



LAPORAN TUGAS AKHIR - DP 184838

**EKSPLORASI MATERIAL KAYU
DENGAN TEKNIK SHOU SUGI BAN
PADA DESAIN TAS SERIAL WANITA**

**TIAS SEKAR ARUNI
0831154000145**

Dosen Pembimbing
Dr., Ir. Bambang Iskandriawan M.Eng
Waluyohadi, SDs., MDs.

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



TUGAS AKHIR – DP184838

**EKSPLORASI MATERIAL KAYU DENGAN TEKNIK SHOU
SUGI BAN PADA DESAIN TAS SERIAL WANITA**

TIAS SEKAR PENULIS

08311540000145

Dosen Pembimbing

Dr., Ir. Bambang Iskandriawan M.Eng

NIP 196011221990021001

NIP 3400201405001

Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2019

(Halaman sengaja dikosongkan)



FINAL PROJECT – DP184838

**EXPLORATION OF WOODEN MATERIALS WITH SHOU
SUGI TECHNIQUE IN WOMEN'S BAG SERIES DESIGN**

TIAS SEKAR PENULIS

08311540000145

Supervisor:

Dr., Ir. Bambang Iskandriawan M.Eng

NIP 196011221990021001

Waluyohadi, SDs., MDs.

NIP 3400201405001

Industrial Design Programme

Faculty of Architecture, Design and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2019

(Halaman sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
EKSPLORASI MATERIAL KAYU DENGAN TEKNIK
SHOU SUGI BAN PADA DESAIN TAS SERIAL WANITA

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:

Tias Sekar Aruni

NRP. 08311540000145

Surabaya, 02 Agustus 2019

Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Ir. Bambang Iskandriawan, M. Eng
NIP. 196011221990021001

(Halaman sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Mahasiswa Departemen Desain Produk,
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh
Nopember Surabaya.

Nama : Tias Sekar Aruni

NRP : 0831154000145

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang saya buat
dengan judul **EKSPLORASI MATERIAL KAYU DENGAN TEKNIK SHOU
SUGI BAN PADA DESAIN TAS SERIALWANITA** adalah :

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

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

Surabaya, Juli 2019

Yang membuat pernyataan


The image shows a green postage stamp with the text 'METERAI TEMPEL' at the top, a serial number '14FACAFF710850008', and the value '3000' followed by 'RIBU RUPIAH'. A signature is written over the stamp.

Tias Sekar Aruni

0831154000145

(Halaman sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Salawat serta salam kepada junjungan kami baginda Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassalam. Penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Eksplorasi Material Kayu dengan Teknik Shou Sugi Ban pada Desain Tas Serial Wanita”** ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik di masa mendatang. Penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Surabaya, Juli 2019



Tias Sekar Aruni

(Halaman sengaja dikosongkan)

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini tidak mungkin dapat diselesaikan oleh penulis tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak selama perancangan Tugas Akhir ini berlangsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan bantuan, doa, dan kepercayaanya kepada setiap keputusan-keputusan saya, juga berperan dalam hal finansial.
2. Ketua Jurusan Desain Produk Industri, Ibu Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D yang juga berperan dalam membimbing selama riset ini di kelas Riset Desain, serta kebijakan-kebijakan yang telah memperlancar proses perkuliahan di Despro ITS.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Dr., Ir. Bambang Iskandriawan M.Eng dan Bapak Waluyohadi, SDs., MDs. yang telah dengan sabar mendukung, memotivasi, dan membimbing selama perancangan, serta memberikan ilmu dan pengalaman yang luas dan sangat bermanfaat.
4. Para Dosen Penguji, atas segala kritik, saran dan masukan yang membangun hingga sidang K4 terselesaikan.
5. Mas Tato yang merupakan pendiri UMKM Tota Woods, yang turut membantu dalam pengembangan eksperimen dari teknik Shou Sugi Ban yang merupakan bahan penelitian.
6. Pak Dion yang merupakan pengrajin kulit yang turut membantu dalam pengerjaan tas serial wanita.
7. Seluruh dosen Desain Produk Industri ITS yang telah banyak sekali memberikan ilmu baru yang bermanfaat.
8. Seluruh rekan despro, baik produk maupun dkv, terutama penghuni lokal ruang tugas akhir dan 101 Dena, Fira, Naila, Ferdi, Mba Hamasah, Danika, Binsar, Ari, Bocil, Oni, Ezra. Yang setia mengerjakan tugas akhir dikampus sehingga penulis terpacu untuk mengerjakan.

9. Kepriband, Hanmal, Upik, Oliv, Carel, Omega, Fita, Nadia, terimakasih atas dukungan moral dan doanya. Yang selalu menjadi tempat curhat dan berkeluh kesah serta penyelesaian masalah selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
10. Teman – teman seperhobian, Diyon, Dharru, Tama. Walaupun belum kenal lama tapi sungguh asyik bersama kalian dan selalu nyambung kalo ngobrol tentang hobi. Terimakasih kepada kalian yang turut membantu dalam pembuatan video serta foto produk.

Penulis ucapkan terimakasih sekali lagi untuk semua pihak yang telah membantu, mendukung, memotivasi dan mendoakan hingga Tugas Akhir ini selesai. Semoga segala kebaikan dan keikhlasan dibalas dengan kebaikan pula yang berlipat oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala, serta dimudahkan segala urusannya. Aamiin.

EKPLORASI MATERIAL KAYU DENGAN TEKNIK SHOU SUGI BAN DESAIN TAS SERIAL WANITA

Nama : Tias Sekar Penulis
NRP : 08311540000145
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Arsitek, Desain dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Dr. Ir. Bambang Iskandriawan, MEng. &
Waluyohadi, SDs., MDs.

ABSTRAK

Teknik Pengawetan kayu dan *finishing* Shou Sugi Ban atau dengan sebutan lainnya adalah Yakisugi merupakan teknik *finishing* kuno dari Jepang yang sudah berusia lebih dari tiga ratus tahun. Teknik ini biasa digunakan untuk kebutuhan *Exterior*, *Interior* dan *Furniture* yang akan memberikan kesan antik yang bermutu tinggi. Warna hitam antik adalah ciri khas dari *finishing* produk yang dihasilkan dari teknik Shou Sugi Ban biasanya. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik *finishing* Shou Sugi Ban atau Yakisugi pada produk *fashion* di Indonesia berupa tas serial wanita yang belum pernah dilakukan penelitiannya serta menemukan alternatif mudah untuk produksi industri rumahan buatan tangan yang dapat di produksi dengan mudah dan cepat dengan hasil yang terlihat mahal dan otentik. Dengan memanfaatkan kayu palet bekas dan limbahnya yang di olah terlebih dahulu sehingga menjadi layak untuk dijadikan produk baru kembali. Sebelum dilakukannya eksperimen, terlebih dahulu mengumpulkan analisis berupa jurnal dan referensi metode finishing Shou Sugi Ban terlebih dahulu kemudian dilakukan percobaan pewarnaan kepada objek penelitian yang di uji cobakan dengan berbagai macam pewarna hingga tampak seperti kayu yang *premium* pada hasilnya.

Kata Kunci: Ekplorasi , Kayu Pinus , Shou Sugi Ban , Fashion

(Halaman sengaja dikosongkan)

EXPLORATION OF WOODEN MATERIALS WITH SHOU SUGI BAN TECHNIQUES ON WOMEN SERIES BAGS

Name : Tias Sekar Penulis
NRP : 08311540000145
Programme : Industrial Design
Faculty : Faculty of Architecture, Design and Planning
Supervisor : Dr. Ir. Bambang Iskandriawan, MEng. &
Waluyohadi, SDs., MDs.

ABSTRACT

The wood preservation technique and Shou Sugi Ban finishing or otherwise referred to as Yakisugi is an ancient finishing technique from Japan that is more than three hundred years old. This technique is commonly used for Exterior, Interior and Furniture needs that will give a high-quality antique impression. The antique black color is a characteristic of finishing products that are produced from the Shou Sugi Ban technique usually. This study aims to apply Shou Sugi Ban or Yakisugi finishing techniques to fashion products in Indonesia in the form of female serial bags that have never been researched and find easy alternatives to the production of handmade home industries that can be produced easily and quickly with results that look expensive and authentic. By utilizing used wood pallets and their waste which is treated first so that it becomes feasible to become a new product again. Before the experiment, first collecting analysis in the form of journals and reference to the Shou Sugi Ban finishing method, then staining experiments on the research object was tested with various kinds of dyes to look like wood that is premium in the results.

Keywords: Exploration, Pine Wood, Shou Sugi Ban, Fashion

(Halaman sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xi
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	26
1.1. Latar Belakang	26
1.2. Rumusan Masalah	28
1.3. Tujuan.....	28
1.4. Manfaat.....	28
1.5. Batasan Masalah	29
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	30
2.1. Teknik Shou Sugi Ban.....	30
2.1.1. Pengertian Shou Sugi Ban	30
2.1.2. Tahap Shou Sugi Ban secara Tradisional	31
2.1.3. Tahap Shou Sugi Ban secara Modern	34
2.1.4. Hal yang perlu diperhatikan dalam teknik Shou Sugi Ban.....	37
2.1.5. Produk Eksisting Shou Sugi Ban	38
2.2. Perusak Kayu.....	38
2.2.1. Jamur	38
2.2.2. Serangga Perusak Kayu.....	39
2.3. Kayu Pinus.....	39

2.4. Tinjauan tentang Limbah Kayu	40
2.4.1. Pengertian Limbah Kayu	40
2.4.2. Jenis-Jenis Limbah Kayu	40
2.4.3. Pemanfaatan Limbah Kayu.....	41
2.4.4. Limbah Kayu Palet.....	41
2.5. Tas.....	42
2.5.1. Definisi dan Sejarah Tas.....	42
2.5.2. Berbagai jenis tas wanita	43
2.5.3. Memilih Tas Wanita.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
3.1. Alur Penelitian	49
3.1.1. Ide Awal.....	49
3.1.2. Studi Pustaka.....	49
3.1.3. Eksperimen Satu.....	49
3.1.4. Teknik.....	49
3.1.5. Data Primer	50
3.1.6. Data Sekunder	50
3.1.7. Eksperimen Lanjutan.....	50
3.1.8. Motif, Berat dan Bentuk	51
3.1.9. Target Pasar.....	51
3.1.10. Style.....	51
3.1.11. Konsep Desain	51
3.1.12. Sketch, Sketsa Alternatif dan Desain Akhir	51
3.1.13. Prototyping.....	52
3.1.14. Quality Control.....	52
3.1.15. Marketing.....	52

3.2. Metode Pengumpulan Data	52
3.2.1. Metode Literatur	53
3.2.2. Metode Analisa / Eksperimen Narasumber	53
3.2.3. Survey Online	53
3.2.4. Survey User	53
3.2.5. Survey Konsumen	54
3.3. Metode Penelitian	54
3.3.1. Studi Trend.	54
3.3.2. Analisa Kayu.....	55
3.3.3. Analisa Bakar.....	55
3.3.4. Analisa Alat Penyikat.....	55
3.3.5. Analisa Finishing	55
3.3.6. Analisa Desain	55
3.3.7. Kriteria Desain.....	56
3.3.8. Konsep Desain Akhir	56
3.3.9. Evaluasi Desain.....	56
3.3.10. Hasil Desain Akhir	56
BAB IV STUDI DAN ANALISIS.....	60
4.1. Analisis Shou Sugi Ban pada Berbagai Material Kayu.....	60
4.1.1. Eksperimen 1	60
4.1.2. Eksperimen Kedua	62
4.1.3. Eksperimen Ketiga (Spesifik)	64
4.1.4. Eksperimen Ke Empat.....	67
4.1.5. Kesimpulan Eksperimen 4.....	78
4.2. Studi Trend	79
4.2.1. Komparasi Tema Trend Forecasting “Singularity” 2019/2020	79

4.2.2. Pembahasan.....	80
4.3. Analisis Pasar.....	82
4.3.1. Segmentasi Demografi, Psikografi dan Behavioral.....	83
4.3.2. Targeting.....	84
4.4. Benchmarking Brand.....	84
4.4.1. Sanoesa.....	85
4.4.2. Ruaya.....	86
4.4.3. Grav – Grav.....	87
4.4.4. Tesler Mendelovitch.....	88
4.4.5. Blackwood.....	89
4.5. Analisis Bisnis Model Kanvas.....	95
4.6. Mood Board.....	96
4.7. Pengendalian Mutu (Quality Control).....	97
BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....	100
5.1. Konsep Desain.....	100
5.1.1. Objective Tree Concept.....	100
5.1.2. Konsep Produk.....	102
5.1.3. Konteks Produk.....	104
5.1.4. Konsep Warna.....	105
5.1.5. Konsep Bentuk.....	106
5.1.6. Branding.....	112
5.1.7. Harga Pokok Penjualan (HPP).....	119
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
6.1. Kesimpulan.....	122
6.2. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124

LAMPIRAN.....	126
BIODATA PENULIS.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Tabel Perbandingan Tema Trend Forecasting “Singularity” 2019/2020..	79
Tabel 4. 2. Tabel Segmentasi Demografis.....	83
Tabel 4. 3. Tabel Segmentasi Psikografis.....	83
Tabel 4. 4. Tabel Segmentasi Behavioral.....	84
Tabel 4. 5. Tabel Benchmarking Sanoesa	85
Tabel 4. 6. Tabel Benchmarking Ruaya	86
Tabel 4. 7. Tabel Benchmarking Ruaya	87
Tabel 4. 8. Tabel Benchmarking Tesler Mendelovitch	88
Tabel 4. 9. Tabel Benchmarking Blackwood.....	89
Tabel 4. 10. Tabel Bisnis Model Canvas.....	96
Tabel 4. 11. Tabel Analisis Quality Control.....	97

(Halaman sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Eksperimen pada kompor gas	61
Gambar 4. 2. Eksperimen pada heat gun	61
Gambar 4. 3. Percobaan dengan Kayu Kelapa.....	62
Gambar 4. 4. Percobaan dengan Kayu Australia	63
Gambar 4. 5. Percobaan dengan Kayu Pinus Belanda	64
Gambar 4. 6. Percobaan dengan Kayu Pinus Belanda	65
Gambar 4. 7. Percobaan dengan Kayu Pinus Cina.....	66
Gambar 4. 8. Percobaan dengan Kayu Pinus Kanada	67
Gambar 4. 9. Hasil percobaan Pewarnaan	68
Gambar 4. 10. Hasil Percobaan dengan Hasil Raba 3 Dimensi.....	69
Gambar 4. 11. Hasil dari Percobaan Teknik Lichtenberg	70
Gambar 4. 12. Hasil Percobaan pewarnaan dengan pewarna tekstil.....	71
Gambar 4. 13. Hasil dari Percobaan dengan Cat Kayu	71
Gambar 4. 14. Hasil dari percobaan Tekstur 3D dengan cat kayu.....	72
Gambar 4. 15. Hasil dari Percobaan Tekstur rata dengan pewarna tekstil	73
Gambar 4. 16. Hasil dari Percobaan Tekstur rata dengan cat kayu	73
Gambar 4. 17. Hasil dari Percobaan Pewarna Marun	74
Gambar 4. 18. Hasil dari Percobaan Warna Natural	75
Gambar 4. 19. Hasil dari Percobaan Pewarnaan Natural Tekstur 3D	76
Gambar 4. 20. Hasil Percobaan Tinta Stempel	77
Gambar 4. 21. Hasil Percobaan Tinta Printer	78
Gambar 4. 22. Palet Warna Svarga	83
Gambar 4. 23. Produk Sanoesa	85
Gambar 4. 24. Produk Ruaya	86
Gambar 4. 25. Produk Blackwood	89

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shou Sugi Ban atau Yakisugi adalah teknik pembakaran permukaan kayu tradisional Jepang dimana kayu jenis tertentu dibakar satu sisi. Secara tradisional, teknik shou sugi ban dilakukan dengan mengikat tiga papan bersama membentuk cerobong kemudian dinyalakan api dari bagian bawah (Zwarthout, 2002). Semakin berkembangnya zaman, hingga kini khususnya di Amerika banyak berkembangnya teknik pembakaran permukaan kayu (Azzam, 2018). Hingga kini teknik Shou Sugi Ban secara modern dilakukan dengan pembakaran permukaan kayu menggunakan obor gas besar maupun tangan tergantung kebutuhan. Teknik ini merupakan cara yang efektif untuk kayu yang bebas dari rayap, jamur dan ketahanan nya terhadap api (Fujimori). Tetapi hingga kini teknik tersebut hanya sebatas digunakan dalam pembuatan *furniture, interior* dan *exterior* rumah dan masih kurangnya pengembangan selanjutnya di bidang *fashion* dan *apparel*. Di Indonesia sendiri, teknik ini belum adanya jurnal yang membahas tentang teknik Shou Sugi Ban lebih lanjut pada bidang *fashion* dan *apparel*. Selain untuk membudidayakan teknik Shou Sugi Ban, dalam penelitian ini juga dilakukan metode dari segi besar suhu (panas), lama waktu, jarak dari obor ke kayu, derajat kemiringan pembakaran dan laju pembakaran yang diterapkan untuk menghasilkan finishing terbaik yang akan diterapkan kepada produk tas serial wanita. Teknik ini biasanya menggunakan kayu cedar di Jepang, tetapi sekarang ini sedang berkembang dengan menggunakan pinus dalam penggunaannya karena pinus dapat menghasilkan pembakaran serat yang indah pada pembakaran permukaannya jika waktu pembakarannya tidak terlalu lama. Kayu pinus yang merupakan salah satu dari bahan dasar teknik ini biasanya digunakan dalam pembuatan packaging untuk ekspor dan impor atau bisa disebut juga kayu palet. Bekas kayu palet yang tidak terpakai biasanya pabrik - pabrik melelang atau dibuang begitu saja per enam bulan dengan kontrak pengangkutan sampah, bagi pabrik kayu palet bekas adalah sampah yang harus di buang (Kevin, 2017).

Limbah Sandang adalah pakaian yang merupakan kebutuhan primer manusia untuk menutup tubuh sebagai makhluk berbudaya serta untuk mempertahankan hidupnya dari suhu dan cuaca yang cenderung berubah terus menerus. Sejalan dengan dinamika kebudayaan yang terus menerus berubah. Pakaian mulai berubah ketika muncul istilah mode. Semenjak munculnya istilah mode, yang tadinya mode hanya sebagai penutup tubuh, kini muncul berbagai produk-produk mode lain seperti tas, sepatu, perhiasan, dan lain sebagainya (Veronica, 2018). Munculnya mode lama-kelamaan dapat merepresentasikan kepribadian seseorang. Mereka sengaja mengenakan beberapa pakaian yang sesuai dengan kepribadian mereka untuk mengkontruksi citra diri. Industri mode terus stabil dan pasarnya tetap. Sifat orang Indonesia yang cenderung tak ingin kalah untuk memiliki barang dapat menjadi pasar yang pas untuk produk ini. Kini produk mode merupakan kebutuhan yang terus menerus berkembang setiap tahunnya dan orang cenderung lebih mengikuti tren yang ada. Produk mode kini memiliki banyak peluang bisnis. Mengenai peluang bisnis yang besar berdasarkan data dari BEKRAF bahwa industri *fashion* merupakan penyumbang terbesar pada pendapatan domestic bruto (PDB) kedua setelah kuliner di Indonesia. Tercatat pada tahun 2016 kontribusinya pada PDB Subsektor Ekraf sebanyak 18,01% kemudian terjadi kenaikan pada tahun 2017 sebanyak 18,15%. Sementara pada data ekspor ekraf 2017 berdasarkan data statistic ekraf 2017 persentase di dominasi oleh industry fashion sebanyak 56% sehingga peluang untuk diturunkan pada produk fashion sangatlah besar. Tidak dapat dipungkiri bahwa produk - produk yang berhubungan dengan lifestyle merupakan hal yang menjanjikan karena setiap orang pasti ingin mengenakan sesuatu yang bagus dan mengikuti tren, salah satunya adalah produk tas.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1. Belum adanya penelitian di Indonesia yang membahas tentang diterapkannya teknik Shou Sugi Ban pada *fashion* yang rata - rata teknik ini digunakan untuk furniture, interior dan exterior rumah seperti pagar atau dinding bagian luar rumah.

1.2.2. Limbah Kayu Palet yang menggunung menjadi material yang tidak terpakai dan dibiarkan hingga menjamur.

1.2.3. Tas Kayu yang kebanyakan memiliki bobot yang berat

1.3 Tujuan

1.3.1. Menerapkan teknik Shou Sugi Ban kepada desain tas serial wanita

1.3.2. Menjelaskan beberapa metode baik secara tradisional maupun modern dan menerapkan cara terbaik untuk *home industry* dengan kriteria warna yang keluar dan cepat dalam pembuatan.

1.4 Manfaat

1.4.1. Bagi Desainer

1.4.1.1. Mendapatkan analisis terbaik dari berbagai percobaan yang nantinya akan diterapkan pada produk tas serial wanita.

1.4.1.2. Dapat mengembangkan desain tas kayu yang hingga kini masih monoton dengan acuan kayu sebagai rangka dalam tas.

1.4.2. Bagi Masyarakat dan Konsumen

1.4.2.1. Memberikan alternative pilihan baru dalam produk mode yang berbeda dan *wearable*.

1.4.2.2. Menambah pengetahuan bagi para pengrajin kayu yang awam tentang metode finishing Shou Sugi Ban

1.4.2.3. Memberikan peluang lapangan pekerjaan

1.4.3. Bagi Pengerajin

1.4.3.1. Menjadi pemicu untuk terus berinovasi dan mengeksplorasi teknik finishing kayu yang lebih baik lagi

1.4.3.2. Menjadi rujukan dalam eksplorai material

1.5 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah pada perancangan:

- 1.5.1. Produk : Desain serial produk *fashion* berupa tas
- 1.5.2. Segmentasi Produk : Wanita dengan rentang 18 - 35 tahun
- 1.5.3. Sasaran Industri : Kerajinan Kayu, UKM Kayu, UKM Kulit, UKM Tas, UKM Tas Kulit
- 1.5.4. Konsep : Desain serial produk tas dengan eksplorasi material kayu dengan *finishing* Shou Sugi Ban.
- 1.5.5. Teori Utama : Eksplorasi Material Kayu, Eksplorasi Finishing, Eksplorasi warna, Eksplorasi Pembakaran, Estetika, Etnik.
- 1.5.6. Teori Pendukung : Material dan Desain, Lifestyle, Sistem Desain, Fashion Styling, Marketing, Branding, Minimalism, Basic Shape.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teknik Shou Sugi Ban

2.1.1. Pengertian Shou Sugi Ban

Shou Sugi Ban atau Yakisugi adalah teknik pembakaran permukaan kayu yang termasuk kedalam jenis *finishing* kuno yang berasal dari negara Jepang. Secara tradisional, ini dilakukan dengan mengikat tiga papan bersama-sama ke cerobong dan menyalakan api di bagian bawah (Zwarthout). Sedangkan secara modern pembakaran dilakukan dengan menggunakan obor atau torch dan gas propane. Kata Yakisugi berasal dari Bahasa Jepang yang berarti Yaki (Api) dan Sugi (Kayu). Alasan awal pembakaran adalah pencegahan kebakaran. Rumah-rumah Jepang sebagian besar terbuat dari kayu, dan penduduk desa-desa dan kota-kota mereka khawatir api. Warna hitam yang indah ini juga memiliki perlindungan yang baik terhadap serangga, hama, jamur dan api (Alexander, 2016). Rumah - rumah juga tidak lagi harus dicat. Seni kuno Shou Sugi Ban masih digunakan di Jepang hari ini. Tidak hanya pada bangunan tradisional, tetapi juga pada bangunan modern yang dirancang oleh arsitek terkenal seperti Terunobu Fujimori.

Teknik finishing Shou Sugi Ban memiliki keindahan yang dalam yang tidak akan didapatkan dari pewarna kayu manapun (Sebastian, 2016). Hasil dari finishing Shou Sugi Ban memberikan kesan hidup yang baru dari sebuah kayu, teknik ini dapat menggunakan finishing minyak alam seperti tung oil atau minyak buatan atau cairan kimia seperti varnish atau wood stain. Shou Sugi Ban atau bisa disebut juga Yakisugi merupakan teknik finishing di Jepang yang telah berusia selama lebih dari tiga ratus tahun (Ikons). Metode ini, pada awalnya ditujukan untuk mengawetkan kayu sugi (*Cryptomeria japonica*) yang biasa dipakai sebagai pelapis dinding (*cladding*). Selain lebih awet, tampilan dan permukaan kayu sugi setelah pembakaran menjadi lebih terlihat dan beda dari biasanya seperti kayu - kayu yang terpapar alami. Itulah sebabnya saat ini banyak berkembang teknik pembakaran permukaan kayu khususnya di Amerika (Mosenthal). Konsep Shou

Sugi Ban terdapat dua jenis yaitu membakar permukaan sampai menjadi kerak arang dan membakar serat selulosa bagian luar saja sehingga menghasilkan efek seperti zebra. Keberhasilan teknik ini ditentukan oleh besar suhu (panas), lama waktu, jarak dari obor ke kayu, derajat kemiringan pembakaran dan laju pembakaran yang diterapkan. Pemilihan kayu adalah bagian yang sangat penting. Kayu dengan pori terbuka berfungsi paling baik, karena selama proses pembakaran, selulosa terluar terbakar, yang membuat lignin menjadi hitam di belakang. Proses dari teknik finishing Shou Sugi Ban mengharuskan lapisan luar kayu terbakar dan hangus oleh obor sehingga kayu luar bereaksi dan kayu dibelakangnya yang menjadikannya kebal terhadap serangan rayap, jamur dan kekuatan alami lainnya selama beberapa dekade.

Penelitian tentang penerapan teknik finishing Shou Sugi Ban tau Yakisugi pada produk fesyen di Indonesia belum pernah dilakukan. Penelitian ini diawali dengan menggunakan kayu pinus, kayu kelapa, kayu Australia, kayu sonokeling, kayu jati, bambu dan rotan. Dengan variabel utama penelitian adalah lama waktu pembakaran, jarak dari kayu ke obor, dan arah pembakaran kayu, untuk menghasilkan hasil finishing terbaik.

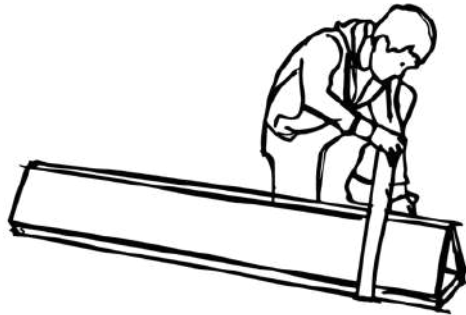
2.1.2. Tahap Shou Sugi Ban secara Tradisional

Shou Sugi Ban terbagi dalam dua cara yaitu cara tradisional dan cara modern. Cara tradisional digunakan biasanya untuk mempercepat kerja papan kayu yang akan digunakan untuk bahan bangunan atau eksterior atau interior rumah. Efek yang ditampilkan pada acara tradisional ini lebih mementingkan warna kayu yang hitam karena hangus terbakar daripada tekstur. Pada umumnya cara ini dilakukan pada kayu yang dipotong memanjang dan lebar.

2.1.2.1. Tahap pertama, membuat segitiga dan mengikatnya

Gunakan tiga papan perancah untuk membuat struktur berbentuk kolom segitiga yang rata di sisinya. Dengan menggunakan selotip, kawat atau tali,

kencangkan papan pada posisinya. Berhati-hatilah untuk memastikan sudut tepi penyeimbang dari setiap papan memenuhi sudut tepi dari masing-masing papan yang bersebelahan, sehingga untuk memastikan semua area permukaan pada setiap papan menjadi hangus selama proses pembakaran.



Gambar 2. 1. Membuat Segitiga dari Kayu
Sumber: Penulis, 2019

2.1.2.2. Tahap kedua, memasukan potongan koran kedalam cerobong

Angkat struktur papan perancah ke permukaan yang memungkinkan udara mengalir bebas dari bawah. Dirikan papan kayu. Buat kaki untuk mendukung cerobong menggunakan panjang kayu. Gunakan sekrup untuk memastikan dukungan ke cerobong asap. Agar lebih aman, disarankan untuk mengamankan dukungan kayu di pangkalan juga, terutama ketika membakar potongan kayu yang panjang.



Gambar 2. 2. Memasukan Koran
Sumber: Penulis, 2019

2.1.2.3. Tahap Ketiga, Membakar bagian dalam kayu

Sebelum cerobong dinyalakan, disarankan untuk memastikan semua orang menjaga jarak pandang yang aman dari cerobong yang terbakar karena kemungkinan besar akan meledak keluar dari atas cerobong asap. Untuk menyalakan, masukkan satu atau dua potong koran, di bagian bawah struktur dan nyalakan korek api. Kemudian muncur untuk mengganti api yang merambat terbakar.



Gambar 2. 3. Mengeratkan ikatan antar kayu agar tidak aman saat dibakar
Sumber: Penulis, 201

2.1.3. Tahap Shou Sugi Ban secara Modern

Cara modern digunakan biasanya untuk efisiensi waktu agar lebih mudah dan dapat dikontrol dengan mudah tanpa mengawatirkan pengikisan tidak merata pada bidang kayu. Berikut ini adalah langkah – langkah Shou Sugi Ban Modern:

2.1.3.1. Memastikan Kayu yang Kering

Pastikan kayu yang kering untuk proses finishing di luar ruangan atau ruangan luas yang terbuka karena menggunakan api pada langkah pertama, pakailah sarung tangan untuk keamanan.

2.1.3.2. Pembakaran di Permukaan Kayu

Lakukan pembakaran tepat di permukaan kayu searah serat kayu agar hasilnya bagus. Lakukan pembakaran tidak hanya berhenti di satu titik namun tetap berjalan hingga semua permukaan menjadi rata terbakar.

2.1.3.2.1. Teknik yang Memperlihatkan Tekstur

Setelah menyiapkan kayu yang bertekstur dan berwarna cerah atau biasa disebut kayu putih seperti kayu pinus yang pada umumnya dipraktikkan dalam Shou Sugi Ban modern ini. Posisi yang disarankan adalah posisi yang dibakar dari atas atau dengan kemiringan 45 derajat. Dengan menggunakan gas tangan gerakan dari atas kebawah atau sebaliknya, dibakar dengan pelan dan cepat sampai tektur kayu yang putih masih terlihat dan tidak terlalu hitam.

2.1.3.2.2. Teknik untuk Bidang Kayu yang Besar

Cara yang sama seperti teknik yang memperlihatkan tekstur namun perbedaannya terletak pada alat untuk membakarnya lebih besar dan menggunakan gas yang lebih besar juga. Teknik ini biasanya langsung digunakan pada saat produk yang sudah jadi dan untuk difinishing kayu agar terlihat lebih

berwarna antik. Pada umumnya digunakan pada furnitur, flooring, exterior dan interior rumah. Posisi yang disarankan adalah posisi yang dibakar dari atas. Dengan menggunakan gas propane yang besar, arah bakar dari atas kebawah yang lurus dan dilakukan perlahan.



Gambar 2. 4. Pembakaran dengan menggunakan obor gas
Sumber: Penulis, 2019

2.1.3.3. Menghilangkan Debu Pembakaran

Dengan menggunakan sikat kawat dan teka sikatnya jika ingin mendapatkan tekstur kayu namun lakukan searah serat kayu. Alat yang digunakan pada proses ini adalah sikat kawat atau sikat kuningan. Biasanya tahap ini digunakan saat membersihkan lapisan atas kayu yang baru saja dibakar agar seratnya keluar. Untuk teknik yang digunakan untuk mengeluarkan motif, cara ini biasanya dilakukan dengan memakai sikat nilon tetapi tidak masalah jika tidak memerlukannya karena tahap ini juga dapat dilewati jika tidak dibutuhkan. Dan jika pada bidang besar biasanya dilakukan proses pendinginan dengan memasukkannya kedalam air. Proses ini jarang dilakukan atau dapat dilewati jika tidak dibutuhkan. Pendinginan ini dilak biasanya untuk mendinginkan kayu dengan luas penampang yang besar dan panjang yang alatnya menggunakan gas propane besar ataupun dengan cara tradisional.



Gambar 2. 5. Tahap Penyikatan dengan sikat kawat
Sumber: Penulis, 2019

2.1.3.4. Bersihkan lagi Debu Pembakaran

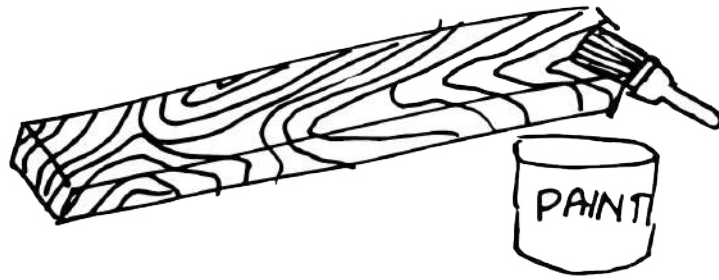
Bersihkan debu pembakaran sekali lagi dan amplas dengan kertas amplas grit tinggi bisa 320 hingga 400 dan pastikan permukaan menjadi rata. Untuk menghilangkan debu amplas gunakan vakum atau dengan lap bersih.



Gambar 2. 6. Pengelapan dengan kain bersih
Sumber: Penulis, 2019

2.1.3.5. Tahap pewarnaan

Merupakan tahap terakhir dalam teknik Shou Sugi Ban. Tahap ini terbagi dengan dua yaitu finishing natural atau berwarna. Dalam proses pewarnaan ini dapat menimbulkan ke khasan yang lain daripada hanya sekedar di finishing kayu biasanya. Di tahap ini pewarnaan dapat digunakan dengan memakai minyak natural seperti minyak tung, atau finishing kayu biasanya seperti cat kayu atau pernis.



Gambar 2. 7. Tahap Coating atau Pewarnaan (*optional*)
Sumber: Penulis, 2019

Teknik Shou Sugi Ban banyak disukai karena selain hasilnya yang elegan juga karena prosesnya yang menantang. Penggunaan api dengan media obor tangan untuk mengeluarkan dan menguatkan serat kayu tentu saja memacu adrenalin eksekutornya. Namun yang perlu diwaspadai, jika tidak hati-hati api bisa membakar cepat dan menghanguskan kayu. Apalagi jenis kayu yang digunakan biasanya adalah jenis kayu yang masih menyimpan minyak, seperti pinus dan jati belanda. Minyak yang tersimpan di kayu bisa membuat api membesar tiba-tiba.

Oleh karena itu, proses pembakaran ini sangat disarankan dilakukan di tempat terbuka yang jauh dari barang-barang mudah terbakar. Selain itu, teknik shou sugi ban juga perlu dilakukan secara teliti dan telaten. Jika tidak, hasil yang didapatkan akan menjadi kurang rata.

2.1.4. Hal yang perlu diperhatikan dalam teknik Shou Sugi Ban

Pada saat melakukan proses finishing shou sugi ban apalagi untuk yang baru melakukan dan mencobanya pasti ada *trial* dan *error* dulu sebelumnya, berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan finishing Shou Sugi Ban, antara lain:

2.1.4.1. Cara aplikasi harus ekstra hati-hati dan teliti. Jika tidak, akan sulit untuk menghasilkan warna akhir yang rata.

2.1.4.2. Perlu dilakukan di tempat yang terbuka dan jauh dari barang-barang mudah terbakar.

2.1.4.3. Biaya mahal jika digunakan untuk produksi jumlah banyak.

2.1.4.4. Setelah proses aplikasi, efeknya kayu jadi capping (melengkung). Efek jangka panjangnya kayu menjadi mudah crack.

2.1.5. Produk Eksisting Shou Sugi Ban

Penelitian tentang shou sugi ban belum banyak yang tereskpos dan demikian pula penerapan teknik ini dalam sebuah produk. Sejauh ini yang banyak ditemukan adalah penerapan teknik ini pada furnitur atau home décor seperti kursi, meja, lemari, paving untuk pemanis ruangan, display untuk tembok, lampu, jam, mangkuk dan seterusnya. Untuk eksterior seperti dinding bangunan atau lantai. Biasanya teknik ini lebih dipakai untuk menghasilkan kesan pada bangunan lebih hitam antik dan kesan yang minimalis seperti pada bangunan arsitektur di Jepang.

2.2. Perusak Kayu

2.2.1. Jamur

Jamur diakibatkan oleh kelembaban pada waktu penyimpanan dan sirkulasi udara kurang baik. Jamur mengakibatkan kayu busuk (Trisna). Pembusukan dimulai dari dinding dan bila dibiarkan akan menghancurkan keseluruhan kayu. Di lain pihak jamur juga akan menimbulkan noda yang akan memperburuk keindahan kayu (blue stain).

2.2.2. Serangga Perusak Kayu

Serangga perusak kayu menyerang kayu dengan jalan membuat lubang-lubang dalam kayu. Serangga biasanya merusak kayu yang masih muda dan dalam kondisi basah (Trisna). Serangga merusak karena ingin memakan zat-zat makanan yang ada dalam kayu. Jenis serangga perusak kayu antara lain rayap bubuk, cacing laut dan penggerek.

2.3. Kayu Pinus

Kayu jati belanda adalah jenis kayu yang banyak digunakan oleh perusahaan eksport-import barang dari luar negeri seperti perusahaan otomotif, perusahaan elektronik, dll, biasanya barang tersebut di packing dengan peti atau pallet kayu (Portalgaruda). Jenis kayu yang biasanya digunakan untuk peti mesin adalah jenis kayu jati belanda. Dengan kualitas yang berbeda-beda tergantung asal negaranya, jenis kayu jati belanda yang paling bagus berasal dari Jerman karena lebih padat, serat lebih bagus dan tidak mudah melengkung. Harganya pun relative lebih mahal disbanding kayu jati belanda yang berasal dari Jepang, atau Korea. Kayu jati belanda asal Jerman biasanya kita temui pada perusahaan asal Jerman seperti Mercedes Benz dan perusahaan asal Jerman lainnya. Kayu Jati Belanda yang berasal dari Jerman ini memang sangat laris dipasaran karena walaupun terkena panas, kayu jati belanda Jerman ini tidak bengkok, bahkan saat dipotong menjadi ukuran kecil (missal lebar 3cm) tidak patah. Untuk membedakan kayu jati belanda Jerman bisa diketahui dari sebuk bekas potongan, saat digenggam serbuk bekas potongan kayu jati belanda jerman, serbuknya akan menggumpal, seperti menggenggam santan (gudanglimbah). Kayu palet/jati belanda yang biasanya disebut jati londo sesungguhnya adalah kayu pinus eropa. Kayu pinus eropa memiliki lebih dari 20 jenis dengan nama spesies yang berbeda. Namun pada prinsipnya ada 2 (dua) jenis kayu pinus yang sering digunakan dan secara umum dikenal memiliki kualitas yang baik, yaitu Pinus Radiata dan Pinus Merkusii.

2.4. Tinjauan tentang Limbah Kayu

2.4.1. Pengertian Limbah Kayu

Menurut Margana (2014), limbah kayu atau limbah organik adalah limbah yang terdiri dari bahan-bahan penyusun makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang berasal dari alam. Sedangkan menurut Simarmata (1986) bahwa limbah kayu adalah sisa-sisa kayu atau bagian kayu yang dianggap tidak bernilai ekonomi lagi dalam proses tertentu, pada waktu tertentu dan tempat tertentu yang mungkin masih dimanfaatkan pada proses dan waktu yang berbeda. Limbah kayu yang masih dapat diolah tergolong limbah yang ekonomis.

2.4.2. Jenis-Jenis Limbah Kayu

Berdasarkan alasannya, limbah kayu dapat digolongkan sebagai berikut; pertama, limbah kayu yang berasal dari daerah pembukaan lahan untuk pertanian dan perkebunan, antara lain berupa kayu yang tidak terbakar, akar, tunggak, dahan dan ranting. Kedua, limbah kayu yang berasal dari daerah penebangan pada areal HPH dan IPK, antara lain potongan kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran, tunggak, kulit, ranting pohon yang bersiameter kecil dan tajuk dari pohon yang ditebang. Ketiga, limbah dari proses industry kayu lapis dan penggergajian berupa serbuk kayu, potongan pinggir, serbuk pengamplasan, log end (hati kayu) dan veneer (lembaran triplek). Simarmata (1986) membedakan limbah kayu menjadi dua golongan, yaitu:

2.4.2.1. Limbah kayu yang terjadi pada kegiatan eksploitasi hutan berupa pohon yang ditebang, terdiri dari batang sampai bebas cabang, tunggak dan bagian di atas cabang pertama.

2.4.2.2. Limbah kayu yang berasal dari industri pengolahan kayu, antara lain berupa lembaran veneer rusak, log end kayu penghara yang tidak berkualitas, sisa

kupasan, potongan log, potongan lembaran veneer, serbuk gergajian, serbuk pengamplasan, sabetan potongan ujung dari kayu gergajian dan kulit.

2.4.3. Pemanfaatan Limbah Kayu

Berbagai jenis limbah kayu dapat dimanfaatkan menjadi barang yang lebih bermanfaat bagi kehidupan dengan cara mendaur ulang limbah-limbah tersebut menjadi produk-produk tertentu (Zulkifli). menegaskan bahwa proses daur ulang sangat berguna untuk mengurangi timbunan sampah karena bahan buangan diolah menjadi bahan yang dapat digunakan kembali. Salah satu upaya dalam memanfaatkan limbah adalah dengan mendaur ulang limbah-limbah tersebut menjadi produk-produk yang bernilai. Upaya tersebut secara tidak langsung dapat mengurangi penumpukan limbah kayu. Selain itu dengan mendaur ulang bahan tersebut dapat mengasah kreatifitas dan keterampilan dalam berkarya seni seseorang. Dalam hal ini, perlu diperhatikan beberapa aspek agar proses mendaur ulang untuk mendapatkan hasil produk yang bernilai dapat dicapai dengan maksimal.

2.4.4. Limbah Kayu Palet

Limbah kayu bekas palet adalah salah satu limbah yang mempunyai nilai ekonomis. Bahan baku kayu yang digunakan untuk palet adalah kayu pinus, kayu pinus merupakan salah satu jenis kayu khas dari daerah tropis yang bernilai komersial cukup baik di pasaran. Kayu pinus ini terdiri dari banyak jenis yang berbeda-beda. Tetapi, hanya ada dua jenis yang banyak beredar di pasaran sebab kedua jenis pinus ini memang dikenal memiliki kualitas paling baik diantara jenis-jenis pinus lainnya yakni pinus radiata dan pinus merkusii. Baik jenis pinus radiata ataupun pinus merkusi, keduanya adalah jenis pinus yang cukup populer di Indonesia sebab kedua jenis pinus tersebut merupakan jenis pinus yang banyak digunakan oleh industri-industri perkayuan ataupun oleh individu (masyarakat

umum) sebagai bahan baku untuk membuat aneka macam furniture indor ataupun jenis produk lainnya. Palet atau fall adalah landasan atau pijakan barang. Biasanya terdapat pada container yang digunakan sebagai alas untuk mengangkut barang. Agar barang yang diangkut tidak rusak terkena air. Palet juga berfungsi sebagai alas atau fondasi pada barang untuk memudahkan pemindahan menggunakan forklip. Palet juga digunakan untuk mengemas barang yang memiliki berat lebih misalnya mesin.

2.5. Tas

2.5.1. Definisi dan Sejarah Tas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. Tas sudah digunakan oleh banyak orang sejak dulu. Tas mulai dikenal setelah Perang Dunia Kedua, dimana pada jaman itu banyak iklan di majalah yang mengenalkan tas dengan berbagai model dan gaya (Pradinata). Lambat laun tas menjadi semakin terkenal dan banyak orang yang suka memakainya.

Pada jaman dahulu tas dibuat dengan bahan yang sederhana seperti kulit atau bahan tradisional anyaman. Selain bahan tersebut, kertas tebal juga banyak digunakan dalam pembuatan tas. Lambat laun tas dari bahan plastik beredar di pasaran dan seiring dengan berkembangnya zaman, plastik mulai dikenalkan di supermarket dan menjadi pengganti kantong kertas.

Tas sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan mode dan fashion. Kebanyakan orang yang gemar berpakaian sesuai mode, selalu menyertakan tas dalam penampilannya. Sebenarnya, berbagai jenis dan model tas yang kita kenal saat ini berasal dari tas tangan yang sering dipakai oleh orang-orang pada waktu dulu. Tas tangan telah menjadi benda penting dalam kehidupan sehari-hari, dimulai sejak orang telah memiliki benda-benda berharga yang harus selalu dibawa kemanapun. Pada abad ke-14, seperti yang digambarkan dalam

primodal hieroglif Mesir yang menunjukkan nenek moyang kita menggunakan tas yang melekat di pinggang dan sebagian besar menggunakan bahan kulit. Sulaman dan perhiasan yang terdapat di sebuah tas, akan menunjukkan status sosial dari si pemakai, karena menunjukkan semakin sulitnya proses pembuatan tas tersebut.

Pada abad ke-16, tas diciptakan lebih praktis untuk digunakan sehari-hari. Materialnya dibuat dari bahan kulit dengan kancing pengikat di atasnya. Tas dibuat dengan bentuk yang lebih besar dan digunakan dengan cara membawanya dalam posisi menyilang di badan. Sedangkan di abad ke-17 perkembangannya sudah lebih bervariasi, para wanita muda mulai membuat sulaman-sulaman, yang juga sangat dibutuhkan ketika mereka menikah, hingga semakin banyak hasil kerajinan tangan yang sangat cantik dan unik yang diaplikasikan pada tas. Pada abad ke-18 trend busana neoclassical mulai digemari. Para wanita yang sadar gaya mulai membawa tas tangan mereka. Wanita memiliki jenis tas yang berbeda-beda untuk setiap aktivitas, dan banyak wanita yang menyukai tas-tas kecil. Pada abad ke-20 atau zaman modern ini awalnya tas tersebut hanya dibawa dengan cara dijinjing oleh para pria dan cara itu menginspirasi tas yang akhirnya populer dan digemari oleh para wanita dengan bahan dan desain yang beragam.

2.5.2. Berbagai jenis tas wanita

Ada 12 jenis tas wanita yang sudah dikenal di masyarakat (Binus), yaitu:

2.5.2.1. Duffel Bag

Duffel bag atau lebih dikenal dengan travel bag, adalah tas yang biasa digunakan para atlet membawa perlengkapannya. Karena sangat memudahkan saat bepergian maka duffel bag ini pun pada akhirnya digunakan oleh awam sebagai tas untuk bepergian. Duffel bag juga seringkali dimanfaatkan oleh militer atau pelaut untuk membawa barang bawaannya. Khususnya duffel bag yang terbuat dari kain atau parasut.

2.5.2.2. *Clutch Bag*

Tas tangan yang sering digunakan sebagai tas pelengkap untuk pergi ke pesta. Biasanya berbentuk kecil dan pas digenggam tangan.

2.5.2.3. *Tote Bag*

Menurut kamus online ‘tote’ berarti ‘membawa’, dan memang tas ini bermanfaat untuk membawa beberapa benda sekaligus dalam jumlah yang cukup banyak. Pada umumnya tote bag ini terbuat dari kain kanvas, nilon dan kulit. Namun akhir-akhir ini ada juga yang menggunakan bahan plastik, bahkan kertas daur ulang.

2.5.2.4. *Satchel Bag*

Adalah tas yang memiliki sebuah tali di tengah penutup tas, dan fungsinya untuk mengamankan tas agar tidak mudah terbuka. Tas ini digunakan di jaman dahulu terutama oleh para pelajar. Dan karena perkembangan fashion, aksesoris tali diadopsi sedemikian rupa sehingga satchel tak hanya menjadi tas pelajar, tetapi juga menjadi fashion bag.

2.5.2.5. *Hobo Bag*

Menurut sejarah, hobo bag dibuat atas inspirasi tas para tunawisma yang berbentuk seperti kantung dan terlihat menyerupai bulan sabit. Desainnya melengkung berbentuk bulan sabit, pada umumnya tas ini berukuran cukup besar, dibawa di bahu dengan desain nyaman.

2.5.2.6. *Field Bag*

Zaman dahulu field bag adalah satu-satunya tas yang paling populer di medan perang, digunakan para medis, pembawa alat komunikasi. Saat ini tentunya kita tak lagi menggunakannya sebagai tas penyimpan perlengkapan di medan perang, karena tas ini cukup manis untuk dibawa ke sekolah, kampus, atau bahkan saat bepergian.

2.5.2.7. *Cigar Box*

Sebuah kotak yang biasanya terbuat dari bahan kertas kaku, bambu atau juga besi, dan digunakan sebagai penyimpan barang atau perhiasan. Terkadang kotak ini juga digunakan untuk menyimpan hadiah atau pernik-pernik dan juga makanan.

2.5.2.8. *Baguette Bag*

Sebenarnya ia berfungsi sebagai dompet, hampir sama dengan clutch, hanya saja tas ini memiliki tali untuk memudahkan si pengguna sehingga tak harus selalu memegangnya.

2.5.2.9. *Messenger Bag*

Tas yang ini tenar di kalangan pak pos di jaman dulu karena memang digunakan sebagai tas yang membawa pesan surat untuk disampaikan kepada seseorang. Tali selempang biasanya dilingkarkan di dada sehingga tidak akan jatuh sekalipun si pengguna sedang berkuda atau berlari kencang.

2.5.2.10. *Jelly Kelly Bag*

Adalah sebuah tas desain tote, namun bahannya terbuat dari campuran karet sintetis. Warnanya muda dan ceria mirip dengan jelly, itulah sebabnya tas ini dinamakan Jelly Kelly.

2.5.2.11. Pouch

Pouch adalah kantung yang terbuat dari kain, nilon atau kanvas tipis, digunakan untuk membungkus atau menyimpan barang-barang dari berbagai macam ukuran, sehingga ukurannya pun menyesuaikan barang tersebut.

2.5.2.12. Kelly Bag

Nama Kelly bag diambil dari nama aktris terkenal tempo dulu, Grace Kelly yang sangat gemar menggunakan tas desain Hermes. Karena ia sering difoto dengan tas tersebut maka pada akhirnya tas itu lebih dikenal dengan nama Kelly Bag. Pada dasarnya semua berbentuk koper kecil, dan terbuat dari bahan kulit. Tas ini mirip dengan tas laptop dan biasanya digunakan sebagai tas kerja.

2.5.3. Memilih Tas Wanita

Dalam memilih tas wanita perlu diperhatikan hal – hal berikut ini (pernakpernikwanita):

2.5.3.1. Warna Tas

Bilamana anda berbusana hitam bisa dipadukan dengan tas berwarna menyolok. Warna hitam merupakan warna dasar yang cocok dipadukan dengan warna apa saja.

2.5.3.2. Model Tas

Tas wanita merupakan aksesoris dari busana anda secara keseluruhan. Maka bilamana anda memakai pakaian dengan warna warna yang menyolok, anda akan lebih pantas bila memakai tas yang bermodel sederhana atau bahkan klasik. Biasanya kita memerlukan tas yang siap pakai kapanpun untuk menunjang aktivitas keseharian kita. Untuk keperluan ini, maka tas yang cocok dengan

segala busana anda biasanya berwarna hitam, ukuran sedang dan bisa menampung kebutuhan anda sebagai wanita.

2.5.3.3. Bahan Tas

Tidak bisa kita pungkiri bahwa sebagian besar tas wanita bermodel keren terbuat dari kulit, namun bisa juga kita temukan beberapa bahan lain velvet atau terry yang juga bisa dibuat menjadi sebuah tas yang nyaman, tahan lama dan trendy.

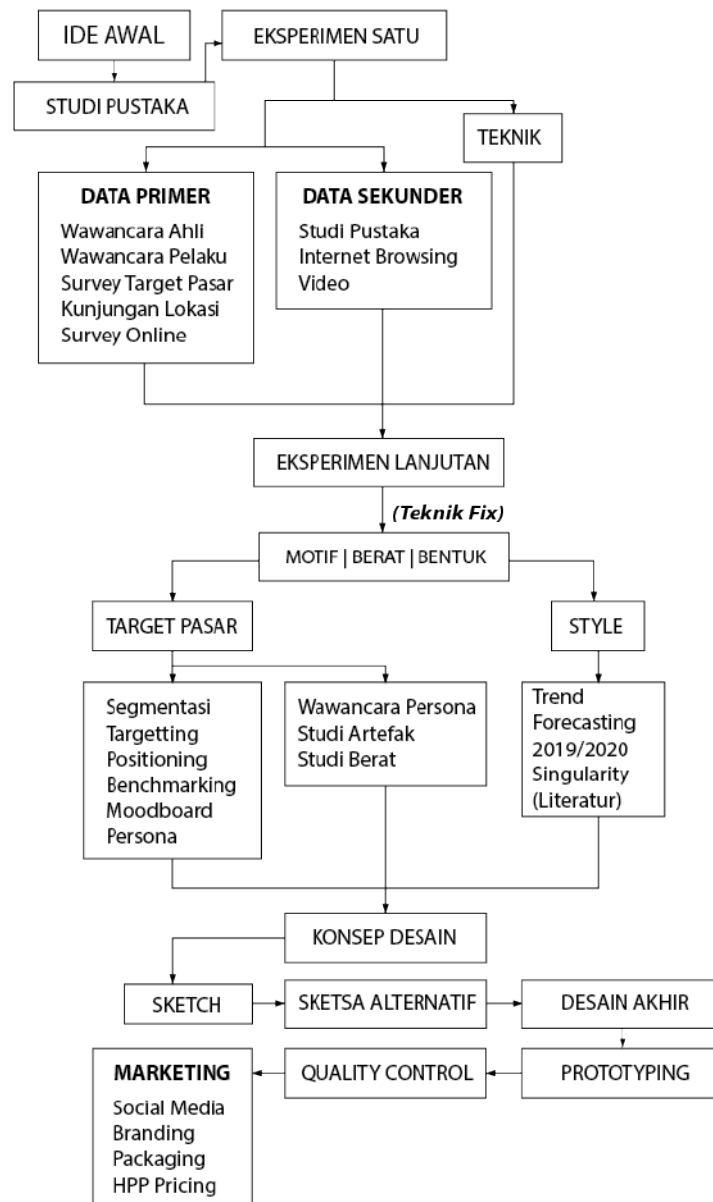
2.5.3.4. Proporsi Tas

Pilih ukuran tas yang proporsional dengan tubuh. Bilamana bertubuh langsing dan tinggi semua tas yang besar akan terlihat sempurna.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Alur perancangan dalam judul Riset Desain Produk ini diuraikan dalam skema penelitian berikut ini.



Gambar 3. 1. Rancangan Skema Rencana
Sumber: Penulis, 2019

3.1. Keterangan :

Berikut merupakan penjelasan dari table rancangan skema rencana diatas

3.1.1. IDE AWAL

Ide awal merupakan gagasan awal dari riset ini. Gagasan berupa teknik finishing kayu bernama Shou Sugi Ban atau Yakisugi yang diterapkan pada produk apparel. Alur perancangan dimulai dari tahap memaparkan beberapa ide yang kemudian mendapatkan ide yang tetap.

3.1.2. STUDI PUSTAKA

Adalah tahap dimana penulis mengumpulkan data awal dengan membaca jurnal – jurnal tentang Shou Sugi Ban dan menonton video perihal teknik Shou Sugi Ban.

3.1.3. EKSPERIMEN SATU

Merupakan tahap eksperimen finishing Shou Sugi Ban pertama dengan mencoba teknik ini ke berbagai macam kayu termasuk rotan dan bambu. Pada tahap ini di uji cobakan proses ini untuk mengetahui apakah teknik ini dapat terealisasi dan dikembangkan dengan baik atau tidak.

3.1.4. TEKNIK

Melakukan uji coba dari eksperimen pertama dan observasi awal, teknik Shou Sugi Ban terbukti dapat terealisasi dan kemungkinan untuk dikembangkan ada.

3.1.5. DATA PRIMER

Setelah melewati eksperimen pertama, dan studi pustaka selanjutnya adalah pencarian data primer berupa wawancara ahli, wawancara pelaku, survey target pasar, kunjungan lokasi dan survey online. Wawancara ahli atau dapat dikatakan seseorang yang berkecimpung dan sudah pernah melakukan percobaan dengan material kayu dan teknik Shou Sugi Ban. Wawancara pelaku yang dimaksud adalah sebuah perusahaan mandiri dengan produknya yang pernah memproduksi sebuah produk berupa *speaker* dengan teknik Shou Sugi Ban. Survey target pasar yang dilakukan di Marvel City Surabaya dengan menghitung jumlah jenis tas yang dipakai target pasar awal dengan waktu yang ditargetkan, kunjungan lokasi yang sudah pernah melakukan teknik tersebut pada produknya berlokasi di Bantul, Yogyakarta dan *Survey Online* yang disebarakan *via Instagram story* dan *google form*.

3.1.6. DATA SEKUNDER

Setelah melewati eksperimen pertama, dan studi pustaka selanjutnya adalah pencarian data primer berupa studi pustaka, *internet browsing* dan video yang dilakukan setelah tahap eksperimen pertama.

3.1.7. EKSPERIMEN LANJUTAN

Setelah mendapatkan pengetahuan yang cukup mengenai teknik Shou Sugi Ban, dilakukan eksperimen lanjutan yaitu eksperimen kedua, eksperimen ketiga dan eksperimen ke empat yang bertujuan untuk mencari teknik yang terbaik digunakan dalam pembuatan produk tas serial wanita.

3.1.8. MOTIF, BERAT DAN BENTUK

Merupakan hasil dari percobaan dari eksperimen lanjutan berupa motif, berat dan bentuk yang tetap untuk dilanjutkannya ke proses selanjutnya.

3.1.9. TARGET PASAR

Target pasar menghasilkan segmentasi, targetting, positioning, benchmarking, moodboard dan persona selagi melakukan wawancara lanjutan dengan target persona, studi artefak mengenai barang – barang keseharian yang dibawa oleh target persona dan studi berat akan barang – barang hasil studi artefak.

3.1.10. STYLE

Lalu *style* yang diambil dari literature trend forecasting 2019/2020. Berdasarkan studi dengan menelaah dari setiap konsep – konsep yang ada berdasarkan literatur, konsep yang paling mendekati sesuai dengan motif berat dan bentuk dari kayu yang dihasilkan adalah *svarga* dan *exuberant*.

3.1.11. KONSEP DESAIN

Dari penelitian segmentasi target pasar sampai studi tren, menghasilkan konsep desain yang *fix* yang akan dilanjutkan ke proses selanjutnya.

3.1.12. SKETCH, SKETSA ALTERNATIF DAN DESAIN AKHIR

Tahap sketsa terbagi kedalam tiga tahap yaitu, *thumbnail sketch* atau dapat disebut sketsa goresan banyak tanpa warna, *alternative sketch* merupakan

beberapa sketsa yang terpilih, diperoleh dari thumbnail sketch dan final sketch yang merupakan sketsa akhir dengan render atau pewarnaan secara manual.

3.1.13. PROTOTYPING

Proses *prototyping* dimulai dengan merancang gambar 3 Dimensi pada program Fusion 360 kemudian mencetak gambar teknik dengan skala 1:1 agar proses prototyping menjadi lebih mudah kemudian membentuk model dan *prototype*.

3.1.14. QUALITY CONTROL

Proses *quality control* atau kontrol kualitas dilakukan dengan melakukan pengecekan dan ketahanan produk dan melakukan evaluasi sambungan dan teknis lainnya serta cara perawatan produk untuk keawetan produk dan garansi.

3.1.15. MARKETING

Marketing atau Pemasaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam mendesain suatu *brand*. Maka dari itu perlunya diperhatikan pada bagian social media, branding, packaging dan menghitung HPP.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses ini, data-data yang diangkat akan digunakan untuk membantu eksplorasi dan penyelesaian masalah yang diangkat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

3.2.1. Metode Literatur

Mengumpulkan serta mengolah data yang berupa jurnal hasil eksperimen yang sudah ada, katalog dan video yang dibuat atau di publikasi oleh orang lain dalam penelitian mereka, dengan tema yang relevan bagi penelitian ini.

3.2.2. Metode Analisa / Eksperimen Narasumber

Data yang diambil berupa bentuk analisa atau hasil eksperimen orang lain yang di publikasi pada web online dengan tema yang relevan dengan penelitian ini untuk dijadikan referensi.

3.2.3. Survey Online

Data yang diambil berdasarkan jawaban yang diberikan responden melalui survey pada aplikasi Instagram melalui fitur Instagram Story.

3.2.4. Survey User

Data yang diambil berdasarkan berapa jumlah user yang memakai beberapa jenis tas dalam waktu satu jam. Total objek sebanyak 86 orang yang dilakukan pada Marvel City Mall Surabaya pada Jum'at, 30 November 2018 pukul 17.00 – 18.00. Hal ini dilakukan untuk mengetahui jenis tas apa yang paling banyak pada waktu jam pulang kantor. Jum'at merupakan hari dimana peralihan weekday dan weekend, dan pada pukul 17.00 merupakan perkiraan jam pulang kantor. Hasil dari survey ini akan dijadikan acuan atau referensi untuk mendesain produk selanjutnya.

3.2.5. Survey Konsumen

Data yang diambil berdasarkan pilihan dari calon user yang cocok sesuai dengan persona pada produk ini. Dengan membuat alternatif sketch sementara berupa berbagai macam tas dan penulis mewawancarai user dan user memilih desain yang paling cocok dengan kepribadiannya dan favorite nya. Hasil dari survey ini akan dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk mendesain produk selanjutnya.

Proses pengumpulan data ini bertujuan untuk dijadikan acuan atau referensi dan data yang didapat akan diolah pada proses studi dan Analisa agar menghasilkan kesimpulan yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan pada perancangan ini.

3.3. Metode Penelitian

Setelah data-data yang diperoleh terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dengan proses tahapan Analisa data dan eksperimen. Berikut beberapa metode yang digunakan pada setiap Studi dan Analisa:

3.3.1. Studi Trend.

Pada studi ini metode yang digunakan adalah dengan melakukan komparasi pada literature yang ada dan dengan kesesuaian terhadap konsep perancangan. Komparasi disusun dalam bentuk table dan diberi penilaian poin disetiap aspek yang dikomparasi, kemudian diberi pembahasan keterkaitan penilaian dengan konsep perancangan dan kesimpulan akhir untuk mengetahui tema trend yang paling sesuai dan akan digunakan pada konsep perancangan.

3.3.2. Analisa Kayu

Kayu yang cocok digunakan sebagai bahan dasar dari teknik Shou Sugi Ban. Pada Analisa ini dilakukan metode eksperimen langsung, yaitu bereksperimen pada material asli untuk mengetahui respon terhadap kayu yang berbeda.

3.3.3. Analisa Bakar

Kayu yang dibakar pada teknik Shou Sugi Ban yang diterapkan pada beda kayu: Kayu Keras dan Lunak. Kemudian didapat satu yang terbaik untuk diolah ke proses selanjutnya.

3.3.4. Analisa Alat Penyikat

Pada tahap ini dilakukan eksperimen tiga macam sikat yang di aplikasikan pada satu kayu yang terpilih kemudian didapat satu yang terbaik untuk diolah ke proses selanjutnya.

3.3.5. Analisa Finishing

Pada tahap ini dilakukan eksperimen terhadap satu kayu terpilih untuk di percobakan ke berbagai macam finishing dan warna. Sehingga terdapat satu yang terbaik dan cocok digunakan dalam pembuatan prototype produk.

3.3.6. Analisa Desain

Tahapan Analisa desain dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek apa saja yang perlu dianalisa sebuah perancangan produk sesuai dengan rumusan masalah dan batasan yang telah ditentukan. Dari eksperimen dan penelitian yang dilakukan, akan terbentuk kriteria-kriteria desain yang akan

dipakai sebagai landasan pada produk tas kayu dengan finishing Shou Sugi Ban ini.

3.3.7. Kriteria Desain

Kriteria desain berasal dari hasil penelitian yang di Analisa dan dilakukan sebagai sebuah konsep awal yang akan menjawab kebutuhan dan solusi yang disematkan pada produk untuk menyelesaikan rumusan masalah, kriteria desain yang dihasilkan berupa kebutuhan, atribut maupun solusi tentang teknik Shou Sugi Ban yang diterapkan pada produk apparel.

3.3.8. Konsep Desain Akhir

Setelah hasil dari tahapan eksperimen, kriteria dan analisa diketahui maka digunakan sebagai landasan untuk membangun sebuah konsep desain.

3.3.9. Evaluasi Desain

Evaluasi dilakukan setelah konsep desain akhir terbentuk, untuk menelaah konsep yang telah dibuat dari berbagai sudut pandang yang relevan dengan riset yang telah dilakukan.

3.3.10. Hasil Desain Akhir

Hasil akhir dari proses perancangan desain tas ini merupakan hasil dari keseluruhan rangkaian proses analisa dan tahapan desain yang telah dilakukan. Berikut merupakan hasil yang dikeluarkan:

3.3.10.1. Gambar Kerja Terskala.

Gambar kerja yang meliputi gambar tampak, gambar urai, gambar potongan, gambar detail yang diperlukan

3.3.10.2. Gambar Thumbnail.

Gambar proses brain storming dalam bentuk sketsa-sketsa dan desain alternatif. Pada tahap ini dipilih dengan mengasistensi dan meminta pendapat kepada berbagai pihak serta persona yang sudah ditentukan sehingga terpilihah desain – desain yang cocok untuk tas yang kebanyakan ukuran kecil dan simpel

3.3.10.3. Gambar Rendering Presentasi.

Setelah terpilihah desain – desain tas maka tahap selanjutnya adalah menggambar 3D dengan software serta merender gambar – gambar tersebut agar lebih realistis dan mudah dimengerti saat proses pembuatan prototype. Gambar teknik juga merupakan hal yang penting agar desain lebih dimengerti dalam proses prototype.

3.3.10.4. Laporan Riset.

Setelah desain dan perancangan sudah terbentuk, dengan menuliskan hasil akan eksplorasi yang sudah di uji coba kan.

3.3.10.5. Prototype.

Setelah perancangan sudah matang, pembuatan prototype dimulai dengan memfinishing kayu kemudian dilanjut dengan menjahit dari kayu ke kulit dengan benang secara manual.

3.3.10.6. *Branding dan Packaging.*

Sembari membuat *prototype*, dibuatlah label produk dan *packaging* dengan mencocokkan impresi desain dari produk.

3.3.10.7. *Marketing*

Pemasaran berupa *branding* melalui *media social* yaitu Instagram. Membuat video teaser akan tema *series* dari desain, merancang *feeds* Instagram, *instagram stories* serta membuat *video story behind* dari produk *series*.

3.3.10.8. *Quality Control.*

Berupa garansi jahitan dan aksesoris tas serta menawarkan wax kulit dan kayu sebagai alternatif solusi untuk perawatan tas.

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB IV

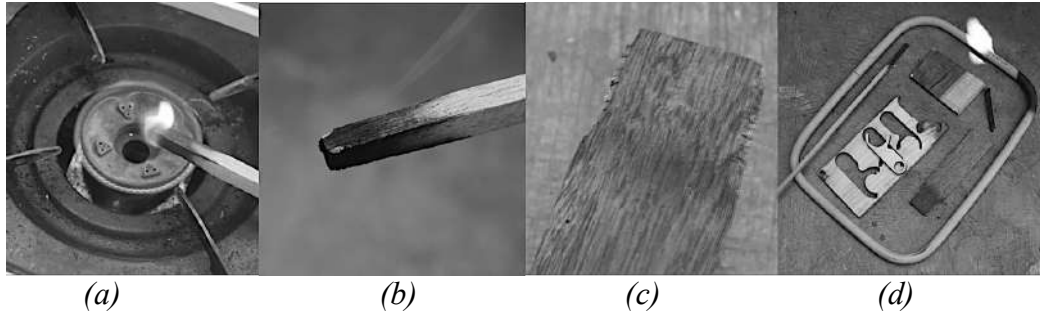
STUDI DAN ANALISIS

4.1. Analisis Shou Sugi Ban pada Berbagai Material Kayu

Pada bab Analisis Shou Sugi Ban pada Berbagai Material Kayu ini menggunakan metode eksperimental langsung terhadap material kayu dan yang sifatnya mendekati sama, diberi perlakuan dan percobaan yang sama antar satu material dengan lainnya dan di beri versi Medium Burn dan Full Burn. Tujuannya adalah untuk mengetahui kayu apa saja yang sekiranya cocok untuk Teknik Shou Sugi Ban.

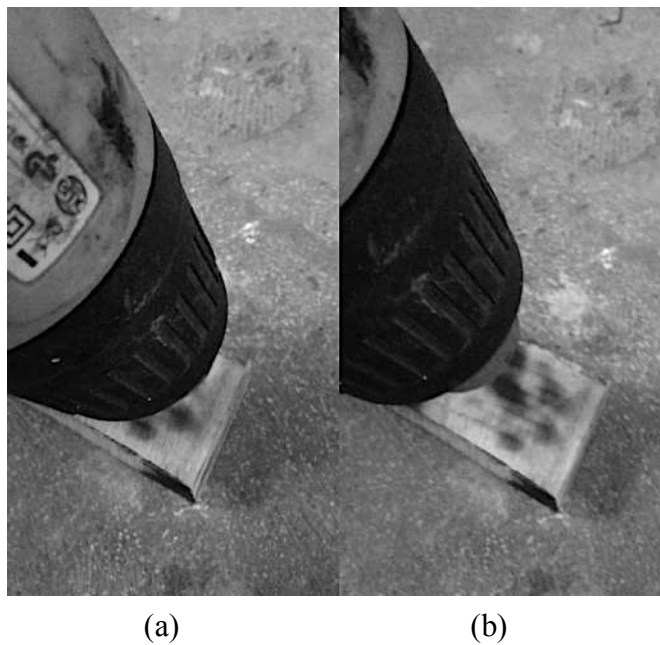
4.1.1. Eksperimen 1

Percobaan pembakaran ke berbagai macam kayu yang tertera pada Gambar 4.1, Pada Analisis Eksperimen Pertama ini menggunakan metode eksperimental langsung terhadap material asli yaitu kayu meranti, kayu kelapa, sonokeling, pinus belanda atau jati londo, bambu dan rotan yang diberi perlakuan atau percobaan yang sama dengan cara dibakar dengan kompor gas. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak perbedaan antar kayu dengan jenis berbeda dengan menggunakan pembakaran yang berbeda dengan teknik Shou Sugi Ban yang menggunakan obor dalam teknik *modern* nya. Percobaan yang dilakukan selama total keseluruhan 120 menit pada akhirnya menghasilkan percobaan yang invalid karena dengan membakarnya dengan kompor gas, bidang kayu yang terbakar tidak merata dan menghasilkan kayu yang terkikis pada bagian atas, kayu yang menjadi *handle* atau pegangan dan kayu yang terbakar terlihat sangat jelas dan kesimpulannya metode pembakaran dengan kompor gas dan heat gun merupakan pembakaran yang tidak efektif. Karena kompor gas diletakkan dibawah dan tidak fleksibel dan bidang panasnya tidak merata. Sementara panas heat gun yang hanya udara panas dan tidak mengeluarkan api secara langsung sehingga lamanya kegosongan yang didapat tidak efektif untuk teknik ini.



Gambar 4. 1. Eksperimen pada kompor gas yang nampak terdokumentasi pada (a) dan (b) kayu meranti, (b) kayu kelapa, serta kayu sonokeling, kayu pinus, kayu meranti, rotan, dan bambu pada (d).
(Sumber: Penulis, 2018)

Percobaan selanjutnya dilakukan dengan menggunakan *heat gun* sebagai pembakar percobaan kedua. Pada Gambar 3 menjelaskan hasil dari percobaan pembakaran dengan menggunakan *heat gun*.



Gambar 4. 2. Eksperimen pada heat gun. Pada (a) nampak percobaan pada heat gun selama 5 detik dan (b) pada gambar selama 15 detik
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.2. Eksperimen Kedua

Pada Analisis Eksperimen Kedua ini menggunakan metode eksperimental langsung terhadap material asli yaitu kayu australia, kayu pinus belanda, dan kayu kelapa. Percobaan kali ini adalah percobaan yang diberi perlakuan atau percobaan yang sama dengan cara obor. Pembakaran dengan menggunakan obor merupakan cara modern pada teknik Shou Sugi Ban. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak perbedaan antar kayu dengan jenis berbeda dengan menggunakan pembakaran yang berbeda dengan teknik Shou Sugi Ban yang menggunakan obor dalam teknik shou sugi ban modern.

4.1.2.1. Shou Sugi Ban pada Kayu Kelapa

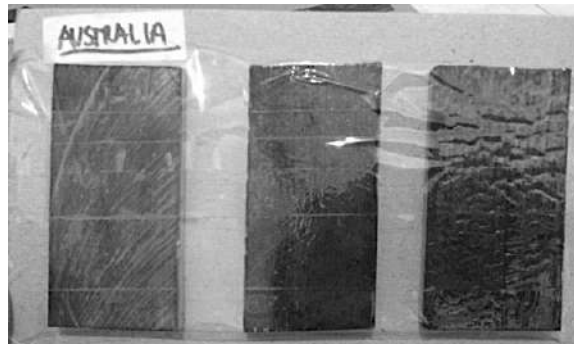
Kayu Kelapa merupakan salah satu kayu keras seperti sonokeling yang setelah di bakar dan di gosok tidak menghasilkan motif seindah kayu jati belanda. Hal ini dikarenakan kayu keras tidak memiliki pori terbuka dan dua serat atas dan bawah seperti kayu pinus. Walaupun kayu kelapa memiliki serat yang khas, tetapi saat dibakar kayu kelapa memiliki serat yang sejajar. Saat api di nyalakan maka semua serat sejajar tersebut akan terbakar, saat digosok pun semuanya merata gosong. Sehingga dapat disimpulkan jika ingin mengekspos serat yang indah saat di gosok Kayu Kelapa dan Sonokeling tidak menghasilkan serat seperti yang diinginkan.



Gambar 4. 3. Percobaan dengan Kayu Kelapa
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.2.2. *Shou Sugi Ban* pada Kayu Australia

Kayu Australia merupakan salah satu kayu lunak seperti kayu pinus.

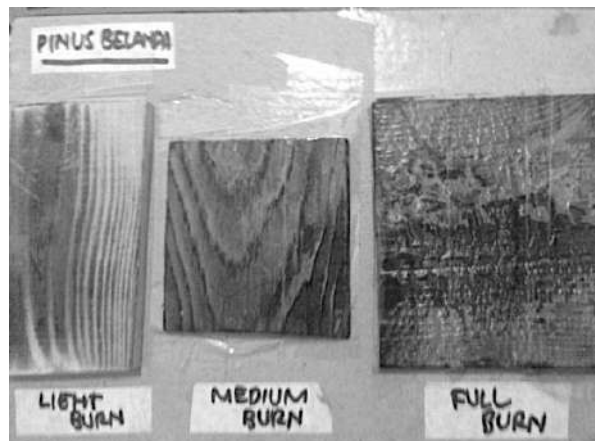


Gambar 4. 4. Percobaan dengan Kayu Australia
(Sumber: Penulis, 2018)

Tetapi yang membedakan adalah kayu ini tidak memiliki serat atas dan serat bawah layaknya pinus. Tetapi kayu ini menghasilkan motif kulit buaya saat full burn.

4.1.2.3. *Shou Sugi Ban* pada Kayu Jati Belanda

Kayu Pinus Belanda atau yang biasanya disebut jati belanda atau londo ini merupakan salah satu jenis kayu lunak yang memiliki serat atas dan bawah. Saat dimulainya pembakaran serat atas akan terbakar terlebih dahulu dibandingkan bawahnya, jadi kayu akan memiliki dua warna yang berbeda saat dibakar dengan kekuatan nyala api yang rendah. Pada percobaan kali ini terlihat tampak perbedaan antara tiga pembakaran yang pertama yaitu light burn yang berarti kekuatan nyala api yang rendah, kemudian medium burn dengan kekuatan nyala api yang sedang dan full burn dengan kekuatan api yang tinggi. Percobaan ini berkesimpulan menggunakan kayu pinus sebagai percobaan selanjutnya



Gambar 4. 5. Percobaan dengan Kayu Pinus Belanda.
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.3. Eksperimen Ketiga (Spesifik)

Pada percobaan ini terdapat tiga variable kayu pinus yang di uji yaitu Pinus Belanda, Pinus Cina dan Pinus Kanada. Masing-masing dari kayu pinus ini memiliki motif serat yang berbeda beda kondisi ini dipengaruhi oleh temperature tempat pohon asal tumbuh, jenis tanah, dan iklimnya. Variabel dari percobaan ini mengikat arah obor yaitu atas, samping dan bawah kemudian waktu 1-4 detik dan jarak 3cm dan 5cm dari obor ke permukaan kayu.

4.1.3.1. Kayu Pinus Belanda

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi serat yang memenuhi kualifikasi

Objek :

- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm

Alat : Obor Gas Tangan

Pelaksanaan : Dimulai pada 15 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 6. Percobaan dengan menggunakan Kayu Pinus Belanda dengan arah pembakaran dari bawah, samping dan atas dan atas selama 1 - 4 detik dan jarak antara obor ke kayu 3cm dan 5cm
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.3.2. Kayu Pinus Cina

Material : Kayu Pinus Cina

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi serat yang memenuhi kualifikasi

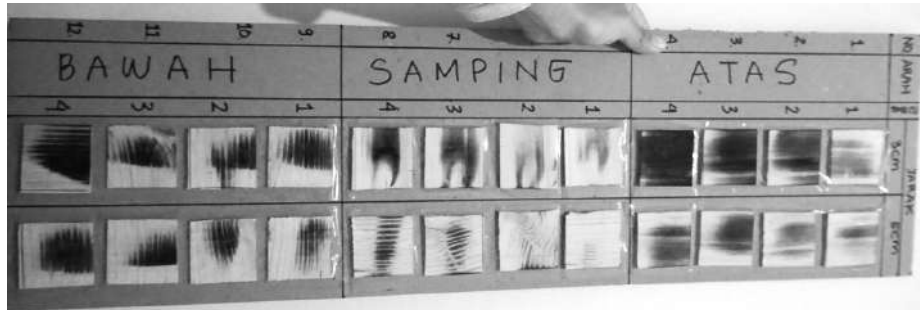
Objek :

- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm

Alat : Obor Gas Tangan

Pelaksanaan : Dimulai pada 15 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 7. Percobaan dengan menggunakan Kayu Pinus Cina dengan arah pembakaran dari bawah, samping dan atas selama 1 - 4 detik dan jarak antara obor ke kayu 3cm dan 5cm

(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.3.3. Kayu Pinus Kanada

Material : Kayu Pinus Kanada

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi serat yang memenuhi kualifikasi

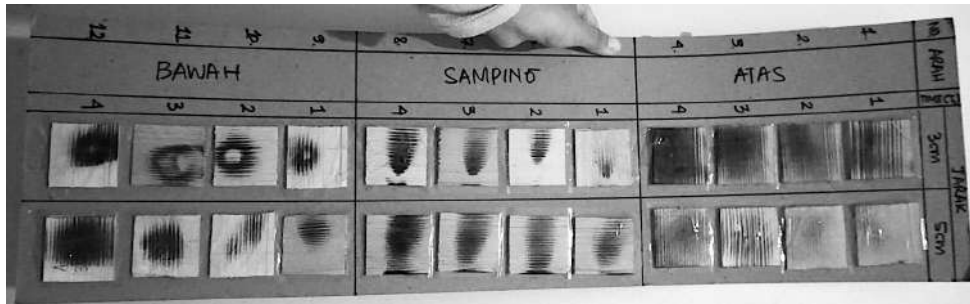
Objek :

- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm
- Pinus Belanda dengan ukuran 5x5 cm

Alat : Obor Gas Tangan

Pelaksanaan : Dimulai pada 15 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 8. Percobaan dengan menggunakan Kayu Pinus Kanada dengan arah pembakaran dari bawah, samping dan atas selama 1 - 4 detik dan jarak antara obor ke kayu 3cm dan 5cm
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.3.4. Kesimpulan

Kesimpulan dari percobaan ini adalah semua jenis kayu pinus yang di uji cobakan memiliki keunikan tersendiri dari setiap motifnya.

4.1.4. Eksperimen Ke Empat

Pada percobaan ini merupakan percobaan kayu dalam berbagai pewarna, mulai dari cat kayu, pewarna tekstil, pewarna tinta stempel, tinta printer kemudian menggunakan finishing glossy dan doff. Setelah itu dibandingkan dan dipilih yang terbaik.

4.1.4.1. Percobaan Pewarnaan Satu

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Cat Kayu Avian Biru, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 9. Hasil percobaan Pewarnaan dengan permukaan kayu yang rata menggunakan Cat Kayu Avian berwarna biru dengan wax kayu (Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.2. Percobaan Pewarnaan Dua

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Cat Kayu Avian Biru, Sikat Kuningan dan Sikat Besi, dan Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 10. Hasil Percobaan dengan hasil raba 3 Dimensi menggunakan sikat kuning, sikat besi, cat kayu avian berwarna biru dan wax kayu (Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.3. *Percobaan Pewarnaan Tiga*

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Listrik (Teknik *Lichtenberg*) , Baking Soda, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 11. Hasil dari percobaan dengan hasil raba 3 Dimensi teknik Lichtenberg menggunakan baking soda dan wax kayu.
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.4. Percobaan Pewarnaan Empat

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Amplas, Pewarna Tekstil Biru, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 12. Hasil percobaan pewarnaan dengan diampelas hingga permukaan kayu rata, pewarna tekstil biru dan wax kayu. (Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.5. Percobaan Pewarnaan Lima

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Cat kayu avian biru, Ampelas, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 13. Hasil dari percobaan pembakaran dengan menggunakan cat kayu avian biru yang tidak di lap dan wax kayu. (Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.6. *Percobaan Pewarnaan Enam*

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Sikat Besi, Sikat Kuningan, Cat Kayu Merah Belazo

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 14. Hasil dari percobaan pembakaran tekstur 3 Dimensi dengan menggunakan sikat besi, sikat kuningan dan kayu merah merk Belazo. (Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.7. *Percobaan Pewarnaan Tujuh*

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Amplas, Pewarna Tekstil Orange, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2019

Hasil :



Gambar 4. 15. Hasil dari Percobaan dengan menggunakan amplas, pewarna tekstil berwarna orange dan wax kayu.
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.8. Percobaan Pewarnaan Enam

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Cat Kayu Avian Biru, Kuas Kayu, Amplas, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 16. Hasil dari percobaan pewarnaan dengan menggunakan cat kayu avian biru yang didiamkan tidak di lap, kuas kayu, amplas dan wax kayu.
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.9. Percobaan Pewarnaan Tujuh

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Pewarna Marun Textile, Lap, Amplas, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 17. Hasil dari percobaan pewarnaan dengan menggunakan pewarna marun textile dengan cara di lap saja, amplas dan wax kayu. (Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.10. Percobaan Pewarnaan Delapan

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Lap, Amplas, Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 18. Hasil dari percobaan warna natural dengan menggunakan amplas yang selanjutnya di wax kayu dengan lap.
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.11. Percobaan Pewarnaan Sembilan

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Sikat Besi, Sikat Kuningan, Lap, Amplas,
Wax Kayu

Pelaksanaan : Dimulai pada 20 November 2018

Hasil :



Gambar 4. 19. Hasil dari percobaan pewarnaan natural dengan tekstur 3 Dimensi yang menggunakan sikat besi, sikat kuningan , amplas, dan wax kayu yang diaplikasikan dengan lap.
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.12. Percobaan Pewarnaan Sebelas

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Amplas, Pewarna Cap Stempel, Wax

Pelaksanaan : Dimulai pada 25 Mei 2019

Hasil :



Gambar 4. 20. Hasil percobaan dengan permukaan rata karena amplas yang menggunakan tinta stempel yang di lap dengan kain dan wax kayu.
(Sumber: Penulis, 2018)

4.1.4.13. Percobaan Perwanaan Dua Belas

Material : Kayu Pinus Belanda (Jati Londo)

Yang diuji : Kesesuaian ekspektasi warna

Alat : Obor Gas Tangan, Amplas, Pewarna Printer, Wax

Pelaksanaan : Dimulai pada 25 Mei 2019

Hasil :



Gambar 4. 21. Hasil dari percobaan pewarnaan tekstur rata dengan amplas yang pewarnaannya menggunakan pewarna printer dan wax kayu. (Sumber: Penulis, 2018)

4.1.5. Kesimpulan Eksperimen 4





Kesimpulan dari percobaan ini adalah semua jenis kayu pinus yang di uji cobakan memiliki keunikan tersendiri dari setiap warna yang dihasilkan pada kayu. Tergantung pada bahan cat yang dipakai, cat kayu akan menyerap, sementara pewarna tekstil, tinta printer dan tinta stempel lebih cepat menyerap. Ada perbedaan pada tinta printer dan stempel, yaitu tinta printer yang lebih lamanya kering daripada tinta stempel. Kemudian finishing wax, doff dan glossy tergantung pada kebutuhan. Finishing wax sebenarnya digunakan tidak permanen karena harus dilakukan wax secara berkala dan kebanyakan digunakan lebih untuk perawatan kayu. Maka dari itu pada akhirnya yang terpilih adalah menggunakan tinta stempel berdasarkan pertimbangan kecepatan kering dan keringkasan efisiensi waktu.

4.2. Studi Trend

4.2.1. Komparasi Tema Trend Forecasting “Singularity” 2019/2020

Tabel 4. 1. Tabel Perbandingan Tema Trend Forecasting “Singularity” 2019/2020
(Sumber: Penulis, 2019)

	<i>EXUBERANT</i>	<i>SVARGA</i>	<i>CORTEX</i>	<i>NEO MEDIEVAL</i>	<i>KONSEP PERANCANGAN</i>
Latar Belakang	Karakter kemanusiaan yang dinamis dan cerdas yang menjadi spirit positif	Potensi kemanusiaan inklusif dan berempati berlatar belakang kultural yang memperkuat posisi manusia	Karakter Sistem dasar yang mendisrupsi kehidupan. Dengan penelitian kognitif dan kecerdasan artificial (AI)	Karakter dengan pola pikir yang menjadikan kemajuan teknologi sebagai sebuah paradox	Mengolah motif yang terdapat pada kayu pinus dan meminimalisir berat pada tas dengan teknik Shou Sugi Ban
	3	4	2	2	
Yang Ditampilkan	Style generasi muda yang dinamis, spirit positif, lucu, nerdy tapi tetap stylish	Style kultural yang kaya akan etnik lokal berbasis kriya bernilai tinggi	Style kecerdasan manusia atau artificial intelligence, futuristik	Style romantisme abad pertengahan tapi futuristik yang kaku, tangguh, bulky, tebal	Kesan alami dengan teknik modern-tradisional etnik
	4	4	2	1	
Ciri Khas	Gaya aktif, ceria, nerdy, dan stylish	Etnik kultur lokal, banyak motif	Bentuk fractal, korsleting glitch	Desain kaku, tebal, tangguh, tentara abad pertengahan	Bentuk yang simple dengan aksesoris kayu pinus alami yang

	penuh warna				colorful
	3	4	3	2	
Nuan sa Warn a	Warna-warna ceria cartoonish	Warna-warna etnik rich colorful	Warna-warna glitch pastel	Warna earthy tone pertahanan	Warna cat kayu colorful (dominan)
	1	4	2	4	
Pantone Warna					
	1	4	2	3	
Total	12	20	10	12	

Keterangan :

5 = sangat baik ; 4 = baik ; 3 = cukup ; 2 = kurang ; 1 = buruk

4.2.2. Pembahasan

4.2.2.1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan latar belakang pada konsep perancangan produk ini dimulai karena teknik Shou Sugi Ban / Yakisugi yang mulai pudar dan sampai saat ini biasanya diaplikasikan pada dinding bangunan, exterior, interior dan furnitur. Padahal teknik finishing Shou Sugi Ban ini memiliki keantikan tersendiri dan potensi yang dapat diaplikasikan pada produk apparel. Bahan dasar yang dipakai merupakan kayu pinus yang populasinya sangat banyak dan dibudidaya bahkan limbah palette yang biasanya di pakai untuk peti kemas atau palette terbuat dari kayu pinus dapat dimanfaatkan untuk pembuatan produk apparel berbasis kayu pinus dengan teknik Shou Sugi Ban ini. Dengan memanfaatkan serat pinus terbuka yang indah, dengan teknik Shou Sugi Ban dan warna cat kayu akan

semakin memperkaya motif yang dihasilkan. Generasi muda saat ini yang mulai peduli terhadap lingkungan dan menghargai produk lokal buatan tangan. Dengan latar belakang tersebut, maka latar belakang dari tema Trend Forecasting 2019-2020 Singularity yang paling mendekati adalah Svarga, yaitu nilai ke etnikan yang terdapat pada motif natural kayu. Dengan material alam dan teknik tradisional yang dimodern kan yang dipakai untuk produk apparel menjadi kunci dari poin latar belakang ini.

4.2.2.2. CIRI KHAS

Desain yang bermula dari bentukan dasar adalah ciri khas dari perancangan ini sehingga terlihat sederhana tapi elegan dan berkelas, dengan motif permukaan kayu pinus yang dibakar dan diwarna yang merupakan poin utamanya. Konsep Svarga dapat menjadi landasan dari desain produk serial tas ini. Style Svarga yang sangat kental terhadap ke etnikannya dan keantikan yang identik dengan motif yang ditimbulkan oleh Shou Sugi Ban pada kayu pinus.

4.2.2.3. WARNA

Warna yang mendominasi pada konsep ini adalah warna natural material kayu dan warna etnik dari beberapa cat kayu. Dengan menonjolkan motif serat kayu pinus, maka hal ini sangat sesuai dengan tema konsep Svarga karena menggunakan warna yang kaya dan mengandung produk bernilai tinggi. Berikut pantone warna Svarga dapat dilihat pada Gambar



Gambar 4. 22. Palet Warna Svarga: Upskill Craft
(Sumber: Trendforecasting, 2019)

4.2.2.4. KESIMPULAN

Berawal dari empat tema Trend Forecasting 2019/2020 “Singularity”, yaitu Exuberant, Svarga, Cortex dan Neo Medieval, tema yang mendapatkan poin tertinggi yaitu Svarga dengan jumlah 20 poin. Hal ini secara tidak langsung membuktikan bahwa konsep Svarga adalah yang paling mendekati konsep perancangan dan dapat diangkat dalam perancangan ini. Dengan latar belakang mengeskpos motif dari material kayu dan mencoba untuk menyelamatkan lingkungan dengan memakai limbah kayu pallet sebagai bahan dasar dari perancangan ini yang sangat korelasi dengan latar belakang Svarga yaitu potensi ke-manusiaan inklusif dan berempati berlatar belakang kultural yang memperkuat posisi manusia. Maka desain yang dihasilkan akan memberikan kesan etnik dan sederhana.

4.3. Analisis Pasar

Analisa pasar yang digunakan adalah metode STP atau Segmenting, Targetting dan Positioning. Penulis memilih segmen yang lebih spesifik

menggunakan metode pemilihan berdasarkan demografi, psikografi dan behavioral, berikut hasil analisisnya.

4.3.1. Segmentasi Demografi, Psikografi dan Behavioral

Penulis memilih segmen yang lebih spesifik menggunakan metode pemilihan berdasarkan demografi, psikografi dan behavioral, berikut hasil analisisnya

Tabel 4. 2. Tabel Segmentasi Demografis (Sumber: Penulis, 2019)

NO	JENIS DEMOGRAFI	SEGMENT PASAR
1.	Jenis Kelamin	Perempuan, Androgini
2.	Lokasi Geografis	Kota besar di Indonesia dengan populasi tinggi dan masyarakat yang produktif, mempunyai berbagai spot foto menarik di kotanya seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Jogjakarta dan Bali
3.	Pendapatan	Rp. 3.500.000 – Rp. 9.000.000
4.	Profesi	Pelajar, Mahasiswi, Bekerja di bidang fashion, entertainment, Influencer, Mempunyai taste etnik, Bekerja di Industri Kreatif
5.	Status Social	Kelas menengah – kelas menengah ketas
6.	Usia	18 – 35 tahun

Tabel 4. 3. Tabel Segmentasi Psikografis (Sumber: Penulis, 2019)

NO	JENIS PSIKOGRAFI	SEGMENT PASAR
1.	Hobi	Hang out, <i>travelling</i> , liburan, kuliner, aktif media sosial dan mengikuti trend
2.	Gaya Hidup	Memperhatikan penampilan dan <i>style</i> , memiliki <i>style</i>

		sendiri dan kekinian mengikuti trend
3.	Sensivitas Harga	Harga sesuai dengan kualitas produk yang didapatkan, memperhatikan harga
4.	Merk Kesukaan	Tidak terlalu mementingkan brand asal kualitas bagus, Menghargai brand lokal

Tabel 4. 4. Tabel Segmentasi Behavioral (Sumber: Penulis, 2019)

NO	JENIS BEHAVIORAL	SEGMENT PASAR
1.	Frekuensi Belanja	Belanja produk apparel 1 bulan sekali atau saat dibutuhkan
2.	Lokasi Belanja	Pusat perbelanjaan, distro, online shop atau website
3.	Penggunaan Internet	<i>Up to date</i> dengan media sosial
4.	Opsi barang yang dibeli	Produk apparel dan mencoba kuliner
5.	Opsi pembeli produk apparel	Menyesuaikan style, trend kekinian, kualitas produk dan budget yang dimiliki

4.3.2. Targeting

Target pasar dari produk ini adalah pengguna yang peduli dengan penampilannya. Target pengguna yaitu perempuan atau laki-laki dengan kepribadian androgini yang tinggal di kota besar dengan yang gemar pergi keluar rumah baik untuk hangout maupun traveling dan senantiasa memperhatikan penampilannya.

4.4. Benchmarking Brand

Dikarenakan telah adanya beberapa kompetitor produk sejenis, maka diperlukan suatu pembeda atau inovasi terhadap produk rancangan agar memiliki daya Tarik tersendiri. Inovasi yang ditawarkan berupa teknik finishing shou sugi

ban modern dan juga mix material. Berikut beberapa competitor dengan jenis produk yang hampir serupa.

4.4.1. Sanoesa

Tabel 4. 5. Tabel Benchmarking Sanoesa (Sumber: Penulis, 2019)

Brand Produk Eksisting	Sanoesa
 <p data-bbox="699 1218 1034 1279">Gambar 4. 23. Produk Sanoesa (Sumber: Neighbourlist)</p>	
Spesifikasi Produk	<p data-bbox="699 1308 1406 1397">Material : Kayu (Jati, Sonokeling) dan beberapa kombinasi kulit kayu, adapula dengan tenun</p> <p data-bbox="699 1413 1406 1487">Variasi Produk : Sling Bag, Briefcase, Phone Case, Dasi</p> <p data-bbox="699 1503 1406 1541">Konsep Produk : Minimalis, Natural, Ekspos Material</p>

4.4.2. Ruaya

Tabel 4. 6. Tabel Benchmarking Ruaya (Sumber: Penulis, 2019)

Brand Produk Eksisting	Ruaya
	
<p>Gambar 4. 24. Produk Ruaya Sumber: Blibli</p>	
Spesifikasi Produk	Material : Kayu sonokeling, mindi, akasia, dan munggur. dan beberapa kombinasi kulit. Variasi Produk : Sling Bag, Speaker Pasif Konsep Produk : Minimalis, Natural, Ekspos Material
Kisaran Harga	Rp. 520.000 – Rp. 1.119.000

4.4.3. Grav – Grav

Tabel 4. 7. Tabel Benchmarking Ruaya (Sumber: Penulis, 2019)

Brand Produk Eksisting	Grav - Grav
 <p data-bbox="667 860 1046 920">Gambar 4. 25. Produk Grav – Grav Sumber: Pinterest</p>	
Spesifikasi Produk	Material : Kayu, Kulit Asli Variasi Produk : Tas wanita Tangan Konsep Produk : Modern, Simple, Trendy
Kisaran Harga	Rp. 2.864.605 – Rp. 12.667.600

4.4.4. Tesler Mendelovitch

Tabel 4. 8. Tabel Benchmarking Tesler Mendelovitch (Sumber: Penulis, 2019)

Brand Produk Eksisting	Tesler Mendelovitch
 <p data-bbox="630 846 1093 907">Gambar 4. 26. Produk Tesler Mendelovitch Sumber: Pinterest</p>	
Spesifikasi Produk	Material : Kayu Variasi Produk : Tas wanita, Furnitur Konsep Produk : Modern, Complex
Kisaran Harga	Rp. 9.932.550 – 25.911.000

4.4.5. Blackwood

Tabel 4. 9. Tabel Benchmarking Blackwood (Sumber: Penulis, 2019)

Brand Produk Eksisting	Blackwood
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">Gambar 4. 27. Produk Blackwood Sumber: Instagram</p>	
Spesifikasi Produk	Material : Kayu, Kulit sintetis Variasi Produk : Tas wanita, Kacamata, dan Jam Tangan Konsep Produk : Minimalis, Trendy
Kisaran Harga	Rp. 43.000– Rp. 1.054.201

4.10. Positioning Berdasarkan Desain

Positioning digunakan untuk mengetahui letak penempatan produk perancangan berdasarkan desain yang dibandingkan dengan produk benchmarking lainnya seperti pada Gambar 4.28.



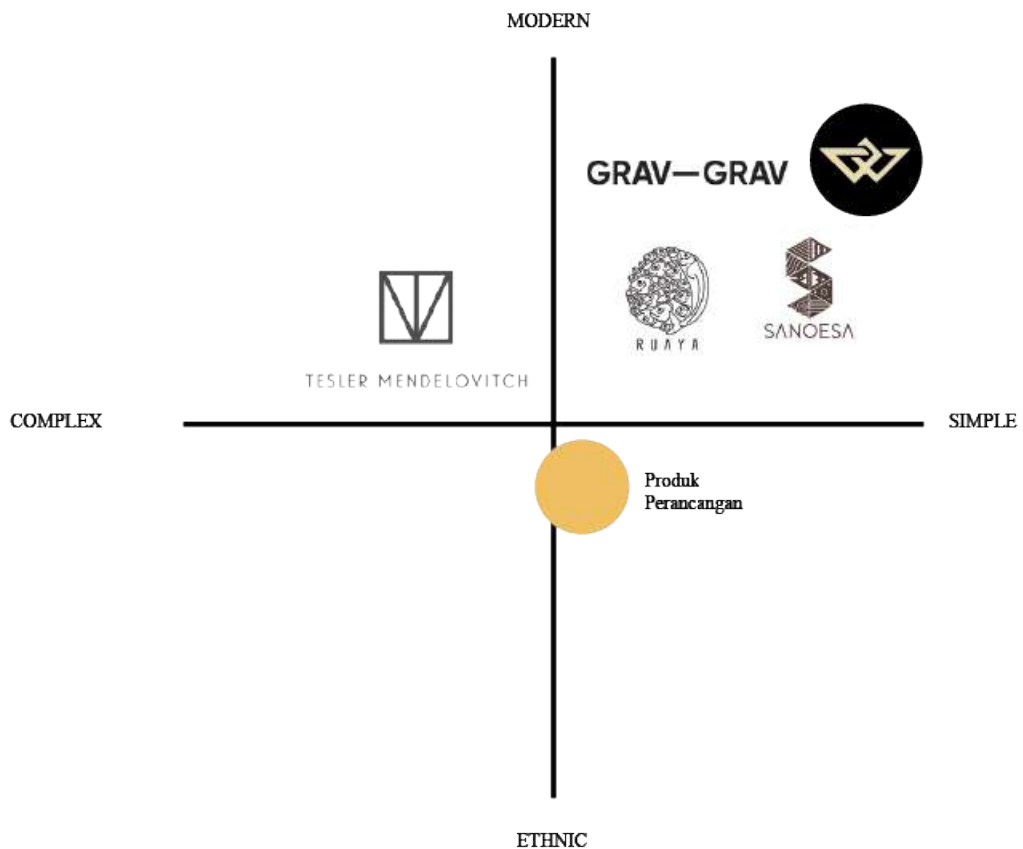
Gambar 4. 28. Gambaran Positioning Produk Perancangan Berdasarkan Desain
(Sumber; Penulis, 2019)

Kesimpulan:

Garis diatas menunjukkan harga dari setiap brand yang memanfaatkan material alam sebagai material utama mereka, garis menunjukkan semakin ke kanan harganya semakin tinggi. Blackwood, Sanoesa, Grav – Grav dan Tesler Mendelovitch berada di bagian kanan dengan harga yang relative mahal karena diliat dari kualitas dan otentiknya produk mereka memang pantas untuk di perjualbelikan dengan harga terlampir. Dan untuk produk perancangan ini berada di posisi antara Ruaya dan BlackWood yang lebih mendekati BlackWood, karena produk yang akan dirancang ini ditujukan untuk kalangan menengah hingga menengah ke atas.

4.11. Positioning Berdasarkan Harga

Positioning digunakan untuk mengetahui letak penempatan produk perancangan berdasarkan harga yang dibandingkan dengan produk benchmarking lainnya seperti pada Gambar 4.29.



Gambar 4. 29. Gambaran Positioning Produk Perancangan Berdasarkan Harga
(Sumber: Penulis, 2019)

Kesimpulan:

Produk yang akan dirancang berada di antara kuadran kanan dan bawah, menunjukkan bahwa produk kuat pada bagian etnik karena motif yang ditimbulkan oleh Shou Sugi Ban adalah motif yang mengandung ke etnikian dan simplicity pada bentuk tas nya yang merupakan basic shapes. Sementara produk pesaing yaitu Ruaya, Sanoesa, Grav – Grav dan Black wood berada di kuadran kanan atas yang berarti desain desain dari produk tersebut lebih ke modern dan

simple. Sementara produk Tesler Mendelovitch desainnya lebih ke desain yang simple dan complex. Maka dari itu salah satu alasan penulis memilih lebih ke produk simple karena kebanyakan produk cenderung ke simple dan minimalis.

4.12. Analisis Pengguna

Metode kualitatif dalam mengidentifikasi selera user yang dapat membantu desain dan developmen produk. Metode kualitatif yang cenderung berkaca dari sudut pandang gaya hidup tersebut adalah muse dan persona.

4.12.1. Persona

Dalam sudut pandang dari gaya hidup, terdapat skenario user yang merupakan perwakilan dari target user pengguna produk yang dikenal dengan istilah persona. Persona mewakili konsumen produk yang dapat mewakili selera kelompok sosial tertentu. Persona ditampilkan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya sebagai bagian dari identifikasi selera user/market produk. (Kuswanto, 2018).

Analisis yang mendeskripsikan pengguna dari produk yang dirancang menggunakan sebuah foto (bukan orang sebenarnya) yang mampu mewakili dan mendeskripsikan gaya hidup, perilaku dan aktivitas dari pengguna, ditambah dengan informasi mengenai nama fiktif, umur, gender, pekerjaan, penghasilan perbulan, hobi, motto hidup, behavior, personality, goals.

4.12.1.1. Pengguna Wanita

Analisis persona yang menjelaskan pengguna dengan user wanita seperti pada Gambar 4.30. Dengan nama (Bukan nama sebenarnya) Sari Anindya dengan umur 30 tahun. Pekerjaannya yang sebagai influencer dan beauty vlogger dengan penghasilan minimal Rp. 8.000.000,-. Yang disasar adalah orang - orang yang memperhatikan penampilannya, suka tampil berbeda atau senang mencoba penampilan baru dan rela mengeluarkan uang lebih agar terlihat lebih *stylish*.

COSTUMER PERSONA

Nama
Sari Anindya

Umur
29 tahun

Gender
Wanita

Pekerjaan
Influencer, Beauty Vlogger

Penghasilan perbulan
Rp. 8.000.000,-

Hobi
Matching Baju

Motto Hidup
Selalu tampil stylish sepanjang hari



Behaviour
Suka dandan dan berpenampilan oke
suka memadu padankan baju, tas,
sepatu dan aksesoris
Suka DIY

Personality
Teliti
Pekerja Keras
Punya taste yang bagus
Stylish banget

Goals
Tas kecil yang bisa dipakai
untuk ke pesta saat temanya
etnik.



Gambar 4. 30. Gambaran Costumer Persona Wanita
(Sumber: Penulis, 2019)

4.12.1.2. Pengguna Androgini

Analisis persona yang menjelaskan pengguna dengan user androgini seperti pada Gambar 4.31. Persona costumer yang diambil adalah Dengan nama (Bukan nama sebenarnya) Andovi Harahap dengan umur 32 tahun. Pekerjaannya yang sebagai model dengan penghasilan minimal Rp. 10.000.000,-. Yang disasar adalah orang - orang yang memperhatikan penampilannya, suka tampil berbeda

atau senang mencoba penampilan baru dan rela mengeluarkan uang lebih agar terlihat lebih *stylish*.

COSTUMER PERSONA

Nama
Andovi Harahap

Umur
32 tahun

Gender
Pria (Androgini)

Pekerjaan
Model

Penghasilan perbulan
Rp. 10.000.000

Hobi
Modelling, Foto

Motto Hidup
Menjaga badan
dan tampil *stylish*



Behaviour
Simpel dan fashionable
Suka ganti-ganti tema style
Suka jalan-jalan

Personality
Extrovert
Periang
Mengoleksi produk khas dan unik

Goals
Tas yang dipakai untuk jalan jalan
apalagi tampil beda
saat ke We The Fest



Gambar 4. 31. Gambaran Costumer Persona Androgini
(Sumber: Penulis, 2019)

4.12.1.3. Muse

Dalam sudut pandang gaya hidup, terdapat sosok perwakilan dari pengguna produk yang dapat mempengaruhi, menginspirasi dan menjadi trendsetter pengguna lainnya yang lebih sering disebut muse. Muse adalah pewujutan sosok nyata yang dikenal dan diikuti oleh konsumen produk tersebut atau bisa disebut sebagai trendsetter dari konsumen produk (Kuswanto, 2018). Gambar 4.32. merupakan gambaran muse dari produk yang di rancang.

MUSE

Nama

Cabrini Asteriska Widiyantini

Umur

30 tahun

Gender

Wanita

Pekerjaan

Penyanyi

Penghasilan perbulan

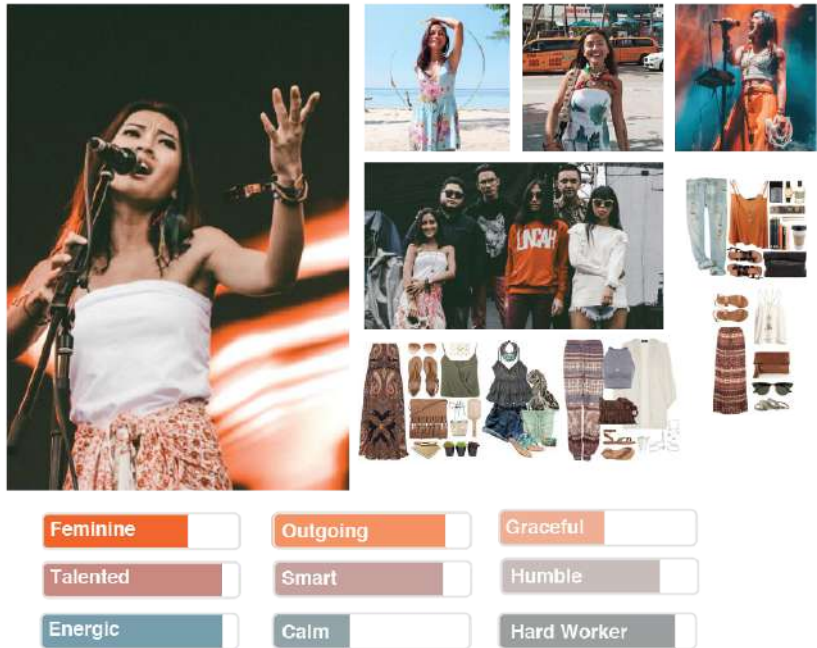
> Rp. 50.000.000

Hobi

Bernyanyi, Menari, Hula Hoop, Travelling

Motto Hidup

Kalau bisa dibilang itu passion utamaku, karena motivasiku terbesar aku bekerja, nyari duit itu adalah untuk bisa beli tiket pesawat. Karena aku sangat pengen liat dunia, sampe aku sadar itu semua butuh uang, butuh karir.



Gambar 4. 32. Gambaran dari Muse Produk Perancangan
(Sumber: Penulis, 2019)

4.5. Analisis Bisnis Model Kanvas

Bisnis model menjelaskan mengenai dasar pemikiran bagaimana sebuah bisnis diciptakan, dibetikan dan ditangkap nilainya (Osterwalder & Pigneur, 2010). Yang mengandung "Nine Building Blocks" yang terdiri dari Value Proportitions, Customer Segments, Costumer Relationship, Channels, Key Resources, Key Activity, Key Partnership, Cost Structure, dan Revenue Stream. Berikut adalah analisis bisnis model kanvas berdasarkan perancangan produk.

Tabel 4. 10. Tabel Bisnis Model Canvas (Sumber: Penulis, 2019)

Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Costumers Relationship	Costumers Segment
<ul style="list-style-type: none"> - umkm tota woods - penjahit tas 	<ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen perlakuan terhadap teknik Shou Sugi Ban ke kayu - Mendesain tas - Display produk melayani offline & online - Promosi produk online & offline 	<ul style="list-style-type: none"> - Costum finishing kayu - Memadukan finishing shou sugi ban dengan material lain atau teknik lain - Pembuatan produk serial 	<ul style="list-style-type: none"> - Melestarikan teknik shou sugi ban - Member card - Branding - Demo tutorial Shou Sugi Ban 	<ul style="list-style-type: none"> - Wanita atau Pria Androgini usia 18-35 tahun - Fashion Vlogger/ Blogger - Stylish People
	<p style="text-align: center;">Key Resource</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desainer - Pengrajin - Karyawan/Admin 			<p style="text-align: center;">Channels</p> <ul style="list-style-type: none"> - OFFLINE: 1. Pameran 2. Workshop Demo 3. Display Store <ul style="list-style-type: none"> - ONLINE: 1. Endorse 2. Feeds Instagram
<p style="text-align: center;">Cost</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biaya produksi tas - Biaya pembuatan packaging - Biaya endorsement 			<p style="text-align: center;">Reverse Streams</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produk - Gift - Members 	

4.6. Mood Board

Mood board yang juga sering disebut Inspiration board sangat sering digunakan di berbagai macam ilmu desain. Mood board digunakan sebagai panduan perancangan untuk membantu membuat konsep desain yang matang. Mood board sangatlah berguna untuk menghasilkan arahan estetika dan nuansa yang ingin dicapai untuk sebuah project sebelum mengembangkan desain ke tahapan selanjutnya. Berawal dari keinginan yang di terjemahkan kedalam kolase foto -foto, agar mampu merepresentasikan *style* maupun *feeling* yang diinginkan secara spesifik yang dilengkapi dengan gambar inspirasi, arahan pola, tekstur, gaya, dan *lifestyle* yang ingin dibangun untuk menggambarkan ide secara jelas. Pada Gambar 4.33. terdapat Mood Board dari perancangan.

2	Gosong cutting laser	Mengakibatkan kegosongan pada pinggir kayu	1-2 mm Satu bidang bukan edges	Pengamplasan sisi dengan amplas mesin untuk kepresisian
3	Jahitan Kulit dan Kayu	Melubangi jahitan dari kulit ke kayu secara manual tidak efektif dan memakan banyak waktu	0 mm (Harus Presisi) Dengan jarak dari pinggir 1 cm	Membuat lubang pada cutting laser dengan jarak dari pinggir ke tengah lubang lingkaran 10mm
4	Aksesoris	Aksesoris awal tas berjenis warna bakar terlihat tidak eksklusif	-	Karena penampakan tas yang ingin terlihat premium, aksesoris dari tas diganti menjadi jenis warna emas muda atau <i>rosegold</i>
5	Perawatan Tas	Permukaan yang kasar dan perawatan rutin	-	Garansi dan penawaran perawatan dengan wax (cara pemakaian hanya dengan di lap dengan wax)

Mendengarkan konsumen merupakan salah satu dari konsep terpenting dari *quality control*. Sesuai dengan hal yang diinginkan konsumen yaitu lebih baik, lebih cepat dan lebih murah yang sesuai dalam *Indonesia Productivity and Quality Institute*, yang tentu saja dalam realitanya konsumen tidak akan mendapatkan ketiga-tiganya. Maka dari itu harus diidentifikasi yang terpenting dari ketiga hal tersebut bagi konsumen. Beberapa cara yang diterapkan pada produk Geheni untuk mengidentifikasi keinginan konsumen yaitu melalui kuisisioner, wawancara langsung, ulasan komplain, mengulas pola pembelian, dan mengidentifikasi berdasarkan instagram insight.

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB V

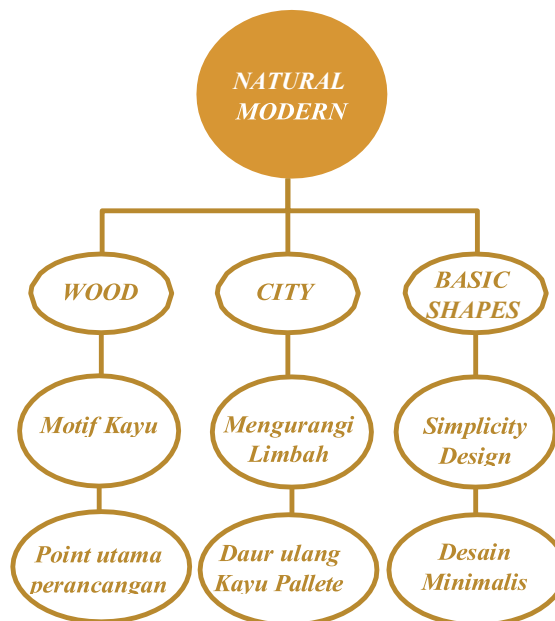
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1. Konsep Desain

Berdasarkan hasil studi dan Analisa untuk produk perancangan, berikut ini adalah kriteria desain sebagai acuan dalam membuat serial produk tas yang disampaikan menggunakan *objective tree*:

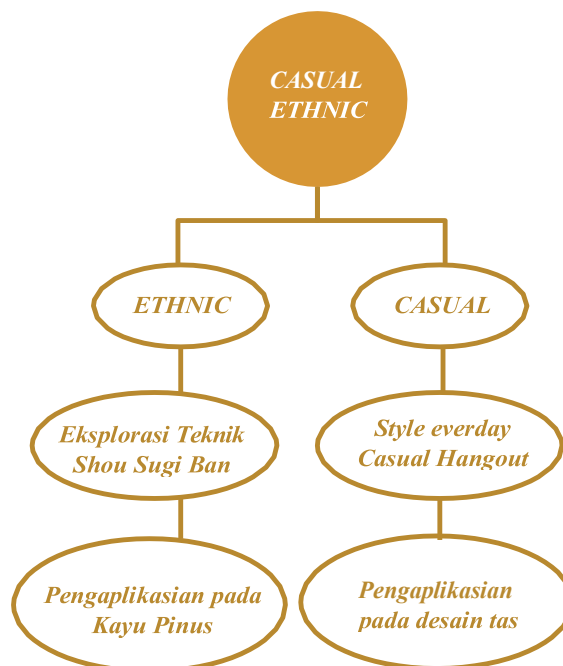
5.1.1. Objective Tree Concept

Setelah melakukan studi dan analisis, maka didapatkan kriteria desain yang akan digunakan sebagai acuan dalam menciptakan serial produk, Perancangan ini terdiri dari dua konsep kriteria desain yang disampaikan dalam bentuk Objective Tree Concept yang terbentuk dalam Gambar 5.1. dan Gambar 5.2.



Gambar 5. 1. Konsep Produk 1 dalam Objective Tree
(Sumber: Penulis, 2019)

Konsep natural modern pada Gambar 5.1. terbagi menjadi tiga konsep *Wood*, *City* dan *Basic Shapes*. *Wood* di turunkan kepada motif kayu yang merupakan *point* utama dari perancangan dan penelitian. Kemudian konsep *City* yang diturunkan ke pengurangan limbah kayu palet sehingga dasar dari produk ini juga mendaur ulang limbah yaitu limbah kayu palet. *Basic Shapes* yang diturunkan ke *Simplicity of Design* yang berarti dasar bentuk dari desainnya adalah bentuk dasar yang mengacu ke bentuk yang simpel. Kemudian dilanjutkan Gambar 5.2.



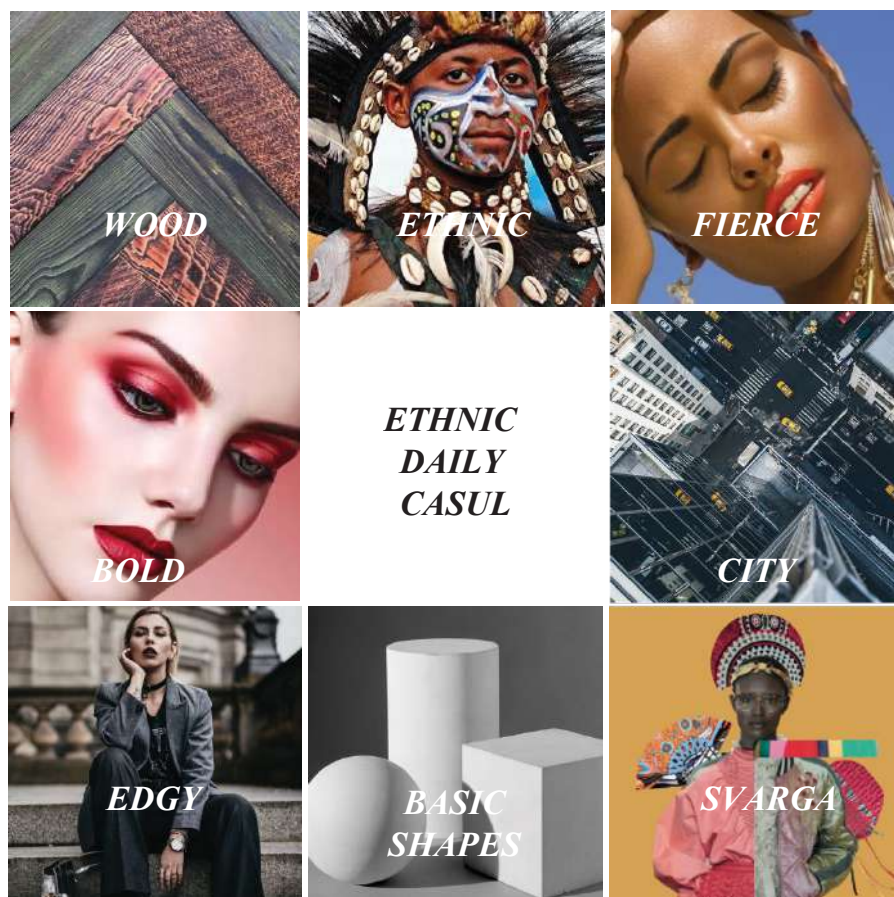
Gambar 5. 2. Konsep Produk 2 dalam Objective Tree
(Sumber: Penulis, 2019)

Konsep kedua yaitu *Casual Ethnic* pada Gambar 5.2. yang didapat dari motif yang dikeluarkan oleh teknik *Shou Sugi Ban*. Konsep ini terdiri dari *ethnic* yang diambil dari hasil eksplorasi teknik *Shou Sugi Ban* yang diaplikasikan pada kayu pinus belanda. Kemudian poin *casual* yang berasal dari *style* setiap hari dari persona yang diaplikasikan kedalam penerapan desain tas serial.

5.1.2. Konsep Produk

5.1.2.1. Square Idea Board

Dari kriteria desain yang telah disampaikan melalui Objective Tree Concept, didapatkan delapan kata sifat yang mewakili konsep perancangan, yang akan diterapkan pada produk serial penulis. Berikut gambar Square Idea Board.



Gambar 5. 3. Gambar dari 9 Square Idea Board
Sumber: Penulis, 2019

5.1.2.1. *WOOD*

Yang berarti kayu yang merupakan poin utama dalam perancangan yang mengangkat teknik finishing Shou Sugi Ban serta produk sustainable dengan mendaur ulang limbah kayu palet.

5.1.2.2. *ETHNIC*

Yang berarti etnik yang mengangkat unsur budaya dalam rasa motif yang didapat dari *finishing* Shou Sugi Ban.

5.1.2.3. *FIERCE*

Yang berarti galak atau ganas. Rasa yang didapat dari hasil kobaran api dari Shou Sugi Ban yang menghasilkan tekstur dari hasil bakar yang garang.

5.1.2.4. *BOLD*

Yang berarti tebal. Berasal dari kayu yang berkesan tebal atau *bulky*. Kesan tebal yang didapat juga berasal dari serat kayu bagian atas yang terbakar dari pada bawahnya.

5.1.2.5. *CITY*

City atau dalam Bahasa Indonesia adalah Kota didapat dari kesan desain tas serial yang minimalis dan cocok dipakai saat berjalan - jalan di antara *city view*.

5.1.2.6. *EDGY*

Edgy yang dimaksud adalah berani, tebal dan kaku. Kesan edgy diambil dari warna merah pada Bara Series yang dihasilkan dari produk tas serial.

5.1.2.7. *BASIC SHAPES*

Basic Shapes dalam Bahasa Indonesia yaitu bentukan dasar, desain dari tas serial ini mengambil bentukan dasar dalam penerapannya. Bentukan dasar ini diambil dari survey minat konsumen terhadap beberapa pilihan bentuk yang disajikan yang persentase paling banyak jatuh kepada bentuk yang simple minimalis dan berupa bentukan dasar.

5.1.2.8. *SVARGA*

Konsep Svarga yang berarti surga diambil dari salah satu konsep dari *trend forecasting* 2019/2020. Konsep svarga “*upskill craft*” menimbulkan kesan yang berkesinambungan dengan bentukan motif dari kesan motif Shou Sugi Ban yang dihasilkan dari hasil pembakaran finishing. Mendefinisikan kemewahan dengan memanfaatkan material natural. Komunikasi dan pengetahuan mengenai material yang luas juga turut serta dalam pembuat produk yang berkelas dan sesuai dengan gaya hidup tingkat tinggi.

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. Square idea board merupakan gambaran ide dari produk yang akan dibuat.

5.1.3. Konteks Produk

5.1.3.1. *Eksplorasi Material*

Produk yang dihasilkan adalah hasil dari penerapan teknik Shou Sugi Ban pada produk apparel yaitu tas serial wanita. Penerapan dengan teknik pembakaran kayu untuk keawetan kayu dan finishing kayu yang menciptakan etnik yang unik. Dengan eksplorasi pewarnaan pada berbagai jenis macam pewarna seperti Tinta Printer, Pewarna Pakaian, Cat Kayu, Tinta Stempel dan Pewarna Kayu Natural.

5.1.3.2. Konservasi Teknik Shou Sugi Ban

Memperkenalkan teknik Shou Sugi Ban pada para pengrajin atau pelaku industri kreatif di Indonesia. Serta mengurangi limbah kayu palet yang tidak terpakai dengan mendaur ulang limbah menjadi produk pakai yang eksklusif.

5.1.4. Konsep Warna

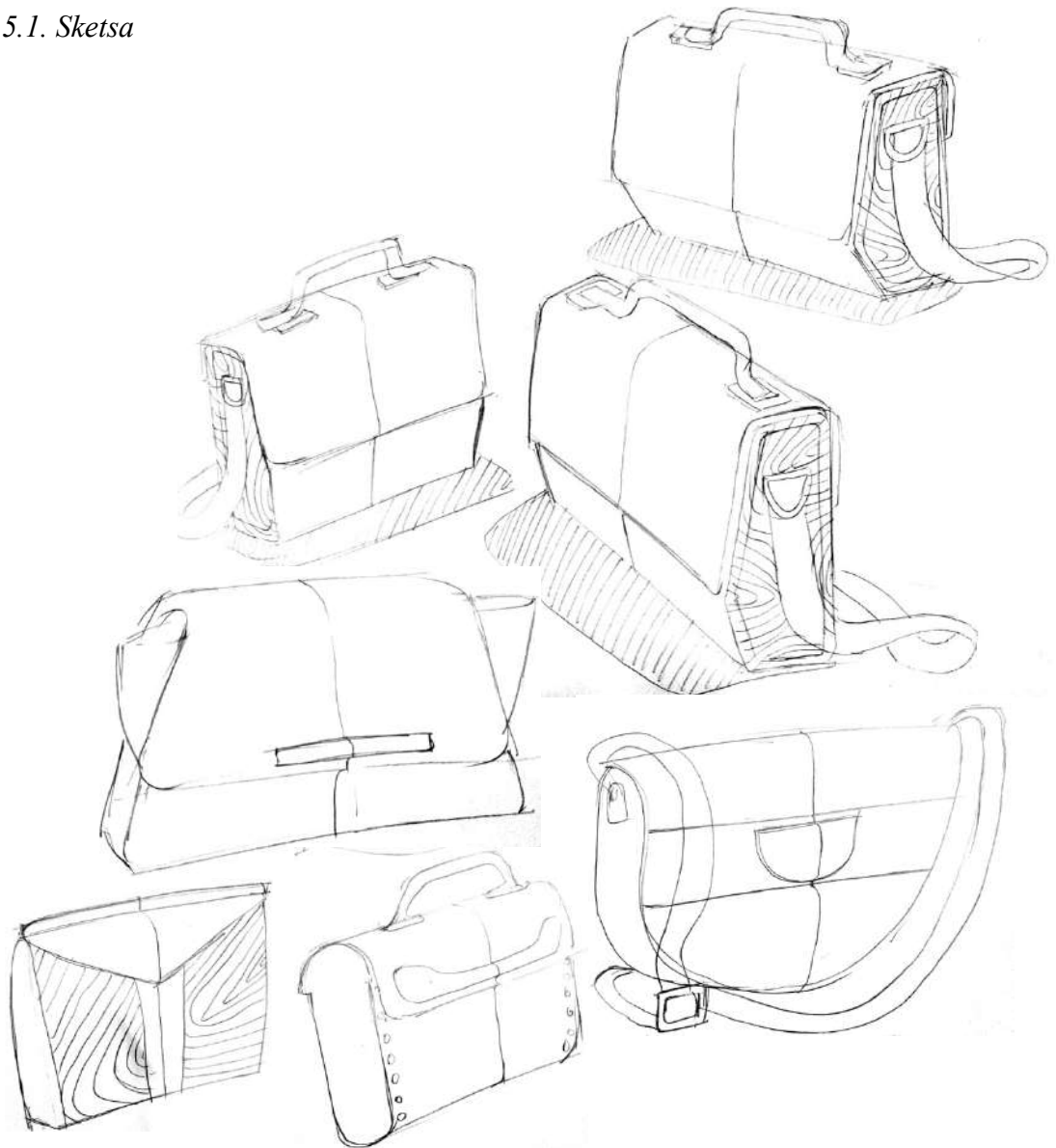
Konsep warna yang dipilih untuk perancangan berdasarkan pada trend forecasting 2019/2020 “Singularity” adalah palet warna upskill craft.



Gambar 5. 4. Palet Warna yang terpilih berdasarkan konsep Svarga: Upskill Craft (Sumber: Trend Forecasting, 2019)

5.1.5. Konsep Bentuk

5.1.5.1. Sketsa



Gambar 5. 5. Sketsa Thumbnail Produk Perancangan
(Sumber: Penulis, 2019)

Sketsa Awal merupakan sketsa brainstorming dalam awal perancangan yang selanjutnya dibentuk dalam bentuk 3 Dimensi.

5.1.5.2. Three Dimension Rendering (3D Rendering)

Digunakan untuk merealisasikan ide sketsa dengan lebih detail dan bentuk realnya. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan 3D adalah Fusion 360. Material tekstur kayu yang digunakan merupakan hasil percobaan sesungguhnya dari eksplor material.



Gambar 5. 6. Gambaran 3D Produk 1
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 7. Gambaran 3D Produk 2
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 8. Gambaran 3D Produk 3
(Sumber: Penulis, 2019)



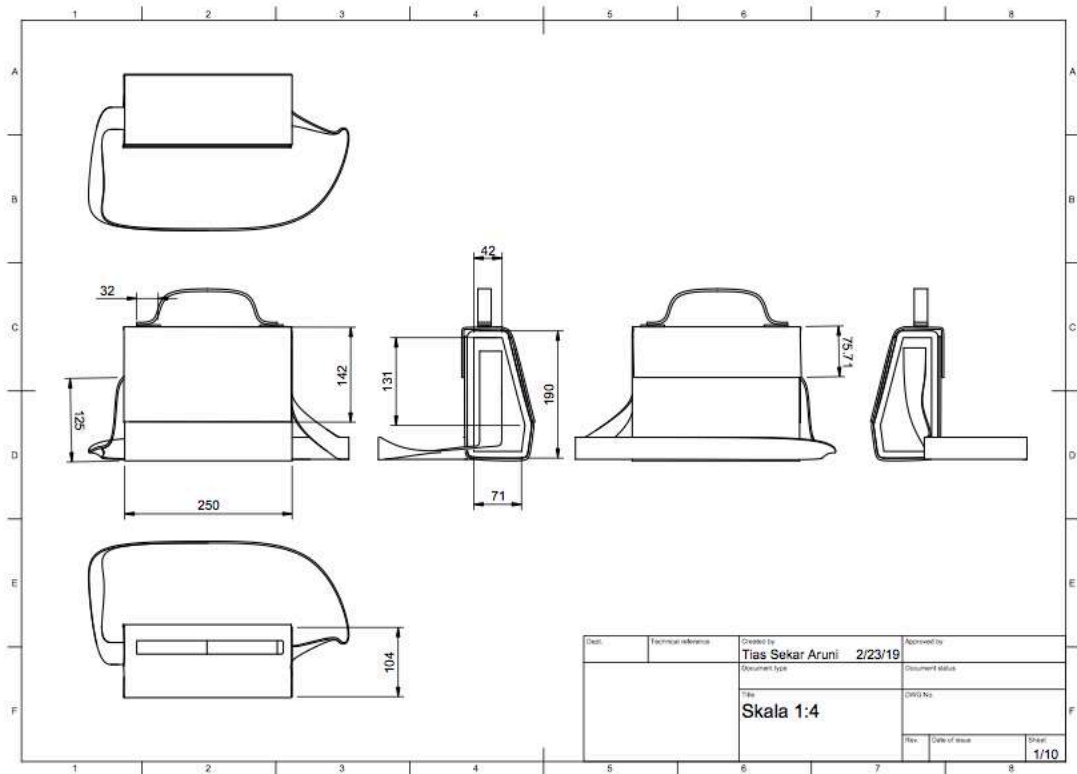
Gambar 5. 9. Gambaran 3D Produk 4
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 10. Gambaran 3D Produk 5
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.5.3. Gambar Teknik

Dicetak dengan skala 1:1 untuk membantu dalam proses prototyping



Gambar 5. 11. Gambar Teknik Produk Ara
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.5.4. Produk Geheni “BARA” Series

Merupakan produk serial gabungan dari material Kayu, Kulit dan Logam dengan system sambungan jahitan tangan dengan menggunakan benang nilon.



Gambar 5. 12. Salah satu dari serial produk BARA: Agni.
(Sumber: Penulis, 2019)



(a) (b)
 Gambar 5. 13. Pada (a) Salah satu dari serial produk BARA: Aruna, (b) Salah satu dari serial produk BARA: Ara
 Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. 14. Salah satu dari serial produk BARA: Aruni
 (Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 15. Salah satu dari serial produk BARA: Meera
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.6. Branding

5.1.6.1. Logo



Gambar 5. 16. Logo Brand Geheni
(Sumber: Penulis, 2019)

Kata “Geheni” berasal dari Bahasa Jawa “Geni” yang bermakna Api dalam prosesnya sehingga membentuk serat kayu natural yang indah menginspirasi dalam pemilihan nama dan pembuatan logo. Pemilihan font yang timeless agar produk terlihat lebih eksklusif, minimalis dan mahal. Jika ditaruh

dimanapun, font timeless akan memiliki kesan yang elegan dan simple. Logo dari Geheni sendiri terinspirasi dari karakter tulisan jawa kuno dan bentukan dari api.

Untuk tagline “Makes You Different” sendiri yang berarti “Membuatmu berbeda” penulis berharap semua orang yang tertarik dan memiliki produk ini akan terlihat berbeda, mencolok tetapi tetap casual dan minimalis. Maka dari itu desain – desain dari produk Geheni di adaptasi dari konsep minimalism.



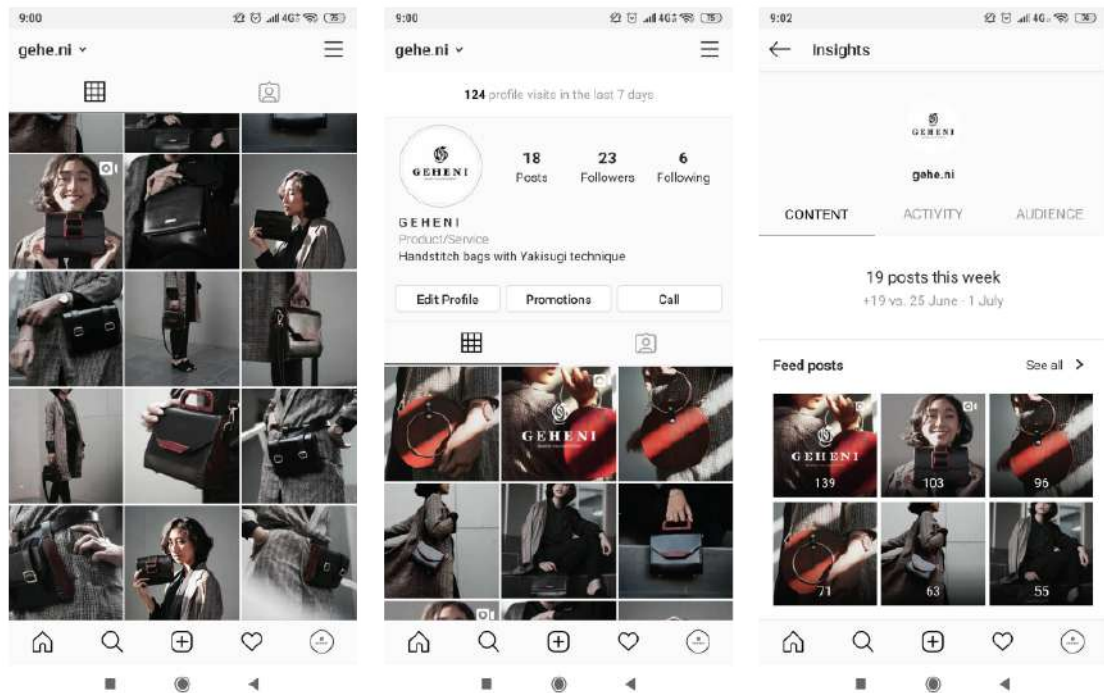
Gambar 5. 17. Logo Geheni Putih
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 18. Logo Geheni Emas
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.6.2. Instagram

Social media merupakan platform yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, contohnya seperti Instagram yang sudah terdapat mode bisnisnya. Selain dapat mengiklankan dan menampilkan produk apa yang dijual dalam Instagram, pengguna dapat mengecek perihal analisis seberapa banyak mpengguna yang melihat *Instagram* dari bisnis yang dijalankan atau pun seberapa banyak *audience* yang melihat *profile Instagram* bisnis. Tampilan user interface dari Instagram Geheni dapat dilihat pada Gambar 5.19.



Gambar 5. 19. Social Media Instagram Produk: @gehe.ni
(Sumber: Penulis, 2019)

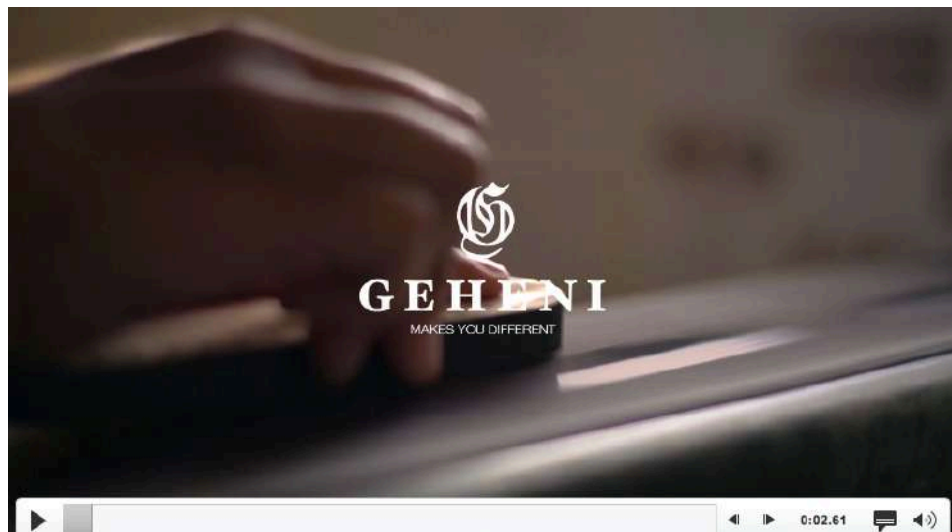
5.1.6.3. Campaign

Dalam memperkenalkan sebuah produk ke masyarakat diperlukannya kampanye ke social media maupun itu berupa video, foto ataupun kata - kata. Menurut data terakhir oleh academy get craft, berdasarkan Nielsen Global Trust in Advertising Report, 48% pelanggan mempercayai rekomendasi dalam bentuk video advertising online. Dalam riset yang dilakukan emarketer juga mengungkapkan bahwa hamper 52% marketers di seluruh dunia menyatakan

bahwa video adalah bentuk konten dengan return of investment (ROI) terbaik. Geheni mencoba mempromosikan produknya dalam bentuk teaser yang terdapat pada Gambar 5.20. dan proses pembuatan yang terdapat pada Gambar 5.21.



Gambar 5. 20. Gambaran Video Teaser Geheni
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 21. Gambaran Video The Making of Geheni
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.6.4. Pameran

Pameran merupakan salah satu strategi promosi yang sering digunakan para pengusaha untuk mengenalkan produk mereka yaitu dengan mengikuti pameran. Pameran merupakan ajang untuk mengenalkan produk dan ajang untuk meningkatkan penjualan dengan menjangkau konsumen sebanyak - banyaknya sehingga masyarakat luas mengetahui adanya produk baru. Selain itu strategi promosi juga diikuti dengan mengenalkan produk berupa kartu nama perusahaan yang dapat dilihat pada Gambar, poster yang dapat dilihat pada Gambar dan brosur detail dari masing - masing produk yang terdapat pada Gambar.



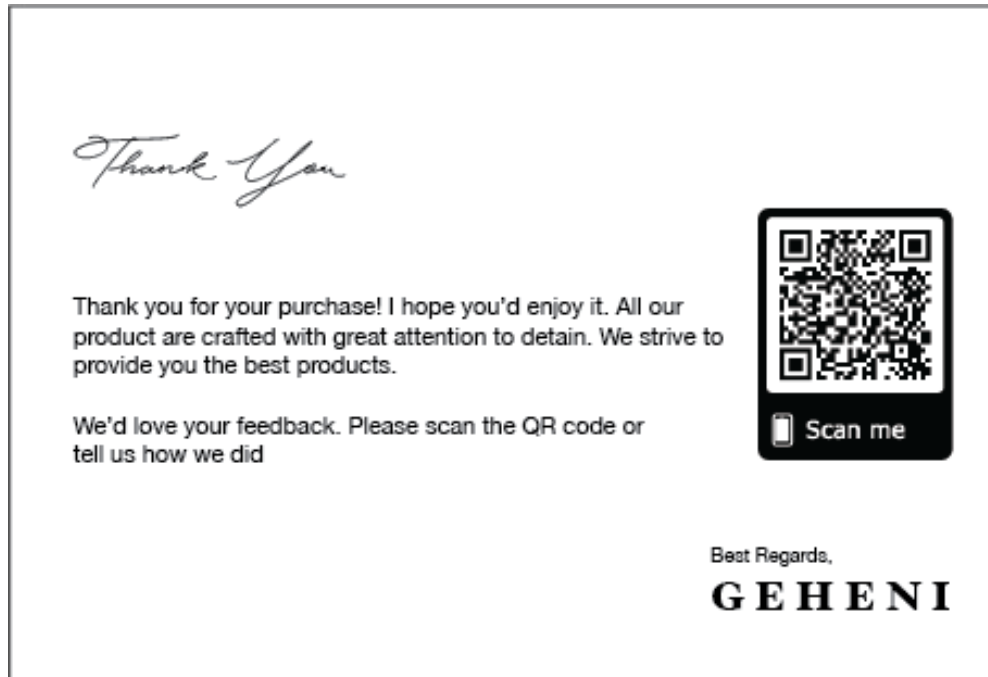
Gambar 5. 22. Gambaran Display
Produk Geheni pada Pameran
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 23. Display Produk Geheni
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 24. Gambaran dari Kartu Nama
Perusahaan Geheni
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 25. Kartu Ucapan Setelah Membeli Produk
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 26. Salah Satu Gambaran dari
Produk Detail dari masing – masing
produk
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.7. Harga Pokok Penjualan (HPP)

Harga pokok penjualan atau HPP adalah istilah yang digunakan pada akuntansi keuangan dan pajak untuk menggambarkan biaya langsung yang timbul dari barang yang diproduksi dan dijual dalam kegiatan bisnis. Pada Gambar 5.27. dijelaskan harga pokok penjualan pada satu tas sedangkan Gambar 5.28 menjelaskan keseluruhan perhitungan harga pokok penjualan

NO.	BAHAN	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
1	Kulit	4 Feet	20.000	80.000
2	Daleman tas	1 Feet	5.000	5.000
3	Cutting Laser	3 menit	4.000	12.000
4	Biaya Tukang	1	100.000	100.000
5	Biaya Transport	2	10.000	20.000
6	Kayu	2	7.000	7.000
7	Tinta Stempel	1	11.000	11.000
8	Hotpress	3	10.000	30.000
9	Ongkir Kulit	1	5000	5000
10	Keling D	2	2500	5000
11	Gas Obor	1	28000	28000
12	Benang Jahit	1	15000	15000
13	Print	3	50000	50000
14	Klet	3	4000	12000
15	Lem	1	10000	10000
16	Wax	1	20000	20000
17	Samurai	1	35000	35000
TOTAL				445.000

Gambar 5. 27. HPP Satuan Produk
(Sumber: Penulis, 2019)

NO.	BAHAN	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
1	Kulit	1 lembar	600.000	600.000
2	Daleman tas	2 lembar	50.000	100.000
3	Cutting Laser	Total 5 Tas	4.000	300.000
4	Biaya Tukang	semua	350.000	350.000
5	Biaya Transport	7	20.000	140.000
6	Kayu	5	40.000	200.000
7	Tinta Stempel	1	11.000	11.000
8	Hotpress	10	10.000	100.000
9	Ongkir Kulit	5	16.000	80.000
10	Keling D	12	2500	30.000
11	Gas Obor	1	28000	28000
12	Benang Jahit	1 roll	40.000	40.000
13	Print	total	300.000	300.000
14	Klet	Satu lusin	12.000	12.000
15	Lem	1	40.000	40000
16	Beeswax	1	50.000	50.000
17	Samurai	1	35000	35000
18	Alat Obor	1	300.000	300.000
TOTAL				2.716.000

Gambar 5. 28. Harga Pokok Penjualan Keseluruhan Produk
(Sumber: Penulis, 2019)

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

6.1.1. Hasil penelitian ini merupakan hasil finishing dari teknik Shou Sugi Ban pada produk apparel berupa produk tas serial wanita. Kemudian penelitian ini menunjukkan bahwa jenis finishing yang dipakai untuk produk tas serial itu adalah *optional*. Semua yang diuji cobakan ada yang bagus dan tidak tergantung dengan pilihan masing-masing. Kayu-kayu hasil pembakaran permukaan kelas kuat kayu tidak berubah dan tampilan permukaan menjadi lebih bernilai estetika.

6.1.2. Limbah Kayu Palet yang dimanfaatkan dalam pembuatan produk siap pakai dan memiliki nilai guna dan keindahan yang tinggi. Penerapannya digunakan dalam pembuatan tas wanita serial yaitu sling bag, clutch, handbag, dan waist bag.

6.1.3. Produk yang dihasilkan berupa tas kayu dengan mix material dengan kulit premium yang ringan dengan sambungan jahitan yang memperkuat kekokohan produk. Produk yang dihasilkan terbukti lebih ringan daripada tas kayu pada umumnya.

6.2. Saran

Perlu dilakukan penelitian sejenis menggunakan jenis-jenis kayu lainnya. Kemudian eksplorasi jahitan ke kulit dan penelitian bahwa teknik shou sugi ban anti rayap atau jamur atau tidak

(Halaman sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- [Anonim]. 2002. Shou Sugi Ban. Belanda (NL): Zwart Hout
- Muhammad Azzam Waliyudin. 2018. Pengaruh Laju Pembakaran terhadap Sifat Fisis, Tampilan Permukaan, dan Keawetan Kayu Mindi dan Kayu Pinus [Skripsi]. Bogor [ID]: Institut Pertanian Bogor.
- Kevin Didenta Bima Priambada. 2017. Pemanfaatan Limbah Kayu Palet dalam Penciptaan Hiasan Terarium. Yogyakarta [ID]: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ajeng, Veronica. 2018. Desain Produk Aksesoris Fashion Berbahan Serat Kayu Saeh dengan Konsep Tetanduran. Surabaya [ID]: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- [BEKRAF] Badan Ekonomi Kreatif. 2017. Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. Jakarta (ID): Gedung Kementrian BUMN.
- Sutanto, Jessica, Cok Gede P dan Purnama E.D. 2017. Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna untuk Anak – Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). Denpasar [ID]: Institut Seni Indonesia.
- Didenta, Kevin. 2017. Pemanfaatan Limbah Kayu Palet Dalam Penciptaan Hiasan Terarium. Yogyakarta [ID]: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Safitri, Riana dan Gerry Rachmat. 2014. Studi Kelayakan Kayu bekas Landasan Peti Kemas Sebagai Elemen Interior Lepas. Bandung [ID]: Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI).

(Halaman sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Lampiran 1



Gambar 1. 1. Kunjungan Lokasi Ruaya.co (Yogyakarta)
(Sumber: Penulis, 2019)

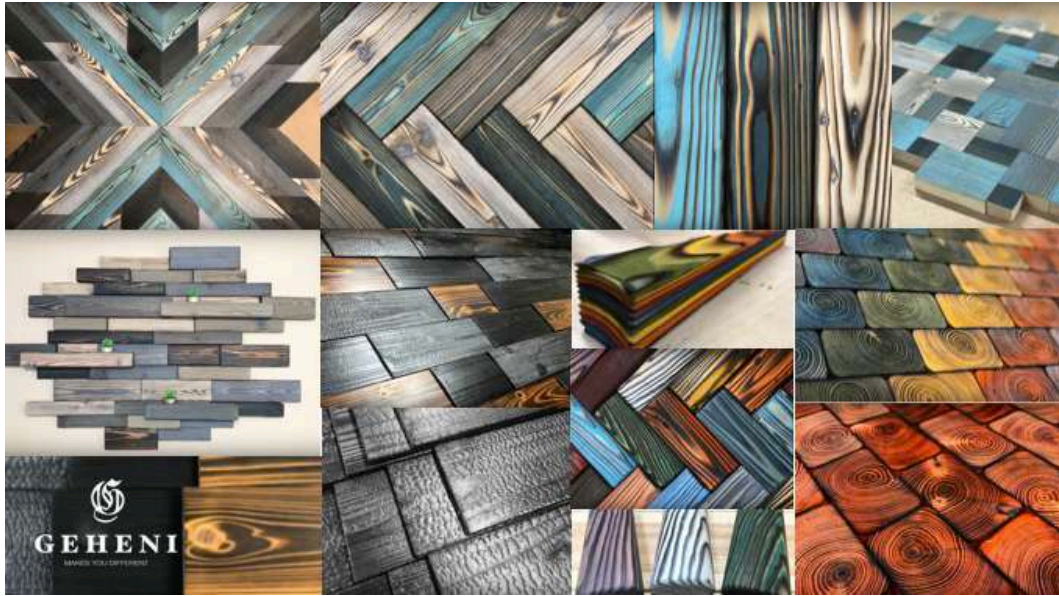


Gambar 1. 2. Kunjungan Lokasi UKMK Tota Woods (Surabaya)
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 1. 3. Pameran Berlokasi di Despro ITS
(Sumber: Penulis, 2019)

LAMPIRAN 2



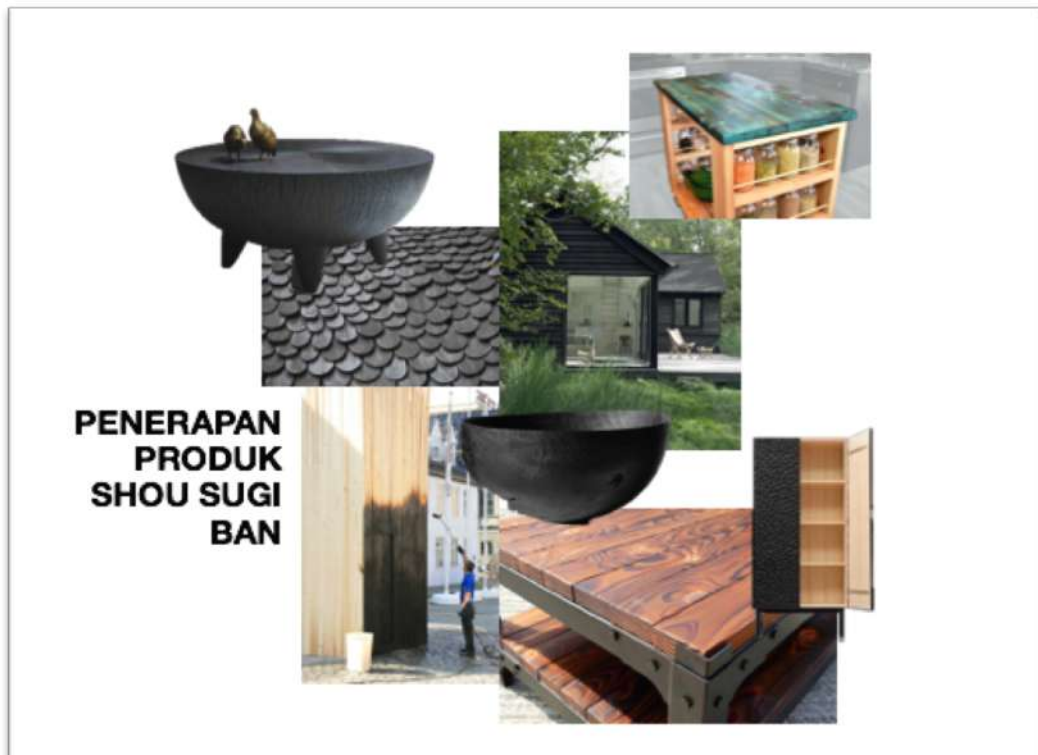
Gambar 2. 1. Karya dari Eksperimen Inspire Wood (Amerika)
(Sumber: Inspire Wood)



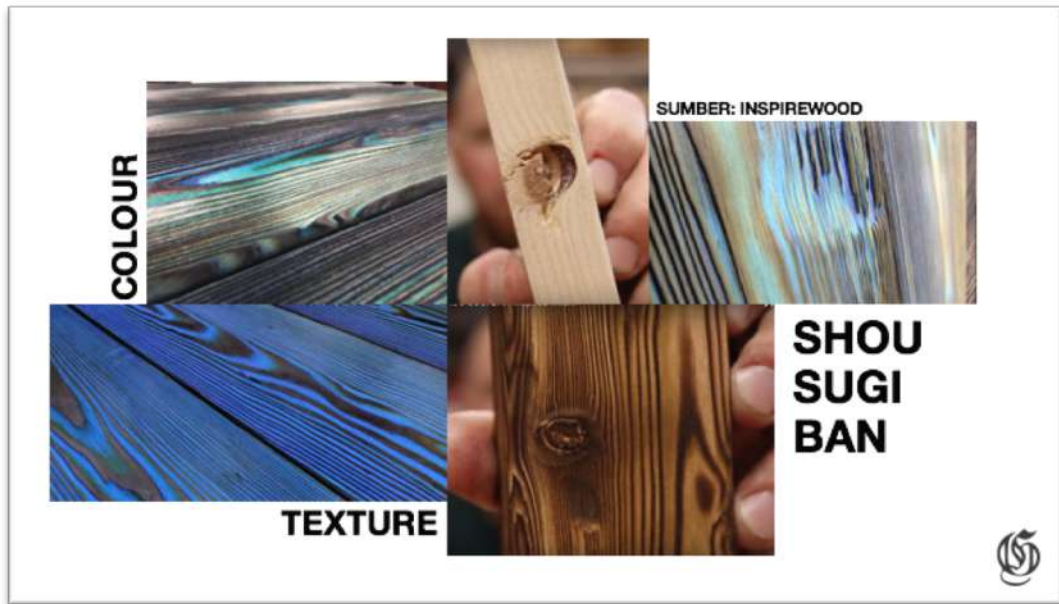
Gambar 2. 2. Penerapan Shou Sugi Ban pada Rumah
(Sumber: Google)



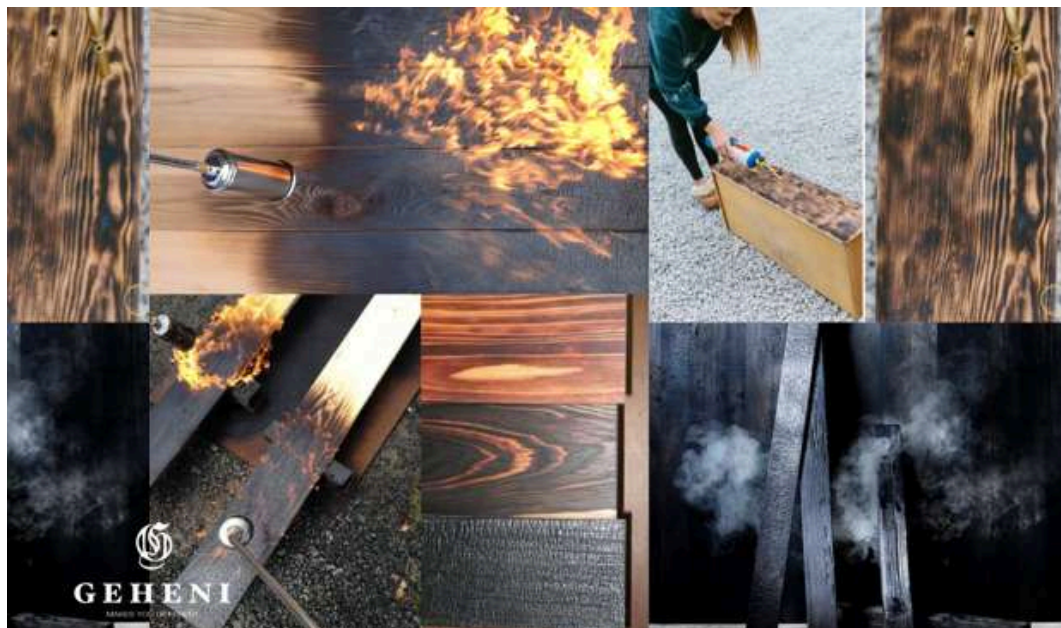
Gambar 2. 3. Tumpukan Limbah Kayu
(Sumber: Google)



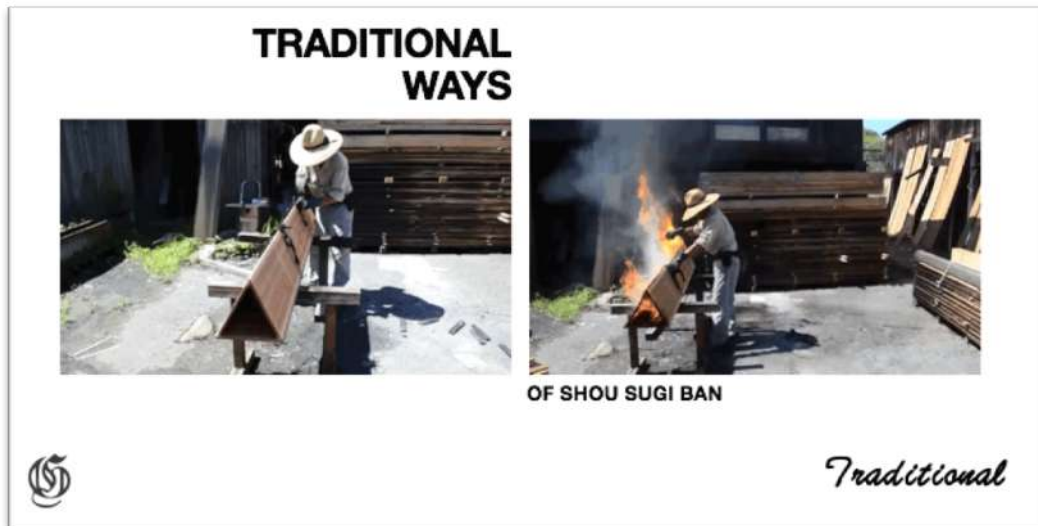
Gambar 2. 4. Penerapan Produk Shou Sugi Ban
(Sumber: Pinterest)



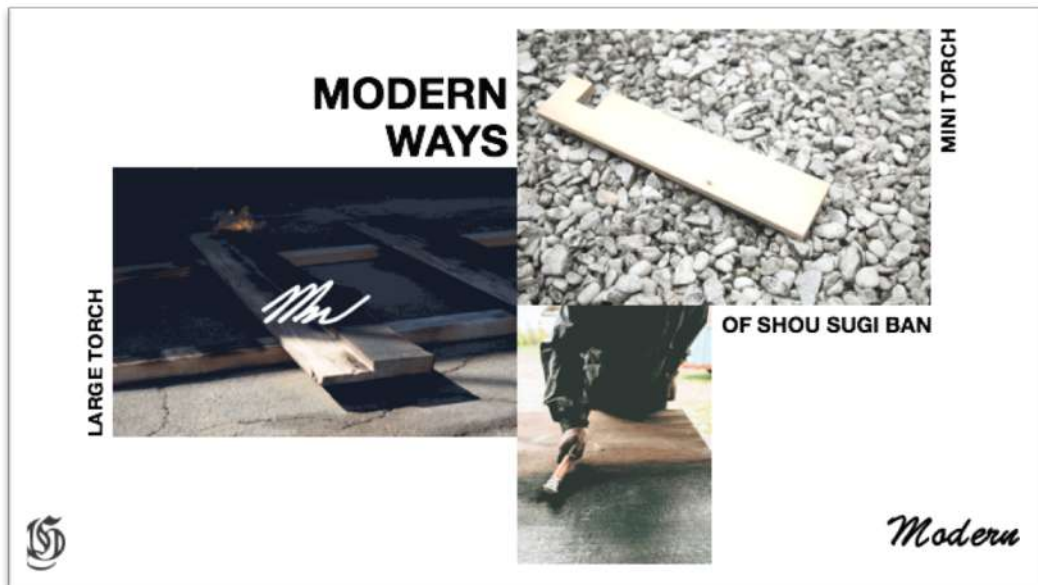
Gambar 2. 5. Texture Shou Sugi Ban
(Sumber: Inspire Wood)



Gambar 2 .6 Proses Shou Sugi Ban Modern dengan Torch Besar
(Sumber: Architectural Digest)



Gambar 2. 7. Cara Tradisional Teknik Shou Sugi Ban
(Sumber: Pinterest)



Gambar 2. 8. Cara Modern Teknik Shou Sugi Ban
(Sumber: Pinterest)



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : Riset Desain
NAMA MHS : Tias Sekar Aruni
NRP : 08311540000145

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
1.	28 September 2018	konsultasi : BPK. Bambang 1. membuat <u>mempilih</u> 2 judul terpilih 2. mencari menelaah 3 judul 3. Sharing next : membuat 2 abstrak dari 2 judul terpilih eksplorasi kayu dg teknik shou sugi ban & eksplorasi desain lampu fotografi portable		
2.	1 Oktober 2018	Konsultasi : Pak waluyo 1. memastikan satu judul terpilih : shou sugi Ban 2. memungkinkan teknik ini pada Rotan eksperimen 3. Efek berbeda dari hasil Finishing shou sugi Ban bukan menghasilkan efek rustic / antik. Nama istilahnya?		
3.	2 Oktober 2018	konsultasi : BPK. Bambang 1. survey ke produk eksisting 2. percobaan eksperimen		
4.	31 oktober 2018	Konsultasi : BPK. waluyo 1. memaparkan hasil survey 2. memaparkan konsep dari Bab 1 & 3 3. meminta pendapat akan tabel eksperimen selanjutnya.		



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : Riset Desain
NAMA MHS : Trias Sekar Aruni
NRP : 08311540000145

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
5.	31 Oktober 2018	Konsultasi : Bpk. Joko 1. Permasalahan = Berat & Motif 2. Berat → produk eksisting nya Berat berapa, dengan metode saya jadi berat berapa? 3. Motif → motif yang dihasilkan dari eksperimen mana yang terbaik? 4. Percobaan 2 & 3.		
6.	1 November 2018	Konsultasi : Bpk. Bambang - info : TA Muliadi el Hakim - SDW - detail eksperimen		
7.	8 November 2018	konsultasi : Bu Ellya - Pemaparan konsep - Insight ekspos teknik Shou Sugui Ban - Highlight motif kayu		
8.	9 November 2018	konsultasi : Bu Eri - pemaparan konsep - saran kayu mindi juga dipakai - saran eksperimen setelah diwarnai baru dibakar		

halaman ke :



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : Riset Desain
NAMA MHS : Tias Sekar Anani
NRP : 08311540000145

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
5.	31 Oktober 2018	konsultasi : Bpk. JOKO 1. Permasalahan = Berat & Motif 2. Berat → produk eksisting nya Berat berapa, dengan metode saya jadi; berat berapa? 3. Motif → motif yang dihasilkan dari eksperimen mana yang terbaik? 4. Percobaan 2 & 3.		
6.	1 November 2018	konsultasi : Bpk. Bambang - info : TA Muktadil Hakim - SDW - detail eksperimen		
7.	8 November 2018	konsultasi : Bu Ellya - Pemaparan konsep - Insight ekspos teknik Shau Sugiban - Highlight motif kayu		
8.	9 November 2018	konsultasi : Bu Eri - pemaparan konsep - Saran kayu mindi juga dipakai - Saran eksperimen setelah diwarnai baru dibakar		

halaman ke :

(Halaman sengaja dikosongkan)

BIODATA PENULIS



Tias Sekar Aruni, lahir pada 25 Juni 1997 di Jakarta, adalah anak sulung dari 3 bersaudara. Penulis memulai jenjang pendidikan formal di TK Asy Syafiiyah, Yayasan Pendidikan Al – Azhar (SD) kemudian pindah ke SD Putra 1, SMPN Labschool Rawamangun, SMA Global Islamic School. Kemudian pada 2015, penulis diterima menjadi mahasiswa Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Selama masa perkuliahan, penulis tertarik pada bidang fashion, kriya, furniture, home décor, fotografi, film, videografi, branding dan content creator. Bidang yang diminati memotivasi penulis untuk melanjutkan studi pada bidang Desain Produk di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya. Maka dari itu penulis mengakhiri masa studinya dengan tugas akhir yang berjudul “Eksplorasi Material Kayu dengan Teknik Shou Sugi Ban pada Desain Tas Serial Wanita”. Kedepannya penulis berharap dapat berkontribusi untuk masyarakat melalui desain produk dan berharap semoga penelitian ini berguna bagi kemajuan industri kreatif di Indonesia.

E-mail : tiaskr.tiaskr@gmail.com

Phone : +62 8121 4068 106

(Halaman sengaja dikosongkan)

