lampiran A)<br>Gambar 2.11 | <i>Science fiction, production innovation, old world touch.</i>                  | Material tradisional menjadi basis yang memberikan produk bernilai tinggi.                |
| 3.  | <i>Celestial</i>             | ( Lampiran A)<br>Gambar 2.12 | <i>Cosmic, gleaming &amp; romantic, luxurious</i>                                | Gaya kemewahan peradaban baru yang indah dan intelek basis teknologi tinggi.              |

### 3. Svarga

Svarga adalah kata bahasa sanskerta yang berarti “Surga”, untuk menggambarkan pendekatan antar manusia secara spiritual. Profesor Yuval Noah

Harari dalam bukunya yang mengundang kontroversi “Sapiens”. Desain memperlihatkan produk-produk berbasis kriya bernilai tinggi, untuk menggarisbawahi warisan tradisi yang tak ternilai harganya dan kearifan lokal pelaku kriya tradisional, yang eksistensinya kini menjadi penjaga preservasi.

Tabel 2. 5 Tabel Sub Tema Svarga

| No.. | Sub Tema       | Gambar                       | Ciri-Ciri  | Keterangan  |
|------|----------------|------------------------------|--|---|
| 1    | Supranatural   | ( Lampiran A)<br>Gambar 2.13 | <i>Human &amp; Naturak<br/>World, hypnotizing<br/>mystical</i>                               | Menampilkan simbol -<br>simbol mitos, dongeng,<br>cerita rakyat.                      |
| 2    | Upskill Craft  | ( Lampiran A)<br>Gambar 2.14 | <i>Natural material,<br/>handcrafted,<br/>community,<br/>empowerment,<br/>glocalization.</i> | Mendefinisikan<br>kemewahan<br>dengan menggunakan<br>material alam dan<br>inovatif.   |
| 3    | Festive Relics | ( Lampiran A)<br>Gambar 2.15 | <i>Folklore,<br/>ornamentative,<br/>dynamic,<br/>expressive</i>                              | Menampilkan desain<br>kontemporer dengan<br>bentuk tradisional yang<br>ceria, dinamis |

#### 4. Cortex

Kita berada di sebuah revolusi digital, di mana digitalisasi membaaur dalam kehidupan secara menyeluruh. Algoritma dari media sosial yang kita gunakan mendikte selera, tendensi dan bahkan cara berfikir kita. Dalam proses pengembangan desain, telah dibuktikan bahwa AI bukan hanya berfungsi sebagai alat pembantu desainer, melainkan juga bisa menjadi desainer itu sendiri. Pada mulanya hal tersebut terasa mengerikan, namun, jika berfikir pada sebuah artikel dalam *fastco design* mengenai pekerjaan desainer di masa depan yang belum ada samasekali hari ini, yang diusulkan oleh beberapa pelaku bisnis desain papan atas, AI juga bisa berarti sebuah harapan bagi dunia yang lebih baik. Tema ini menggambarkan AI sebagai *neokorteks* eksternal bagi umat manusia, yang

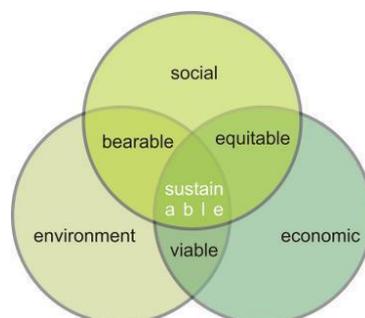
berlaku sebagai alat untuk mengeksplorasi bentuk, material dan medium dalam riset desain, di mana hasilnya yang seringkali tak terduga membuka horison baru mengenai visi, bentuk dan material.

Tabel 2. 6 Tabel Sub Tema Cortex

| No. | Sub Tema                | Gambar                       | Ciri-Ciri  | Keterangan   |
|-----|-------------------------|------------------------------|--|--|
| 1   | <i>Crystal Growing</i>  | ( Terlampir )<br>Gambar 2.16 | <i>Micro structure, growing, emerge/reactive, transparant.</i>         | Menampilkan desain menggunakan prinsip alam dengan tampilan transparan dan semi transparan seperti struktur kristal.             |
| 2   | <i>Parametric</i>       | ( Terlampir )<br>Gambar 2.17 | <i>Digital febrication, mathematical, equation, evolving symmetry.</i> | Rangkaian sebuah pola yang dikendalikan secara digital oleh parameter tertentu.  |
| 3   | <i>Embedded Sensory</i> | ( Terlampir )<br>Gambar 2.18 | <i>Interactive, sensory, wearable tech.</i>                            | Inovasi matrial semi konduktor yang ringan, tipis, tidak membahayakan lingkungan, teknologi 'wearable' ke teknologi sistem taman |

## 2.7 Green Desain

Bambu merupakan material alam yang dapat menggantikan kayu, dan juga disebut tanaman sustainable.

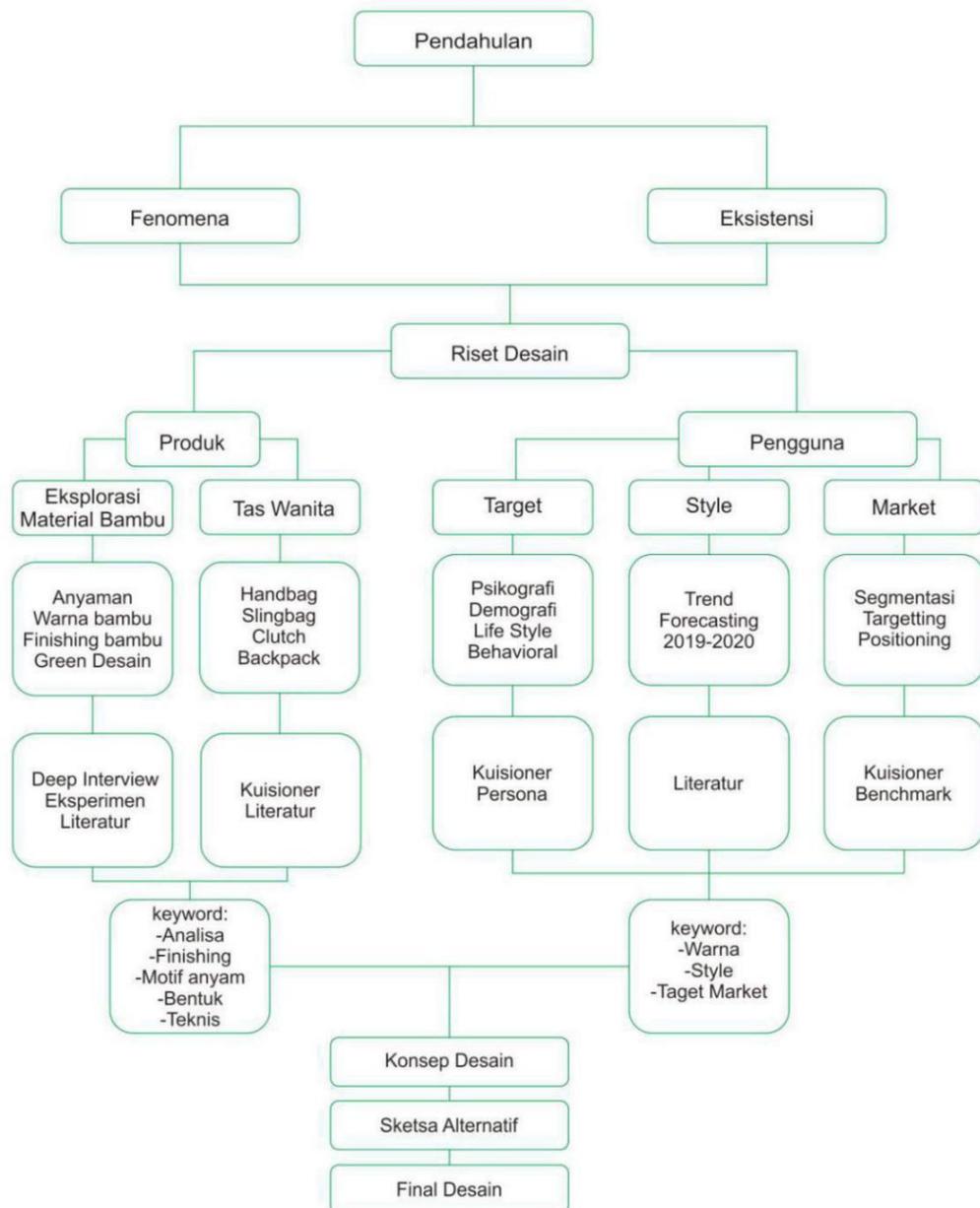


Gambar 2. 6 Diagram *Venn Sustainable* (Sumber : Penulis diadaptasi oleh

<https://es.venngage.com/templates/charts/sustainable-development-goals-venn-diagram-5d1d28a4-fc9d-4fbc-9ca3-ba3152955fd0> )

## BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Skema Penelitian



Gambar 3. 1 Skema Penelitian

(Sumber : Penulis)

### **3.2 subjek dan Objek Perancangan**

Subjek Perancangan : Bambu

Objek Perancangan :

#### **1. *Sling Bag***

Tas ini juga harusnya cukup umum ditemui. Tas ini punya strap bahu yang panjang untuk digantung di bahu atau disilangkan di badan. Ini membuatmu bisa mengambil barang di dalam tas ini dengan lebih mudah, yang memang merupakan keunggulan tas ini. Dibandingkan dengan tas ransel, ukuran tas selempang biasanya tidak begitu besar.

#### **2. *Hand Bag***

Dibandingkan tote bag, tas tangan biasanya berukuran lebih kecil. Selain itu, kompartmen pada tas tangan juga bisa ditutup atau disegel, serta kadang memiliki slot atau kompartmen tambahan baik di dalam maupun di luar kompartmen utamanya.

Karena ukurannya yang kecil, tas tangan hanya cocok digunakan untuk jalan-jalan atau acara-acara tertentu. Tas tangan biasanya diperuntukkan khusus untuk wanita. Lalu, karena biasanya digunakan untuk acara-acara tertentu seperti pesta, tas tangan biasanya terbuat dari bahan yang elegan atau eksotis seperti kulit.

### **3.3 Metode**

Riset studi berupa proses desain tas dengan pengembangan material bambu dengan pendekatan terhadap user melalui beberapa tahap metode yang dilaksanakan, diantaranya :

#### **3.3.1 Produk**

Berkaitan dengan pengolahan material bambu untuk lighting home decor dengan gesture control.

##### **a. Pengembangan Material Bambu**

###### **1. Teknik pengolahan bambu**

Teknik pengolahan bambu berupa pengawetan bambu, menyerutan untuk menjadi bilah bilah lembaran, penganyaman, bending, pewarnaan, finishing. Guna mengeksplorasi bambu untuk menjadi series tas maka dilakukan beberapa percobaan yang terkait dengan komponen tersebut.

## 2. Eksplorasi anyaman

Hasil eksplorasi anyaman dapat diperoleh dari beberapa rumus anyaman tertentu. Bentuk tersebut dapat dimodifikasi komposisinya dan diterapkan dalam pembuatan motif pada desain tas.

## 3. Eksplorasi Bending

Material bilah bambu yang sudah diolah, dipanaskan lalu di letakkan di cetakan untuk membentuk suatu bentuk yang diinginkan.

## 4. Eksplorasi warna

Material bilah bambu yang sudah diolah, diperlukan pewarnaan yang tepat sesuai tema dan desain. Sehingga diperlukan alternatif pewarnaan menggunakan pewarna alami atau kimia

## 5. *Treatment finishing*

Finishing pada material bambu yang sudah di olah sesuai desain, diperlukan beberapa alternatif *finishing* yang beragam dan sesuai dengan karakteristik bambu tersebut. Finishing berupa pelapisan.

## 6. *Green design*

Dalam proses pengolahan bambu menjadi tas, dimaksimalkan agar tidak membuang bahan maupun berdampak buruk pada lingkungan.

### **3.3.2 Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Literatur**

Pada tinjauan pustaka digunakan untuk menyaring informasi dari sumber-sumber terkait, mengambil data dari penelitian maupun proyek terdahulu.

#### **b. Observasi**

Pengamatan yang memiliki tujuan mengumpulkan informasi, pengamatan membutuhkan pencerminan dan fenomena yang sistematis diantaranya manusia, artefak, lingkungan, peristiwa, perilaku dan interaksi.

#### **c. *Deep Interview***

*Deep Interview* dilakukan dengan mewawancarai pngerajin bambu atau ahli dibidang bambu untuk mndapatkan data yang diperlukan.

#### **e. *Imageboard***

Imageboard dapat digunakan untuk mengkomunikasikan secara visual deskripsi yang akan disampaikan penulis untuk konsep desain.

**f. Kuisisioner**

Kuisisioner merupakan survei yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dari user tentang sudut pandang, pikiran, selera, pengetahuan mereka., yang diwujudkan dalam bentuk tertulis dan visual.

**g. Persona**

Persona mendiskripsikan pola dasar perilaku pengguna ke dalam bentuk yang representatif yang bertujuan untuk memanusiakan fokus desain, skenario pengujian dan bantuan dalam komunikasi visual.

## BAB 4 STUDI DAN ANALISIS

### 4.1 Analisa Tren

#### 4.1.1 Komparasi *Trend Forecasting* “Singularity 2019-2020”

Tabel 4. 1 Komparasi *Trend Forecasting* “Singularity 2019-2020”

| No. |                | Exuberant   | Neo Meidival  | Svarga  | Cortex  | KONSEP  |
|-----|----------------|---|---|---|---|---|
| 1.  | Latar Belakang | Mencerminkan kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni | Sebuah tema bernuansa abad pertengahan, namun sangat futuristik dan kelihatan berlatar belakang teknologi tinggi. | Berbasis kriya bernilai tinggi, untuk menggarisbawahi warisan tradisi yang tak ternilai harganya dan kearifan lokal pelaku kriya tradisional, yang eksistensinya kini menjadi penjaga preservasi. | AI sebagai neokorteks eksternal yang berlaku sebagai alat mengeksplorasi bentuk, material dan medium dalam riset desain, hasilnya yang seringkali membuka horizon baru mengenai visi, bentuk dan material | Memanfaatkan material alam yaitu bambu, memadukan teknik tradisional dengan teknik baru dan dapat menjadikan produk bernilai tinggi |
|     |                | 3   | 4   | 5   | 3   |   |
| 2.  | Style          | Divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, 'street art', komik dan kartun.   | Abad pertengahan, romantisme, futuristic  | Keindahan Spiritual, simbol mitos / cerita rakyat   | Terinspirasi oleh alam, menggunakan kecanggihan teknologi tinggi, wearable  | Etnic - Modern  |
|     |                | 3   | 5   | 3   | 5   |   |
| 3.  | Ciri Khas      | Desainya nerd, namun tetap stylish dan lucu. Berkarakter street art   | Material tradisional digunakan untuk produk modern, abad petngahan yang futuristic                                | ornamen atau bentuk motif terinspirasi dari cerita rakyat, dongeng dan mengandung spiritual dll   | Transparan, bentuknya lebih banyak lengkungan, menggunakan teknologi tertentu.  | Simple dipadukan ke etnikn anyaman bambu yang dapat menjadi pettern   |
|     |                | 3   | 5   | 3   | 3   |   |
| 4.  | Palet Warna    |    |                                |    |   | -   |
|     | Keterangan     | Warna - warna yang energik dan berani   | Warna dark - natural dipadukan dengan warna romantisme - natural  | Warna dark dan bold   | Warna pastel kristal dan teknologi  | Warna natural bambu lebih dominan   |
|     |                | 3   | 5   | 3   | 3   |   |
|     | Total Nilai    | 12  | 19  | 14  | 14  | -   |

Keterangan :

5: Sangat Baik, 4: Baik, 3: Cukup, 2: kurang, 1: Sangat kurang

## 4.2 Analisa MSCA

Berikut ini merupakan kompetitor dari beberapa desain tas anyam modern yang ada di Indonesia :

Tabel 4. 2 Analisa MSCA

|                    | <b>UKM</b>  | <b>Raja Serayu</b>  | <b>IUHA</b>  |
|--------------------|---|---|--|
| <b>Segmentasi</b>  | - Tingkat menengah keatas<br>-Menampilkan produk <i>hi-craft, local culture</i> dan minimalis | - Tingkat menengah keatas<br>- Menampilkan produk anyam tradisional-minimalis | - Tingkat Menengah keatas<br>- Menampilkan produk anyaman tradisional klasik |
| <b>Target</b>      | Wanita usia 18-35 tahun   | Keluarga, wanita dan pria usia 20-40 Tahun                                    | Wanita usia 20-40 tahun  |
| <b>Positioning</b> | Produk dengan pasar menengah dan berkualitas tinggi   | Produk <i>crafting</i> dan berkualitas  | Produk berkualitas tinggi  |
| <b>Lifestyle</b>   | Memiliki gaya <i>Fun - Chic</i>   | Memiliki gaya <i>Etnic-modern</i>   | Memiliki gaya Simple-klasik  |
| <b>Konsumen</b>    | Menyukai desain <i>simple - chic</i>  | Menyukai desain <i>modern</i> dan <i>simple</i>                               | <i>Multitasking</i>  |
| <b>Harga</b>       | 60.000 - 200.000  | 20.000 – 500.000  | 1.000.000 – 3.000.000  |

### 4.3 Analisa Persona

Persona mendiskripsikan pola dasar perilaku pengguna ke dalam bentuk yang representatif yang bertujuan untuk memanusiakkan fokus desain, skenario pengujian dan bantuan dalam komunikasi. Berikut adalah persona pengguna tas berbahan alam:

## Persona



Nama : Meirani Amalia  
 Umur : 22 Tahun  
 Domisili : Surabaya  
 Pekerjaan : Mahasiswa

Hobi : Traveling  
 Style : Chic  
 Aktifitas : Berkuliah, hangout, photoshoot, travelling, menghadiri event Brand

Gambar 4. 1 Analisa Persona ( Sumber : Penulis )

### 4.4 Studi dan Analisa *Segmenting, Targeting, Positioning*

#### 4.4.1 *Segmenting*

Tabel 4. 3 *Segmenting*

| <b>Kelompok Pengguna</b> | <b>Environm-entalis</b>                            | <b>Money Saver</b>        | <b>Trend Setter</b> | <b>Follower</b>    | <b>Brand Loyallist</b>       |
|--------------------------|--|---------------------------|---------------------|--------------------|------------------------------|
| <b>Profesi</b>           | Aktifis lingkungan, pengamat isu sosial, mahasiswa | Ibu rumah tangga, manager | Artist, Entertainer | Mahasiswa, Pegawai | Entrepreneur, Eksekutif muda |

|                   |   |  |  |                                       |                                    |
|-------------------|---|--|--|---------------------------------------|------------------------------------|
| <b>Kegiatan</b>   | <i>Travelling, adventure</i><br>ke alam dan kota-kota besar | Mengurus kegiatan rumah tangga,ber-sosialisasi | Komunitas, <i>travelling</i> , bersosialisa-si | Bekerja, belanja, jalan-jalan         | Bekerja, bersosiali-sasi, belanja  |
| <b>Selera</b>     | Peduli lingkungan, kebersihan, gaya hidup sehat             | Keindahan , tepat guna, kerapihan, kebersihan  | Desain, penampilan , sosial media              | Kekinian, harga terjangkau            | Relasi, komunika-si, perfeksio-nis |
| <b>Nilai</b>      | <i>Environment friendly, kolaborasi</i>                     | Selektif, perfeksion                           | Unik, original, ekspresif                      | <i>Trendy</i> , meniru publik figur   | Kualitas <i>Up to Date</i>         |
| <b>Kebutuh-an</b> | <i>Eco friendly, design, local handmade</i>                 | Fungsi, harga, ketahanan                       | <i>Value</i> , unik, relasi                    | Memenuhi kebutuhan, <i>up to date</i> | Kualitas penampil-an, kebangga-an  |
|                   | <b>PRIMER</b>   | -  | <b>SEKUN-<br/>DER</b>                          | -                                     | <b>TERSIER</b>                     |

#### 4.4.2 Targeting

##### A. Demografi

Tabel 4. 4 Demografi

| No. | Jenis Demografi  | Segmen Pasar   |
|-----|------------------|--|
| 1.  | Jenis Kelamin    | Wanita   |
|     | Lokasi Geografis | Kota besar di Indonesia dan juga mempunyai populasi yang tinggi untuk masyarakat maupun turis berkunjung kesana contoh Jakarta, Bali, Jogja, Bandung, dan Surabaya |
| 3.  | Pendapatan       | Rp 5.000.000 - Rp 10.000.000   |
| 4.  | Profesi          | Mahasiswa, Bekerja di bidang Industri, <i>business woman, creativepreneur</i>  |
| 5.  | Usia             | 20– 35 tahun   |
| 6.  | Kelas Sosial     | Menengah ke atas   |

##### B. Psikografi

Tabel 4. 5 Psikografi

| No. | Jenis Psikografi | Segmen Pasar   |
|-----|------------------|--|
| 1.  | Hobi             | <i>Travelling</i> , menghadiri acara <i>fashion show, shopping, hang out</i> |
| 2.  | Gaya Hidup       | Dalam keseharian memperhatikan penampilan dan menjaga makanan                |
| 3.  | Sensitif Harga   | Desain dan Kualitas menjadi suatu yang penting untuk penampilan              |
| 4.  | Merek Favorit    | Merek menjadi pertimbangan dalam pembelian produk, namun jika ada            |

|  |   |
|--|---|
|  | produk yang kualitasnya bagus dan sesuai dengan selera maka akan membeli produk tersebut walaupun bukan berasal dari merek ternama. |
|--|---|

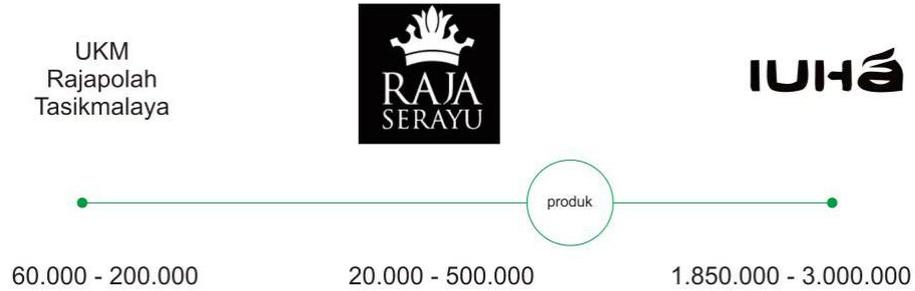
### C. Behavioral

Tabel 4. 6 Behavioral

| No. | Jenis Demografi       | Segmen Pasar   |
|-----|-----------------------|--|
| 1.  | Frekuensi Belanja     | Tingkat frekuensi untuk belanja produk <i>apparel</i> setidaknya satu sampai 2 bulan sekali  |
| 2.  | Lokasi Belanja        | Lokasi belanja di pusat perbelanjaan, galeri produk <i>handmade</i> , <i>online shop</i> berupa <i>website</i> maupun aplikasi <i>online</i> . |
| 3.  | Penggunaan Internet   | Sekali <i>Up to date</i> dengan media sosial maupun penjualan <i>online</i> .  |
| 4.  | Opsi Pembelian Produk | Menyesuaikan dengan <i>style</i> lalu <i>trend</i> terkini dan <i>budget</i>   |

#### 4.4.3 Positioning

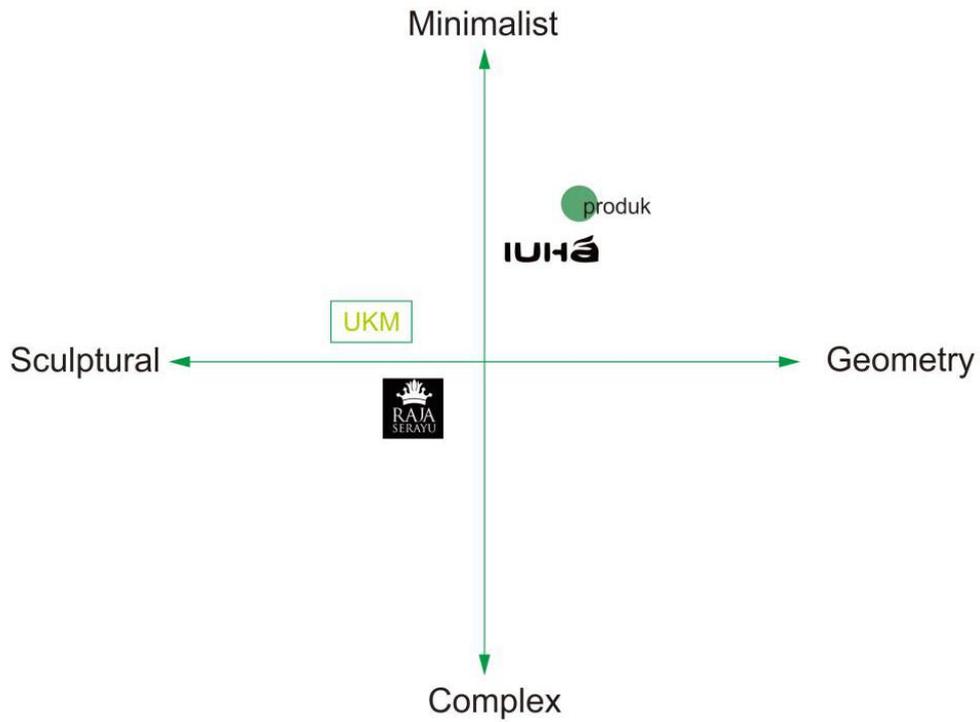
##### a. Positioning Harga



Gambar 4. 2 Positioning Harga ( Sumber : Penulis )

Kisaran harga pada produk berada pada kisaran harga antara 700.000 – 1.400.000. Harga tersebut berada diantara UKM dan IUHA Japan..

##### b. Positioning Desain



Gambar 4. 3 Positioning Desain ( Sumber Penulis)

Positioning desain pada produk tas berada pada kuadran *minimalist* dan *geometry*.

#### 4.5 Benchmark Brand

##### 1. UKM Rajapolah Tasikmalaya



Gambar 4. 4 *Benchmark* UKM Rajapolah ( Sumber : Penulis )

##### 2. Raja Serayu



Gambar 4. 5 *Benchmark* Raja Serayu ( Sumber : Penulis )

### 3. IUHA



Gambar 4. 6 Benchmark IUHA ( Sumber : Penulis )

### 4.6 Analisis Bisnis

#### 4.6.1 Business Model Canvas

#### BMC

| Key Partners   | Key Activities  | Value Propositions   | Customers Relationship  | Customers Segment   |
|--|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pngerajin anyam bambu</li> <li>• Penjahit tas</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendesain bentukan anyaman</li> <li>• Eksplorasi anyaman</li> <li>• Mengirimkan ke pembeli melalui jasa paket</li> <li>• Mempromosik-an atau mengenalkan produk melalui social media dan secara offline</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costum Bentuk anyaman</li> <li>• Memadukan anyaman dengan material dan teknik lain</li> <li>• Pembuatan series</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melestarikan bambu dengan teknik tradisional anyam</li> <li>• Etnik (mengandung unsur budaya)</li> <li>• Branding</li> <li>• Diferensiasi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wanita usia 20 - 35 Tahun</li> <li>• Fashion Blogger</li> <li>• Creativepreneur</li> </ul>   |
|  | <p>Key Resource</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desainer</li> <li>• Karyawan / Admin</li> </ul>  |  |   | <p>Channels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• OFFLINE :               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pameran</li> <li>2. Seminar Entrepreneur</li> </ol> </li> <li>• ONLINE :               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Endorse</li> <li>2. Feeds Instagram (berupa campaign dan info seputar batik)</li> </ol> </li> </ul> |
| <p>Cost</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biaya pembuatan Packaging</li> <li>• Biaya produksi bambu</li> <li>• Biaya produksi tas(penambahan kulit dll)</li> <li>• Biaya Endorsement</li> <li>• Biaya Iklan di Social Media</li> <li>• Biaya Sponsor</li> </ul> |   |  | <p>Revenue Streams</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk</li> <li>• Gift</li> <li>• Members</li> </ul>  |   |

Gambar 4. 7 BMC ( Sumber : Penulis )

## 4.6.2 Perhitungan Biaya

### 1. Biaya Bahan Baku dan Biaya Tenaga Kerja

Tabel 4. 7 Biaya Tenaga Kerja Langsung

| <b>Biaya Tenaga Kerja Langsung</b> |                             |            |
|------------------------------------|-----------------------------|------------|
| No.                                | Jenis                       | Harga/Item |
| 1.                                 | Laminasi bambu tas Isawra   | 300.000    |
| 2.                                 | Laminasi bambu tas Gayatri  | 450.000    |
| 3.                                 | Laminasi bambu tas Kana     | 225.000    |
| 4.                                 | Laminasi bambu tas Khanti   | 275.000    |
| 5.                                 | Laminasi bambu tas Manyura  | 170.000    |
| 6.                                 | Laminasi bambu tas Jayantri | 450.000    |
| 7.                                 | Jahit kulit                 | 225.000    |

### 2. Biaya HPP ( Harga Pokok Penjualan )

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

Tabel 4. 8 Biaya Perhitungan HPP

| <b>HPP Tas Iswara</b>                  |                                 |      |        |           |
|--|---------------------------------|------|--------|-----------|
| No.                                    | Bahan                           | Unit | Satuan | Harga     |
| 1.                                     | Bilah bambu                     | 0.5  | Kg     | 50.000    |
| 2.                                     | Kulit                           | 1    | Feet   | 25.000    |
| 3.                                     | Kain Kanvas                     | 0,25 | Meter  | 10.000    |
| 4.                                     | Resletig                        | 0,25 | Buah   | 4000      |
| 5.                                     | Aksesoris Ring D                | 2    | Buah   | 3000      |
| 6.                                     | Aksesori Kotak                  | 1    | Buah   | 2000      |
| 7.                                     | Benang                          | 3    | Meter  | 2000      |
| 8.                                     | Wantex                          | 1    | Buah   | 3000      |
|  | Biaya Artisan (Bambu dan Jahit) |      |        | 525.000   |
|  | Biaya Branding                  |      |        | 50.000    |
|  | Total HPP                       |      |        | 674.000   |
| <b>Penentuan Harga Jual Tas Iswara</b> |                                 |      |        |           |
|  | Marjin 60 %                     |      |        | 404.400   |
|  | Harga Jual                      |      |        | 1.078.400 |
| <b>1. HPP Tas Gayatri</b>              |                                 |      |        |           |
| No.                                    | Bahan                           | Unit | Satuan | Harga     |
| 1.                                     | Bilah Bambu                     | 0,25 | Kg     | 25.000    |
| 2.                                     | Kulit                           | 2    | Feet   | 50.000    |
| 3.                                     | Kain Kanvas                     | 0,25 | Meter  | 10.000    |
| 4.                                     | Resleting                       | 0.25 | Meter  | 4000      |
| 5.                                     | Magnet                          | 1    | Buah   | 5000      |
| 6.                                     | Wantex                          | 1    | Buah   | 3000      |

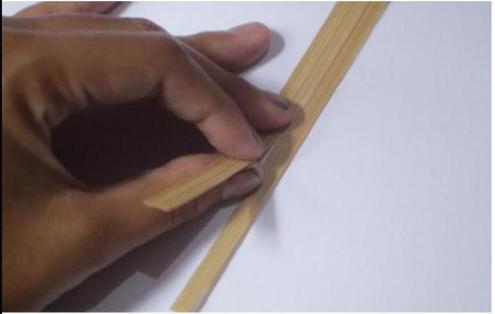
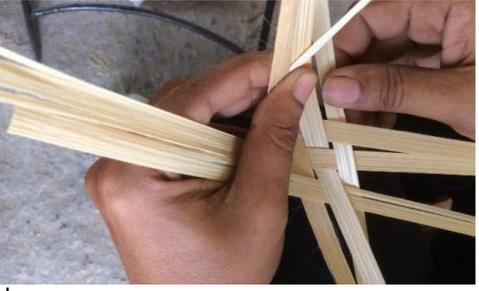
|   |                                 |      |        |           |
|---|---------------------------------|------|--------|-----------|
| 7.                                      | Benang                          | 3    | Meter  | 2000      |
|   | Biaya Artisan (Bambu dan Jahit) |      |        | 675.000   |
|   | Biaya Branding                  |      |        | 50.000    |
|   | Total HPP                       |      |        | 774.000   |
| <b>Penentuan Harga Jual Tas Gayatri</b> |                                 |      |        |           |
|   | Marjin 60 %                     |      |        | 464.400   |
|   | Harga Jual                      |      |        | 1.238.400 |
| <b>2. HPP Tas Kana</b>                  |                                 |      |        |           |
| No.                                     | Bahan                           | Unit | Satuan | Harga     |
| 1.                                      | Bilah Bambu                     | 0.25 | Kg     | 25.000    |
| 2.                                      | Kulit                           | 2    | Feet   | 50.000    |
| 3.                                      | Kain Kanvas                     | 0.25 | Meter  | 10.000    |
| 4.                                      | Resleting                       | 0.25 | Meter  | 4000      |
| 5.                                      | Magnet                          | 1    | Buah   | 5000      |
| 6.                                      | Aksesoris Ring D                | 2    | Buah   | 3000      |
| 7.                                      | Aksesori Kotak                  | 2    | Buah   | 4000      |
| 8.                                      | Aksesoris Keling                | 2    | Buah   | 1000      |
| 9.                                      | Wantex                          | 1    | Buah   | 3000      |
| 10.                                     | Benang                          | 3    | Meter  | 2000      |
|   | Biaya Artisan (Bambu dan Jahit) |      |        | 450.000   |
|   | Biaya Branding                  |      |        | 50.000    |
|   | Total HPP                       |      |        | 607.000   |
| <b>Penentuan Harga Jual Tas Kana</b>    |                                 |      |        |           |
|   | Marjin 60 %                     |      |        | 364.200   |
|   | Harga Jual                      |      |        | 971.200   |
| <b>3. HPP Tas Kanthi</b>                |                                 |      |        |           |
| No.                                     | Bahan                           | Unit | Satuan | Harga     |
| 1.                                      | Bilah Bambu                     | 0.25 | Kg     | 25.000    |
| 2.                                      | Kulit                           | 2    | Feet   | 50.000    |
| 3.                                      | Kain Kanvas                     | 0.25 | Meter  | 10.000    |
| 4.                                      | Resleting                       | 0.25 | Meter  | 4000      |
| 5.                                      | Magnet                          | 1    | Buah   | 5000      |
| 6.                                      | Aksesoris Ring D                | 2    | Buah   | 3000      |
| 7.                                      | Aksesoris Ring Kotak            | 1    | Buah   | 2000      |
| 8.                                      | Aksesoris Keling                | 4    | Buah   | 2000      |
| 9.                                      | Benang                          | 3    | Meter  | 2000      |
| 10.                                     | Wantex                          | 1    | Buah   | 3000      |
|   | Biaya Artisan (Bambu dan Jahit) |      |        | 500.000   |
|   | Biaya Branding                  |      |        | 50.000    |
|   | Total HPP                       |      |        | 653.000   |
| <b>Penentuan Harga Jual Tas Kanthi</b>  |                                 |      |        |           |
|   | Marjinal 60 %                   |      |        | 391.800   |
|   | Harga Jual                      |      |        | 1.044.800 |
| <b>4. HPP Tas Manyura</b>               |                                 |      |        |           |
| No.                                     | Bahan                           | Unit | Satuan | Harga     |
| 1,                                      | Bilah Bambu                     | 0.25 | Kg     | 25.000    |

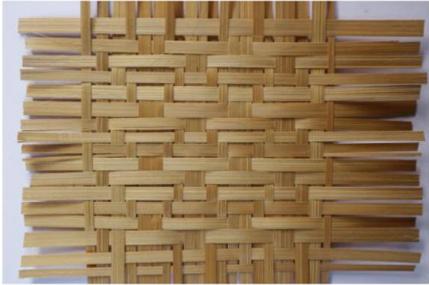
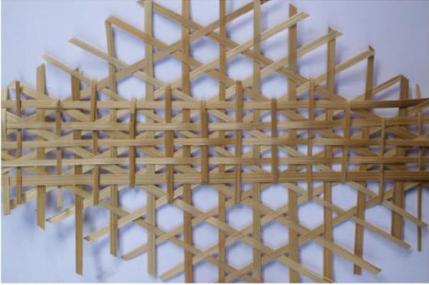
|  |                                 |      |        |           |
|--|---------------------------------|------|--------|-----------|
| 2.                                       | Kulit                           | 2    | Feet   | 50.000    |
| 3.                                       | Kain Kanvas                     | 0.25 | Meter  | 10.000    |
| 4  | Resleting                       | 0.25 | Meter  | 4000      |
| 6.                                       | Aksesoris Lingkaran             | 1    | Buah   | 10.000    |
| 7.                                       | Benang                          | 3    | Meter  | 2000      |
| 8.                                       | Wantex                          | 1    | Buah   | 3000      |
|  | Biaya Artisan (Bambu dan Jahit) |      |        | 395.000   |
|  | Biaya Banding                   |      |        | 50.000    |
|  | Total HPP                       |      |        | 549.000   |
| <b>Penentuan Harga Jual Tas Manyura</b>  |                                 |      |        |           |
|  | Marginal 60%                    |      |        | 329.400   |
|  | Harga Jual                      |      |        | 878.400   |
| <b>5. HPP Tas Jayanti</b>                |                                 |      |        |           |
| No.                                      | Bahan                           | Unit | Satuan | Harga     |
| 1.                                       | Bilah Bambu                     | 0.5  | Kg     | 50.000    |
| 2.                                       | Kulit                           | 1    | Feet   | 25.000    |
| 3.                                       | Kain Kanvas                     | 0.25 | Meter  | 10.000    |
| 4.                                       | Magnet                          | 1    | Buah   | 5000      |
| 5.                                       | Aksesoris Ring D                | 2    | Buah   | 3000      |
| 6.                                       | Aksesoris Ring Kotak            | 1    | Buah   | 2000      |
| 7.                                       | Aksesoris Keling                | 2    | Buah   | 1000      |
| 8.                                       | Benang                          | 3    | Meter  | 2000      |
| 9.                                       | Wantex                          | 1    | Buah   | 3000      |
|  | Biaya Artisan (Bambu dan Jahit) |      |        | 675.000   |
|  | Biaya Banding                   |      |        | 50.000    |
|  | Total HPP                       |      |        | 826.000   |
| <b>Penentuan Harga Jual Tas Jayanti</b>  |                                 |      |        |           |
|  | Marginal 60%                    |      |        | 495.600   |
|  | Harga Jual                      |      |        | 1.321.600 |
| <b>6. HPP Tas Kahiyang</b>               |                                 |      |        |           |
| No.                                      | Bahan                           | Unit | Satuan | Harga     |
| 1.                                       | Bilah Bambu                     | 0.5  | Kg     | 50.000    |
| 2.                                       | Kulit                           | 2    | Feet   | 50.000    |
| 3.                                       | Kain Kanvas                     | 0.25 | Meter  | 10.000    |
| 4.                                       | Aksesoris Ring D                | 2    | Buah   | 3000      |
| 5.                                       | Aksesoris Ring Kotak            | 1    | Buah   | 2000      |
| 6.                                       | Aksesoris Keling                | 2    | Buah   | 1000      |
| 7.                                       | Benang                          | 3    | Meter  | 2000      |
| 8.                                       | Wantex                          | 1    | Buah   | 3000      |
|  | Biaya Artisan (Bambu dan Jahit) |      |        | 275.000   |
|  | Biaya Banding                   |      |        | 50.000    |
|  | Total HPP                       |      |        | 446.000   |
| <b>Penentuan Harga Jual Tas Kahiyang</b> |                                 |      |        |           |
|  | Marginal 60%                    |      |        | 267.600   |
|  | Harga Jual                      |      |        | 713.600   |

## 4.7 Analisa Material Pengembangan Bambu

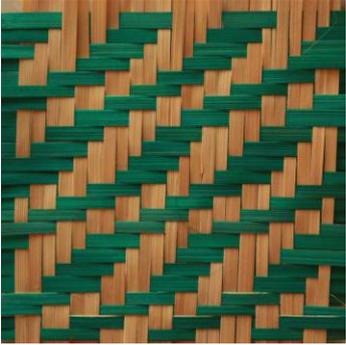
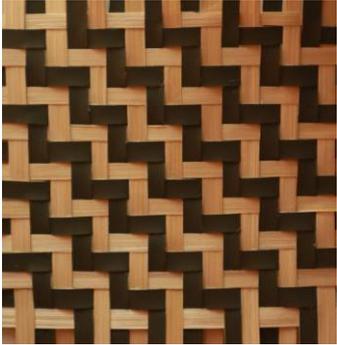
### 4.7.1 Analisa Pengolahan Anyaman

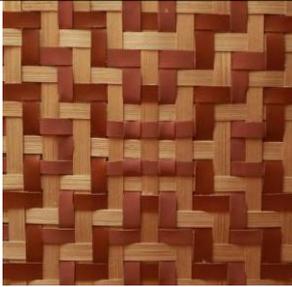
Tabel 4. 9 Proses Pengolahan Anyaman

| No | Eksperimen Anyaman   | Keterangan  |
|----|--|---|
| 1  |   | Pada proses ini, siapkan bilah bambu dengan ketebalan +/- 0,5 mm untuk anyaman.   |
| 2  | <br>  | Setelah itu, potong bilah bambu tipis menggunakan <i>cutter</i> ataupun gunting agar mudah dipotong.<br><br>lalu untuk bagian lebar bilah juga dapat dipotong sesuai ukuran desain yang diinginkan. |
| 3  | <br> | Tata bilah-bilah sesuai Untuk mempermudah dapat di tata di meja lalu ujungnya diberi perekat.<br><br>Dapat juga diberi warna untuk bilah untuk mempermudah motif anyam lebih terlihat.              |

|   |   |  |
|---|---|--|
| 4 |    | <p>Anyaman bermotif gelombang. Sudah terlihat motif anyamannya.</p>  |
|   |    | <p>Perpaduan anyaman 1 studi model mengambil dari salah satu bentuk desain, menggunakan material bambu dengan teknik bambu anyam dan <i>bending</i>.</p> |
|   |   | <p>Anyaman yang menunjukkan <i>movement</i> pada motif warna dan natural bambu</p>   |
|   |  | <p>Motif anyaman yang terinspirasi dari batik.</p>   |
|   |  | <p>Motif anyaman yang terinspirasi dari <i>basic shape</i></p>   |

|   |   |
|---|---|
|    | <p>Motif anyaman yang terinspirasi dari batik</p>   |
|   | <p>Motif anyaman yang terinspirasi dari batik</p>   |
|  | <p>Motif anyaman terinspirasi dari garis dan bentuk <i>basic</i> segitiga</p>                 |
|  | <p>Motif anyaman bentuk <i>basic</i> belah ketupat dengan bentuk yang lebih <i>round</i>.</p> |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           |    | <p>Motif anyaman terinspirasi dari nirmana</p>   |
|           |    | <p>Motif anyaman terinspirasi dari nirmana</p>   |
| <p>5.</p> | <p><b>Perpaduan dengan Meterial Lain</b></p>  |  |
|           |  | <p>Perpaduan anyaman bambu dengan kulit imitasi.<br/>         Motif : zig zag<br/>         (-) sedikit rapih hanya saja jika menggunakan kulit jenis ini sisi samping kulit terekspose</p> |
|           |  | <p>Perpaduan anyaman bambu dengan kain jeans<br/>         Motif : gelombang<br/>         (-) terlihat tidak rapih karena ketebalan berbeda</p>   |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  |  | <p>Perpaduan anyaman bambu dengan 2 kulit imitasi yang berbeda</p> <p>Motif : line</p> <p>(-) terlihat tidak rapih karena ketebalan berbeda</p> |
|  |  | <p>Perpaduan anyaman bambu dengan 2 kulit imitasi yang berbeda</p> <p>Motif : line</p> <p>(-) terlihat tidak rapih karena ketebalan berbeda</p> |
| <p><b>Kesimpulan :</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p>Sesuai dengan hasil kuesioner yang diselaraskan lagi dengan konsep maka terpilihah 4 motif anyaman ini. Maka produk akan diberikan motif anyaman tersebut (dapat juga gabungan dari beberapa motif tersebut).</p> |   |   |

Gambar 4. 8 Proses Anyam ( Sumber : penulis )

### 4.7.2 Analisa *Bending* Bilah Bambu

Tabel 4. 10 Proses *Bending* Bilah Bambu

| No | Eksperimen  | Proses  |
|----|---|---|
| 1  |   | <p>-Persiapkan bambu yang akan dibanding,</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bambu A (dibasahi dengan air dahulu)</li><li>2. Bambu B</li></ol> <p>-Persiapkan kompor dan mal untuk ukuran bending</p> |
| 2  |  | <p>Untuk membending bilah bambu, bambu di panaskan dengan cara sisi yang akan dibending diberi panas api.</p>   |

|  |  |  |
|--|--|--|
| 3  |   | <p>Lalu setelah sudah terasa panas langsung bentuk pada mal yang sudah disediakan.</p>   |
| 4  |  | <p>Bentuk akan mengikuti cetakan mal yang sudah disediakan. Hasil akan lebih baik lagi dan dikunci agar tidak kembali lurus.</p> |
| <p><b>Kesimpulan:</b><br/>         Bambu tidak perlu di beri air saat proses bending selain lebih hemat waktu karena proses pembentkan lebih cepat. maka pembuatan produk akan diterapkan seperti itu.</p> |  |  |

Gambar 4. 9 Proses *Bending* Bilah Bambu (Sumber : Penulis)

### 4.7.3 Analisa Laminasi Bambu

Tabel 4. 11 Proses Laminasi Bambu

| No | Eksperimen Laminasi   | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1. |   | <p>-Siapkan bambu apus batang sesuai kebutuhan</p> <p>- Potong satu batang bambu apus menjadi beberapa bagian</p> <p>-Hasil pemotongan bambu menjadi bilah bilah bambu</p> |
| 2. |  | <p>- Setelah menjadi bilah bambu, di serut menggunakan pisau khusus secara manual hingga lebih tipis (sesuai yang dibutuhkan)</p>  |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses pengamplasan agar bilah bambu lebih halus dan rata</li> </ul>  |
| <p>3.</p> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bilah bambu siap untuk proses laminasi</li> <li>- Antar bambu di beri lem direkatkan dengan alat bantu agar lebih kuat dan rata.</li> </ul> |
| <p>4.</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah sudah tergabung ditipiskan dan dihaluskan lagi agar bekas lem tidak terlihat.</li> </ul>  |

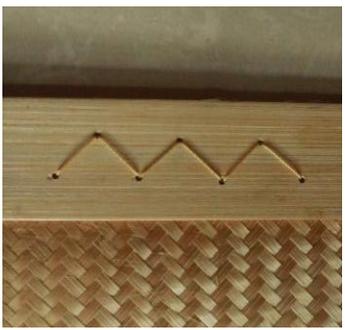
**Kesimpulan :**  
 Proses laminasi ini membutuhkan waktu yang cukup lama, dan diperlukan tingkat ketelitian yang tinggi. Maka dari itu dalam proses pembuatan produk untuk biaya laminasi cukup mahal dan lama.

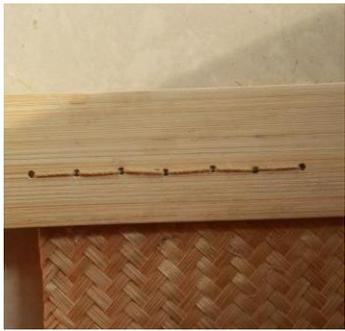
Gambar 4. 10 Proses Laminasi Bambu ( Sumber : Penulis )

#### 4.8 Analisa *Joining* Bambu

Tabel 4. 12 Proses *Joining* Bambu

| No.            | Gambar  | Keterangan  |
|----------------|---|---|
| <b>Jahitan</b> |   |   |
| 1.             |   | <p>Bentuk garis lurus sejajar dengan laminasi bambu. Jika motif anyaman posisinya sama dengan jahitan, maka jahitan tidak dapat mengunci dengan baik.</p> |
| 2.             |  | <p>Bentuk simple dan dengan aksan miring, jika motif anyaman tegak lurus, maka jahitan tidak dapat mengunci dengan baik.</p>                              |
| 3.             |  | <p>Bentuk simple dan dengan aksan zig zag, jika motif anyaman tegak lurus, maka jahitan tidak dapat mengunci dengan baik.</p>                             |

|    |   |  |
|----|---|--|
| 4. |    | <p>Bentuk silang, jika motif anyaman tegak lurus maka jahitan tidak dapat mengunci dengan baik.</p>  |
| 5. |    | <p>Bentuk simple dan dengan aksen lurus searah dengan alur bambu.<br/>       (+) mudah saat menjahit, dapat mengunci anyam, searah dengan alur bambu maka tidak menjadi point agar dapat fokus pada motif anyaman.</p> |
| 6. |   | <p>Bentuk garis kotak.<br/>       (+) dapat mengunci anyam<br/>       (-) terlalu ramai sehingga fokus akan terpecah dengan jahitan dan anyaman.</p>   |
| 7. |  | <p>Bentukan simple zig zag dengan ukuran yg lebih lebar.<br/>       (-) jika motif anyaman tegak lurus maka jahitan tidak dapat mengunci dengan baik.</p>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p><b>Kesimpulan</b><br/>         Untuk jahitan menggunakan jahitan nomer 5.<br/>         1. Searah dengan alur bambu<br/>         2. Kuat</p> |  |
|--|--|--|

**Penutup Anyaman**

|    |   |  |
|----|---|--|
| 1. |    | <p>Latex menutup kuat dan rapi.</p>  |
| 2. |   | <p>Fox Putih kurang merekat untuk mengikat kulit dan bambu.</p>                      |
| 3. |  | <p>Fox kuning merkatkan kuat hanya jika terkena kulit nodanya terlihat membekas.</p> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p><b>Kesimpulan :</b></p>  <p>Untuk pembuatan produk menggunakan latex terlebih dahulu baru di timpa dengan sedikit lem kuning agar hasilnya lebih rapi dan tidak merekat dengan kuat.</p> |
|--|--|

## Anyaman dengan Kulit

1.

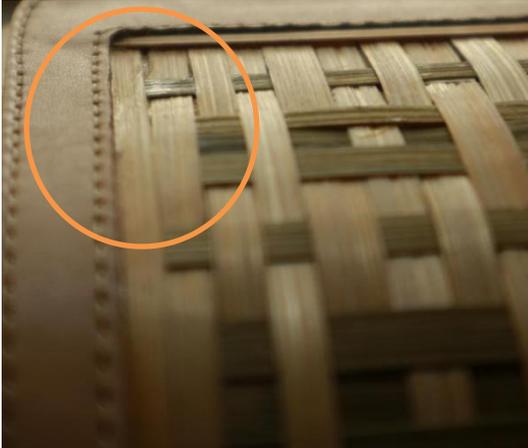


2.



Untuk menyambungkan kulit dengan anyaman sebelum kulit ditempelkan kain kanvas putih tulang direkatkan dulu dengan latex lalu baru dipermukaan kain dan anyaman di rekatkan dengan kulit menggunakan latex lagi.

Untuk menyambungkan kulit dengan anyaman sebelum kulit ditempelkan kain kanvas putih tulang direkatkan dulu dengan fox kuning lalu baru di permukaan kain dan anyaman di rekatkan dengan kulit menggunakan fox kuning lagi.

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>3.</p>   |  | <p>Untuk menyambungkan kulit dengan anyaman sebelum kulit ditempelkan kain kanvas putih tulang direkatkan dulu dengan fox putih lalu baru dipermukaan kain dan anyaman di rekatkan dengan kulit menggunakan fox putih lagi</p> |
| <p><b>Kesimpulan :</b> Untuk produk yang digunakan karena anyaman lebih tebal maka untuk penyambungannya setelah anyamn ditimpa dengan bilah bambu baru kain ataupun kulit agar rata permukaanya dan saat penjahitan lebih rapi. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:</p>  <p>*perhatikan bagian didalam lingkaran</p> |   |  |

Gambar 4. 11 Proses *Joining* Bambu ( Sumber : Penulis )

## 4.9 Analisa *Treatment Finishing*

### 4.9.1 Pengolahan Warna Alami

Tabel 4. 13 Proses Pengolahan Warna Alami

| No. | Eksperimen Warna Alami  | Proses   |
|-----|---|--|
| 1.  | <p data-bbox="512 524 759 557" style="text-align: center;"><b>Proses Perebusan</b></p>  | <p data-bbox="895 696 1241 730">Persiapkan alat dan Bahan</p> <p data-bbox="895 750 1310 842">Lalu rebus air 1 Liter untuk 100 gr bahan pewarna alami</p> <p data-bbox="895 862 1270 954">Masukan Bahan Bahan yang akan digunakan:</p> <ol data-bbox="895 974 1286 1178" style="list-style-type: none"><li>1. Bahan pewarna alami</li><li>2. Rebus sampao mendidih dan warna air berubah warna</li><li>3. Matikan api,</li></ol> <p data-bbox="895 1198 1270 1232">Masukan kedalam 3 wadah :</p> <p data-bbox="895 1252 1294 1285">Wadah 1 air hasil rebusan saja</p> <p data-bbox="895 1305 1270 1339">Wadah 2 air rebusan + tawas</p> <p data-bbox="895 1359 1294 1393">Wadah 3 air rebusan + tanjung</p> <p data-bbox="895 1413 1302 1482">*Menggunakan pewarna alam : Secang, Teger dan Jolawe</p> <p data-bbox="895 1480 1302 1550">** Dilakukan secara bergantian tiap pewarna</p> |

|           |  |   |
|-----------|--|---|
| <p>2.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Masukan Bilah</b></p>       | <p>Masukan Bilah yang akan diwarnai, Kedalam mangkuk yang sudah disediakan</p>  |
| <p>3.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Proses Perendaman</b></p>  | <p>Biarkan selama semalaman pada bak bak yang sudah diisi hasil rebusan dan beberapa tambahan lain (seperti penjelasan di tabel sebelumnya)</p> |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
| <p>4.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Proses Pengeringan</b></p>   | <p>Setelah di rendam smalaman, angkat dan keringkan dengan cara di jemur diluar ruangan atau tempat yang terkena sinar matahari.</p>   |
| <p>5.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Hasil</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Kayu Jambal</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Secang</b></p> | <p><b>Kayu Jambal</b></p> <p>Perbedaan warnanya lebih sedikit coklat tua daripada warna asli bilah bambu untuk yang diberi tanjung. Sisanya seperti tidak ada perubahan yang signifikan.</p> <p>*Urutan:<br/>Tanjung - Tawas - tanpa tambahan</p> <p><b>Secang</b></p> <p>Perbahan warnanya sangat terlihat lebih kemerahan. Terutama bilan tengah ( yang diberi tambahan tawa)</p> <p>*Urutan:<br/>Tanjung - Tawas - tanpa tambahan</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  |  <p style="text-align: center;"><b>Tegeran</b></p> | <p>Tegeran</p> <p>Perubahannya sedikit terlihat lebih kekuningan tonenya, diberi tambahan tanjung terlihat lebih tua menjadi kecoklatan tetapi tonenya lebih kuning dibanding coklat tua secang yg kemerahan</p> <p>*Urutan:</p> <p>Tanjung - Tawas - tanpa tambahan</p> |
| <p><b>Kesimpulan :</b></p> <p>Warna yang dihasilkan oleh bahan bahan alami kekurangannya selain waktu yang lebih lama dan juga warnanya tidak stabil jika jumlah air dan waktu perendaman yang berbeda sehingga jika ingin warna yang sama dibutuhkan waktu dan tenaga yang lebih sehingga tidak menggunakan pewarna ini untuk produk.</p> |   |  |

Gambar 4. 12 Pengolahan Pewarna Alami ( Sumber : Penulis)

#### 4.9.2 Pengolahan Pewarna Indigofera

Tabel 4. 14 Proses *Finishing* Pewarna Indigofera

| <b>No.</b> | <b><i>Finishing</i> Pewarna Indigofera</b>  | <b>Proses</b>  |
|------------|---|--|
| 1.         | <p style="text-align: center;"><b>Perebusan</b></p>  | <p>Pada proses pewarnaan indigofera terdapat 2 bak :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- brisi pasta indigo</li> <li>- pengunci warna</li> </ul> <p>1. Masukkan bilah yang sudah disiapkan kedalam larutan pengunci warna dengan air panas atau direbus juga bisa</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
| 2.   |   | <p>2. Masukkan kelartan pasta indigo</p> <p>3. Diamkan selama sejam<br/>Lalu angkat dan keringkan</p>  |
| 3.   | <p style="text-align: center;"><b>Hasil</b></p>  | <p>Stelah dilakukan beberapa kali penclupan, dikeringkan lalu dicelupkan lagi sampai 5 kali hasil lebih pekat</p> <p>* urutan :<br/>Kiri 5 kali penclupan - kanan 1 kali penclupan</p> |
| <p><b>Kesimpulan :</b><br/>Hasil warna menggunakan pasta indigo kekuranganya warna tidak bersih dan juga untuk bambu warnanya menjadi hijau.<br/>Dan lebih warna yang dihasilkan lebih tidak stabil dibanding pewarna alami dari dedaunandan kayu rebus sehingga tidak menggunakan pewarna ini untuk produk.</p> |  |  |

Gambar 4. 13 Proses *Finishing* Pewarna Indigofera ( Sumber : Penulis)

### 4.9.3 Pengolahan Pewarna Batik Buatan

Tabel 4. 15 Proses *Finishing* Pewarna Batik Buatan

| No. | <b><i>Finishing</i> Pewarna Batik Buatan ( Batik Damo)</b>  | <b>Proses</b>   |
|-----|---|---|
| 1.  | <p style="text-align: center;"><b>Proses Perebusan</b></p>                             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rebus 1 L air untuk satu paket pewarna batik damo</li> <li>2. Masukkan bubuk pewarna kedalam wadah 1 yang berisi rebusan air</li> <li>3. Maukan pengikat warna ke air biasa sebanyak 1 Liter air di wadah 2</li> </ol>  |
| 2   |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masukkan bilah bambu ke dalam wadah 1 yaitu larutan pewarna</li> <li>2. Setelah itu diamkan selama 3-5 menit</li> <li>3. Angkat, dan masukan kedalam wadah 2 selama 3-5 menit.</li> <li>4. Warna sudah berubah menjadi warna biru tua, lalu angkat dan keringkan</li> </ol> |

|  |   |   |
|--|---|---|
| 3  | <p style="text-align: center;"><b>Hasil</b></p>  | <p>Setelah dikeringkan warna akan semakin terlihat yaitu biru keunguan. Proses lebih cepat dibanding pewarna alami maupun indogofera.</p> |
| <p><b>Kesimpulan :</b></p> <p>Pewarna batik darmo memiliki warna yang pekat prosesnya juga lebih singkat. Namun tidak menggunakan produk ini karena warna yang dihasilkan tidak ada yang sesuai tema produk.</p> |   |   |

Gambar 4. 14 Proses *Finishing* Pewarna Batik Buatan ( Sumber : Penulis)

#### 4.9.4 Pengolahan Pewarna Wantex

Tabel 4. 16 Proses Pewarna Wantex

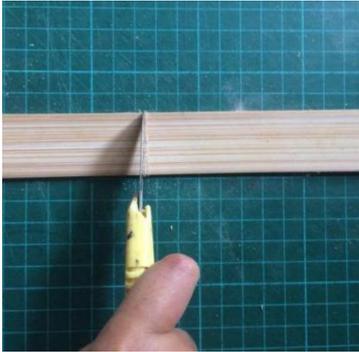
| No. | <i>Finishing</i> Pewarna Pakaian Wantex  | Proses   |
|-----|--|--|
| 1.  | <p style="text-align: center;"><b>Proses Perebusan</b></p>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rebus 2 L air, tambahkan 2 sendok garam dapur biasa</li> <li>2. Masukkan 1 bungkus bubuk wantex</li> </ol> |

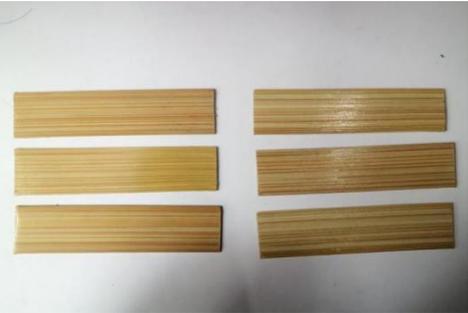
|   |  |  |
|---|--|--|
| 2.  |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masukkan bilah bambu ke dalam panci yang sudah berisi larutan wantex dalam keadaan direbus sampai terendam sambil di bolak balik hingga warna merata.</li> <li>2. Tunggu hingga mendidih dan warna terlihat</li> <li>3. Angkat, cuci dengan air biasa</li> <li>4. Keringkan</li> </ol> |
| 3.  | <p style="text-align: center;"><b>Hasil</b></p>  | <p>Setelah dikeringkan warna akan semakin terlihat.</p>  |
| <p><b>Kesimpulan :</b></p> <p>Pilihan warna yang ditawarkan banyak dan sesuai dengan tema produk, prosesnya cepat dan harga terjangkau. Maka saat pembuatan produk menggunakan pwarna wantex.</p> |  |  |

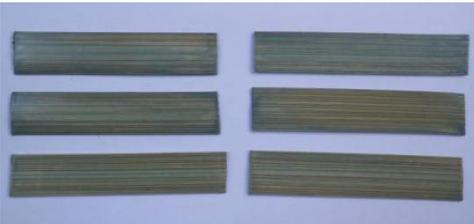
Gambar 4. 15 Proses *Finishing* Pewarna Buatan ( Wantex) ( Sumber : Penulis )

### 4.9.5 Analisa *Finishing Waterbased*

Tabel 4. 17 Proses *finishing* dengan lapisan *waterbased*

| No. | <i>Finishing</i> Lapisan   | Proses   |
|-----|--|--|
| 1.  | <p data-bbox="517 450 699 483"><b>Bilah bambu</b></p>       | <p data-bbox="879 546 1334 689">Pada proses <i>finishing</i>, siapkan bilah bambu yang sudah sesuai ketebalannya</p>   |
| 2.  | <p data-bbox="533 853 707 887"><b>Pemotongan</b></p>       | <p data-bbox="879 835 1359 1088">Tahap selanjutnya, potong bilah bambu yang sudah disiapkan menggunakan alat pemotong, bisa menggunakan <i>cutter</i>, gergaji u, maupun jigsaw.</p>   |
| 3.  | <p data-bbox="517 1323 722 1357"><b>Pengamplasan</b></p>  | <p data-bbox="890 1339 1337 1482">Lalu setelah mendapatkan ukuran yang sesuai, dilakukannya pengamplasan.</p> <p data-bbox="890 1507 1337 1592">Tahap 1 : menggunakan amplas kasar nomor 80</p> <p data-bbox="890 1617 1337 1702">Tahap 2 : menggunakan amplas sedang nomor 240</p> <p data-bbox="890 1727 1337 1812">Tahap 3 : menggunakan amplas halus nomor 400</p> <p data-bbox="903 1890 1345 1975">Setelah diampelas serat bambu semakin terlihat.</p> |

|           |  |  |
|-----------|--|--|
| <p>4.</p> | <p><b>Pemberian lapisan <i>waterbased</i></b></p>   | <p>Tahap selanjutnya pengecatan lapisan pada bilah bambu. Menggunakan 3 jenis kuas khusus <i>finishing</i> kayu <i>waterbased</i> :<br/> <i>Filament brush, White brush, foam brush</i></p> <p>Dan 4 macam <i>waterbased</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Clear Dof</i></li> <li>2. <i>Clear Gloss</i></li> <li>3. Warna Doff</li> <li>4. Warna Gloss</li> </ol> |
| <p>5.</p> | <p><b>Pengeringan</b></p>  <p><b><i>Clear Dof – Gloss</i></b></p> <p>*Urutan: bilah bambu barisan pertama atas menggunakan <i>filament brush</i>, kedua menggunakan <i>white brush</i>, bawah menggunakan <i>foam brush</i></p> | <p>Hasil dari <i>finishing clear dof</i> dan <i>gloss</i> dilakukan 3 kali pelapisan. Lapisan pertama dioles sampai rata lalu ditunggu selama 1 jam, setelah itu diampas menggunakan amplas 400, bersihkan debu, lalu dilapisi lagi kedua kalinya sampai 3 kali lapisn.</p>  |

|           |  |  |
|-----------|--|--|
| <p>6.</p> |  <p><b>Warna Doff – Gloss</b></p> <p>*Urutan: bilah bambu barisan pertama atas menggunakan <i>filament brush</i>, kedua menggunakan <i>white brush</i>, bawah menggunakan <i>foam brush</i></p> | <p>Hasil dari lapisan finishing warna dof dan gloss dilakukan 2 kali lapisan. Yang membedakan adalah untuk warna dof setelah 2 kali lapisan warna kering, ditambah</p> |
|           | <p><b>Kesimpulan :</b></p> <p><i>Clear doff</i> sesuai dengan tema produk yaitu kesan natural dan memperlihatkan serat alami bambu sehingga saat memproduksi produk <i>finishing</i> menggunakan lapisan <i>clear doff</i> untuk laminasi bambu.</p>                             |  |

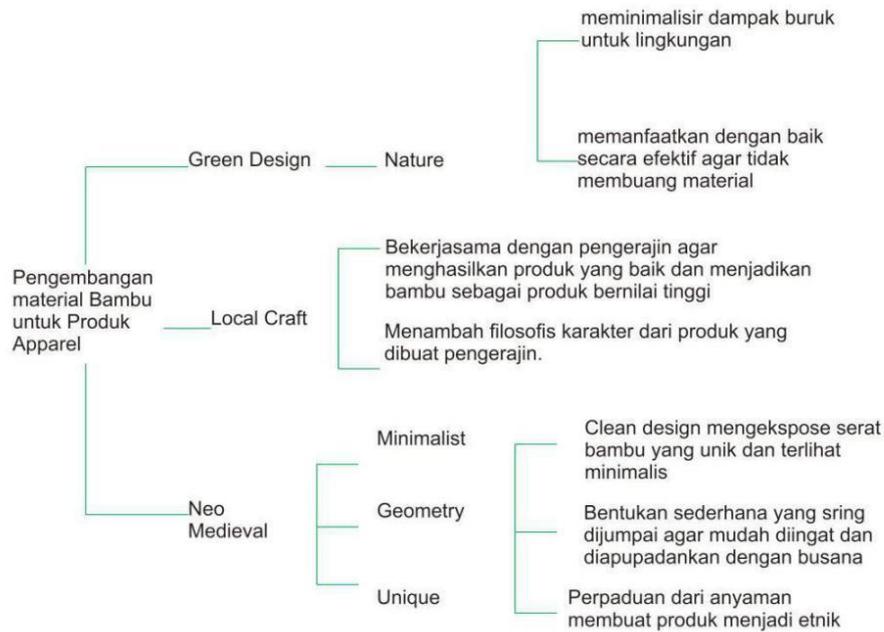
Gambar 4. 16 Proses finishing dengan lapisan waterbased ( Sumber : Penulis )

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## BAB 5 KONSEP DESAIN

### 5.1 Konsep Desain

Dari hasil studi dan analisa, maka berikut ini kriteria desain sebagai acuan dalam membuat serial produk tas yang disampaikan menggunakan *objective tree*:



Gambar 5. 1 *Objective Tree* ( Sumber : Penulis )

Dari kriteria desain yang telah disampaikan melalui, maka berikut ini kata sifat sebagai perwakilan dari konsep desain perancangan yang akan diterapkan penulis pada produk serial tas:



Gambar 5. 2 *Square Board Idea* ( Sumber : Penulis )

Dalam desain yang akan diimplementasikan, terdapat konsep produk tersebut diantaranya Konten Produk yang mengutamakan pada nilai-nilai material yang terlihat dari sebuah produk seperti mengenai jenis produk, tampilan visual produk, dan fungsi. Selain itu ada pula Konteks Produk yang merupakan nilai-nilai imateriil tidak terlihat yang terkandung dalam sebuah produk misalnya nilai, cerita, dan ideologi.

#### **a. Konten Produk**

##### **1. Jenis Produk**

Produk-produk yang akan didesain berupa *handbag* dan *slingbag*

##### **2. Visual Produk**

Visual produk meliputi tampilan luar produk yang dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh pengguna antara lain tekstur, bentuk, warna, dan tekstur pada produk.

##### **3. Fungsi Produk**

Fungsi produk dalam sebuah produk dibagi menjadi dua, yaitu fungsi utama sebagai tempat menyimpan barang bawaan, dan fungsi pendukung yaitu sebagai media penunjang estetika pada penampilan pemakai.

## **b. Konteks Produk**

### **1. Eksplorasi**

- Produk adalah hasil pengembangan material bambu dengan teknik bambu anyam, bending dan stick yang kemudian dikombinasikan dengan teknologi modern secara proporsional tanpa melupakan nilai-nilai ekologi sebagai salah satu upaya memberikan variasi baru dalam pengembangan material bambu.
- Menggali secara lebih mendalam karakter dari material bambu.

### **2. Konservasi**

- Memberikan edukasi pada pengguna dan masyarakat luas untuk menjaga ekosistem tanaman bambu.
- Dapat bersama-sama menjaga lingkungan alam dan bekerja sama dalam perawatannya.

## **5.2 Konsep Warna**

Konsep warna dipilih berdasarkan analisa trend forecasting yaitu Neo Medieval.



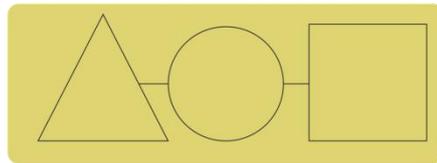
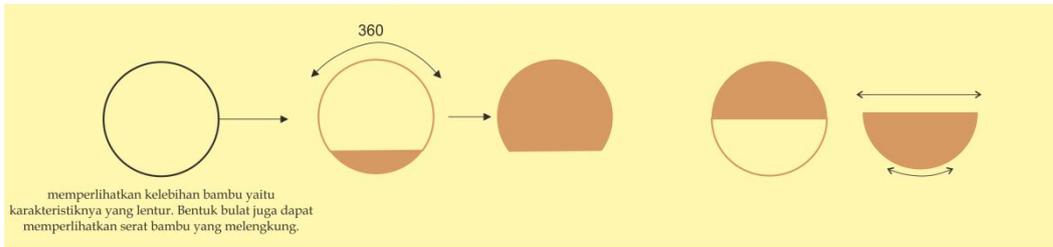
Gambar 5. 3 Palet Warna ( Sumber : Trend forecasting )

### 5.3 Konsep Bentuk

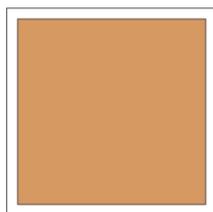
Konsep bentuk menggunakan teori morfologi dan disesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan.

*Bentuk :*

-Simple → Mudah diingat  
 -Iconic → Kemudahan produksi  
 Terlihat lebih ringan / tidak rumit



*Anyaman*



Datar/flat  
 dibingkai agar lebih rapi

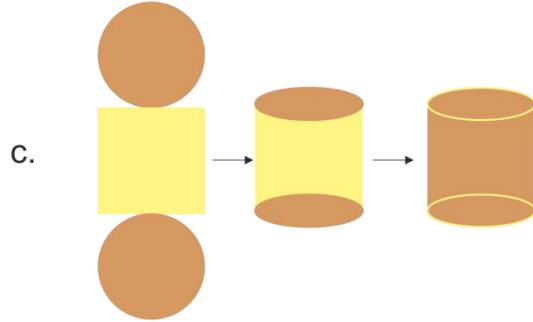
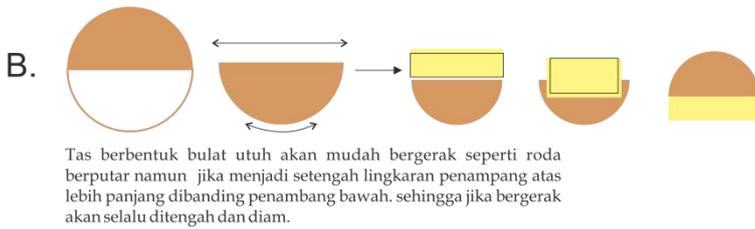
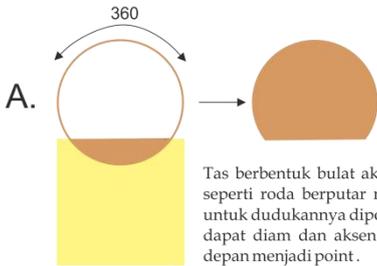
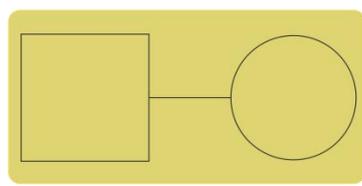


Melengkung  
 karena karakteristik bambu yang lentur  
 sehingga anyaman dapat dibentuk lengkung

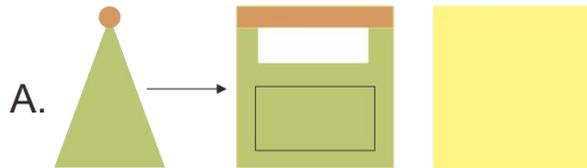
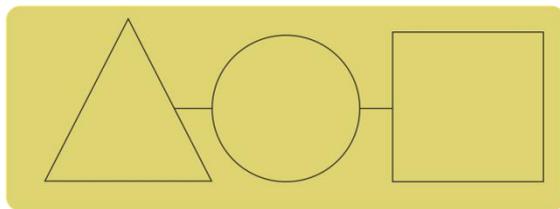


saat dilengkungkan dapat digabungkan antar sisinya sehingga membentuk ruang ditengahnya

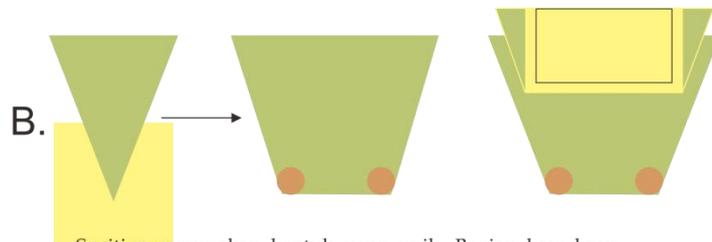
\*bentuk bentuk bersudut tajam (tidak memiliki diameter akan membuat anyaman mudah patah.



Tas berbentuk bulat akan mudah bergerak seperti roda berputar maka bagian bawah untuk dudukannya dipotong lurus sehingga dapat diam dan aksen anyaman pada sisi depan menjadi point.



Segitiga merupakan bentuk yang unik. Bagian bawahnya terlihat lebih besar namun jika dipadukan agar kesan bambunya ada maka perpaduan segitiga dengan lingkaran sekaligus jika dari depan terlihat seperti kotak.



Segitiga merupakan bentuk yang unik. Bagian bawahnya terlihat runcing agar dapat ditaruh dengan mudah dipotong oleh bentuk kotak lalu untuk menunjukkan karakteristik bambu maka bagian ujungnya diberi lingkaran agar kesan lentur bambu ada.

bagian atas lebih lebar agar saat mengambil barang diatas lebih mudah.

Gambar 5. 4 Gambar Konsep Bentuk ( Sumber : Penulis )

## 5.4 Alternatif Desain

### a. *Hand bag*



Gambar 5. 5 *Hand bag* ( Sumber : Penulis )

### b. *Sling Bag*



Gambar 5. 6 *Sling bag* (Sumber : Penulis)

\*terdapat tali panjang untuk *sling bag*

## 5.5 Serial Produk

### 5.5.1 Serial *Leather On*

Merupakan serial yang menggunakan kulit yang dominan dibanding bambu laminasi namun anyaman tetap menjadi *point* utama.



Gambar 5. 7 Serial Tas *Leather On* ( Sumber : Penulis )

### 5.5.2 Serial *Leather Less*

Merupakan serial yang menggunakan kulit yang lebih sedikit dan lebih dominan bambu laminasinya.



Gambar 5. 8 *Leather Less* ( Sumber : Penulis )

## 5.6 Branding

### 5.6.1 Logo



Gambar 5. 9 Logo ( Sumber : Penulis )

Nama yang dipilih sebagai nama brand produk fashion berbahan bambu dengan anyam dan laminasi ini adalah “PRINGAPUS”. Nama tersebut diambil dari nama depan penulis, sebagai bentuk self-branding. Kata “Pringapus” terbentuk dari kata “pring” yang memiliki arti bambu dalam bahasa jawa dan “apus” merupakan jenis bambu yang digunakan pada produk, oleh karena itu nama ini sangatlah cocok untuk produk tas bambu ini. Logo *brand* “Pringapus” terdiri dari dua elemen, yaitu ikon yang menyerupai siluet huruf P dan A

a. Ikon simbol : merupakan ikon utama dari *brand* penulis, dengan bentuk ikon yang terlihat layaknya siluet huruf A tanpa garis horizontal di tengah. Ikon ini menyerupai huruf A dalam bentuk *font* Serif, agar dapat menampilkan kesan yang lebih feminis.

b. *Logotype* “Pringapus” : menampilkan nama brand yang digunakan oleh penulis, dipilih dengan menggunakan font seperti tulisan tangan agar terlihat lekukan yang halus seperti bambu saat *dibending*.

## 5.6.2 Pengaplikasian Logo

### A. Kemasan



Gambar 5. 10 Pengaplikasian Logo terhadap kemasan, tag, dan kartu nama (Sumber : Penulis)

### B. Katalog





Gambar 5. 11 Gambar Katalog (Sumber : Penulis)

About

# Pringapus



Bekerja sama dengan pengerajin bambu Rajapolah, Tasikmalaya, yang sudah terkenal ahli di bidang anyaman dan teknik pengolahan bambu. Pringapus membuat produk tas anyam wanita yang memadukan teknik teknik baru seperti bending dan laminasi.

Tujuan dari Pringapus adalah: Pemberdayaan Pengerajin lokal dan Melestarikan Budaya.

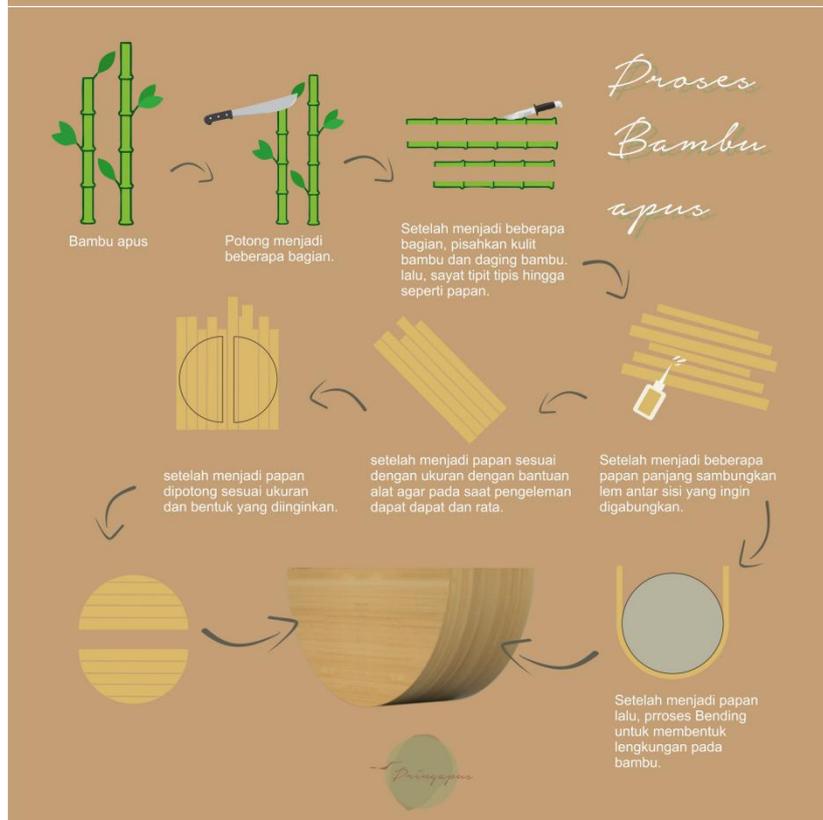
Berawal dari peluang yang ada bahwa, Indonesia menjadi salah satu negara pengekspor produk bambu terbesar dunia. Dan Kementerian Perindustrian ingin meningkatkan dan mengembangkan potensi produk berbasis material bambu.

Kami bertujuan untuk mempromosikan budaya kerajinan anyaman unik dari pengerajin lokal Tasikmalaya yang berbakat ini kepada orang-orang di seluruh Indonesia dan dunia. Pringapus ingin menjadi bagian dari pemberdayaan para pengerajin lokal dengan membantu mereka mendapatkan kendali atas pendapatan mereka, menghasilkan perubahan positif untuk keluar dari kemiskinan.



Pengerajin bambu Tasikmalaya

*Dak Omen*



Gambar 5. 12 Booklet Story of Pringapus (Sumber : Penulis)



Gambar 5. 13 *Product Care* (Sumber: Penulis)

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada Eksplorasi Material Bambu untuk Tas Wanita menggunakan Teknik Anyam dan Laminas yang dilakukan pada perancangan ini sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu produk Tas Wanita menggunakan material bambu dan dikombinasikan dengan kulit dapat mencapai tujuan dari perancangan yang telah dijelaskan pada BAB 1 yaitu sebagai berikut:

- Memanfaatkan material bambu menggunakan teknik anyam untuk produk fashion dengan kualitas yang baik.
- Menghasilkan produk tas anyam bambu yang modern dan dapat digunakan diberbagai acara.
- Meningkatkan produktifitas dan kualitas pengrajin bambu lokal agar dapat menghasilkan produk tas anyam bambu yang bernilai tinggi.

2. Dalam proses perancangan didapatkan hasil dari analisis eksperimen yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- Dari eksperimen pewarnaan yang sudah dilakukan didapat hasil proses pewarnaan pada bilah bambu untuk anyaman yang menghasilkan berbagai macam warna, baik dengan menggunakan pewarna alami maupun buatan, yang nantinya akan dijadikan acuan dalam pemilihan konsep warna di setiap serial produk.
- Berdasarkan dari eksplorasi *joining* antara bambu dengan material kulit yang telah dilakukan, didapatkan dua teknik penyabungan, yaitu menggunakan benang dan lem.
- Berdasarkan dari eksperimen *joining* antara anyaman dan kulit agar lebih rapi hasilnya maka menggunakan bilah bambu sbagi pengunci lalu dijahit.

## 6.2 Saran

Pengembangan desain di masa mendatang sangat dibutuhkan bagi produk *apparel* jenis tas wanita ini. Adapun saran penulis untuk pengembangan desain adalah sebagai berikut:

1. Pertimbangkan kerapihan *joining* antara anyaman dengan material lain
2. Pertimbangkan ukuran bambu laminasi yang akan digunakan
3. Pertimbangkan *finishing* agar bambu lebih tahan lama
4. Pertimbangkan cara perawatan produk

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, A.–B. (2012). “Menggali Potensi Estetik Bambu Melalui Pendekatan Eksplorasi”.
- Indra, R. (2019, April). "Singularity', Mengupas 4 Trend Forecasting 2019/2020. Diambil kembali dari Herworld:  
<http://www.herworld.co.id/article/2018/9/10240-Singularity-Mengupas-4-Trend-Forecasting-20192020>
- Kementrian Perdagangan Republik Indonesia. (2011). “Menggali Peluang Ekspor untuk Produk dari Bambu”.
- Krisdianto, G. S., & Ismanto, A. “SARI HASIL PENELITIAN BAMBU”.
- Larasati, Andega Cantika. (2019). “Pengembangan Desain dengan Material Bambu sebagai Mix Material Produk Tas Wanita”.
- Nugraha, Hari M.Ds. (2014). “Pengolahan Material Bambu dengan Menggunakan Teknik Laminasi dan Bending untuk Produk Furniture”.
- Putra, Cifra Nadia. (2018).” Data Statistik dan Hasil Survei Khusus Ekonomi Kreatif”. Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf)
- Sulastiningsih and Nurwati. “Physical and Mechanical Properties of Laminated Bamboo Board”. *Journal of Tropical Forest Science*. Vol. 21, No. 3 (July 2009), pp. 246-251
- Qlapa. (2019, April).” Potensi Industri Kerajinan Tangan Indonesia”. Dipetik February 16, 2018, dari Qlapa: <https://qlapa.com/blog/potensi-industrikerajinan-tangan-indonesia>
- Widjaja, E. A. (2001). “Identikit Jenis-jenis Bambu di Jawa”. Bogor: Puslitbang Biologi LIPI

*(Halaman sengaja dikosongkan)*





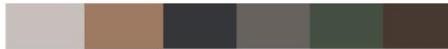
Gambar 2. 9 *Posh Nerd* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 10 *Urban Caricature* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 11 *Strong & Towering* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



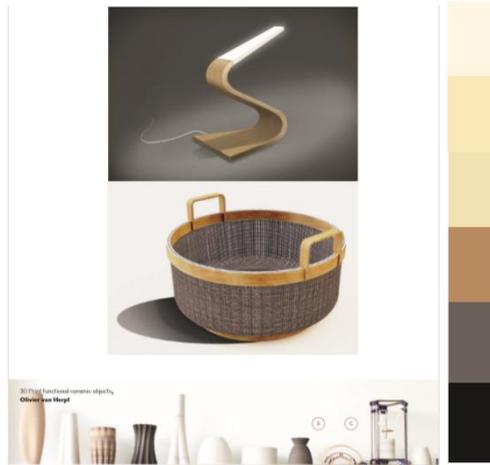
Gambar 2. 12 *Futuristic Medieval* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 13 *Celestial* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



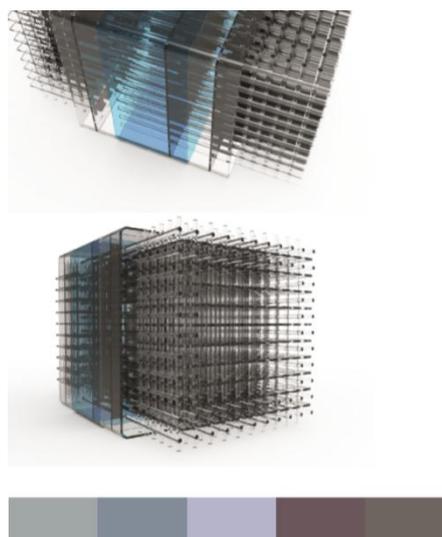
Gambar 2. 14 *Supranatural* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 15 *Upskill Craft* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 16 *Festive Relics* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 17 *Crystal Growing* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 18 *Parametric* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)



Gambar 2. 19 *Embedded Sensory* (Sumber : Trendforecasting 2019-2020)

## Lampiran B

Dokumentasi Survei anyaman di Jogja.



Dokumentasi survei bambu laminasi dan anyam di Tasikmalaya.



## Lampiran C

### Dokumentasi *Usability Test*





*(Halaman sengaja dikosongkan)*

Lampiran D

Logbook



DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI  
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

**LOG BOOK**

MATA KULIAH : Riset Desain  
 NAMA MHS : Hanna Amalina  
 NRP : 08311540000130

| No | TANGGAL         | URAIAN KEGIATAN  | CEK | TANDA TANGAN |
|----|-----------------|--|-----|--------------|
| 1. |                 | - Produk fashion untuk tas wanita → anyam 3D<br>- bambu                    |     |              |
| 2. | 26 Oktober      | - Eksperimen motif anyam lebih banyak lagi<br>- Coba eksperimen warna      |     |              |
| 3. | 5 November 2018 | - Konstruksi bambu<br>- Anyaman mock up kertas dan bambu<br>- Tulis rumus. |     |              |
| 4. | 26 November     | • Banding Bambu<br>• Perbanyak anyaman                                     |     |              |

halaman ke : 1.



**ITS**  
Institut  
Teknologi  
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI  
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

## LOG BOOK

MATA KULIAH : \_\_\_\_\_  
NAMA MHS : HAANA AMALIAH  
NRP : 683115410000130

| No | TANGGAL             | URAIAN KEGIATAN                                 | CEK | TANDA TANGAN |
|----|---------------------|---|-----|--------------|
| 5. | 13 Desember<br>2018 | • PPT<br>• Laporan                              |     |              |
| 6. | 11 Feb<br>2019      | → Eksperimen<br>• msh<br>• joining<br>• bending |     |              |
| 7. | 20 Feb<br>2019      | 1/2 gram → 1 L air                              |     |              |
|    |                     |   |     |              |

halaman ke : 2.



DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI  
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

# LOG BOOK

MATA KULIAH : \_\_\_\_\_  
NAMA MHS : \_\_\_\_\_  
NRP : \_\_\_\_\_

| No | TANGGAL        | URAIAN KEGIATAN   | CEK | TANDA TANGAN |
|----|----------------|---|-----|--------------|
|    | 14 Mei<br>2019 | → Pattern Asimang 3/4 ukuran berbeda<br>buat dicoret dolo |     |              |
|    |                |   |     |              |
|    |                |   |     |              |
|    |                |   |     |              |

halaman ke : .....

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## BIODATA DIRI



Penulis dengan nama Hanna Amalina Dini lahir di Surabaya pada tanggal 18 Februari 1997. Merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis menamatkan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Kebonsari 3 Surabaya pada tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 22 Surabaya dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 6 Surabaya 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 Industri. Selama masa kuliah penulis bergabung dalam organisasi kemahasiswaan, yaitu Himpunan Mahasiswa IDE selama dua periode yaitu 2016-2017 dan 2017-2018 dan BEM Fakultas. Saat di Himpunan Mahasiswa IDE Penulis menjadi Staff Departemen Hubungan Luar pada periode kepengurusan 2016-2017 dan Kepala Biro Sosial Masyarakat pada periode kepengurusan 2017-2018. Sedangkan di BEM FTSP periode kepengurusan 2017 sebagai staf Departemen Sosial Masyarakat dan sebagai Staf Ahli Departemen Sosial Masyarakat periode 2018-2019 di BEM FADP.

Penulis sangat tertarik pada bidang fashion, *craft*, dan home décor sehingga memotivasi penulis untuk melanjutkan studi pada bidang Desain Produk di Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya. Dengan minat-minat tersebut membuat penulis mengakhiri masa studinya dengan tugas akhir yang berjudul “Eksplorasi Material Bambu untuk Tas Wanita dengan Memadukan Teknik Anyam dan Laminasi”.

*(Halaman sengaja dikosongkan)*