



LAPORAN TUGAS AKHIR - DP 184838

**PENGAPLIKASIAN TEKNIK *INTERLOCKING*
PADA MATERIAL KULIT SISA UNTUK PRODUK TAS WANITA**

SALSABILA NADIA CIPTA PUTRI
0831154000089

Dosen Pembimbing
Eri Naharani U, S.T, M. Ds.
NIP. 197304272001122001

Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
2020



TUGAS AKHIR – DP 184838

**PENGAPLIKASIAN TEKNIK *INTERLOCKING* PADA MATERIAL KULIT
SISA UNTUK PRODUK TAS WANITA**

SALSABILA NADIA CIPTA PUTRI

NRP. 08311540000089

Dosen Pembimbing :

Eri Naharani U, ST., M.Ds.

NIP. 197304272001122001

Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)



FINAL PROJECT – DP 184838

**APPLICATION OF *INTERLOCKING* TECHNIQUES ON REST LEATHER
MATERIALS FOR WOMEN BAG PRODUCTS**

SALSABILA NADIA CIPTA PUTRI
NRP. 08311540000089

Lecturers :

Eri Naharani U, ST., M.Ds.
NIP. 197304272001122001

*Industrial Product Design Departement
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020*

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
PENGAPLIKASIAN TEKNIK INTERLOCKING PADA MATERIAL KULIT SISA

UNTUK PRODUK TAS WANITA

TUGAS AKHIR (DP 184838)

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

Program Studi S-1 Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Salsabila Nadia Cipta Putri
NRP. 0831154000089

Surabaya, 30 Januari 2020
Periode Wisuda 121

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk

Bambang Tristiyono, ST., M.Si
NIP. 197007031997021001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Eri Naharani Ustazah, ST, MDs.
NIP. 197304272001122001

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

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

Nama : **Salsabila Nadia Cipta Putri**

NRP : **0831154000089**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PENGAPLIKASIAN TEKNIK *INTERLOCKING* PADA MATERIAL KULIT SISA UNTUK PRODUK TAS WANITA”** adalah :

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

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 22 Januari 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Salsabila Nadia Cipta Putri

NRP. 0831154000089

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

**PENGAPLIKASIAN TEKNIK *INTERLOCKING* PADA MATERIAL SISA
KULIT UNTUK PRODUK TAS WANITA**

Nama : Salsabila Nadia Cipta Putri
NRP : 0831154000089
Departmen : Desain Produk Industri FADP- ITS
Pembimbing : Eri Naharani U, S.T, M.Ds

ABSTRAK

Berbicara tren dan fesyen saling erat hubungannya dengan wanita. Fenomenanya saat ini produk-produk fesyen sering kali menjadi produk terlaris yang paling banyak dijual. Produk fesyen yang menjadi ikon dan menjadi konsumsi wajib bagi wanita adalah tas, yang merupakan bentuk dari identitas diri dari penggunanya. Fenomena produk fesyen dari kulit seperti jaket, tas, sepatu, dan masih banyak lagi juga menjadi daya tarik bagi masyarakat luas karena dapat menaikkan value pengguna dan sifatnya yang tahan lama, ini menjadi sasaran awal penggunaan material kulit, dari banyaknya pengguna produk kulit dapat dibayangkan banyaknya limbah kulit yang terbuang dari pembuatan produk tersebut. Identifikasi fenomena dan konsumerisme tas wanita menjadi awal dari riset ini. limbah kulit dan konsumerisme wanita terhadap tas menjadikan peluang tersendiri untuk dijadikan sebuah produk.. Kulit merupakan material alam yang bernilai jual tinggi, namun pada prosesnya menjadi produk kulit itu sendiri terdapat limbah baik padat maupun cair. Salah satu limbah padat yang dapat digunakan kembali dari peroses tersebut adalah potongan kulit hasil dari seleksi lembaran dimana memiliki value yang rendah. Potongan kulit di pabrik kulit disimpan di gudang penyimpanan atau di jual ke masyarakat . Dalam studi riset yang dilakukan penulis berfokus pada pemanfaatan limbah sisa potongan kulit dengan teknik eksplorasi sederhana sehingga dapat mengangkat nilai dari material limbah potongan kulit tersebut. Dari fenomena limbah sisa kulit, dilakukan identifikasi untuk

menghasilkan kategorisasi dimensi limbah. Dari kategorisasi limbah tersebut dihasilkan suatu teknik pengolahan berdasarkan dimensi dan karakter material. Sedangkan, pada riset pengguna membahas tentang target konsumen, tren, serta selera pasar. Melalui metode desain , penulis mencari key konsep untuk penyelesaian masalah , sehingga didapat tas dengan teknik eksplorasi interlocking yang mejadi salah satu solusi inovasi tas dengan memanfaatkan limbah potongan sisa material kulit.

Kata kunci : Tren dan Fesyen, Tas Wanita, Produk kulit, limbah potongan kulit,
Interlocking

***APPLICATION OF INTERLOCKING TECHNIQUES ON LEATHER
LEATHER MATERIALS FOR WOMEN BAGS PRODUCTS***

Name : Salsabila Nadia Cipta Putri
NRP : 0831154000089
Department : FADP-ITS Industrial Product Design
Advisor : Eri Naharani U, S.T, M.Ds

ABSTRACT

Trending and fashion are closely related to women. Phenomenon at this time fashion products often become the best-selling products that are most sold. Fashion products that become icons and become mandatory consumption for women are bags, which are a form of identity of the users. The phenomenon of leather fashion products such as jackets, bags, shoes, and much more is also an attraction for the wider community because it can increase user value and its long-lasting nature, this is the initial target of the use of leather material, many of the users of leather products can imagine waste skin that is wasted from making the product. Identification of the phenomenon and consumerism of women's bags is the beginning of this research. waste of skin and women's consumerism towards bags make it a distinct opportunity to be made into a product. Leather is a natural material that has a high selling value, but in the process of becoming a leather product itself there are both solid and liquid wastes. One of the solid wastes that can be reused from the process is a piece of skin from the sheet selection which has a low value. Pieces of skin in the leather factory are stored in storage warehouses or sold to the public. In a research study conducted by the author focusing on the utilization of waste skin scraps with a simple exploration technique so that it can lift the value of the waste material of the skin pieces. From the phenomenon of residual skin waste, identification was carried out to produce the categorization of waste dimensions. From the categorization of waste

produced a processing technique based on material dimensions and characters. Meanwhile, user research discusses target consumers, trends, and market tastes. Through the design method, the author looks for key concepts to solve the problem, so that the bag can be obtained by interlocking exploration techniques which become one of the innovative solutions of the bag by utilizing waste material waste pieces.

Keywords: Trends and Fashion, Women's Bags, Leather Products, Waste leather pieces, Interlocking

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku tugas akhir dengan judul “Pengaplikasian Teknik *Interlocking* Pada Material Kulit Untuk Produk Tas Wanita” sebagai salah satu syarat kelulusan Departemen Desain Produk Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

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

Surabaya, 22 Januari 2020
Yang membuat pernyataan,

Salsabila Nadia C.P
NRP. 0831154000089

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

UCAPAN TERIMA KASIH

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

1. Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia dalam memberikan kemudahan, kelancaran serta kesehatan selama pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Sucipto Ibu Alamsyah Alfiatun, Khansa Naila Tsany Cipta Putri, Albani Naufal Islamy Cipta Putra selaku saudara penulis, dan seluruh keluarga penulis yang telah memberikan doa, bantuan, dukungan, dan motivasi selama penulis menempuh perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ibu Eri Naharani U selaku dosen pembimbing penulis yang sudah mngajarkan, memberikan arahan, membimbing dan memberi dukungan kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini sampai selesai.
4. Bapak Primaditya S.Sn., M.Ds. dan Bapak Ari Dwi Krisbianto S.T., M.Ds. selaku dosen penguji penulis yang telah memberikan masukan kepada penulis guna meningkatkan kualitas Tugas Akhir ini.
5. Rizardi Rizaqinedi yang telah membantu dan menemani pada serangkaian proses pengerjaan Tugas akhir.
6. Seluruh teman-teman desain angkatan 2015 yang telah membantu, menemani dan memotivasi penulis selama perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir ini
7. Seluruh rekan rekan calon wisudawan 121 Desain Produk yang telah menjadi teman seperjuangan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
8. Seluruh dosen pengajar, staff, dan karyawan di Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Surabaya yang telah memberikan ilmu dan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan.

9. Dan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini yang belum mampu penulis sebutkan di atas.

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

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

Surabaya, 22 Januari 2020
Yang membuat pernyataan,

Salsabila Nadia Cipta Putri
NRP. 0831154100089

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxv
BAB 1.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Tujuan	12
1.5 Manfaat	13
BAB 2.....	15
2.1 Limbah Kulit.....	15
2.1.1 Pengertian Limbah	15
2.1.2 Pengertian Kulit nabati / Organik	16
2.1.3 Pengertian Limbah Potongan Kulit	16
2.2 Tinjauan teknik interlocking/Acuan Teknik Eksplorasi.....	16
2.2.1 Produk dengan teknik interlocking	18
2.2.2 Alternatif Teknik Interlocking	19
2.3 Pengertian / Definisi Tas dan Tas Wanita	20
2.3.1 Bagian Tas Wanita	21
2.3.2 Jenis Tas Wanita	22
2.4 Teknologi Laser cutting.....	26
2.4.1 Kelebihan Memotong Kulit Menggunakan Teknologi Laser Cutting	26
2.5 Memotong Kulit Menggunakan Mesin Plong	27
2.6 Teknik Pewarnaan pada Kulit	28
2.6.1 Water Dye Stain	28
2.7 Tinjauan <i>Trendforecasting</i> “ Singularity” 2018/2019.....	28
2.8 Tinjauan <i>Fashion Style</i>	35
2.9 Tinjauan Minat Kalangan Muda	36

BAB 3.....	37
3.1 Skema Penelitian.....	39
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	40
3.3 Metode Penelitian.....	43
BAB 4.....	45
4.1 Analisis Tinjauan Tren	45
4.4.1 Komparasi temaTrend Forecasting “Singularity” 2019/2020	45
4.1.2 Pembahasan.....	46
4.1.3 Kesimpulan	47
4.2 Analisis Warna.....	47
4.3 Studi Modul pada sisa potongan kulit	48
4.4 Analisis Interlocking pada Material	49
4.4.1 Eksperimen 1	49
4.4.2 Eksperimen 2	51
4.4.3 Eksperimen 3	53
4.4.4 Eksperimen 4	55
4.5 Analisis Kombinasi Bahan	57
4.5.1 Kombinasi Bahan 1	57
4.5.2 Kombinasi Bahan 2	57
4.5.3 Kombinasi Bahan 3	57
4.5.4 Kombinasi Bahan 4	58
4.6 Analisis Kekuatan dan Berat.....	58
4.7 Analisis Perlakuan atau <i>Treatment</i> akhir (<i>Finishing</i>) pada eksperimen... 60	
4.7.1 Water Dye Stain	60
4.7.2 Pewarna Makanan	61
4.7.3 Varnishing.....	62
4.8 Komparasi Eksperimen	63
4.9 Jenis Kulit Yang Digunakan.....	64
4.10 Analisis Ukuran dan Jumlah Kulit	64
4.11 Analisis pasar	68
4.11.1 Segmenting	68
4.11.2 Targetting.....	69
4.11.3 <i>Benchmarking Brand</i>	69
.....	70

.....	71
.....	71
4.11.4 Positioning produk berdasarkan Harga.....	72
4.11.5 Positioning Produk Berdasarkan Desain	73
4.12 Analisis <i>User</i>	73
4.12.1 Style User.....	73
.....	74
.....	75
4.12.2 Persona.....	76
4.13 Analisis Bisnis.....	77
4.13.1 Kanvas Bisnis Model.....	77
4.13.2 Perhitungan Harga Jual (HPP)	77
BAB 5.....	79
5.1 Konsep Desain	81
5.1.1 <i>Objective tree concept</i>	81
5.1.2 <i>Square idea Board</i>	81
5.1.3 <i>Trend Exuberant</i>	82
5.1.4 <i>Moodboard</i>	83
5.2 Alternatif Desain.....	84
5.3 Model tahap Awal.....	85
5.4 Prototype Tahap Awal	86
5.5 Proses Prototype.....	87
5.6 Prototype.....	89
5.7 BRANDING	90
5.8 Respon Masyarakat Terhadap Produk Rancangan.....	90
BAB 6.....	93
KESIMPULAN & SARAN.....	95
6.1 Kesimpulan	95
6.2 Saran.....	96
6.2.1 Penilaian Produk dari Penulis.....	96
LAMPIRAN	98
LAMPIRAN A.....	99
LAMPIRAN B.....	99

LAMPIRAN C.....	101
LAMPIRAN D.....	102
LAMPIRAN E.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik kontribusi PDB 16 Subsektor Ekonomi Kreatif (Sumber : Diadaptasi dari Data Statistik dan Hasil Survei EKONOMI KREATIF Kerjasama BEKRAF dan BPS, 2017)	2
Gambar 1. 2 Diagram ekspor Ekonomi Kreatif (Sumber : Diadaptasi dari Data Statistik dan Hasil Survei EKONOMI KREATIF Kerjasama BEKRAF dan BPS, 2017)	3
Gambar 1. 3 Infografis data pembeli Harbolnas 2017	4
Gambar 1. 4 Infografis Harbolnas 2017	5
Gambar 1. 5 Infografis Harbolnas 2017	5
Gambar 1. 6 Grafik jumlah limbah yang dihasilkan tiap negara di ASEAN	7
Gambar 1. 7 Kulit yang telah dipilih telah melalui tahap Quality Control dan pencucian(kiri) Kulit yang datang setelah dari truk dan belum di seleksi atau dibersihkan (kanan)(Putri, 2018)	9
Gambar 1. 8 Berbagai macam ukuran Limbah kulit yang di dapat (kiri, tengah, kanan)(Putri, 2018).....	9
Gambar 1. 9 Pembuatan lubang pada kulit (A), Pemotongan pola mengikuti ukuran dan model (B),Pola yang telah dipotong (C, D)(Putri, 2018).....	9
Gambar 1. 10 Benang yang digunakan untuk menyatukan pola (kiri),proses penyatuan pola dengan jarum (kanan)(Putri, 2018).....	10
Gambar 1. 11 Hasil dari penyatuan pola atau potongam limbah kulit yang telah dipotong sesuai pola (kiri, kanan)(Putri, 2018)	10
Gambar 1. 12 Produk siap jual, diberi aplikasi untuk menambah aksen manis pada tas (kanan), produk siap dijual (kiri)(Putri, 2018)	10
Gambar 1. 13 Limbah potongan kulit yang akan diolah menjadi produk (Putri, 2018)	11
Gambar 2. 1 Bagian-bagian tas tangan wanita/Handbag	21
Gambar 2. 2 Clutch Bag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com)	23
Gambar 2. 3 Handbag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com)	24
Gambar 2. 4 Sling Bag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com).....	24
Gambar 2. 5 Tote Bag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com).....	25
Gambar 2. 6 Backpack (Sumber : Diadapatasi dari Qlapa.com)	26
Gambar 2. 7 Mesin Plong (Putri, 2019)	28
Gambar 2. 8 Grafik Media sosial yang paling sering di akses (Sumber : Putri, 2018)	36

Gambar 3. 1 Skema Penelitian (Sumber : Putri, 2019)	39
Gambar 4. 1 Moodboard Warna Yang Diaplikasikan pada produk rancangan (Sumber : Putri, 2020)	47
Gambar 4. 2 Modul pada produk (Sumber : Putri, 2019)	48
Gambar 4. 3 Modul 2 (Putri, 2019).....	49
Gambar 4. 4 Modul 3 (Putri, 2019).....	49
Gambar 4. 5 modul 1 kulit (Sumber : Putri, 2019)	50
Gambar 4. 6 Modul 1 Kunci 2 Kulit (Sumber : Putri, 2019).....	50
Gambar 4. 7 Modul 1 Kunci 3 Kulit (Sumber : Putri, 2019).....	51
Gambar 4. 8 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 1 (Sumber : Putri, 2019)..	51
Gambar 4. 9 Pola 2 Kunci 1 (Sumber : Putri,2019)	52
Gambar 4. 10 Pola 2 Kunci 2 (Sumber : Putri, 2019)	52
Gambar 4. 11 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 2 (Sumber : Putri, 2019)	53
Gambar 4. 12 Modul 3 kunci 1 (Sumber : Putri, 2019).....	54
Gambar 4. 13 Modul 3 Kunci 2 (Sumber : Putri, 2019).....	54
Gambar 4. 14 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 3 (Sumber : Putri, 2019)	54
Gambar 4. 15 Modul 4 (Sumber : Putri, 2019).....	55
Gambar 4. 16 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 4 menggunakan laser cutting (Sumber : Putri, 2019).....	56
Gambar 4. 17 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 4 menggunakan mesin plong (Sumber : Putri, 2019).....	56
Gambar 4. 18 (A) Jute atau Goni (Sumber : Putri, 2019)	57
Gambar 4. 19 (B) Kain Kanvas (Sumber : Putri, 2019).....	57
Gambar 4. 20 (C) Kulit Asli (Sumber : Putri, 2019).....	57
Gambar 4. 21 (D) Kain Alvin (Sumber : Putri, 2019)	58
Gambar 4. 22 Rangkaian modul 4 setelah diberi beban (Sumber : Putri, 2019)	59
Gambar 4. 23 Rangkaian modul 1 setelah di beri beban (Sumber : Putri, 2019) ..	59
Gambar 4. 24 Pewarna Kulit atau Water Dye Stain (Sumber : Putri, 2019).....	60
Gambar 4. 25 Permukaan Kulit Setelah dilapisi Cat Kulit (Sumber : Putri, 2019) .	61
Gambar 4. 26 Pewarna Makanan (Sumber : Putri, 2019)	61
Gambar 4. 27 Kulit setelah di cat menggunakan pewarna makanan (Sumber : Putri, 2019)	62
Gambar 4. 28 Varnishing merek Vernis Super (Sumber : Putri, 2019)	62
Gambar 4. 29 Simulasi peletakkan modul untuk mengetahui jumlah modul (Sumber : Putri, 2020)	65
Gambar 4. 30 Simulasi Peletakkan Modul Untuk mengetahui jumlah modul (Sumber : Putri, 2020)	66

Gambar 4. 31 Simulasi Jumlah modul pada satu permukaan tas (Sumber : Putri, 2020)	67
Gambar 4. 32 Produk Octopus handbag(Sumber : octopushandbag.com).....	70
Gambar 4. 33 Produk pinetti (Sumber : pinetti.com).....	71
Gambar 4. 34 Produk EchoPurse (Sumber : EchoPurse.com)	71
Gambar 4. 35 Posisi produk berdasarkan harga (Sumber : Putri, 2019).....	72
Gambar 4. 36 Posisi produk berdasarkan desain	73
Gambar 4. 37 Unique Style (Putri, 2019).....	74
Gambar 4. 38 Casual and Classy Style (Putri, 2019).....	74
Gambar 4. 39 Cheerful Style (Putri, 2019).....	75
Gambar 4. 40 Hasil Kuisisioner mengenai gaya busana (Sumber : Putri, 2019)	76
Gambar 4. 41 Persona (Sumber : Putri, 2019).....	76
Gambar 4. 42 kanvas Bisnis Model (Sumber : Putri, 2019).....	77
Gambar 5. 1 Objective Tree Concept (Sumber : Putri, 2019)	81
Gambar 5. 2 Square idea board konsep (Sumber : Putri, 2019)	82
Gambar 5. 3 Trendforecasting Exuberant 2019/2020 (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)	83
Gambar 5. 4 Moodboard (Sumber : Putri, 2020).....	83
Gambar 5. 5 Alternatif 1 (Sumber : Putri, 2019)	84
Gambar 5. 6 Alternatif Desain 2 (Sumber : Putri, 2019)	84
Gambar 5. 7 Model tahap awal 1 (Sumber : Putri, 2019)	85
Gambar 5. 8 Model Tahap Awal 2 (sumber : Putri, 2019).....	85
Gambar 5. 9 Model Tahap awal 3 (Sumber : Putri, 2019)	86
Gambar 5. 10 Prototype Tahap Awal (Sumber : Putri, 2019)	86
Gambar 5. 11 Proses pembentukan modul menggunakan mesin plong (Sumber : Putri, 2019)	87
Gambar 5. 12 pewaranaan pada modul (Sumber : Putri, 2019).....	87
Gambar 5. 13 Proses perangkaian modul (Sumber : Putri, 2019)	87
Gambar 5. 14 proses pembuatan pola (Sumber : Putri, 2019).....	88
Gambar 5. 15 Proses penyatuan pola bagian dalam tas dengan modul (Sumber : Putri, 2019)	88
Gambar 5. 16 Proses penjitan dan merapikan tas (Sumber : Putri, 2019).....	88
Gambar 5. 17 Gambar Prototype (Putri, 2019).....	89
Gambar 5. 18 Logo Brand Penulis (Sumber : Putri, 2019)	90
Gambar 6. 1 Eksprimen keempat (Putri, 2019)	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Eksplorasi modul dan alasannya (Sumber : Putri, 2019).....	17
Tabel 2. 2 Sub tema Exuberant (Sumber : Putri, 2018)	29
Tabel 2. 3 Sub Tema Neo Medieval (Sumber : Putri, 2018).....	31
Tabel 2. 4 Sub Tema Svarga (Sumber : Putri, 2018)	32
Tabel 2. 5 Sub tema Cortex (Sumber : Putri, 2018).....	34
Tabel 2. 6 Fashion Style (Sumber : Putri, 2018)	35
Tabel 3. 1 Hasil pengumpulan data dengan metode observasi (Sumber : Putri, 2018)	41
Tabel 4. 1 Komparasi Tema Trend Forecasting “Singularity” 2019/2020	45
Tabel 4. 2 Modul pada produk (Sumber : Putri, 2019)	48
Tabel 4. 3 Uji Kekuatan pada Rangkaian Modul 4 (Sumber : Putri, 2019).....	59
Tabel 4. 4 Tabel Komparasi eksperimen (Sumber : Putri, 2019)	63
Tabel 4. 5 Tabel segmentasi demografi (Sumber : Putri, 2019).....	68
Tabel 4. 6 Tabel segmentasi psikografi (Sumber : Putri, 2019)	68
Tabel 4. 7 Tabel Segmentasi Behavioral (Sumber : Putri, 2019)	69
Tabel 4. 8 Tabel Benchmarking product Octopus Handbag (Sumber : Putri, 2019)	70
Tabel 4. 9 Tabel Benchmarking Produk Pinetti (Sumber: Putri, 2019)	71
Tabel 4. 10 Tabel Benchmarking Produk EchoPurse (Sumber : Putri, 2019).....	71
Tabel 4. 11 Tabel sub tema style user (Sumber : Putri, 2019)	74
Tabel 4. 12 HPP rata - rata satuan produk dengan menggunakan laser Cutting (Sumber : Putri, 2019)	78
Tabel 4. 13 HPP rata - rata satuan produk menggunakan mesin Plong di awal produksi (Sumber : Putri, 2019)	78
Tabel 4. 14 HPP rata - rata satuan produk menggunakan mesin plong pada produksi kedua dan seterusnya (Sumber : Putri, 2019)	79
Tabel 5. 1 Tahap Proses Pembuatan Prototype (Sumber : Putri, 2019)	87
Tabel 5. 2 Respon Masyarakat terhadap Produk Rancangan (Sumber : Putri, 2019)	91

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

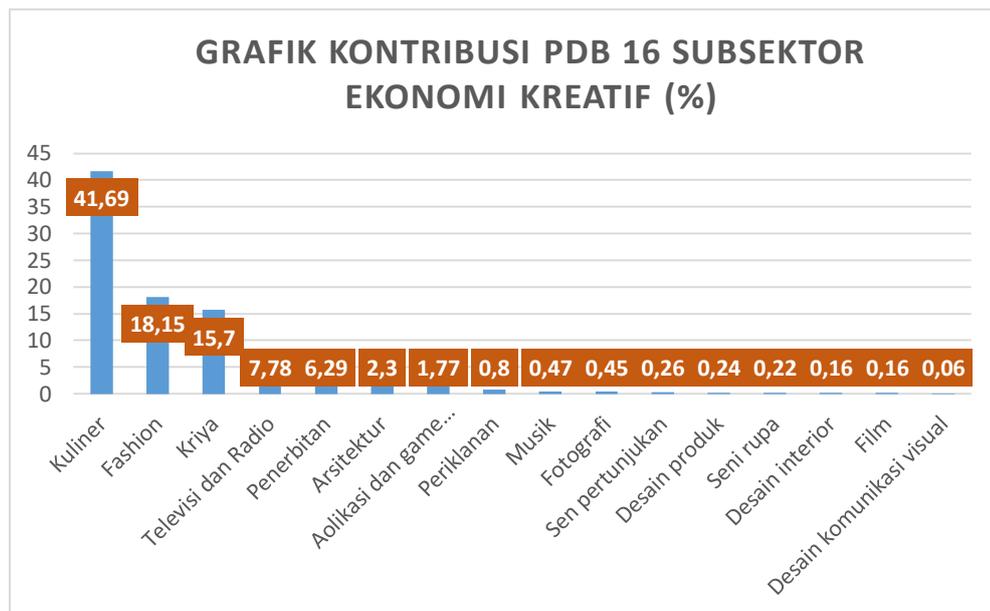
A. Fesyen dalam Dunia Ekonomi kreatif di Indonesia

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

Ekonomi Kreatif (Ekraf) merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi nasional di masa mendatang, seiring dengan kondisi sumber daya alam yang semakin terdegradasi setiap tahunnya. Melalui Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Pemerintah Indonesia berusaha menaruh perhatian lebih terhadap sektor ini, dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi dan peluang Ekonomi Kreatif di Indonesia.(BEKRAF, 2017)

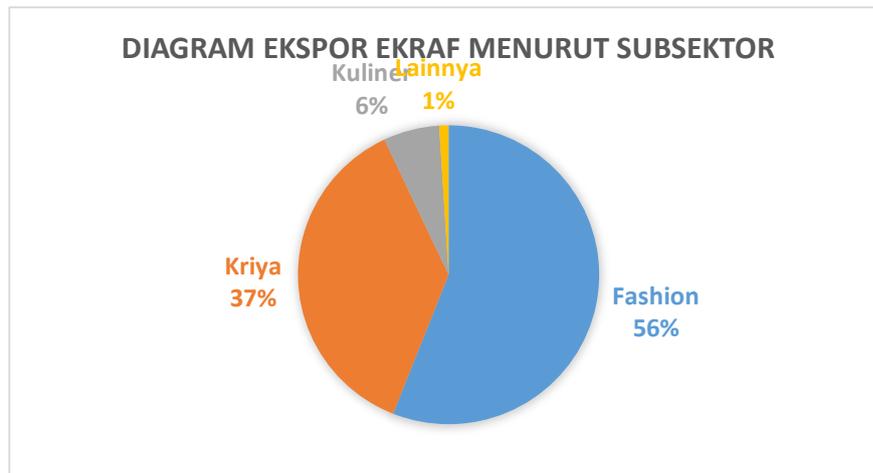
Industri Fesyen merupakan salah satu industri kreatif yang potensial di Indonesia. Produk fashion merupakan penyumbang terbesar ekspor industri kreatif, dengan total kontribusi mencapai 61,13 persen dari total ekspor produk kreatif. Hal ini setara dengan 5,96 persen dari nilai ekspor nasional dengan rata-rata mencapai Rp 53,94 triliun. Selain meningkatkan pendapatan negara, industri ini juga memiliki nilai positif karena dapat menyerap tenaga kerja dan penyediaan lapangan usaha nasional, industri fashion mendominasi sektor industri kreatif sebesar 54,32 persen dengan penyerapan tenaga kerja sebanyak 4,13 juta orang, atau 4,22 persen dari tingkat partisipasi penyerapan tenaga kerja nasional (Kompas,2013). Mari Elka Pangestu mengatakan bahwa pada tahun 2012 industri fesyen menyumbangkan Rp 164 triliun dalam pendapatan nasional, pada tahun 2013, diproyeksikan bisa tumbuh sekitar Rp 20 triliun (menjadi Rp 184 triliun) (Sindonews, 2013).

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



Gambar 1. 1Grafik kontribusi PDB 16 Subsektor Ekonomi Kreatif (Sumber : Diadaptasi dari Data Statistik dan Hasil Survei EKONOMI KREATIF Kerjasama BEKRAF dan BPS, 2017)

Dapat dilihat pada grafik di atas ekonomi di Indonesia didominasi oleh 3 Subsektor, Subsektor kuliner menempati posisi nomor pertama dengan 41,69 %, fesyen dengan 18,15 % tertinggi kedua dan kriya urutan ketiga sebesar 15,70 %.(Gambar 1)



Gambar 1. 2 Diagram ekspor Ekonomi Kreatif (Sumber : Diadaptasi dari Data Statistik dan Hasil Survei EKONOMI KREATIF Kerjasama BEKRAF dan BPS, 2017)

Berdasarkan diagram dapat dilihat pemegang ekspor tertinggi terdapat pada subsektor fesyen sebesar 56 % (Gambar 2).

B. Konsumerisme Wanita Terhadap Tas sebagai Produk Fesyen

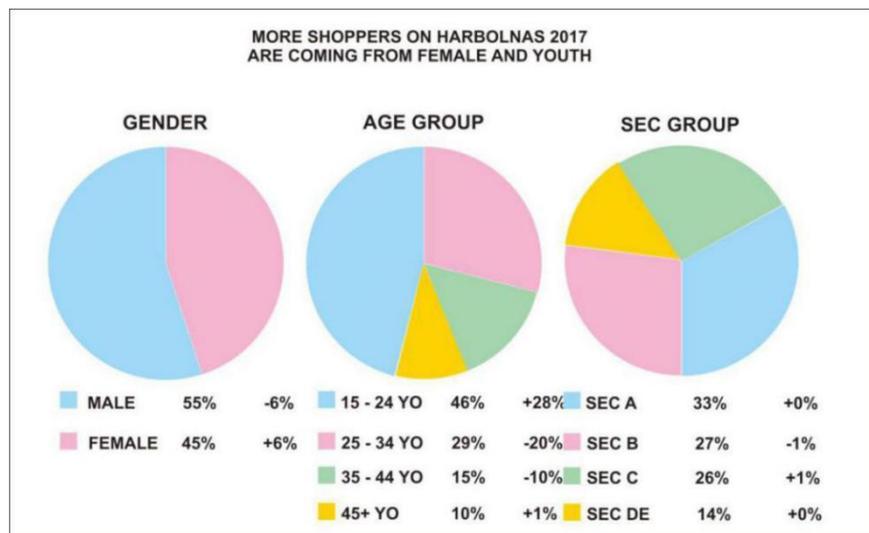
Salah satu hal yang fenomenal dalam hidup ini adalah bahwa wanita suka untuk berbelanja tas. Wanita menyukai tas dan tidak akan segan membelanjakan uang mereka untuk tas, Alasan terbaik yang mungkin bisa dipikirkan adalah tidak peduli berapa biayanya, tas dapat membantu wanita terlihat lebih menarik dan fantastis. Bagi perempuan, mode tidak terlepas dari bagian hidup mereka. Banyak perempuan gemar mengoleksi produk fashion, salah satunya yaitu tas (Wisal, 2013).

Tas saat ini tidak hanya digunakan sebagai tujuan praktis sebagai pembawa, tapi dewasa ini tas memegang penting dalam fashion, Tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan atau membawa sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001).

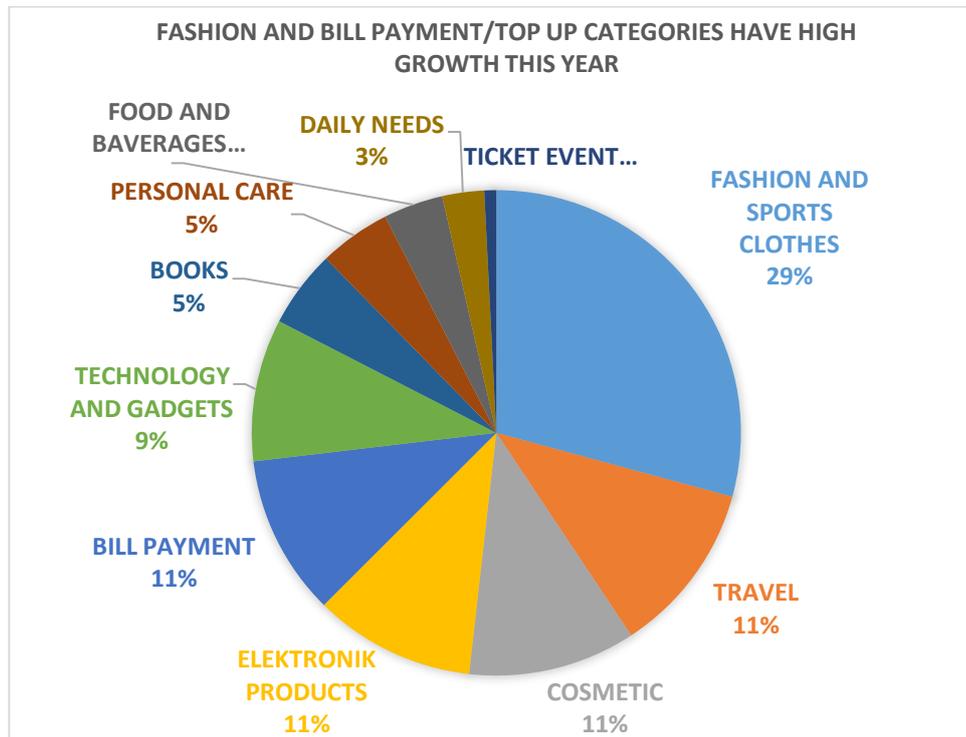
Wanita menganggap tas sebagai salah satu aksesoris fashion terbaik yang tidak pernah mereka tinggalkan. Hampir mustahil untuk melihat baik remaja wanita ataupun wanita dewasa berpergian tanpa menenteng tas. Tas adalah bagian yang tidak terpisahkan dari *outfit* wanita, sehingga tampaknya sedikit aneh untuk melihat wanita tanpanya.

Menurut lembaga survei Nielsen, ada 45 persen pembeli pada Harbolnas 2017 adalah kaum hawa, naik 6 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Pembeli berjenis kelamin laki-laki masih yang terbanyak, namun persentasenya turun menjadi 55 persen. Selain itu, kelompok umur muda, yakni 15 sampai 24 tahun, juga mengalami kenaikan signifikan. Tahun ini, kategori umur muda menguasai 46 persen daftar pebelanja, naik 28 persen dari tahun lalu. Pembeli terbanyak berikutnya datang dari kelompok usia 24-34 tahun, 29 persen, turun 20 persen dari tahun lalu (Gambar 3).

Dari data yang didapat Harbolnas pada tahun 2017, kelompok dengan usia 15 - 24 Tahun yang mendominasi penjualan online



Gambar 1. 3 Infografis data pembeli Harbolnas 2017



Gambar 1. 4 Infografis Harbolnas 2017

Kategori penjualan produk yang tercatat menunjukkan bahwa transaksi jual beli paling banyak pada kategori fashion and sports clothes (Gambar 4). Sebanyak 29%.



Gambar 1. 5 Infografis Harbolnas 2017

Produk fashion yang terjual yaitu meliputi produk pakaian, sepatu, perhiasan, aksesoris hingga tas. Produk tas yang terjual terjual sebanyak 19% dan menduduki

posisi ketiga tertinggi dalam penjualan kategori fesyen (Gambar 5). Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa usaha tas memiliki peluang yang memungkinkan untuk dapat diterima di pasaran.

Dari data yang didapat Infografis Harbolnas pada tahun 2017, kelompok dengan usia 15 - 24 Tahun di dominasi oleh gender wanita dengan pembelian online terbanyak dari kategori produk *fashion*, dengan pembelian *bag and purses* menjadi produk online dengan penjualan terbanyak ketiga. Ini membuktikan bahwa banyaknya wanita remaja yang tertarik dan membeli produk fashion berupa tas. Dengan begitu, hal ini dapat menjadikan peluang usaha dengan mengembangkan produk tas yang menyasar kalangan remaja wanita atau kategori *young adult* dengan kategori usia 15 - 24 Tahun.

C. Kulit sebagai Produk Fesyen dan Peluang Usaha

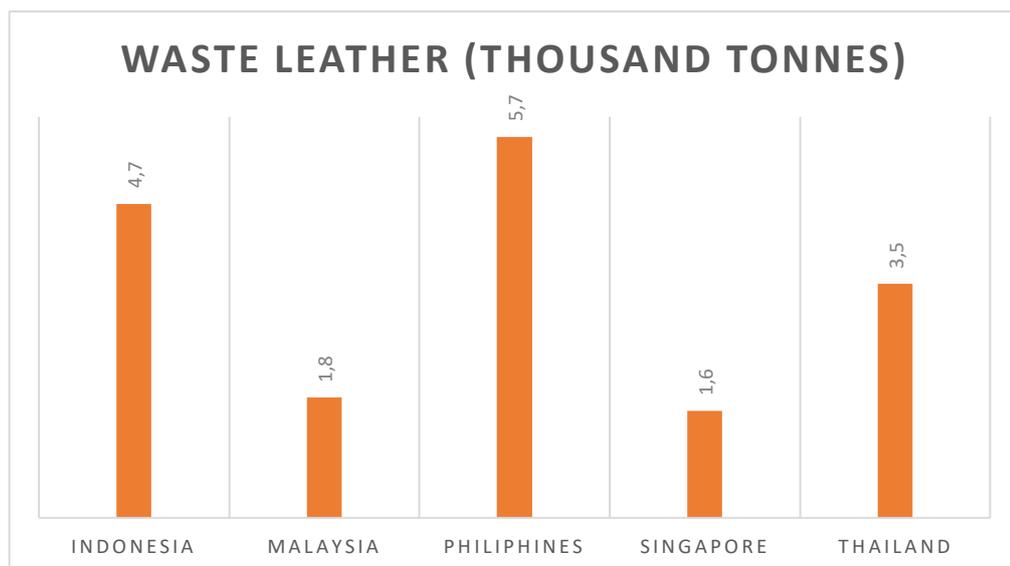
Kulit adalah salah satu material terbaik dan memiliki daya tahan tinggi sebagai bahan baku industri fesyen saat ini. Kulit banyak digunakan untuk membuat sepatu, dompet, jaket, tas, dan ikat pinggang. Kelebihan dari kerajinan kulit yaitu terdapat pada kualitasnya, itu karena kulit yang asli mampu bertahan lama jika digunakan selain itu juga tahan terhadap air dan kemungkinan untuk mudah tergores itu kecil.

Selain pada kualitasnya yang bagus, kerajinan kulit pada umumnya juga merupakan hand made sehingga memiliki nilai yang tinggi jika digunakan. Jadi wajar bila saat ini banyak orang yang memilih kerajinan kulit untuk dikembangkan menjadi sebuah usaha, mengetahui peminat produk fesyen kulit tidak hanya warga lokal, mancanegara pun ikut melirik produk fesyen dari kulit seperti tas dan lain-lain. Produk fesyen berbahan kulit organik sangat berpotensi dan dapat membuka peluang bisnis, produk ini bakal naik daun karena konsumen mulai teredukasi dengan produk organik dan material sisa atau limbah, Alasannya konsumen dalam dan luar negeri mulai sadar untuk menghargai alam dan menyadari akan kaitannya dengan produk *recycle* atau daur ulang.

Tercatat untuk ekspor kulit mengalami kenaikan 0,27% dari US\$ 430,52 juta di tahun 2011 menjadi US\$ 437,9 juta di tahun 2015. Terdapat 10 negara terbesar tujuan ekspor produk kulit Indonesia, yaitu Amerika Serikat, RRT, Jepang, Singapura, Hong Kong, Jerman, Belanda, Belgia, Korsel, dan India. Ini menunjukkan minat pasar luar negeri terhadap produk kulit sangat besar dan dapat meningkat per tahunnya (Arlinda, Staff Ahli Kemendag Bidang Perdagangan jasa, 2015).

D. Jumlah Limbah Kulit Sisa Hasil Produksi

Dengan tingginya minat pasar terhadap produk fesyen berbahan kulit dan tingginya ekspor produk berbahan kulit maka jumlah limbah yang dihasilkan dari proses pembuatan produk kulit juga tinggi. Salah satu bentuk limbah yang di hasilkan dalam produksi kulit adalah sisa potongan material atau dikenal dengan limbah potongan kulit. Limbah kulit yang dihasilkan antara lain berasal dari pabrik penyamakan kulit, Industri produksi tas dan sepatu kulit serta UKM. Dalam produksinya, bahan baku untuk membuat produk kulit untuk UKM biasa di dapat dari gudang pabrik penyamakan atau pabrik tas dan sepatu kulit dalam skala besar atau menengah. Dari ketiga sektor ini memiliki ciri limbah potongan yang berbeda dilihat dari dimensi , harga jual , jumlah ketersediaan dan rantai pasok.



Gambar 1. 6 Grafik jumlah limbah yang dihasilkan tiap negara di ASEAN

Mengetahui Indonesia menjadi negara kedua terbanyak dari lima negara yang tergabung dalam ASEAN yang menghasilkan limbah kulit (Gambar 6).

Limbah yang ada dan terbuang adalah limbah dari hasil produksi pabrik tas dan sepatu skala besar yang tidak dimanfaatkan kembali dan berakhir di TPU (Tempat Pembuangan Akhir). Terkadang limbah yang ada di gudang dijual kembali kepada industri pembuatan sepatu dan tas yang lebih kecil seperti UKM. Walaupun ada limbah potongan kulit berukuran besar yang di manfaatkan oleh pengrajin (UKM) menjadi tas, dompet atau produk sepatu. Tetapi itu tidak menutup kemungkinan adanya limbah potongan kulit yang berakhir di TPU juga dalam jumlah yang besar. Tentunya sangat disayangkan mengetahui material kulit adalah material yang bernilai tinggi, namun harus terbuang sia-sia dan tidak dimanfaatkan dengan baik dan menjadikan nilainya menurun.

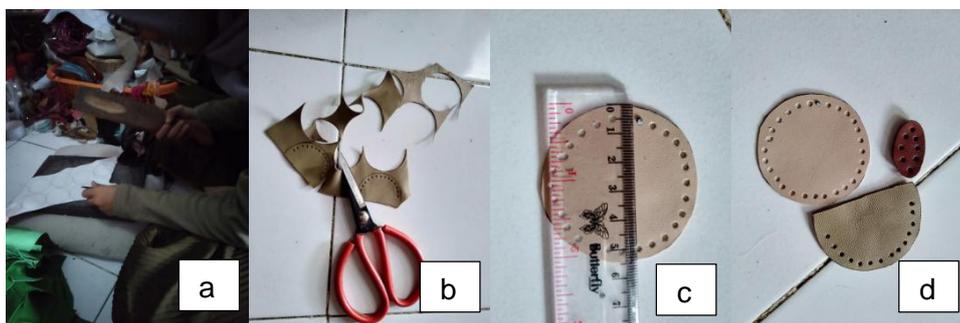
Dalam penelitian ini penulis melakukan survey di UKM Amyrose d'craft Mojokerto-Jawa Timur milik Ibu Tammy, merupakan UKM yang bergerak dibidang pemanfaatan limbah kulit menjadi tas (tas perca kulit), dalam survey ini penulis mengetahui darimana asal pasokan limbah kulit yang didapat UKM tersebut serta proses pengolahan kulit sebelum di proses kembali menjadi produk tas perca kulit. UKM ini biasa membeli limbah kulit yang ada di gudang pabrik pembuatan tas di daerah Mojokerto sekitar 30 kg sampai muat satu truk. Pemilik UKM biasa mendapatkan harga yang murah dari gudang pabrik tersebut, sekitar 900 ribu per truk nya. Ternyata tidak hanya pemilik UKM tersebut saja yang membeli limbah kulit dari gudang pabrik, tetapi para pelaku pengusaha menengah lain seperti pengrajin sepatu dan dompet ikut memanfaatkan limbah kulit dari gudang tersebut. Tidak semua kulit yang datang dari truk mempunyai kualitas yang bagus, pemilik UKM memilih kembali limbah kulit mana yang kira-kira masih layak dan dapat diproses kembali., kulit yang selesai dipilih kemudian dicuci bersih dan dikeringkan. Setelah itu Limbah kulit siap diproses kembali.



Gambar 1. 7 Kulit yang telah dipilih telah melalui tahap Quality Control dan pencucian(kiri) Kulit yang datang setelah dari truk dan belum di seleksi atau dibersihkan (kanan)(Putri, 2018)



Gambar 1. 8 Berbagai macam ukuran Limbah kulit yang di dapat (kiri, tengah, kanan)(Putri, 2018)



Gambar 1. 9 Pembuatan lubang pada kulit (A), Pemotongan pola mengikuti ukuran dan model (B), Pola yang telah dipotong (C, D) (Putri, 2018)

Pelubangan pada kulit secara manual menggunakan alat seperti jarum yang ujungnya runcing dan dipukul menggunakan alat yang terbuat dari kayu berfungsi sebagai palu untuk membuat lobang (Gambar A).



Gambar 1. 10 Benang yang digunakan untuk menyatukan pola (kiri), proses penyatuan pola dengan jarum (kanan)(Putri, 2018)



Gambar 1. 11 Hasil dari penyatuan pola atau potongan limbah kulit yang telah dipotong sesuai pola (kiri, kanan)(Putri, 2018)



Gambar 1. 12 Produk siap jual, diberi aplikasi untuk menambah aksen manis pada tas (kanan), produk siap dijual (kiri)(Putri, 2018)

Dalam masa nya, seiring berjalannya waktu Ibu Tammy menuturkan bahwasannya saat ini dalam produknya dibutuhkan inovasi-inovasi yang dapat membuat produknya tidak kalah saing dengan produk lain yang jauh lebih besar, dan beremerek. Pasarnya saat ini menasar pada kalangan menengah dan pecinta produk handmade tentunya. Keinginannya menciptakan inovasi baru dan membuka peluang pasar baru pada kalangan anak muda, serta menambah value terhadap produk tas yang terbuat dari limbah potongan kulit menjadikan penulis terinspirasi untuk memanfaatkan limbah potongan kulit tersebut untuk meningkatkan value dan menciptakan peluang pasar baru terutama di kalangan muda.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah berdasarkan latar belakang, yakni :

1. Tingginya jumlah limbah potongan kulit yang dibuang dan menumpuk dalam gudang penyimpanan dalam waktu lama serta tidak dimanfaatkan kembali sehingga value dari material kulit tersebut menurun.



Gambar 1. 13 Limbah potongan kulit yang akan diolah menjadi produk (Putri, 2018)

Limbah kulit didapat dari gudang pabrik tas kulit yang ada di daerah Mojokerto, Jawa Timur. Limbah kulit dibeli dengan harga yang murah, mencapai 900 ribu per truk, sisa yang tidak diambil dibuang ke TPU. Dapat dibayangkan seberapa banyak limbah kulit yang ada di gudang pabrik dan lama disimpan sehingga kualitas dan nilai dari sisa kulit menjadi jauh menurun.

2. Kurangnya Inovasi terhadap produk Limbah kulit, sehingga dikhawatirkan produk yang telah ada saat ini mengalami penurunan pasar karena turunnya minat dari calon pembeli, serta kurang mampu bersaing dengan produk *branded*.

3. Sadar akan kurangnya minat kalangan anak muda atau remaja terhadap produk kulit yang diyakini menjadi alasan kurang terbukanya peluang pasar dari produk kulit.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Material menggunakan limbah potongan kulit padat atau hasil seleksi potongan kulit atau kulit perca.
2. Dapat di produksi dalam jumlah banyak atau massal.
3. Dapat diproduksi secara manual atau *handmade*.
4. Biaya produksi satu produk tidak lebih dari *500 ribu*.
5. Menggunakan jenis kulit sisa yang teksturnya tidak kasar, dan tidak terlalu tebal, misalkan menggunakan potongan sisa kulit sapi atau kambing.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memanfaatkan kembali dan mengurangi sebanyak-banyaknya limbah kulit yang terbuang dengan menjadikannya produk yang lebih bernilai dari segi ekonomi.
2. Membuat potongan atau pola modular dari potongan kulit atau perca kulit yang telah diseleksi yang kemudian disatukan membentuk susunan pola yang baru atau motif pola baru dengan teknik Interlocking.
3. Menumbuhkan minat dan ketertarikan remaja terhadap produk kulit serta membawa pasar produk kulit menjadi terbuka di kalangan kaum muda.

1.5 **Manfaat**

1. Bagi Desainer

- a. Sebagai peluang ide bisnis dan ikut andil dalam terciptanya inovasi baru pada produk.
- b. Menciptakan peluang usaha dan pasar baru.
- c. Penelitian ini dapat diajukan sebagai rujukan dari penelitian sejenis di masa depan.

2. Bagi Masyarakat / Konsumen

- a. Memberi alternatif baru dalam desain produk fesyen dan kriya.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Limbah Kulit

2.1.1 Pengertian Limbah

A. Menurut Ahli :

Limbah adalah bahan / barang sisa atau bekas dari suatu kegiatan atau proses produksi yang fungsinya sudah berubah dari aslinya, kecuali yang dapat dimakan oleh manusia atau hewan (Karmana, 2007).

Limbah adalah sisa atau sampah suatu proses program yang dapat menjadi bahan pencemaran atau polutan disuatu lingkungan. Banyak kegiatan manusia yang menghasilkan limbah antara lain kegiatan industri, transportasi, rumah tangga dan kegiatan lainnya (Susilowarno, 2007).

Pengertian limbah adalah gabungan cairan atau sampah yang terbawa air dari tempat tinggal, kantor, bangunan perdagangan, industri, serta air tanah, air permukaan, dan air hujan yang mungkin ada (Willgoose (Udin Djabu, 1990/1991)).

B. Menurut Peraturan Pemerintah No 101 tahun 2014, arti limbah adalah sisa suatu usaha dan atau kegiatan.

C. KEPUTUSAN MENPERINDAG RI NO. 231/MPP/KEP/7/1997 PASAL 1
Limbah adalah bahan / barang sisa atau bekas dari suatu kegiatan atau proses produksi yang fungsinya sudah berubah dari aslinya, kecuali yang dapat dimakan oleh manusia atau hewan.

2.1.2 Pengertian Kulit nabati / Organik

Kulit yang dimaksud pada proposal ini adalah material alam yang di dapat dari lapisan kulit hewan yang melewati proses penyamakan dan proses lain dalam industri. Kulit hewan yang biasa diproses adalah seperti: sapi, kambing, kerbau, buaya, dan hewan lainnya dapat dijadikan sebagai bahan dasar kerajinan.

Perlu diketahui bahwasannya material kulit nabati tidak memiliki spesifikasi mengenai keras atau lentur, begitu juga tebal atau tipis, semua karakter tersebut dapat dibuat berdasarkan kebutuhan yang diperlukan.

2.1.3 Pengertian Limbah Potongan Kulit

Adalah material sisa hasil produksi barang atau produk yang terbuat dari kulit yang sudah tidak terpakai atau dinilai tidak berharga. Biasanya bersumber dari Industri penyamakan kulit nabati dan Industri fesyen yang memproduksi sepatu, tas, jaket, dll yang terbuat dari kulit. Limbah ini juga dapat berpotensi mencemari lingkungan sekitar tempat produksi bila tidak baik dalam penanganannya, yang dampaknya dapat berpengaruh pada masalah kesehatan dan lingkungan itu sendiri.

2.2 Tinjauan teknik interlocking/Acuan Teknik Eksplorasi

Berdasarkan literatur : *TRANSFORMATIVE MODULAR TEXTILE DESIGN*
oleh E.S. Hur* and B.G. Thomas School of Design, University of Leeds Leeds LS2
9JT, UK

Strategi penelitian ini adalah untuk menjadi acuan dari teknik interlocking yang diterapkan penulis pada produk yang akan dibuat. Berbagai macam jenis modul yang dibuat dengan bentuk geometris dan matematis, yaitu bentuk heksagonal ditunjukkan pada Gambar 2.1. yang dikembangkan dari segitiga sama sisi yang dibuat dalam bentuk lingkaran. yang Diposisikan dengan cermat. Slot di dua tepi segitiga memungkinkan tab modul lain untuk di-threaded

untuk saling mengunci atau interlocking. Menggabungkan dua modul segitiga ini menciptakan unit belah ketupat dan saling bertautan tiga dari ketupat ini (atau enam modul segitiga individu) membuat unit heksagonal (Lampiran).

Terdapat berbagai macam bentuk yang dapat dibuat dan dikembangkan dengan interlock, penulis ingin mengembangkan dan mengaitkan bentukan modul yang dibuat agar sesuai dengan tema dan konsep yang dirujuk. Penggunaan simbol yang ada dalam fitur sosial media dirasa dapat mewakili dan menginterpretasi cerminan sosial media yang erat hubungannya dengan kalangan muda, untuk itu didapatkan beberapa simbol atau ikon yang ada dalam fitur sosial media yang dirasa cocok dan dapat diimplementasikan menjadi modul yang nantinya akan dibuat menjadi produk sesuai. (Tabel 2.1) menjelaskan tentang bentukan modul yang dipilih untuk dijadikan rujukan, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk adanya perubahan di akhir pada bentukan modul dan alasan dipilihnya.

HASIL

Berdasarkan hasil dan data dari pembahasan pada point 2.8

Tabel 2. 1 Eksplorasi modul dan alasannya (Sumber : Putri, 2019)

No	Gambar	Beberapa inspirasi bentukan modul yang ada dan memungkinkan	keterangan	Kesimpulan (bentukan yang memungkinkan untuk dikembangkan)

1.			Untuk membagikan video yang sedang di tonton, video yang ditonton dapat dibagikan ke beberapa akun aplikasi lain seperti whatsApp, email, Line dsb.	Dapat dikembangkan dan memungkinkan karena bentuknya masih sederhana, dan mengandung unsur geometris segitiga sama kaki.
2.			Ikon yang tidak asing, Ini adalah bentuk tag metadata. Kata-kata dalam pesan pada microblogging dan jejaring sosial seperti Twitter, Facebook, Google+ atau Instagram guna mencari info yang sedang trending atau pencarian.	Memungkinkan untuk dikembangkan karena memiliki sisi yang dapat dibentuk menjadi kunci nantinya
3.			Menu untuk membagikan lokasi kepada teman chat atau grup keberadaan lokasi terkini atau tempat.	Memungkinkan untuk dikembangkan.

2.2.1 Produk dengan teknik interlocking

A. Adapun produk Home Decor dengan memanfaatkan limbah kulit menggunakan teknik modular interlock.

Merek kenamaan Burberry berkerjasama dengan Elvis & Kresse, perusahaan yang menciptakan aksesoris dari bahan limbah, memanfaatkan limbah kulit kerjasama ini mengubah bahan limbah kulit menjadi aksesoris dan peralatan rumah tangga. industri kulit mencari masa depan yang lebih berkelanjutan melalui sejumlah inovasi, merek. sekitar 800.000 ton limbah kulit dibuat oleh industri kulit global. Perusahaan ini bertujuan untuk mengambil sisa, kulit berkualitas tinggi yang tidak digunakan dan kulit yang dicelup dan menciptakan aksesoris baru, high-end, menggunakan setidaknya 120 ton limbah kulit dari Burberry. “Kulit adalah bahan yang berharga, namun banyak pemotongan yang dihasilkan oleh proses desain dianggap tidak berharga. Kami percaya bahwa ini dapat berubah, dan kami bangga memimpin dalam menunjukkan bagaimana kreativitas dan keahlian dapat berperan dalam menyelesaikan masalah ini. ” kata Christopher Bailey, wali dari The Burberry Foundation dan presiden dan CCO dari Burberry Group.(Lampiran)

B. Adapun produk furniture coffee table mengusung konsep modular interlock yang diaplikasikan dengan material kulit.

Dikutip dari website *design-milk.com* Hive Ottoman dan Table Collection dari atelier o untuk B & B Italia. Menggunakan tambalan kulit kecil, atau "daun", atelier datang dengan cara menghubungkan mereka untuk membuat tekstil tiga dimensi. Setelah banyak trial and error, mereka menemukan cara yang indah untuk memanfaatkan struktur kompleks tekstil dan mengubahnya menjadi elemen desain seperti sekarang ini. Setelah memasang tekstil ke arkom heksagonal, hampir seperti kain pelapis, mereka kemudian memasangkannya dengan meja rendah yang terbuat dari lembaran logam yang terlipat.(Lampiran)

2.2.2 Alternatif Teknik Interlocking

2.2.2.1 Teknik Anyam

Mengayam adalah proses atau teknik yang menyilangkan bahan atau material tertentu untuk dijadikan satu membentuk satuan atau bentuk dan motif tertentu yang digunakan untuk berbagai macam kebutuhan atau keindahan visual. Jika pada kulit

teknik tersebut adalah dengan menyilangkan atau membentuk formasi dari beberapa potongan kulit yang telah diolah sebelumnya dan di susun sesuai kebutuhan.

2.2.2.2 Teknik Patchwork

Teknik Patchwork yang berarti menyambungkan atau menggabungkan beberapa perca atau potongan – potongan kain yang tidak terpakai atau sisa bagian terbuang dari proses produksi untuk menjadi suatu yang berguna, baru, dan meningkatkan nilainya. Jika dalam kulit teknik patchwork berarti menggabungkan potongan atau perca sisa kulit yang tidak terpakai dalam suatu produksi untuk menambah nilai ekonomi dan fungsi.

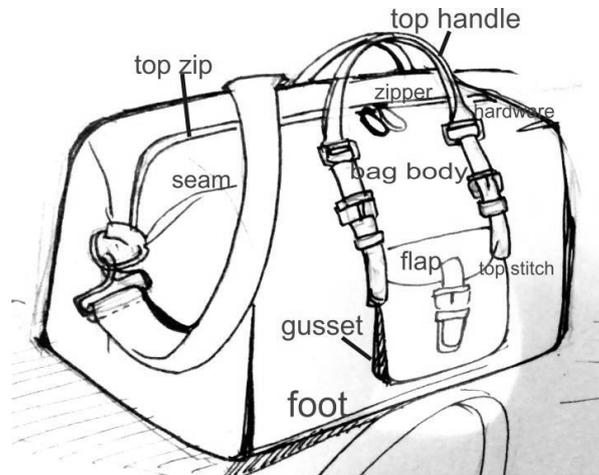
2.3 Pengertian / Definisi Tas dan Tas Wanita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga. 2001, hal 1146, Tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. (sumber :petra.ac.id/).

Tas adalah suatu wadah atau kemasan berbentuk persegi atau sebagainya, biasanya bertali dan di gunakan untuk membawa sesuatu. Tas biasanya berbahan kulit, plastic, kain dll (Handoko, 2018).

Tas bagi wanita menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan, Selain sebagai tempat meletakkan barang bawaan seperti kebutuhan make up, buku, handphone, dan lainnya, tas juga digunakan sebagai benda penunjang penampilan agar terlihat lebih modis dengan memadu padankan pakaian yang dipakai.

2.3.1 Bagian Tas Wanita



Gambar 2. 1 Bagian-bagian tas tangan wanita/Handbag

A. Top Handle

Jenis pegangan yang tidak cukup panjang untuk melewati bahu, memungkinkan tas dipegang di tangan atau di lekukan siku.

* Pegangan atas tas ini "digulung," yang merupakan perlakuan yang diterapkan pada bahan untuk memberikan bentuk tubular (sebagai lawan dari pegangan datar).

B. Seam

Garis di mana piecegood dijahit bersama.

C. Zip Atas

Jenis penutupan utama ritsleting yang membentang di sepanjang bagian atas badan tas.

D. Perangkat Keras/Hardware

Semua logam, plastik, atau permata yang bertindak sebagai konektor, penutup, jepitan, atau dekorasi.

E. Badan Tas / Bag Body

Kompartemen pusat dan terbesar dari tas tangan.

F. Mengepak / Flap

Bagian tas atau saku yang menjangkau bagian atas buhul, biasanya menutup bukaan atas buhul.

G. Top Stitch

Setiap jahitan yang terlihat, biasanya dekat dengan jahitan. Jahitan atas bisa dekoratif, berfungsi, atau keduanya.

H. Gusset

Bagian ujung segitiga dari tas tangan atau saku yang memberikan kedalaman.

I. Kaki / Foot

Pasak kecil, biasanya logam, diletakkan di bagian bawah tas untuk menambah stabilitas dan melindungi.

J. Riseting /Zipper

Perangkat pengikat

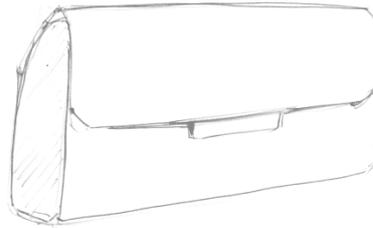
2.3.2 Jenis Tas Wanita

Adapun jenis tas wanita antara lain :

A. Clutch bag

Adalah jenis tas tangan yang berbentuk kotak. Clutch adalah versi tas tangan yang lebih kecil lagi. Saking kecilnya, clutch malah lebih cocok disebut dompet panjang wanita yang ukurannya sedikit lebih besar. Selain itu, tas ini juga hanya punya satu kompartemen utama, dan biasanya tidak punya pegangan sama sekali. Untuk itu diperlukan untuk menggenggam badan tas atau body nya untuk dapat

membawanya. Ciri khas clutch bag adalah penutup berupa stainless steel yang kuat dan elegan. Model dan bahannya sangat variatif dan bisa dipilih sesuai kebutuhan. Bahkan ada pula clutch bag yang dilengkapi dengan tali agar Anda lebih mudah menggunakannya.



Gambar 2. 2 Clutch Bag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com)

B. Handbag

Dibandingkan tote bag, Handbag atau tas tangan biasanya berukuran lebih kecil. Selain itu, kompartmen pada tas tangan juga bisa ditutup atau disegel, serta kadang memiliki slot atau kompartmen tambahan, baik di dalam maupun di luar kompartmen utamanya. Memiliki bentuk berupa trapesium sama kaki dengan tambahan tali pendek.

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



Gambar 2. 3 Handbag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com)

C. Sling bag/Messenger

Terdiri dari satu tali. Tas ini punya *strap* bahu yang panjang untuk digantung di bahu atau disilangkan di badan. Ini memudahkan untuk mengambil barang di dalam tas sehingga lebih mudah, keunggulan tas ini dibandingkan dengan tas ransel adalah ukuran tas selempang biasanya tidak begitu besar. Tas ini juga biasanya punya dua kompartmen, satu kompartmen utama, dan satu kompartmen tambahan di depannya yang tidak terlalu kecil Penggunaannya yang hanya mengandalkan salah satu bahu saja membuat tas ini cocok untuk memuat barang-barang yang ringan.



Gambar 2. 4 Sling Bag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com)

D. Tote Bag

Tote bag adalah sebuah tas tangan yang ukurannya cukup besar. Tapi, selain ukuran, tote bag juga punya ciri khas yaitu hanya punya satu kompartmen utama yang terbuka atau tidak bisa ditutup. Kalaupun bisa ditutup, itu hanya dengan velcro kecil di tengah (yang jelas tidak menutup apa-apa). Selain itu, karena cukup luas, bagian luar tote bag ini biasanya dijadikan ‘kanvas’ tersendiri oleh pembuatnya. Sering ditemui tote bag dengan desain luar yang menarik.

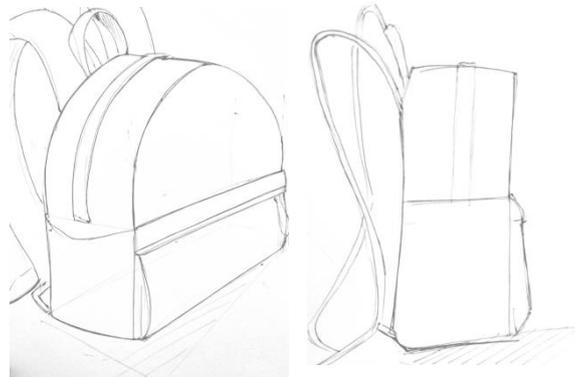


Gambar 2. 5 Tote Bag (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com)

E. Backpack/Rucksack

Tas ini dapat digunakan untuk banyak hal seperti, dibawa jalan-jalan, kerja, naik gunung, sampai bepergian. Bagaimana tidak, tas ini memang punya variasi yang sangat banyak, mulai dari variasi ukuran, model, serta warna atau corak. Tiap tas ransel punya minimal dua kompartmen, satu kompartmen utama yang paling besar, dan satu lagi yang kecil untuk barang kecil. Akan tetapi, tas ransel sekarang pada umumnya punya lebih dari dua kompartmen dengan beberapa slot khusus lagi di dalamnya.

Tas ini cocok untuk hampir segala keperluan, tapi sangat bergantung dengan model dan ukurannya. Misalnya digunakan untuk kerja, maka perlu tas ransel ukuran sedang yang punya slot khusus untuk laptop. Atau diperlukan untuk bepergian, maka tas yang cukup besar dengan kompartmen utama yang luas.



Gambar 2. 6 Backpack (Sumber : Diadaptasi dari Qlapa.com)

2.4 Teknologi Laser cutting

Laser cutting adalah teknologi yang menggunakan laser untuk memotong bahan, dan biasanya digunakan untuk aplikasi industri manufaktur, tetapi juga mulai digunakan oleh sekolah, usaha kecil, dan penggemar.

Laser cutting bekerja dengan mengarahkan output dari laser daya tinggi oleh komputer, pada material yang akan dipotong. Materi akan mencair, terbakar, menguap, atau terhembus oleh jet gas, menghasilkan tepi dengan finishing permukaan yang berkualitas tinggi. Pemotong laser industri yang digunakan untuk memotong sheet bahan datar serta bahan struktural dan pipa.

Laser cutting bisa diterapkan pada berbagai macam bahan, seperti metal, akrilik, kayu, kulit dan juga kertas. Beberapa contoh penerapan teknologi laser pada bahan-bahan ini adalah pada pembuatan ukiran pagar (besi), merek (akrilik), pigura (kayu), undangan (kertas), dll.

2.4.1 Kelebihan Memotong Kulit Menggunakan Teknologi Laser Cutting

Laser Cutting dapat memotong pola-pola yang sangat rumit. Hasil dari laser cutting ini sangat rapi, sehingga mesin ini dapat meminimalisir pekerjaan finishing. Selain itu mesin ini sangat akurat, dimana mesin ini akan memotong seluruh pola sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Memiliki kecepatan yang sangat tinggi, dan tidak ada batasan di segmen jumlah. Bahan-bahan yang dapat dipotong

menggunakan *Laser Cutting* adalah seperti bahan-bahan akrilik, kayu, mdf, multipleks, cork, stainless steel (aluminium), serta bahan-bahan yang lunak seperti kulit, kertas, karet, dan silicon.

Laser Cutting banyak digunakan untuk pembuatan unsur dekoratif pada interior dan eksterior pada bangunan, serta berbagai macam kebutuhan sehari-hari seperti furniture, aneka peralatan rumah tangga, pakaian, dll.

Ketepatan pengerjaan mungkin lebih baik, karena kemampuan sinar laser tidak berkurang selama proses tersebut. Ada juga kemungkinan penurunan warping materi yang sedang dipotong, karena sistem laser memiliki zona terkena panas kecil. Beberapa bahan juga sangat sulit atau tidak mungkin untuk dipotong dengan cara yang tradisional.

Berbagai keuntungan dari menggunakan *Laser Cutting* dari pemotongan mekanik adalah pengerjaan lebih mudah dan dapat mengurangi kontaminasi dengan benda kerja *Laser Cutting* dapat membantu dalam proses pemotongan modul-modul dari material sisa kulit, selain detail, *Laser Cutting* dapat membantu dalam meminimalisir waktu yang digunakan untuk menghemat proses kerja dalam sekali waktu.

2.5 Memotong Kulit Menggunakan Mesin Plong

Mesin Plong ini adalah mesin yang cara kerjanya menggunakan tenaga manual atau tanpa listrik, yakni dengan menekan permukaan benda yang ingin dipotong dengan pisau pemotong yang dibuat sesuai pola yang diinginkan. Sehingga, dengan menggunakan mesin manual ini lebih hemat biaya dan perawatannya yang sangat mudah.

Penerapan mesin plong pada pencetakan pola pada kulit ini sudah umum dan banyak digunakan pada industri pembuatan sandal kulit rumahan, Keunggulan dari mesin plong ini adalah mesin yang dapat bertahan lama, proses pencetakan pola pun mudah dan hemat biaya, dibanding dengan menggunakan mesin laser Cutting



Gambar 2. 7 Mesin Plong (Putri, 2019)

2.6 Teknik Pewarnaan pada Kulit

2.6.1 Water Dye Stain

Pewarnaan kembali kulit nabati untuk mengembalikan warna seperti baru atau menciptakan value yang lain dan prestise dari kulit itu sendiri. pewarna berbasis air dapat menjaga kelembutan dan kehalusan bahan kulit. Banyak pewarna berbasis air pada dasarnya adalah selaput sehingga dapat mengubah warna pada benda secara menyeluruh.

2.7 Tinjauan *Trendforecasting* “*Singularity*” 2018/2019

Kesinambungan antara *Trendforecasting* dan fesyen menjadi satu kesatuan, *Trend forecasting* menjadi rujukan para designer maupun contoh gaya berpakaian yang sedang in atau terkini, warna, Scheme, dan model atau ciri yang khas pada setiap sub tema, *Singularity* 2019/2020, Tema ini mengusung gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba. Untuk itu, kaitannya dengan kalangan muda juga tidak boleh terlupakan, karena pesatnya pertumbuhan informasi kalangan muda terutama, yang pastinya meng-update tiap gaya busana yang mereka pakai dengan gaya busana kekinian. Pentingnya memepertimbangkan *trendforecasting* adalah agar produk yang dibuat dapat diterima dengan mudah di pasar yang menjadi target.

Dalam konsep Singularity tersebut terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, serta harapan akan apa yang terjadi di masa depan. Tema ini kemudian diturunkan dalam empat tren utama, yaitu *Exuberant* (Lampiran A), *Neo Medieval* (Lampiran A), *Svarga* (Lampiran A), dan *Cortex* (Lampiran A) (Tri Anugrah, Nuniek Mawardi, Ali Charisma, 2018).

1. *Exuberant*

Exuberant menunjukkan keceriaan dan optimisme lewat permainan warna yang *colorful* dengan unsur seni urban atau futuristik dan perpaduan gaya sporty yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. (Lampiran).

Nuansa warna :

- Berbagai macam warna yang di padu padankan
- Warna-warna terang yang mencolok
- Warna cerah dan mewakili perasaan ceria, optimisme, dan penuh semangat.

Tabel 2. 2 Sub tema *Exuberant* (Sumber : Putri, 2018)

No	Sub Tema	Gambar
1.	POSH NERDS	Lampiran B
		KETERANGAN : GAYA “orang pintar” dengan sentuhan berkelas. Mengingatkan kita pada kacamata tebal, setelan jas bercorak warna-warni, sespender, dasi kupu-kupu bercorak, namun dalam kombinasi dan dikemas dengan penuh gaya.
2.	URBAN KARIKATUR	Lampiran B
		KETERANGAN : Mengambil seni urban sebagai pernyataan konsep kehidupan, yang diaplikasikan, dalam bentuk yang luas ragamnya : dari komik superhero, narasi budaya kontemporer, hingga seni

		mural, fan ilustrasi budaya baru yang meleburkan barat dan timur, tradisi dan modernisasi.
3.	FRIENDLY BOT	<p>Lampiran B</p> <p>KETERANGAN : Mencerminkan kehidupan sehari-hari yang tidak terlepas pada penggunaan elektronik, wearables, dan robot sebagai asisten sehari-hari. Tampil dengan warna-warni cerah, bentuk yang plastis, ceria, namun praktis.</p>
4.	NEW AGE ZEN	<p>Lampiran B</p> <p>KETERANGAN : Generasi baru zen yang mencari pendekatan mediatif untuk menjernihkan pikiran dan memberi napas baru yang menenangkan dalam gaya hidup yang sangat bergantung pada teknologi informasi. Adaptasi kontemporer artefak tradisi menciptakan produk-produk ikonik dengan komposisi warna yang saling mengimbangi, menciptakan keseimbangan antara ketenangan batin dan dinamisme kehidupan modern.</p>

2. Neo Medieval

Neo Medieval mengusung unsur romantisme abad pertengahan yang mencerminkan sikap khawatir akan kemungkinan di masa depan yang memicu timbulnya “benteng pertahanan”. Pandangan ini membangkitkan romantisme dalam sejarah, di mana tema abad pertengahan menyatu dengan kemajuan teknologi. Secara visual, tema ini memunculkan kesan gaya khas pejuang futuristik, kuat, tegas, dan elegan dengan palet warna yang netral dan membumi.

Nuansa Warna :

- Warnanya cenderung hangat
- Warna Bumi atau warna netral

Tabel 2. 3 Sub Tema Neo Medieval (Sumber : Putri, 2018)

No	Sub Tema	Gambar
1.	DISTOPIA FORTREES	<p data-bbox="644 622 820 656">Lampiran C</p> <p data-bbox="644 703 1366 1014">KETERANGAN : Menggambarkan kehidupan antargalaksi dengan inspirasi kegelapan benteng-benteng Abad pertengahan, detail bernilai seni tinggi berpadu dengan blok-blok batu, permukaan yang tampak berkarat, tembaga yang teroksidasi, serta aksent-aksent yang mengkilap dan dipoles dengan sempurna.</p>
2.	ARMORY	<p data-bbox="644 1059 820 1093">Lampiran C</p> <p data-bbox="644 1140 1366 1552">KETERANGAN : Terinspirasi dari para kesatria di abad pertengahan dengan baju zirah, pakaian dari jala metal, helm yang menutup wajah, dan benteng pertahanan yang kokoh, Garis-garis yang kuat dan material yang tahan lama, baik yang tradisional, seperti kulit maupun serat hasil produksi teknologi tinggi, batu alam, dan karbon, membentuk struktur geometris yang impresif, memperlihatkan dan kekukuhan.</p>
3.	GALATIC ROMANTIC	<p data-bbox="644 1597 820 1630">Lampiran C</p> <p data-bbox="644 1677 1366 1977">KETERANGAN : Seperti Abad pertengahan yang diakhiri dengan kebangkitan masa Reinassance, subtema ini meragkul detail romantis dan mewah masa tersebut dlam komsep antargalaksi. Kemewahan terlihat dari bordiran, brokat, pada material eksklusif seperti bludru, tembaga, emas, titanium, mahogani, kayu hitam.</p>

		Gayanya memperlihatkan peradaban baru yang indah, intelek dengan basis teknologi tinggi.
4.	FUTURISTIK MEDIEVAL	Lampiran C KETERANGAN : Material dan teknologi futuristik terlihat dominan. Inovasi memegang peranan penting dalam ranah pikir abad pertengahan. Material tradisional seperti kayu, gelas, wol, satin dan kulit menjadi basis yang memberikan produk-produk teknologi tinggi yang dingin dan mati menjadi sebuah koneksi pada periode sejarah umat manusia terlihat nyata

3. Svarga

Svarga diambil dari bahasa Sansekerta yang artinya surga. Busana-busana di sini kental dengan nuansa etnik, tetapi tetap modern. Ada semacam motif artefak atau unsur-unsur purba yang dipadankan dengan modernitas kaum urban melalui permainan warnanya, seperti biru gelap, pink keunguan, atau hijau tua.

Nuansa Warna :

- Warna yang terang dan mencolok
- Warna tradisi yang khas

Tabel 2. 4 Sub Tema Svarga (Sumber : Putri, 2018)

No	Sub Tema	Gambar
1.	COUTURE BOHO	Lampiran D KETERANGAN : Dalam keangungan gaya bohemian, elemen antarkultral dipresentasikan dalam bentuk yang mewah dan eksklusif untuk membuat dampak

		<p>penghargaan bagi pengrajin tradisional dengan keahlian tinggi sebagaipara penjaga budaya. Desain harus menarik dan elegan, praktis dan cerdas, dengan hanya menggunakan meterial kualitas tingkat tinggi. Karya terlihat sangat berkelas</p>
2.	SUPRANATUR AL	<p>Lampiran D</p>
		<p>KETERANGAN : Simbol-simbol dan tanda-tanda yang mencerminkan mitos, cerita rakyat, legenda dan dongeng-dongeng gaib yang tumbuh bersama dengan koneksi mistik dan spiritual antara manusia dan alamnya. Mengalami kebangkitan kembali, mununjukan kompleksitas keberadaan manusia. Produk memiliki kisah-kisah mitos yang diluar akal sehat, namun sangat berpengaruh dalam banyak budaya.</p>
3.	UPSKILL CLASS	<p>Lampiran D</p>
		<p>KETERANGAN : Mendefinisikan kemewahan yang dibuat dari material naturak maupun inovatif oleh desainer dan pengrajin dengan intelejensi tinggi dan pengetahuan material yang luas untuk menciptakan produk yang berkelas.</p>
4.	FESTIVE RELICS	<p>Lampiran D</p>
		<p>KETERANGAN : Pendekatan kontemporer motif-motif dan bentuk-bentuk tradisional yang tampil ceria,dinamis, dan ilustratif mengingatkan pada acara keriaan tradisional dalam interpretasi modern. Dengan kombinasi struktur dan bingkai geometris, subtema ini merupakan perayaan sebuah identitas budaya.</p>

4. Cortex

Untuk tema ini, sangat kental nuansa futuristiknya dengan inspirasi gaya dari teknologi *artificial intelligence* (AI). Warna-warnanya sendiri lebih light atau terang, tetapi tidak seheboh *exuberent* dan *svarga*. Sementara untuk bentuk dan potongan, lebih tak terduga dan bersifat abstrak.

Nuansa Warna :

- Warna yang menginterpretasi teknologi tinggi
- Warna cenderung pastel

Tabel 2. 5 Sub tema Cortex (Sumber : Putri, 2018)

No	Sub Tema	Gambar
1.	FRACTALUCIOUS	Lampiran E
		KETERANGAN : Memperlihatkan sebuah pergerakan, aliran, dan struktur yang tumbuh berkembang, mirip dengan struktur makhluk hidup seperti otak atau lingkaran-lingkaran usia pada batang pohon
2.	CRYSTAL STRUCTURE	Lmpiran E
		KETERANGAN : Pertumbuhan kristal adalah sebuah fenomena alam yang indah,yang menginspirasi banyak inovasi. Pengembangan desain yang berhubungan dengan AI menggunakan beberapa prinsip alam.
3.	GLITCH	Lampiran E
		KETERANGAN : sebuah kesalahan atau kerusakan tiba-tiba, dan biasanya sementara, pada peralatan yang mengakibatkan pola atau ritme yang tak terduga. Dalam subtema ini, glitch merupakan sebuah inspirasi, menciptakan sebuah estetika baru dengan tampilan warna, permukaan, dan bentuk yang tak diperkirakan.

4.	EMBEDDED SENSORY	Lampiran E
		KETERANGAN : Riset inovasi material telah menemukan beberapa material semikonduktor yang ringan, tiis, bahkan mudah dicerna bumi dan tifold membahayakan lingkungan. Temuan-temuan tersebut telah memindahkan ide teknolodi “wearable” ke arah teknologi sensor tanam. Hal ini akan mengubah arah pasar industri gawai ke kehidupan nirlayar yang tetap terhubung dengan internet.

2.8 Tinjauan *Fashion Style*

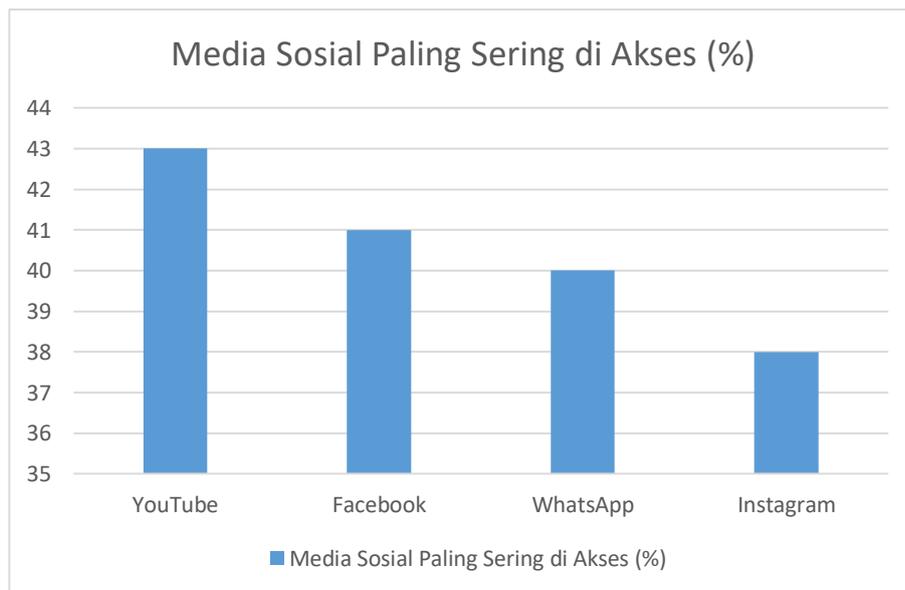
Tabel 2. 6 *Fashion Style* (Sumber : Putri, 2018)

STYLE	DESKRPSI
CASUAL	Fashion yang dapat digunakan dalam keseharian, dan digunakan untuk kegiatan apa saja tanpa tujuan, terkesan santai, namun tetap rapi.
EDGY	Gaya yang tergolong out of the box, memiliki karakter yang mirip dengan rock star. Dengan sentuhan classisc dan bohemian style. Di dominasi oleh warna hitam.
FEMINIM	Menunjukkan kewanitaan atau “feminitas”, sifat perempuan, identik dengan warna-warna yang lembut.
SPORTY	Type berbusana yang membuat nyaman. Gaya berbusana bagi mereka yang cenderung pribadi yang aktif dan cuek, menggunakan tas besar dan merupakan busana informal.
URBAN	Street Style, Keunikan dan kreatifitas dari pemakai menjadi penentuan busana yang dipakai. Pakaian Urban tidak ada patokan, gaya busana didapat dari kenyamanan dan kesukaan orang tersebut dalam berpakaian.



2.9 Tinjauan Minat Kalangan Muda

Dari berbagai macam aktifitas yang dijalani, saat ini keseharian yang dijalani tiap individu tidak dapat dipisahkan hubungannya dengan sosial media dan internet, seperti akses data dan posting kegiatan keseharian. Termasuk keseharian yang dijalani oleh kalangan muda era ini. seiring berkembangnya zaman, remaja sekarang lebih suka untuk 'tampil' lebih banyak di sosial media karena mengikuti perkembangan zaman yang disebut sebagai zaman narsisme. Oleh karena itu, banyak dari kalangan muda tidak bisa dipisahkan dengan sosial media dalam keseharian. Berbagai macam dan banyak fitur aplikasi yang di dapat di sosial media dapat memanjakan kalangan muda dalam kebutuhannya dan tuntutananya, Platform media sosial. Hootsuite, me-ranking media sosial teraktif yang yang paling sering diakses oleh masyarakat dan kalangan muda Indonesia selama Juli 2017 hingga Januari 2018.



Gambar 2. 8 Grafik Media sosial yang paling sering di akses (Sumber : Putri, 2018)

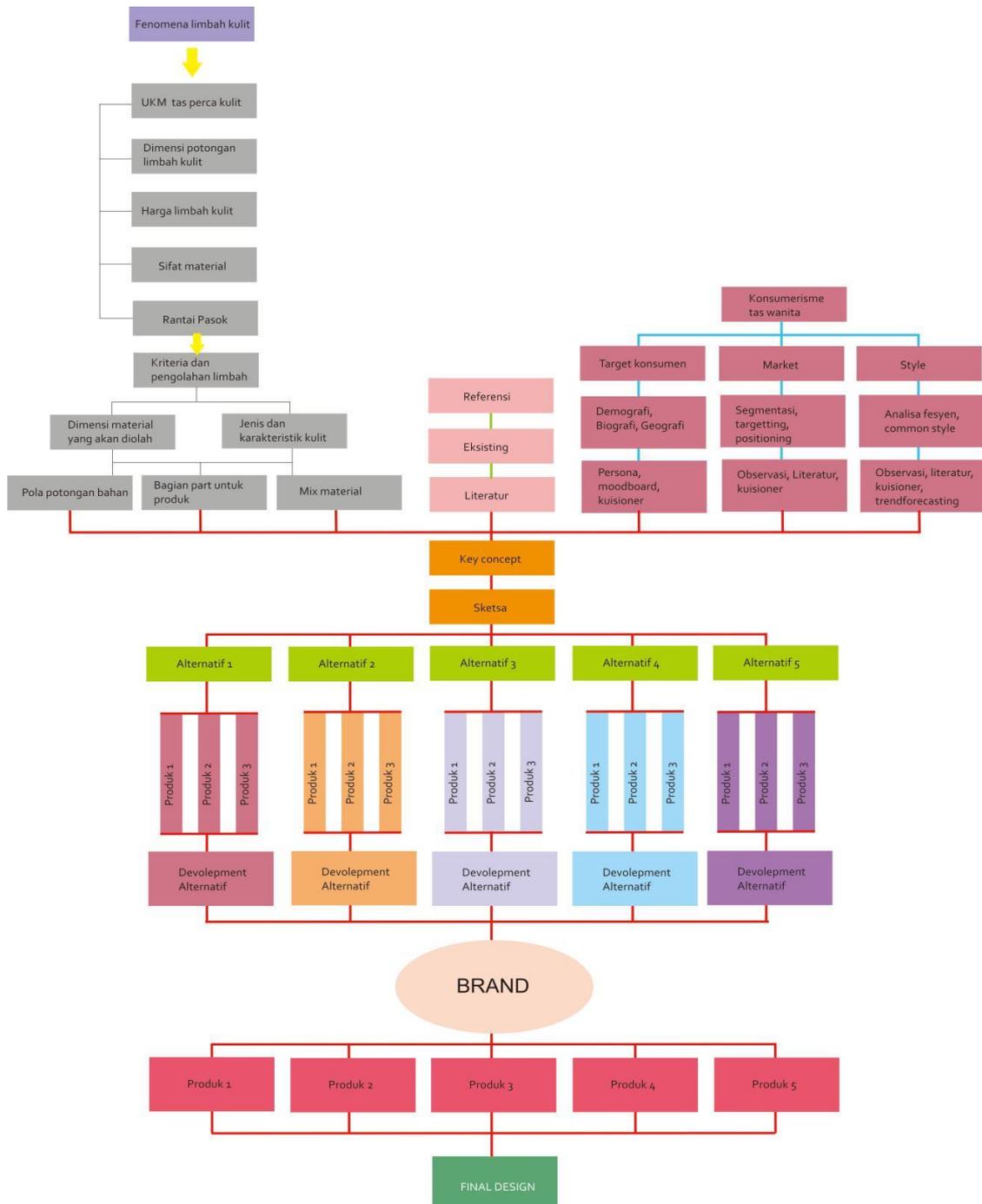
Dari data diatas di dapatkan tiga media sosial yang sering di pakai adalah YouTube dengan 43%, Facebook 41 %, dan WhatsApp sebanyak 40 %. data ini digunakan untuk menentukan penggunaan simbol yang ada pada sosial media dengan aktifitas tiga terbanyak sebagai bentukan yang akan dirujuk

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Skema Penelitian



Gambar 3. 1 Skema Penelitian (Sumber : Putri, 2019)

Dari fenomena banyaknya pengguna produk kulit dapat dibayangkan banyaknya limbah kulit yang terbuang dari pembuatan produk tersebut. Identifikasi fenomena dan konsumerisme tas wanita menjadi awal dari riset ini. limbah kulit dan konsumerisasi tas wanita menjadikan peluang tersendiri untuk dijadikan sebuah produk.. Kulit merupakan material alam yang bernilai jual tinggi, namun pada prosesnya menjadi produk kulit itu sendiri terdapat limbah baik padat maupun cair. Salah satu limbah padat yang dapat digunakan kembali dari peroses tersebut adalah potongan kulit hasil dari seleksi lembaran dimana memiliki value yang rendah. Potongan kulit di pabrik kulit disimpan di gudang penyimpanan atau di jual ke masyarakat . Dalam studi riset yang dilakukan penulis berfokus pada pemanfaatan limbah sisa potongan kulit dengan teknik eksplorasi sederhana sehingga dapat mengangkat nilai dari material limbah potongan kulit tersebut. Dari fenomena limbah sisa kulit, dilakukan identifikasi untuk menghasilkan kategorisasi dimensi limbah. Dari kategorisasi limbah tersebut dihasilkan suatu teknik pengolahan berdasarkan dimensi dan karakter material. Sedangkan, pada riset pegguna membahas tentang target konsumen, tren, serta selera pasar. Melalui metode desain , penulis mencari key konsep untuk penyelesaian masalah,

didapat konsep desain yang kemudian akan dilanjutkan dalam pengembangan alternatif produk. Kemudian menghasilkan sebuah konsep desain berupa beberapa alternatif desain yang kemudian akan dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan desain final produk sehingga didapat tas dengan teknik eksplorasi yang mejadi salah satu solusi inovasi tas dengan memanfaatkan limbah potongan sisa material kulit.

3.2 Metode Pengumpulan Data

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

data yang didapatkan lebih optimal. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

A. Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengumpulkan artikel-artikel yang berisi tentang data-data yang menunjang riset desain yang dilakukan. Literatur yang dibutuhkan yaitu mengenai riset terdahulu yang sejenis, trend mode, teknik pengolahan material kulit, target konsumen dan sustainable mode. Kebanyakan, data yang diperoleh berasal dari buku, jurnal, dan artikel sedangkan untuk trend berasal dari jurnal trenforecasting dan internet.

B. Observasi

Sebuah metode pengumpulan data dengan observasi variabel-variabel yang dibutuhkan dalam riset desain. Observasi dilakukan dengan cara mengamati, memotret, dan menyimpulkan hasilnya. Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk mengetahui asal pasokan kulit untuk pengrajin dan kategorisasi limbah (Tabel 3.1).

Tabel 3. 1 Hasil pengumpulan data dengan metode observasi (Sumber : Putri, 2018)

Metode Pengumpulan Data : Observasi	
Objek	Potongan Limbah Kulit
Lokasi	UKM Amyrose d'craft - Mojokerto, Jawa Timur
Tujuan	Melihat langsung proses pembuatan produk dan Mengkategorikan kulit yang dapat dimanfaatkan kembali menjadi produk, di dapat beberapa variabel yang menentukan seleksi daripemilihan limbah yang masih dapat terpakai. Variabel :

	Dimensi	Untuk mengetahui berapa luasan dimensi potongan limbah yang masih dapat digunakan.
	Harga Jual Limbah (harga beli UKM)	Untuk acuan harga produk yang dibuat dan menjadi tolak ukur untuk mengangkat nilai jual dari bahan baku.
	Jumlah Ketersediaan (Penyedia Bahan baku)	Untuk mengetahui ketersediaan bahan.
	Sifat Material yang akan diolah	Menentukan perlakuan yang tepat dalam pengolahan
	Rantai Pasokan	Untuk mengetahui alur limbah potongan kulit, dan menjadikannya sebagai salah satu acuan pasokan bahan baku untuk pembuatan produk.
Tanggal	18 Oktober 2018	
Narasumber	Ibu Tammy, Pemilik Amyrose D'Craft	

C. Persona

Yaitu metode pendekatan untuk mendefinisikan target konsumen dengan memvisualisasikan konsumen dengan tokoh perwakilan dari target konsumen.

Pemilihan karakter berdasarkan kesamaan preferensi untuk penggunaan produk mode serta survey langsung.

D. Kuisisioner

Yaitu metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuisisioner yang telah dibuat. Kuisisioner adalah salah satu metode yang paling sering digunakan para data researcher untuk mengetahui pendapat user dan masyarakat secara umum. Kuisisioner berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti. Kuisisioner tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi minat masyarakat terhadap produk mode yang berkembang saat ini, mengetahui preferensi gaya berbusana, kebiasaan barang yang di bawa saat berpegiان, keinginan atau harapan tas yang seperti apa serta jumlah produk tas yang digemari.

Kuisisioner dilakukan penulis melalui *Typeform* dan menyebarkan kuisisioner melalui link ke beberapa media sosial seperti, Facebook, Whatsapp, Line, Instagram.

Didapat 130 responden dengan masing-masing perbedaan latar belakang untuk mengetahui kesimpulan data yang dijadikan platform menentukan target market dan user produk, adapun beberapa pertanyaan yang diajukan yaitu, Umur, Pekerjaan, Pendapatan, Gender, Antusiasme terhadap fashion, Gaya busana, Keinginan yang dicapai dalam memakai tas, Jenis tas yang sering dipakai dalam keseharian, Pendapat umum mengenai tas berbahan dasar kulit, Ketertarikan kepada tas dengan material kulit sisa dan kulit nabati dengan sistem yang menyerupai produk yang akan dibuat.

3.3 Metode Penelitian

Berikut beberapa metode yang digunakan pada setiap studi dan analisa :

- **Studi Trend.** Pada studi ini metode yang digunakan adalah dengan melakukan komparasi pada literatur yang ada dan disesuaikan dengan konsep perancangan yang ada. Komparasi disusun dalam bentuk tabel dan penjabaran mengenai keterangan dan diberi nilai terkait penilaian konsep perancangan dan kesimpulan akhir untuk mengetahui tema trend yang paling sesuai dan digunakan sebagai tujuan konsep perancangan.

- **Analisa Modul.** Dilakukan pada modul yang bermaterial kulit sisa, Pada analisa ini dilakukan metode eksperimen langsung, yaitu bereksperimen pada material yang sifatnya serupa untuk mengetahui respon terhadap material yang sifatnya serupa untuk mengetahui respon terhadap material yang dianggap memiliki karakteristik sama. Kemudian dilakukan analisa terhadap material yang diuji dan kesimpulan akhir dari eksperimen.

- **Analisa pasar.** Dilakukan dengan menentukan STP melalui metode kuisisioner yang disebarakan secara online kepada target user wanita dan pria dengan spesifikasi gender wanita yang paling banyak menjadi responden sebanyak 75 % dari total responden sebanyak 130 responden. Dengan spesifikasi wanita yang menyukai produk berbahan dasar kulit dan menyukai fesyen sebanyak 92 responden, kemudian positioning didapat dengan metode benchmarking brand-brand yang juga menggunakan material sisa kulit.

- **Analisis User.** Didapat dengan memberi beberapa *Fashion style* desain seperti Casual, Feminim, Urban, Edgy, dan Sporty, kepada koresponden melalui metode kuisisioner, Di dapat juga melalui analisa pengamatan penulis mengenai tren yang ada dan sesuai dan melalui demografi yang didapat dari kuisisioner yang kemudian disimpulkan dalam bentuk persona dan moodboard pada bagian konsep desain.

BAB 4

KONSEP AWAL DAN PRA DESAIN

4.1 Analisis Tinjauan Tren

4.4.1 Komparasi tema Trend Forecasting “Singularity” 2019/2020

Tabel 4. 1 Komparasi Tema Trend Forecasting “Singularity” 2019/2020

	EXUBERANT	NEO MEDIEVAL	SVARGA	CORTEX	KONSEP PERANCANGAN
Latar Belakang	Menunjukkan keceriaan dan optimisme lewat permainan warna yang <i>colorful</i>	Mengusung unsur romantisme abad pertengahan yang mencerminkan sikap khawatir akan kemungkinan di masa depan	Kental dengan nuansa etnik, tetapi tetap modern	Sangat kental nuansa futuristiknya dengan inspirasi gaya dari teknologi <i>artificial intelligence</i> (AI)	Mengolah limbah kulit dengan memanfaatkan teknik yang dikembangkan dan kemajuan teknologi
	3	2	1	2	
Yang ditampakan	bercorak warna-warni, dan dikemas penuh gaya	Garis-garis yang kuat dan material yang tahan lama, mem bentuk struktur geometris	dipresentasikan dalam bentuk yang mewah dan eksklusif	Pengembangan desain yang berhubungan dengan AI menggunakan beberapa prinsip alam	Kesan optimis dan ceria yang ditunjukkan dalam warna warni
	3	4	3	2	
Ciri Khas warna	Warna-warna terang yang mencolok, Warna cerah dan mewakili perasaan ceria, optimisme, dan penuh semangat	Warna-warna alam, natural, dan klasik mencerminkan masa lampau	Warna yang terang dan mencolok, Warna tradisi yang khas	Warna yang menginterpretasi teknologi tinggi, Warna pastel dan soft	Warna-warna terang yang ceria dan membawa kesan optimis

	4	3	3	2	
					
	10	9	7	6	

Keterangan :

5 = Baik sekali ; 4 = Baik ; 3 = cukup ; 2 = Kurang ; 1 = Buruk

4.1.2 Pembahasan

1. LATAR BELAKANG

Berdasar pada latar belakang yang menginginkan sebuah inovasi pada pengolahan limbah kulit yang ditujukan untuk membuka pasar pada kalangan muda, maka konsep yang dibuat paling sesuai dan mendekati adalah *Trendforecasting Exuberant 2019-2020*, dengan mengidentitaskan keceriaan dan optimisme, Identik dengan generasi milenial yang percaya diri dan mampu bersaing. Sikap optimisme dan percaya diri menjadi poin dari latar belakang ini.

2. YANG DITAMPAKKAN

Hal yang ingin ditonjolkan pada konsep perancangan adalah kesan baru dari pengolahan material sisa kulit atau limbah, membuat *value* lebih pada barang yang bersifat limbah. Maka dari itu, tema yang paling sesuai dengan pemanfaatan kembali limbah dan merujuk pada material yang dipakai (kulit) adalah tema *Neo-Medieval*. Yang memberikan kesan klasik dan menampakkan material asli yang dipakai.

3. CIRI KHAS WARNA

Ciri khas warna yang sesuai dengan konsep yang optimis dan percaya diri Warna warna yang cerah dan mencolok dengan berbagai corak atau ilustrasi menggambarkan sikap optimis dan colorful, sehingga tema Trendforecasting yang dirasa paling mendekati adalah tema Exuberant.

4.1.3 Kesimpulan

Dari keempat tema Trendforecasting 2019-2020, yaitu Exuberant, Neo-Medieval, Svarga, Cortex, tema yang mendapatkan poin tertinggi yaitu Exuberant dengan 10 poin dari total 15 poin. Hal ini secara tidak langsung membuktikan bahwa tema Exuberant merupakan tema yang paling dekat dengan konsep perancangan atau dengan kata lain trend yang dapat diangkat dalam perancangan ini adalah trend Exuberant

4.2 Analisis Warna

Berdasarkan analisis tinjauan tren dan konsep yang diterapkan pada produk rancangan, *millenial strenght and spirit*



Gambar 4. 1 Moodboard Warna Yang Diaplikasikan pada produk rancangan (Sumber : Putri, 2020)

Deskripsi Warna

Biru : Melambangkan suatu hubungan profesionalitas, kecerdasan, *kepercayaan diri*, bahkan menjai simbol kekuatan dan spirit.

(Sumber : Psikologi warna, Pixabay.com)

Ungu : Menjadi stabilitas warna biru yang tengah dan merah yang kuat. Dalam pandangan umum, warna ungu dikaitkan dengan royal, kemuliaan, kemewahan, kekuatan, dan *ambisi*. Selain itu, warna ungu juga mewakili warna kreativitas, kebijaksanaan, kemandirian, dan martabat. (Sumber : Psikologi warna, Pixabay.com)

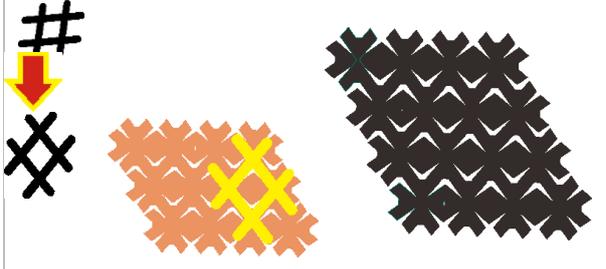
Tosca : Dalam psikologi disebut juga warna Turquoise yang memiliki makna *keseimbangan emosional*, stabilitas, ketenangan, dan juga kesabaran. Warna tosca dipercaya dapat memberikan *semangat* ketika seseorang stress mental atau kelelahan. (Sumber : Psikologi warna, Pixabay.com)

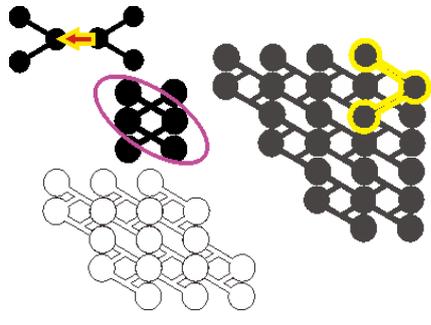
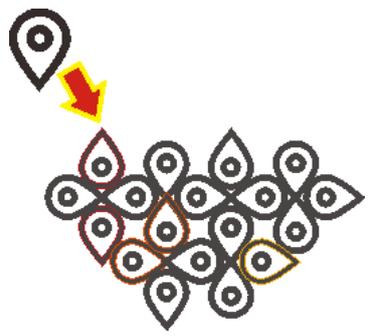
Magenta : Bermakna *semangat*, kekuatan, dan keseimbangan. (Sumber : Psikologi warna, Pixabay.com)

Kesimpulan : Produk Rancangan memiliki kombinasi warna dengan warna – warna yang melambangkan semangat, antusiasme, dan ambisi.

4.3 Studi Modul pada sisa potongan kulit

Tabel 4. 2 Modul pada produk (Sumber : Putri, 2019)

NO	MODUL	KETERANGAN
1.	 <p data-bbox="507 1720 938 1774">Gambar 4. 2 Modul pada produk (Sumber : Putri, 2019)</p>	Gabungan dari beberapa simbol <i>hashtag</i> yang disusun dan dibuat dengan penambahan unsur dekoratif.

2.	 <p style="text-align: center;">Gambar 4. 3 Modul 2 (Putri, 2019)</p>	<p>Gabungan dari beberapa simbol <i>share</i> yang disusun dan dibuat dengan sedikit pengurangan atau deformasi untuk mencapai kebutuhan dari pola.</p>
3.	 <p style="text-align: center;">Gambar 4. 4 Modul 3 (Putri, 2019)</p>	<p>Gabungan dari simbol <i>location</i> yang disusun dengan berbagai arah untuk mencapai kebutuhan dari pola.</p>

4.4 Analisis Interlocking pada Material

Pada bab ini Analisis Interlock pada material ini menggunakan metode eksperimental langsung terhadap material yang sifatnya mendekati sama, diberi perlakuan atau percobaan yang sama dengan yang akan dilakukan pada perancangan tahap awal ini. Tujuannya adalah untuk mengetahui langsung dampak terhadap material, dan kesesuaian dengan konsep yang dirujuk.

4.4.1 Eksperimen 1

Material Sementara : Kertas

Material Sesungguhnya : Material kulit sisa

Yang diuji : Sambungan interlocking yang sesuai dapat diaplikasikan

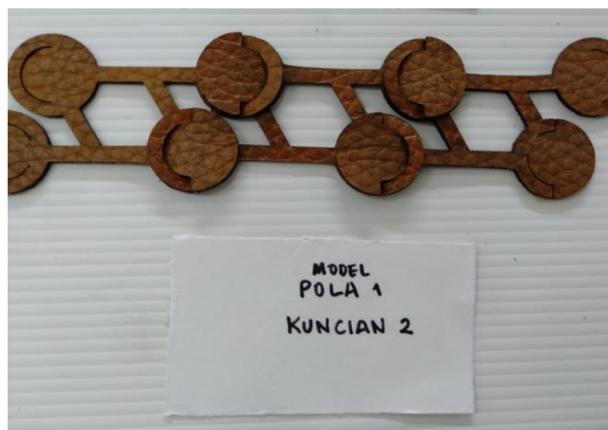
Objek : Material sisa kulit dengan berbagai ukuran

Teknologi : Laser Cutting

Pattern :



Gambar 4. 5 modul 1 kulit (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 4. 6 Modul 1 Kunci 2 Kulit (Sumber : Putri, 2019)

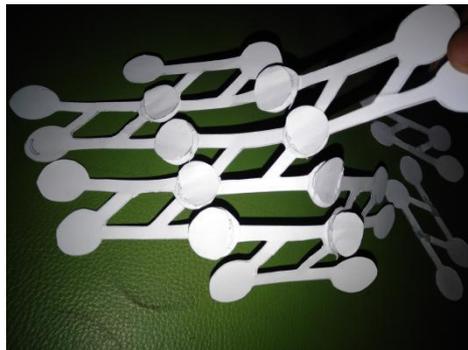


Gambar 4. 7 Modul 1 Kunci 3 Kulit (Sumber : Putri, 2019)

Pelaksanaan : Dimulai pada Minggu, 3 Maret 2019

Dimensi : 8 cm x 4 cm

Hasil Eksperimen sementara :



Gambar 4. 8 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 1 (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan :

Pada eksperimen pertama sementara, dengan ukuran pattern sekian dan modul seperti pada gambar di atas didapatkan pola dengan susunan modul seperti pada gambar, Jarak tiap kunci cenderung jauh, sesuai dengan konsep.

4.4.2 Eksperimen 2

Material Sementara : Kertas

Material Sesungguhnya : Material kulit sisa

Yang diuji : Sambungan interlocking yang sesuai

dapat diaplikasikan

Objek : Material sisa kulit dengan berbagai ukuran

Teknologi : Laser Cutting

Pattern :



Gambar 4. 9 Pola 2 Kunci 1 (Sumber : Putri,2019)



Gambar 4. 10 Pola 2 Kunci 2 (Sumber : Putri, 2019)

Pelaksanaan : Dimulai pada Minggu, 3 Maret 2019

Dimensi : 6,5 cm x 6,5 cm

Hasil Eksperimen sementara :



Gambar 4. 11 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 2 (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan :

Pada eksperimen pertama sementara, dengan ukuran pattern sekian dan modul seperti pada gambar di atas didapatkan pola dengan susunan modul seperti pada gambar, Jarak tantar kuncian yang cenderung dekat dan rapat, dirasa dapat menambah kekuatan kuncian, namun pada percobaan pada kuncian tersebut gagal karena luasan dari lubang tempat engaitkan modul terlalu kecil dan kulit berdimensi tebal sehingga modul sambungann tidak dapat dipasang.

4.4.3 Eksperimen 3

- | | | |
|-----------------------|---|--|
| Material Sementara | : | Kertas |
| Material Sesungguhnya | : | Material kulit sisa |
| Yang diuji | : | Sambungan interlocking yang sesuai dapat diaplikasikan |
| Objek | : | Material sisa kulit dengan berbagai ukuran |
| Teknologi | : | Laser Cutting |
| Pattern | : | |



Gambar 4. 12 Modul 3 kunci 1 (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 4. 13 Modul 3 Kunci 2 (Sumber : Putri, 2019)

Pelaksanaan : Dimulai pada Minggu, 3 Maret 2019

Dimensi : 5 cm x 6,3 cm

Hasil Eksperimen sementara :



Gambar 4. 14 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 3 (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan :

Pada eksperimen pertama sementara, dengan ukuran pattern sekian dan modul seperti pada gambar di atas didapatkan pola dengan susunan modul seperti pada gambar, Jarak kuncian yang berdekatan dan rapat, dirasa menambah kekuatan pada kuncian.

4.4.4 Eksperimen 4

Material Sementara	:	Kulit
Material Sesungguhnya	:	Material kulit sisa
Yang diuji	:	Sambungan interlocking yang sesuai dapat diaplikasikan
Objek	:	Material sisa kulit dengan berbagai ukuran
Teknologi	:	Laser Cutting dan Plong
Pattern	:	



Gambar 4. 15 Modul 4 (Sumber : Putri, 2019)

Pelaksanaan	:	Dimulai pada Minggu, 3 Maret 2019
Dimensi	:	7 cm x 7 cm
Hasil Eksperimen sementara	:	Laser Cutting



Gambar 4. 16 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 4 menggunakan laser cutting (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 4. 17 Pola yang dihasilkan dari interlock modul 4 menggunakan mesin plong (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan :

Pada eksperimen pertama, didapat susunan pola seperti pada gambar jarak kuncian yang rapi dan sedikit renggang sedangkan pada eksperimen keempat, dengan ukuran pattern sekian dan modul seperti pada gambar di atas didapatkan pola dengan susunan modul seperti pada gambar, Jarak kuncian yang berdekatan dan rapat, dirasa menambah kekuatan pada kuncian. Tidak ada rongga sehingga memungkinkan memiliki kekuatan jauh lebih kuat dibanding modul – modul sebelumnya. Sedangkan, penggunaan mesin plong dirasa lebih hemat dibanding memotong menggunakan laser cutting, karena pengeluaran hanya akan ada di awal ketika pembuatan pisau Plong, sedangkan jika menggunakan laser cutting akan mengeluarkan biaya tiap produksi.

4.5 Analisis Kombinasi Bahan

4.5.1 Kombinasi Bahan 1

Bahan : Karung Goni atau Jute



Gambar 4. 18 (A) Jute atau Goni (Sumber : Putri, 2019)

4.5.2 Kombinasi Bahan 2



Gambar 4. 19 (B) Kain Kanvas (Sumber : Putri, 2019)

4.5.3 Kombinasi Bahan 3



Gambar 4. 20 (C) Kulit Asli (Sumber : Putri, 2019)

4.5.4 Kombinasi Bahan 4



Gambar 4. 21 (D) Kain Alvin (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan : Kombinasi menggunakan bahan (A) akan mempermudah proses pembuatan karena bahan baku yang mudah didapat, penggunaan bahan material (B) harga nya murah dan mudah didapat, penggunaan material (C) menggunakan kulit asli. Ketiga material tersebut dirasa paling cocok dikombinasikan dengan eksperimen yang akan dibuat, tetapi pertimbangan harga dan kesesuaian konsep, keseimbangan berat serta *eyecatching* dari material menjadi tolak ukur penggunaan suatu material, sehingga material yang memungkinkan untuk di kombinasikan dengan hasil eksperimen atau eksplorasi teknik ini adalah material (C) dan material (D), Karena dari segi berat kain kanvas lebih ringan dan jika disatukan dengan rangkaian tidak dapat menopang dan akan kalah, sehingga tidak dapat membentuk model tas yang diinginkan, sedangkan jika mengaplikasikan kain goni akan membutuhkan tambahan kain karena kain goni memiliki ukuran pori yang cukup besar.

4.6 Analisis Kekuatan dan Berat

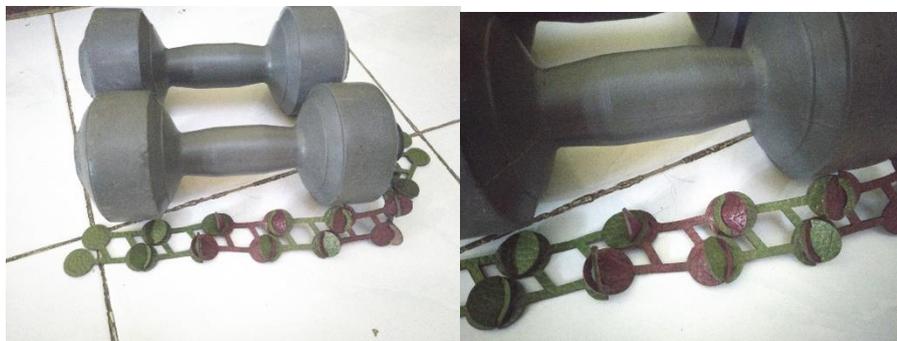
Modul yang telah dirangkai diberi beban sampai batas maksimal atau ekstrem, digunakan untuk memastikan modul yang dibuat kuat menahan beban maksimal benda.

Tabel 4. 3 Uji Kekuatan pada Rangkaian Modul 4 (Sumber : Putri, 2019)

No	Berat (Kg)	Gambar (Modul 1 dan 4)	Keterangan
1.	2 Kg		Rangkaian modul 4 diberi beban 2 Kg
2.	4 Kg		Rangkaian modul 4 diberi beban 4 kg
3.	2 Kg		Rangkaian modul 1 diberi beban 2 Kg
4.	4 Kg		Rangkaian modul 1 diberi beban 4 Kg



Gambar 4. 22 Rangkaian modul 4 setelah diberi beban (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 4. 23 Rangkaian modul 1 setelah di beri beban (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan : Rangkaian modul 4 diberi beban barbel masing – masing berat barbel 2 kg untuk menguji kekuatan rangkaian, modul 4 dapat menahan beban hingga 4 kg, sedangkan pada modul 1 terlihat pada gambar jika rangkaian setelah diberi beban masih kuat hanya saja tidak rapi dan tidak beraturan, dibandingkan dengan rangkaian modul keempat setelah diberi beban masih terlihat rapi susunannya.

4.7 Analisis Perlakuan atau *Treatment* akhir (*Finishing*) pada eksperimen

4.7.1 Water Dye Stain

4.7.1.1 *Treatment* Sebelum Pewarnaan

- a. Campur warna sesuai dengan warna yang diinginkan
- b. Bersihkan permukaan kulit yang akan dilapisi cat
- c. Pada eksperimen ini menggunakan jenis kulit nubuck, agar warna yang keluar pada kulit akan sama atau tidak terlalu kontras satu sama lain stain

Kelebihan dan kekurangan :

- Satu botol water dye ukuran 15 ml, dihargai lima belas ribu per botol
- Pada kulit Meninggalkan bau seperti tinner setelah pewarnaan
- Tidak perlu dicampur air dan langsung dapat di aplikasikan
- Tahan lama atau tidak mudah luntur



Gambar 4. 24 Pewarna Kulit atau Water Dye Stain (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 4. 25 Permukaan Kulit Setelah dilapisi Cat Kulit (Sumber : Putri, 2019)

4.7.2 Pewarna Makanan

Hal yang perlu diperhatikan ketika mewarnai menggunakan pewarna makanan adalah mencampur bahan pewarna makanan menggunakan air terlebih dahulu, kemudian pewarna siap digunakan.

Kelebihan dan kekurangan :

- Satu botol pewarna makanan di pasaran dihargai dua ribu rupiah.
- Tidak meninggalkan bau setelah proses pewarnaan pada kulit
- Perlu air sebelum diaplikasikan ke kulit
- Tahan lama tidak mudah luntur



Gambar 4. 26 Pewarna Makanan (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 4. 27 Kulit setelah di cat menggunakan pewarna makanan (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan : Menggunakan pewarna makanan jauh lebih murah dibanding water dye stain, selain itu tidak meninggalkan bau dan tahan lama.

4.7.3 Varnishing

Bahan yang digunakan untuk memoles kulit yang telah diwarnai adalah dengan menggunakan Varnish. Sifatnya yang kental dapat dipoles langsung dibagian atas permukaan kulit yang akan di furnish. Berfungsi sebagai pengunci warna dari kulit dan sebagai pelindung agar warna tidak luntur.



Gambar 4. 28 Varnishing merek Vernis Super (Sumber : Putri, 2019)

4.8 Komparasi Eksperimen

Tabel 4. 4 Tabel Komparasi eksperimen (Sumber : Putri, 2019)

Tolak Ukur	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Eksperimen 3	Eksperimen 4
Modul				a.  b. 
Alat potong modul	Laser Cutting	Laser cutting	Laser cutting	a.laser cutting b.Plong
Tingkat kerapian (dari kuncian yang dihasilkan)	Cukup rapi, dan mudah dirangkai	GAGAL, karena ukuran modul terlalu kecil sehingga kuncian tidak dapat dikaitkan	Cukup	a.Memotong menggunakan laser cutting jauh lebih rapi, hanya saja meninggalkan bekas pada pinggiran modul yang dipotong b.Biaya Jauh lebih murah jika produksi massal dibanding laser cutting
Bahan Pewarnaan	Water dye stain	Water dye stain	Water dye stain	a.water dye stain b.pewarna makanan
Kekuatan	Modul yang tipis dan luasan yang kecil dirasa tidak akan kuat menahan beban ekstrim	GAGAL, karena pola tidak terbentuk	Modul yang mengikat hanya satu kuncian.	Memiliki 2 kuncian yang rapat dan menutup, serta luasan yang lebar.

Kesimpulan : Di dapat kesimpulan jika eksperimen 4 (b) dipilih karena, kekuatan dari ikatan modul, pewarnaan menggunakan pewarna makanan yang jauh lebih

murah dan menggunakan alat plong yang dapat mengeluarkan biaya jauh lebih murah dibanding laser jika diproduksi massal.

4.9 Jenis Kulit Yang Digunakan

Jenis Kulit yang digunakan dalam pembuatan produk adalah jenis kulit

- Nobuck kulit sapi atau kambing
- Ketebalan 1 – 3 mm
- Permukaan tidak licin
- Permukaan modul yang lebar, tidak memiliki bentukan rongga yang lebar
- Jarak uncian modul yang dekat

Kesimpulan : Penggunaan kulit jenis Nobuck diperlukan agar warna yang diaplikasikan (pewarna makanan) untuk kulit dapat muncul, kemudian dapat memunculkan warna *pigmented* sehingga warna – warna yang dihasilkan dan diinginkan maksimal (sesuai konsep).

4.10 Analisis Ukuran dan Jumlah Kulit

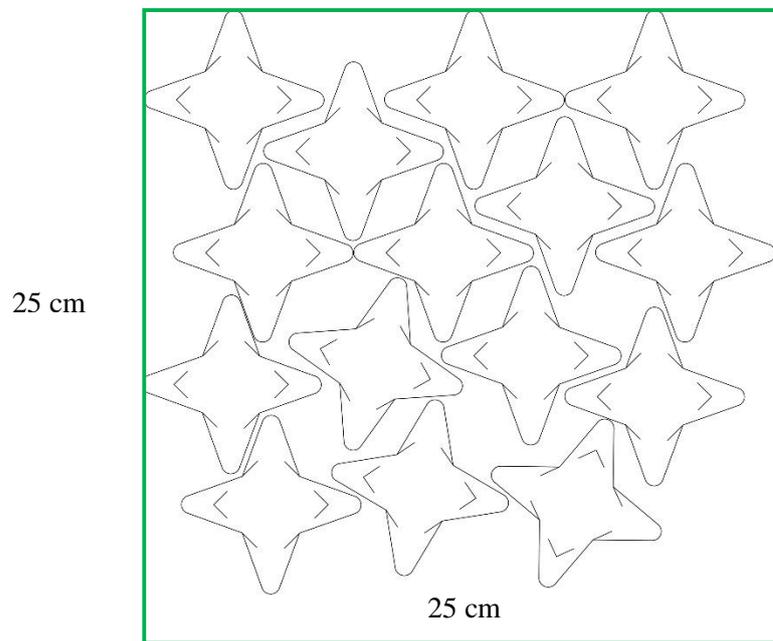
Analisis ukuran dan jumlah kulit yang digunakan rata – rata dalam tiap satu produk rancangan atau satu model dengan memiliki ukuran rata – rata panjang maksimal 20 cm, Lebar maksimal 15 cm, dan Tinggi 23 cm, Maka diperoleh permisalan :

- a. Kulit jenis Nobuck setengah karung dg berat 5 Kg
Isi kurang lebih 30 lembar potongan kulit ukuran 25 cm x 25 cm (dianggap).
- b. Jika ada 2 jenis modul, dengan ukuran modul jenis pertama sebesar 7 cm x 7 cm, dan modul jenis kedua dengan ukuran 6 cm x 6 cm.
- c. Dengan perbandingan jumlah modul yang dapat dihasilkan dari masing – masing adalah 1 : 2, 1 untuk modul kedua dan 2 untuk modul pertama.

Maka, dari 30 lembar potongan kulit yang ada digunakan 20 lembar untuk modul pertama, dan 10 lembar untuk modul kedua.

- d. Luasan kulit rata – rata : Luasan modul pertama
 $= (25\text{cm} \times 25\text{cm}) : (7\text{cm} \times 7\text{cm})$

Maka, dibuat simulasi peletakkan modul untuk mengetahui perkiraan jumlah modul yang dapat dibuat dalam luasan 25cm x 25cm seperti pada gambar di bawah.

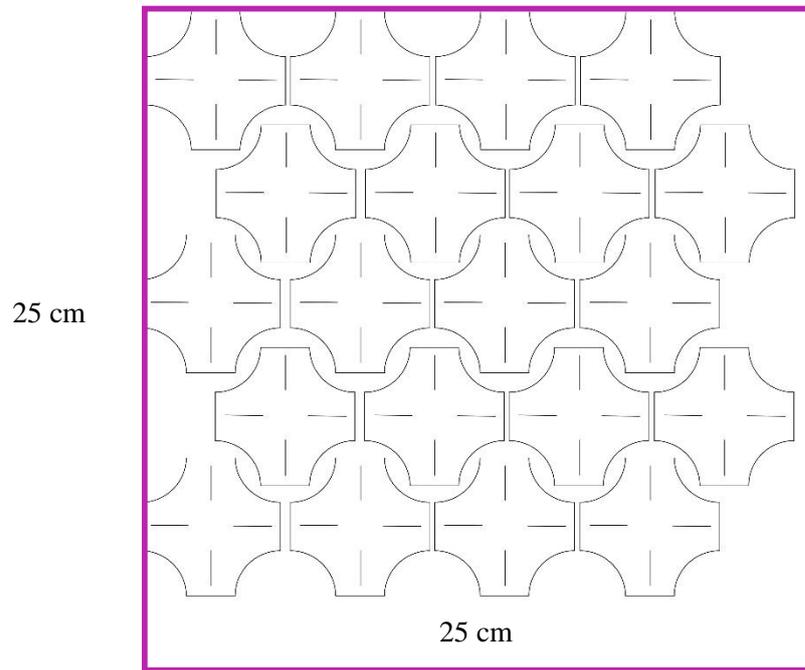


Gambar 4. 29 Simulasi peletakkan modul untuk mengetahui jumlah modul (Sumber : Putri, 2020)

Dapat dilihat pada gambar diatas, menghasilkan posisi maksimal yang dapat dibuat untuk satu modul utuh dengan jumlah 15 modul, Maka dalam 20 lembar potongan sisa kulit dapat menghasilkan kurang lebih $(15 \times 20 \text{lmbr}) = 300$ buah modul pertama.

- e. Luasan kulit rata – rata : Luasa modul kedua
 $= (25 \text{ cm} \times 25 \text{ cm}) : (6 \text{ cm} \times 6 \text{ cm})$

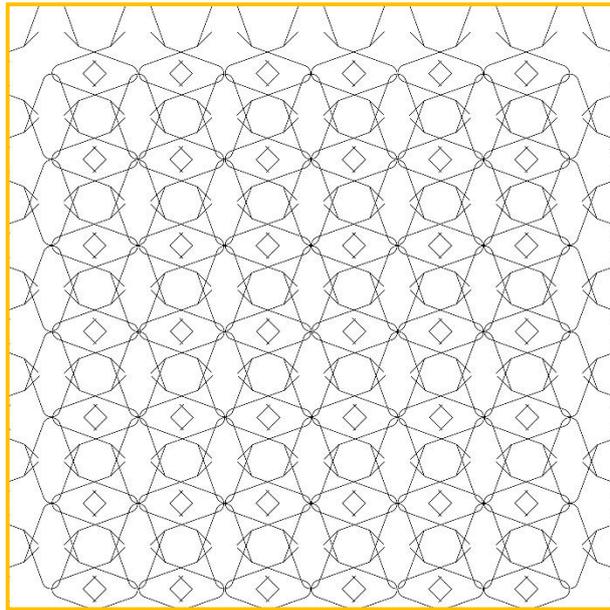
Maka, dibuat simulasi peletakkan modul untuk mengetahui perkiraan jumlah modul yang dapat dibuat dalam luasan 25cm x 25cm seperti pada gambar di bawah.



Gambar 4. 30 Simulasi Peletakkan Modul Untuk mengetahui jumlah modul (Sumber : Putri, 2020)

Dapat dilihat pada gambar diatas, menghasilkan posisi maksimal yang dapat dibuat untuk satu modul utuh dengan jumlah 20 modul, Maka dalam 10 lembar potongan sisa kulit dapat menghasilkan kurang lebih ($20 \times 10 \text{ lmr}$) = 200 buah modul kedua.

- f. Maka, dalam 5 Kg potongan kulit diketahui dapat menghasilkan 300 buah modul pertama, 200 buah modul kedua.
- g. Maka, dimisalkan jika dalam pembuatan 1 tas dengan ukuran tinggi 23 cm, panjang 20 cm dan lebar 15 cm. Disimulasikan dengan rangkaian pola terhadap 1 permukaan luasan yang akan di buat tas dengan ukuran 23 cm x 20 cm



Gambar 4. 31 Simulasi Jumlah modul pada satu permukaan tas (Sumber : Putri, 2020)

Seperti pada gambar, dimisalkan satu permukaan tas dengan rangkaian modul seperti gambar diatas memerlukan rangkaian dari 49 modul pertama, dan 36 modul kedua, maka jika tas memiliki 6 sisi maksimal dengan luasan 23 cm x 20 cm akan memerlukan rangkaian modul dengan jumlah total $(49 + 36) \times 2 = 170$ modul. Maka, jumlah modul yang diperlukan untuk membuat satu tas adalah kurang lebih 170 modul.

Kesimpulan : Jika pada produk rancangan membutuhkan kurang lebih 5 Kg potongan kulit sisa untuk membuat produk rancangan, maka jumlah yang diperlukan untuk membuat 1 model tas... Kg

$$\begin{aligned}
 \text{A. } 5 \text{ Kg} &= 500 \text{ modul} \\
 \text{X Kg} &= 170 \text{ modul} \\
 500. \text{ X} &= 170 \times 5 \text{ Kg} \\
 \text{X} &= 850 \text{ Kg} / 500 \\
 \text{X} &= 1,7 \text{ Kg}
 \end{aligned}$$

Jadi, Jumlah yang diperlukan untuk membuat 1 model tas adalah kurang lebih 1,7 Kg potongan sisa kulit.

4.11 Analisis pasar

Analisis pasar yang digunakan adalah metode STP atau segmenting, targeting, dan positioning.

4.11.1 Segmenting

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

4.11.1.1 Segmentasi demografi

Pada segmentasi ini pasar dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan dasar pembagian usia, jenis kelamin, tingkat ekonomi, dan tingkat pendidikan.

Tabel 4. 5 Tabel segmentasi demografi (Sumber : Putri, 2019)

NO	JENIS DEMOGRAFI	SEGMENT PASAR
1.	Jenis Kelamin	Perempuan
2.	Lokasi Geografis	Kota-kota besar dengan tingkat kesenangan terhadap mode dan fashion kekinian
3.	Pendapatan	Rp 500.000 - Rp 1.500.000
4.	Profesi	Mahasiswa, menyukai tren dan gaya busana baru, Entertainmen
5.	Usia	19 - 25 Tahun

4.11.1.2 Segmentasi Psikografi

Tabel 4. 6 Tabel segmentasi psikografi (Sumber : Putri, 2019)

NO	JENIS PSIKOGRAFI	SEGMENT PASAR
1.	Hobi	Hang out, travelling, Vlogging, selancar dunia maya, mix and match style pakaian
2.	Gaya hidup	Memperhatikan penampilan dan fesyen yang dipakai dengan mengikuti tren yang sedang kekinian

3.	Respon harga	Memerhatikan harga, sesuai kantong dengan mendapatkan kualitas yang bagus.
4.	Brand	Tidak mementingkan brand karena, harga yang amenjadi pertimbangan utama.

4.11.1.3 segmentasi Behavioral

Tabel 4. 7 Tabel Segmentasi Behavioral (Sumber : Putri, 2019)

NO	JENIS BEHAVIORAL	SEGMENT PASAR
1.	Frekuensi belanja	Hampir tiap bulan membeli produk apparel baru, mengkoleksi sesuatu
2.	Lokasi berbelanja	Online shop, atau website tertentu. Pusat perbelanjaan atau mall
3.	Penggunaan inetrnet	Intensitas penggunaan internet dalam keseharian tinggi dan banyak interaksi dengan sosial media
4.	Opsi pembelian produk apparel	Menyesuaikan style, trend terkini, kwalotas produk yang dimiliki disesuaikan dengan budget.

4.11.2 Targetting

Target pasar dari produk ini adalah pengguna yang peduli dengan penampilannya. Perempuan dan remaja yang perempuan yang tinggal di kota besar dengan kelebihan atau fasilitas yang memadai untuk mengakses internet dan perempuan yang mengupdate gaya busana dan memerhatikan penampilannya.

4.11.3 Benchmarking Brand

Dikarenakan telah adanya beberapa kompetitor produk sejenis, maka diperlukan suatu pembeda dan pengembangan atau inovasi terhadap produk rancangan agar memiliki daya tarik tersendiri. Inovasi yang ditawarkan berupa pengaplikasian teknik interlock yang namanya tidak asing dalam dunia tekstil tapi pengembangannya masih belum banyak, padahal potensi market yang dihasilkan dari produk ber teknik ini dirasa cukup besar peluangnya.

A. Octopus Handbag

Tabel 4. 8 Tabel Benchmarking product Octopus Handbag (Sumber : Putri, 2019)

Brand produk eksisting	Octopus Handbag
Gambar	
 <p>The image shows three handbags made from recycled leather scraps. One is a colorful, multi-colored bag, another is a brown and white striped bag, and the third is a plain brown bag. Below the bags is the Octopus Handbag logo, which is a stylized octopus in gold on a black background, with the website address 'www.octopushandbag.com' written below it.</p>	
<i>Gambar 4. 32 Produk Octopus handbag(Sumber : octopushandbag.com)</i>	
Spesifikasi produk	<p>Material : Sisa potongan kulit</p> <p>Variasi Produk : Handbag, Sling bag, tote bag</p> <p>Konsep produk : eco produk dengan pemanfaatan limbah dari kulit yang terbuang.</p>
Kisaran Harga	Rp. 1.500.000 - Rp. 3.000.000

B. Pinetti

Tabel 4. 9 Tabel Benchmarking Produk Pinetti (Sumber: Putri, 2019)

Brand produk eksisting	Pinetti
Gambar	
 <p>Gambar 4. 33 Produk pinetti (Sumber : pinetti.com)</p>	
Spesifikasi produk	<p>Material : potongan kulit modular kecil</p> <p>Variasi Produk : Handbag, produk home decor</p> <p>Konsep produk : Luxury dengan menginterpretasi material kulit asli</p>
Kisaran Harga	Rp. 3.600.000

C. EchoPurse

Tabel 4. 10 Tabel Benchmarking Produk EchoPurse (Sumber : Putri, 2019)

Brand produk eksisting	EchoPurse
Gambar	
 <p>Gambar 4. 34 Produk EchoPurse (Sumber : EchoPurse.com)</p>	

Spesifikasi produk	Material : kulit, kombinasi kain kanvas Variasi Produk : Handbag Konsep produk : casual, tahan lama, dan honest
Kisaran Harga	Rp. 1.700.000

4.11.4 Positioning produk berdasarkan Harga

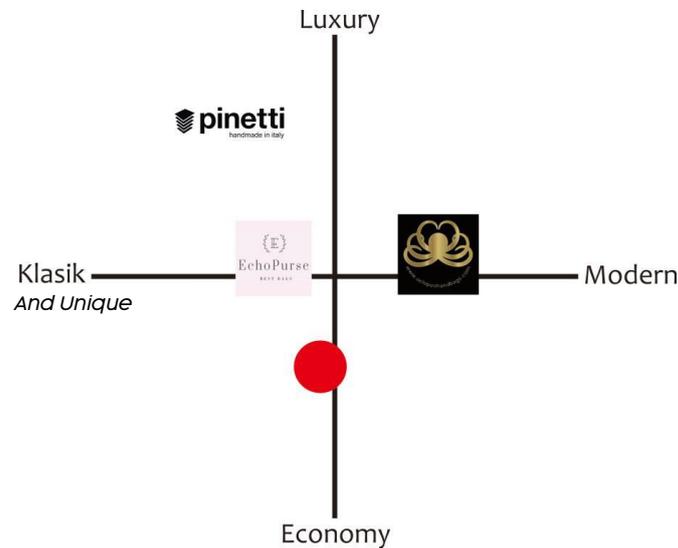


Gambar 4. 35 Posisi produk berdasarkan harga (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan :

Garis diatas menunjukkan harga dari setiap brand yang memanfaatkan material kulit dan pemanfaatan limbah sebagai material utama mereka, garis menunjukkan semakin ke kanan range harganya juga semakin mahal karena brand-brand yang dijadikan produk banchmarking adalah produk buatan luar negeri, dari ketiga produk luar negeri tersebut diambil dan dijdikan benchmarking karena dari segi penggunaan material yang serupa dan menggunakan teknik yang hampir sama, sehingga terjadi perbandingan yang tidak jauh dari segi pembanding. Produk yang akan dirancang berada paling kiri harapannya harga yang dipatok nanti dibawah produk-produk dari luar yang menjadi benchmarking dengan kualitas yang tidak jauh berbeda.

4.11.5 Positioning Produk Berdasarkan Desain



Gambar 4. 36 Posisi produk berdasarkan desain

Kesimpulan :

Produk yang akan dirancang berada di kuadran kiri bawah, menunjukkan bahwa produk kuat pada sisi ekonomis karena penggunaan material namun dibuat dengan kesan antara klasik dan sedikit modern dengan berbagai macam bentuk pola dan bentuk produk yang disesuaikan. Sehingga produk yang dirancang akan menghasilkan suatu produk yang memiliki perpaduan sedikit modern dengan gaya klasik.

4.12 Analisis User

4.12.1 Style User

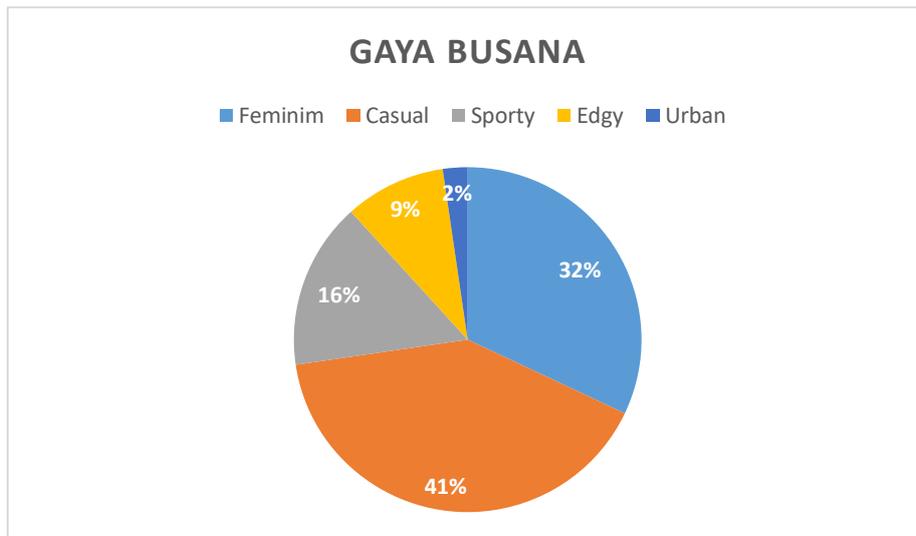
Ditentukan beberapa sub tema *style* oleh penulis. yang sesuai dengan *style* ini berdasarkan pengamatan terhadap user dari brand yang telah di-*benchmark* dan pengamatan *style* berdasarkan hasil kuisioner kosumen yang *interest* dengan produk ini, serta *vibes* atau pengaruh *style* yang sedang tren di saat ini sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Tabel sub tema style user (Sumber : Putri, 2019)

<p>1.</p>	 <p>Gambar 4. 37 Unique Style (Putri, 2019)</p>	<p>Penampilan atau <i>style</i> yang dan berciri khas, perpaduan banyak warna dengan kombinasi unik, dapat menampilkan kesan percaya diri / <i>optimisme</i> kepada pemakai nya. <i>Style</i> yang unik cocok dengan produk yang berkesan unik.</p>
<p>2.</p>	 <p>Gambar 4. 38 Casual and Classy Style (Putri, 2019)</p>	<p>Penampilan yang identik dengan minimalis, sederhana dengan perpaduan satu, dua warna yang menjadikan kesan terlihat formal, gaya ini cocok bila dipadukan dengan item atau produk material kulit, sehingga terlihat lebih <i>classy</i>.</p>

3.	 <p data-bbox="491 808 906 837">Gambar 4. 39 Cheerful Style (Putri, 2019)</p>	<p data-bbox="1026 360 1359 999">Identik dengan warna yang mencolok, mampu mengekspresikan percaya diri <i>optimisme</i> dari pemakai, kombinasi dari berbagai macam warna, motif, dan corak, warna-warna feminim erat dengan style ini seperti pink dan ke ungu an, cocok dipaki untuk hangout dan berlibur.</p>
----	---	---

Ketiga sub style ini merupakan hasil dari pertimbangan dan penggabungan yang didapat dari kesimpulan dari hasil kuisisioner, Trend Forecasting, dan persona dari produk benchmark, dengan koresponden wanita sebanyak 75% dengan rata-rata usia 17 - 25 tahun dari total yang mengisi kuisisioner, mereka cenderung menyukai gaya busana dengan casual dan feminim. Didapat gaya busana yang sesuai dengan produk seperti tabel diatas.



Gambar 4. 40 Hasil Kuisisioner mengenai gaya busana (Sumber : Putri, 2019)

4.12.2 Persona

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 usia, pekerjaan, nama fiktif, penghasilan. Berikut persona dari pengguna produk yang dirancang :

<p>Nama : Nadia Saraswati Usia : 24 Tahun Penghasilan : Rp. 7.000.000 Domisili : Bandung Status : Belum menikah</p>	
<p>Keseharian</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>photoshoot endorsing</i> • <i>fashion Stylish majalah</i> • <i>hang out bersama teman</i> • <i>meeting</i> 	
<p>Hobi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jalan-jalan • <i>Make up</i> • <i>Mix and match</i> gaya busana • Model 	<p><i>Personal style</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Unique Style</i> • <i>feminim-casual outfit</i>

Gambar 4. 41 Persona (Sumber : Putri, 2019)

Kesimpulan : Pengguna Produk Rancangan akan di targetkan dengan user usia 20 – 20 tahun ke atas, dengan kegiatan dan aktivitas keseharian lebih banyak dalam dunia entertain, model, dan Hiburan.

Berdasar pada survei yang didapat dengan banyak pengguna penyuka produk mode, material kulit masih menjadi produk pertimbangan karena dari segi bentuk dan warna yang cenderung mainstream dan monoton belum menjadi banyak pilihan atau tujuan bagi kaum wanita pwnyuka mode usia rata- rata 20 tahun ke atas sampai 40. Sehingga produk rancangan akan di targetkan untuk wanita dengan rata – rata usia antara 20-40 tahun ke atas penyuka mode dan fashion.

4.13 Analisis Bisnis

4.13.1 Kanvas Bisnis Model



Gambar 4. 42 kanvas Bisnis Model (Sumber : Putri, 2019)

4.13.2 Perhitungan Harga Jual (HPP)

Perhitungan harga rata – rata pokok untuk tiap produk yang dihitung dalam jumlah satuan
Menampilkan perbedaan produk antara mencetak modul menggunakan Mesin Laser Cutting dengan Mesin Plong.

a. HPP rata – rata produk menggunakan laser cutting tiap produksi

Tabel 4. 12 HPP rata - rata satuan produk dengan menggunakan laser Cutting (Sumber : Putri, 2019)

1.	Perca Kulit	Kurang lebih luasan 3 x 1ft (30 x 18 cm)	40.000
2.	Pewarna kulit	2.000 per botol dan pewarna warna putih setengah botol ukuran 15 mL	15.000
3.	Asesoris Lengkap	Rantai tas, mata ayam, cantolan, pengait tas 4 biji	30.000
4.	Penjahit		100.000 (tergantung tingkat kerumitan)
5.	Laser Cutting		60.000
6.	Biaya diluar produksi	Transport, model, promosi	150.000
7.	Bahan Kombinasi	Kain Alvin/set meter	12.500
		TOTAL	407.500

b. HPP rata – rata menggunakan Plong
(Biaya produksi awal penggunaan Plong)

Tabel 4. 13 HPP rata - rata satuan produk menggunakan mesin Plong di awal produksi (Sumber : Putri, 2019)

1.	Perca Kulit	Kurang lebih luasan 3 x 1ft (30 x 18 cm)	40.000
2.	Pewarna kulit	2.000 per botol dan pewarna warna putih setengah botol ukuran 15 mL	15.000
3.	Asesoris Lengkap	Rantai tas, mata ayam, cantolan, pengait tas 4 biji	30.000
4.	Penjahit		100.000 (tergantung tingkat kerumitan)

5.	Plong		250.000
6.	Biaya diluar produksi	Transport, model, promosi	150.000
7.	Kombinasi bahan	Kain Alvin / set meter	12.500
		TOTAL	597.000

c. HPP rata – rata menggunakan Plong

(Biaya produksi kedua dan seterusnya)

Tabel 4. 14 HPP rata - rata satuan produk menggunakan mesin plong pada produksi kedua dan seterusnya (Sumber : Putri, 2019)

1.	Perca Kulit	Kurang lebih luasan 3 x 1ft (30 x 18 cm)	40.000
2.	Pewarna kulit	2.000 per botol dan pewarna warna putih setengah botol ukuran 15 mL	15.000
3.	Asesoris Lengkap	Rantai tas, mata ayam, cantolan, pengait tas 4 biji	30.000
4.	Penjahit		100.000 (tergantung tingkat kerumitan)
5.	Plong		15.000
6.	Biaya diluar produksi	Transport, model, promosi	150.000
7.	Kain Kombinasi	Kain Alvin / set meter	12.500
		TOTAL	362.000

Kesimpulan : rata – rata harga yang dijual untuk tiap satuan produk tergantung dari bentuk dan besarnya adalah 350.000 – 600.000, jumlah ini dirasa sesuai dengan target market dan user yang akan disasar.

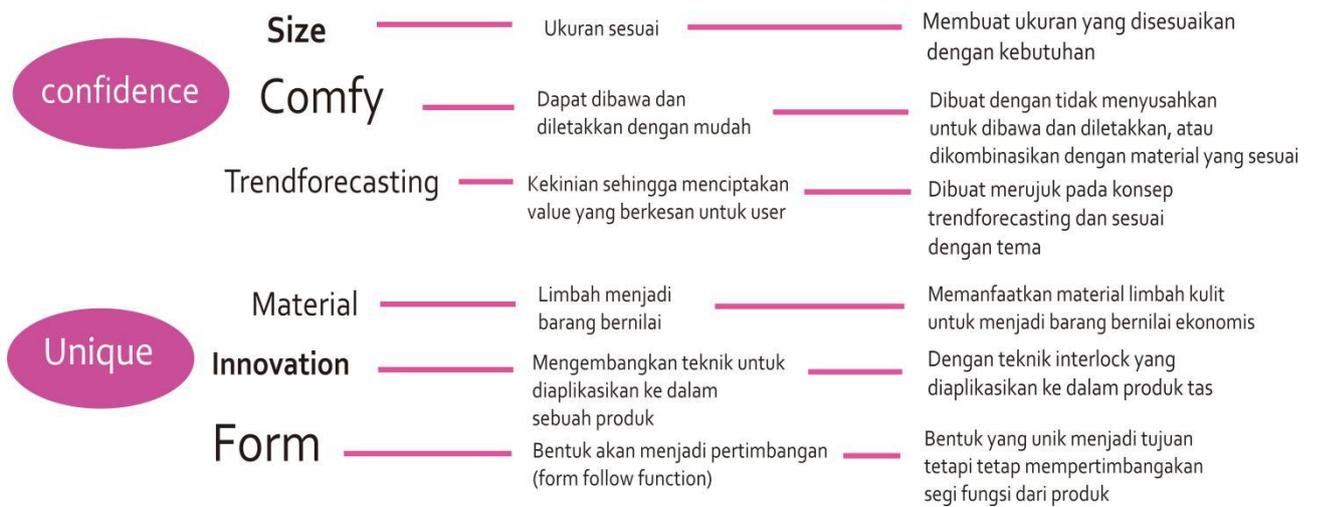
(Halaman ini Senagaja Dikosongkan)

BAB 5

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Desain

5.1.1 Objective tree concept

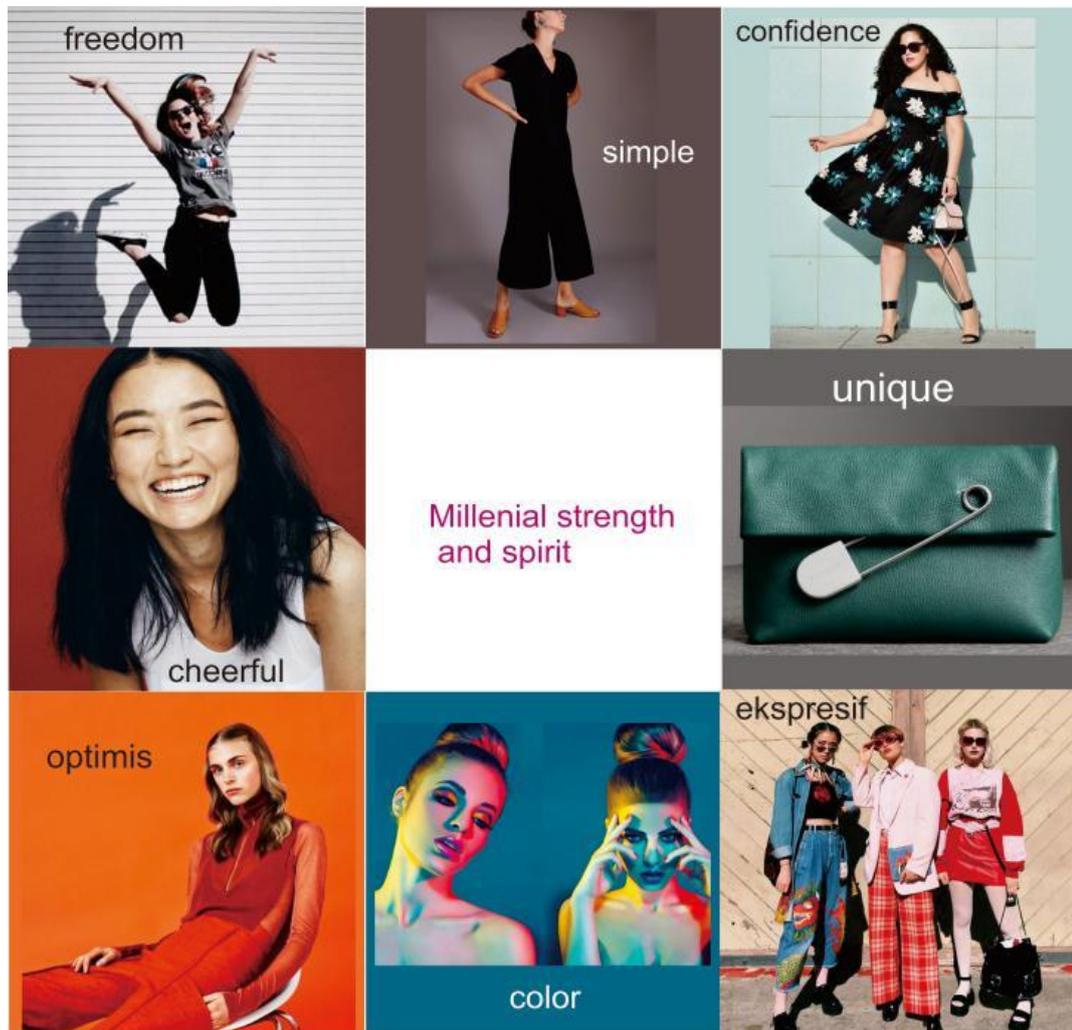


Gambar 5. 1 Objective Tree Concept (Sumber : Putri, 2019)

Setelah melakukan serangkaian studi dan analisis, maka didapatkan kriteria desain yang akan digunakan sebagai acuan dalam menciptakan produk, kriteria desain tersebut disampaikan dalam bentuk bagan *Objective Tree Concept* seperti pada gambar di .

5.1.2 Square idea Board

Dari kriteria desain yang telah disampaikan melalui bagan *Objective Tree Concept*, didapatkan delapan kata sifat yang mewakili konsep perancangan, yang akan diterapkan pada produk penulis. Berikut gambar *Square Idea Board* (Gambar 5.2)



Gambar 5. 2 Square idea board konsep (Sumber : Putri, 2019)

5.1.3 Trend Exuberant



Gambar 5. 3 Trendforecasting Exuberant 2019/2020 (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)

Berdasarkan studi trend yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, melalui metode scoring di dapat bahwa tema *Exuberant* memiliki skor tertinggi. Berikut gambaran tema *Exuberant* (Gambar 5.3)

5.1.4 Moodboard



Gambar 5. 4 Moodboard (Sumber : Putri, 2020)

5.2 Alternatif Desain



Gambar 5. 5 Alternatif 1 (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 5. 6 Alternatif Desain 2 (Sumber : Putri, 2019)

5.3 Model tahap Awal



Gambar 5. 7 Model tahap awal 1 (Sumber : Putri, 2019)



Gambar 5. 8 Model Tahap Awal 2 (sumber : Putri, 2019)



Gambar 5. 9 Model Tahap awal 3 (Sumber : Putri, 2019)

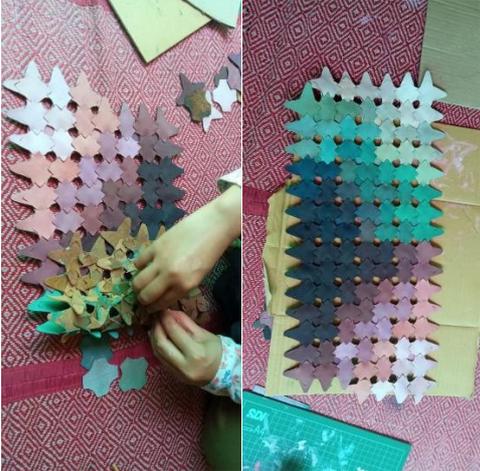
5.4 Prototype Tahap Awal



Gambar 5. 10 Prototype Tahap Awal (Sumber : Putri, 2019)

5.5 Proses Prototype

Tabel 5. 1 Tahap Proses Pembuatan Prototype (Sumber : Putri, 2019)

No	Tahap	Keterangan
1.	 <p data-bbox="400 786 954 846"><i>Gambar 5. 11 Proses pembentukan modul menggunakan mesin plong (Sumber : Putri, 2019)</i></p>	Proses pemotongan modul menggunakan mesin plong
2.	 <p data-bbox="400 1149 954 1209"><i>Gambar 5. 12 pewaranaan pada modul (Sumber : Putri, 2019)</i></p>	Proses pewarnaan pada modul yang telah di potong, menggunakan pewarna makanan
3.	 <p data-bbox="389 1760 965 1821"><i>Gambar 5. 13 Proses perangkaian modul (Sumber : Putri, 2019)</i></p>	Proses merangkai modul, membentuk rangkaian tertentu

4.	 <p data-bbox="379 734 975 763"><i>Gambar 5. 14 proses pembuatan pola (Sumber : Putri, 2019)</i></p>	Proses pembuatan pola untuk tas
5.	 <p data-bbox="405 1263 948 1317"><i>Gambar 5. 15 Proses penyatuan pola bagian dalam tas dengan modul (Sumber : Putri, 2019)</i></p>	Proses penyatuan modul dengan pola bagian dalam tas
6.	 <p data-bbox="384 1767 967 1821"><i>Gambar 5. 16 Proses penjitan dan merapikan tas (Sumber : Putri, 2019)</i></p>	Proses Penjaitan dan proses merapikan jaitan luar dengan dalam tas

5.6 Prototype



Gambar 5. 17 Gambar Prototype (Putri, 2019)

5.7 BRANDING

lock



Gambar 5. 18 Logo Brand Penulis (Sumber : Putri, 2019)

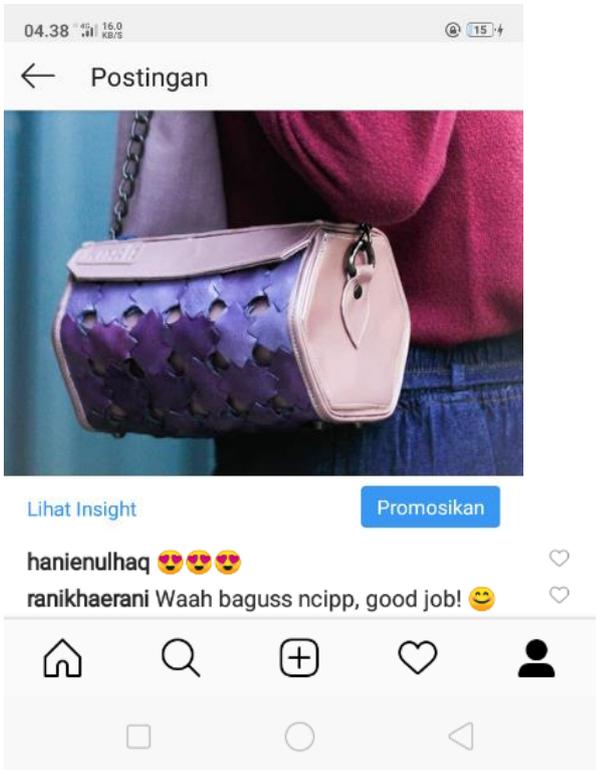
Logo tersebut memiliki dua makna yang berarti :

- a. “lock” yang diartikan berarti kunci atau mengunci, diambil dari penerapan teknik yang dibuat atau digunakan dalam tas
- b. Untuk huruf “o” dan “c” yang bergabung atau dihubungkan dengan garis melambangkan keterikatan dan menyatu berhbungan dengan teknik yang digunakan.

5.8 Respon Masyarakat Terhadap Produk Rancangan

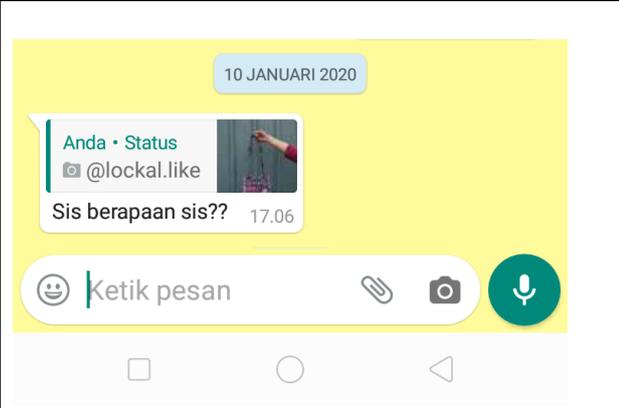
Penulis menggunakan metode promosi dengan membuat akun instagram dan menyebarkan video promosi di media sosial lainnya seperti WhatsApp, Facebook, dan InstagramStory dengan tujuan mengenalkan produk rancangan dan mengetahui respon masyarakat terutama masyarakat dengan dengan target user sesuai dan market yang sesuai.

Tabel 5. 2 Respon Masyarakat terhadap Produk Rancangan (Sumber : Putri, 2019)

Respon dan Komentar	Bukti
<p>Respon pertama menyatakan bahwa produk rancangan bagus, dari segi bentuk dan gradasi warna yang sesuai.</p>	
<p>Respon kedua menyatakan bahwa produk rancangan bagus, dari segi bentuk. Responden mengapresiasi desain dari produk rancangan.</p>	

<p>Respon ketiga menyatakan bahwa produk rancangan bagus, dan mengapresiasi produk rancangan yang menurut responden ketiga dapat menjual atau dapat diterima pasar.</p>	
<p>Respon keempat menyatakan bahwa produk rancangan bagus, dari segi bentuk. Responden mengapresiasi desain dari produk rancangan.</p>	
<p>Minat Dan Ketertarikan</p>	<p>Bukti</p>
<p>Respon pertama dari segi Minat dan Ketertarikan responden, menanyakan produk rancangan yang sudah dapat dijual apa belum, pertanyaan dari pernyataan disamping dapat menjadi tolak ukur, bahwa produk rancangan dapat diterima pasar dan memiliki calon peminat.</p>	

Respon kedua dari Calon peminat yang tertarik membeli produk dengan menanyakan harga dari produk rancangan.



Respon ketiga dari Calon peminat yang tertarik membeli produk dengan menanyakan harga dari produk rancangan.



(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN & SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Teknik Interlocking yang diaplikasikan pada material sisa kulit menghasilkan beberapa modul yang disusun dan dibentuk menjadi rangkaian untuk membentuk pola yang kemudian susunannya dimanfaatkan untuk keperluan membuat produk tas wanita, dengan berbagai treatment seperti seleksi kulit dan pemilihan jenis kulit yang digunakan, kemudian pewarnaan, dan serangkaian treatment lainnya dan menjadikannya tas wanita sesuai konsep yang diusung yakni “ millennial strength and spirit”.
2. Penulis melakukan beberapa eksperimen pada material kulit dengan membuat beberapa modul dengan perbandingan menggunakan cetakan plong dan Cutting laser, berikut foto hasil eksperimen dan bentuk dari eksperimen keempat :



Gambar 6. 1 Eksprimen keempat (Putri, 2019)

3. Jenis Kulit yang digunakan dalam pembuatan produk adalah jenis kulit
 - 6 Nobuck kulit sapi atau kambing
 - 7 Ketebalan 1 – 3 mm
 - 8 Permukaan tidak licin
 - 9 Permukaan modul yang lebar, tidak memiliki bentukan rongga yang lebar
 - 10 Jarak kuncian modul yang dekat
4. Teknik Interlocking dapat dikembangkan lebih jauh dalam dunia *styling* dan *fashion*

5. Bentuk desain pada produk rancangan penulis terinspirasi dari bangun – bangun ruang dengan berbagai penampakannya dapat mengekspresikan keanekaragaman yang dapat mengekspresikan confidence dan unique yang merujuk pada konsep yang diusung penulis.
6. Kombinasi material yang digunakan penulis untuk membuat produk rancangan adalah kombinasi bahan yang kaku sehingga dapat membantu struktur dari rangkaian kulit untuk membentuk model yang diinginkan, seperti bahan Alvin.

6.2 Saran

1. Melakukan penelitian lanjutan mengenai berbagai macam modul yang dapat dibuat dengan teknik interlocking tersebut.
2. Mengeksplorasi berbagai macam bahan yang dapat diterapkan dengan teknik interlocking tersebut.
3. Mengeksplorasi berbagai macam pewarna yang dapat digunakan.
4. Mengeksplorasi teknik finishing yang dapat dilakukan dan dapat sesuai dengan material yang digunakan.

6.2.1 Penilaian Produk dari Penulis

Kelebihan

1. Produk rancangan memiliki ciri khas dari keunikan warna yang dibuat secara gradasi dengan palet warna yang mengekspresikan spirit dan semangat millennial sesuai dengan konsep “millennial strenght and enthusiasm” yang ditampilkan. Dan bentukan produk rancangan yang dibuat seperti bangun ruang dengan berbagai macam bentuk yang antimainstream, tidak seperti bentukan tas pada umumnya.
2. Handcrafted.
3. Sesuai dengan target market usia 20 tahun keatas dan user yang *concern* terhadap mode dan fesyen.

Kekurangan

1. Dalam Proses Produksinya masih menyusun rangkaian satu persatu yang mana jika dapat di selesaikan lebih cepat akan menghemat waktu, dan tenaga (Efisiensi dan Efektif).
2. Proses Finishing sebaiknya menggunakan kompresor dengan diameter kecil sehingga konsistensi varnish yang dikeluarkan atau digunakan dalam satu permukaan menjadi stabil dan sama rata, Sehingga menghasilkan efel mengkilap yang sama rata dan sesuai dengan kebutuhan yang tidak terlalu banyak.

LAMPIRAN



Lampiran 1 Heksagonal unit (Sumber : ES Hur and B.G Thomas, 2011)



*Lampiran 2 Produk Home Decor B&B Italia dan Elvis & Kreese (Sumber :
Diadaptasi dari Burberry)*



*Lampiran 3 Produk Coffe Table dari Hive Ottoman dan Table Collection dari atelier o
untuk B & B Italia (Sumber : Diadaptasi dari bnbitalia.com)*

LAMPIRAN A



LAMPIRAN B



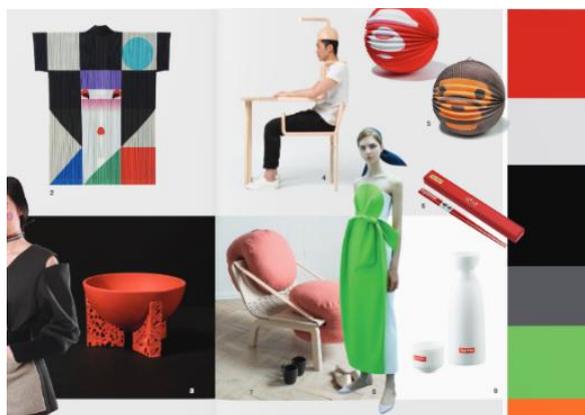
Lampiran B 1 Sub tema Exuberant, Posh nerds (Sumber : Putri, 2019)



Lampiran B 2 Urban Caricatur, Sub Tema Exuberant
 (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)



Lampiran B 3 Friendly Bot, sub Tema Exuberant (Sumber
 : Trendforecasting.id, 2018)



Lampiran B 4 New age zen, sub tema Exuberant (sumber :
 trendforecasting.id, 2018)

LAMPIRAN C



*Lampiran C 1 Dystopia fortrees, Sub tema Neo Medieval
(sumber : Trendforecasting.id, 2018)*



*Lampiran C 2 Armory, Sub tema Neo Medieval
(Sumber : Trendforecasting.id, 2018)*



*Lampiran C 3 Galactic Romantic, sub Tema Neo Medieval
(Sumber : Trendforecasting.id, 2018)*



Lampiran C 4 Futuristic Medieval, Sub Tema Neo Medieval (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)

LAMPIRAN D



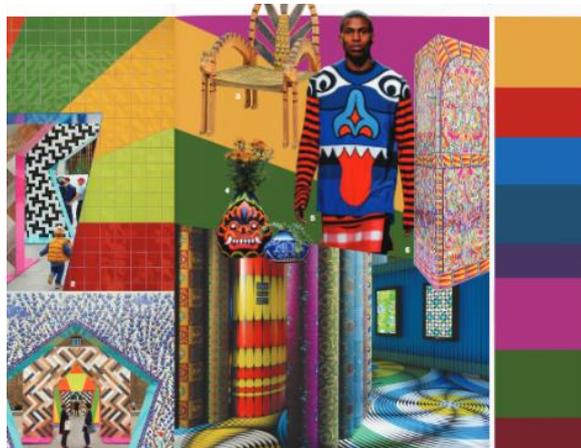
Lampiran D 1 Couture Boho, Sub Tema Svarga (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)



Lampiran D 2 Supranatural, Sub Tema Svarga (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)



Lampiran D 3 Upskill Craft, sub Tema Svarga (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)

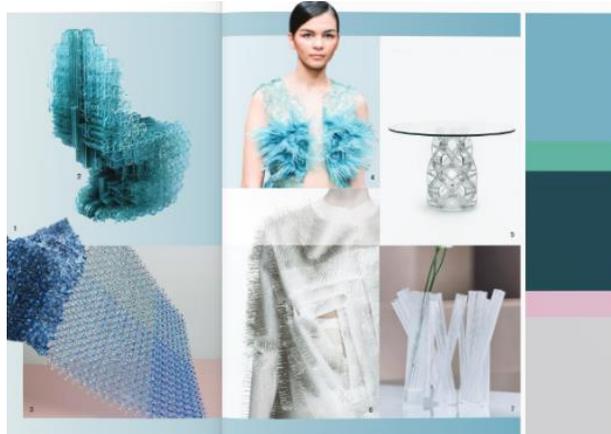


Lampiran D 4 Festive Relics, sub Tema Svarga (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)

LAMPIRAN E



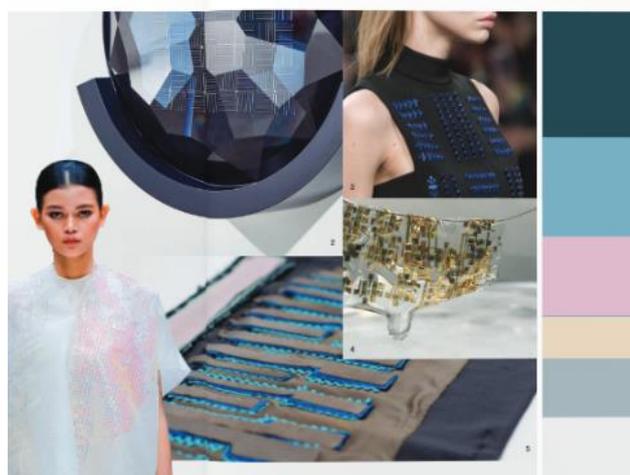
Lampiran E 1 Fractalocious, Sub Tema Cortex (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)



Lampiran E 2 Crystal structure, sub Tema Svarga (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)



Lampiran E 3 Glitch , sub Tema Svarga (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)



Lampiran E 4 Embedded Sensory , sub Tema Svarga (Sumber : Trendforecasting.id, 2018)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aprinsyah, Fahryn Patka. Widya Nur Utami Bastama (2018). Potensi Teknik Interlocking Modular Sebagai Embellishment Pada Busana Ready-To-Wear Beluxe.
- [2] Hur, Eun Suk (2011). *Transformative Modular Textile*. School Design, University of Leeds.
- [3] Haq, Mailatal Khilda (2016). Pengolahan Teknik Tessellation dan Interlocking Modular. Universitas Telkom, Bandung.
- [4] Laporan Tugas Akhir Hasri Haryani Direja, “Inspirasi Motif Batik Kawung Untuk Produk Tekstil dengan Teknik Modular Interlok”. FSRD, ITB.
- [5] Fimela. 2014. “7 Jenis Tas yang Paling Sering Dipakai Wanita”, <https://www.fimela.com/beauty-health/read/3728928/7-jenis-tas-yang-paling-sering-dipakai-wanita>, diakses pada tanggal 18 Oktober 2018 pukul 16.08.
- [6] “Jenis Pengolahan Kulit”, <http://www.vanillaleather.com/detailagenda/12-Jenis-Pengolahan-Kulit.html>, diakses pada tanggal 23 Oktober 2018 pukul 10.38.
- [7] “Mengenal jenis-jenis tas perbedaannya”, <https://qlapa.com/mengenal-berbagai-jenis-tas-dan-perbedaannya>, diakses pada tanggal 23 Oktober 2018 pukul 10.11.
- [8] Permata, Sari. 2018. “4 Prediksi Tren Busana 2019/2020 dari Kacamata TrendForecasting”, <https://www.inews.id/lifestyle/read/99333/4-prediksi-tren-busana-2019-2020-dari-kacamata-trend-forecasting>, diakses pada tanggal 25 Februari 2019 pada pukul 15.05.

- [9] “Perkembangan Ekspor NonMigas (Komoditi) Periode : 2013-2018”, <http://www.kemendag.go.id/id/economic-profile/indonesia-export-import/growth-of-non-oil-and-gas-export-commodity>, diakses pada tanggal 18 Oktober 2018 pukul 13.45.
- [10] Rahma, Dee. 2018. “8 jenis tas wanita yang membuatmu fashionable”, <http://heydeerahma.com/8-jenis-tas-wanita-yang-membuatmu-semakin-fashionable/>, diakses pada tanggal 23 Oktober 2018 pukul 08.45.
- [11] Rahman, Indra. 2018. “Singularity mengupas 4 trendforecasting 2019/2010”, <http://www.herworld.co.id/article/2018/9/10240-Singularity-Mengupas-4-Trend-Forecasting-20192020>, diakses pada tanggal 25 Februari 2019 pukul 05.51.
- [12] Rosyida, a. <https://journal.ugm.ac.id/jrekpros/article/download/4952/4181> , diakses tanggal 25 Februari 2019 pukul 13.32.
- [13] “Trend forecasting 2019/2020”, <http://modest.id/article/trend-forecasting-20192020-singularity>, diakses pada atanggal 25 Februari 2019 pukul 06.05.



Salsabila Nadia Cipta Putri, akrab dipanggil Nadia, dilahirkan di Malang, 9 Oktober 1997. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Riwayat pendidikan formal yang telah ditempuh penulis dimulai dari SD Nagampelsari Candi 2003-2009, SMP Ar Rohmah Putri “ Boarding School” 2009-2012, dan SMA Ar Rohmah Putri “ Boarding School Dau, Malang” 2012 - 2015. Pada tahun 2015 Penulis melanjutkan pendidikan sarjana di perguruan tinggi negeri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Jurusan Desain Produk di Fakultas

Desain Kreatif dan Bisnis Digital.

Selama masa perkuliahan penulis aktif mengikuti berbagai kepanitiaan acara yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa IDE. penulis melakukan kerja praktek di Fashionistas Local Brand yang bergerak di bidang fashion dan Styling sebagai MPC (Marketing, Promotion, and Content). Penulis Apparel dengan membuat tas sebagai objek penelitiannya dalam tugas akhir karena ketertarikannya pada ruang dunia fashion dan styling

Email: bismillah09101997@gmail.com

