



TUGAS AKHIR - DP 184838

**EKSPLORASI MATERIAL KULIT KAYU SAEH SEBAGAI
PRODUK TAS WANITA MENGGUNAKAN TEKNIK ORIGAMI**

**WIDYA PRATIWI
0831154000019**

**Dosen Pembimbing
Primaditya S.Sn, M.Ds**

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



TUGAS AKHIR – DP 184838

**EKSPLORASI MATERIAL KULIT KAYU SAEH SEBAGAI
PRODUK TAS WANITA MENGGUNAKAN TEKNIK ORIGAMI**

WIDYA PRATIWI
NRP. 0831154000019

Dosen Pembimbing :
Primaditya S.Sn M.Ds
NIP. 197205151998021001

Program Studi Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

(Halaman segaja dikosongkan)



FINAL PROJECT – DP 184838

***EXPLORATION OF SAEH WOOD SKIN MATERIAL FOR
WOMAN BAG PRODUCT WITH ORIGAMI TECHNIQUE***

WIDYA PRATIWI
NRP. 0831154000019

Lecturers :
Primaditya S.Sn M.Ds
NIP. 197205151998021001

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

(Halaman segaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
EKSPLORASI MATERIAL KULIT KAYU SAEH SEBAGAI PRODUK
TAS WANITA MENGGUNAKAN TEKNIK ORIGAMI

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 :

Widya Pratiwi

NRP.0831154000019

Surabaya, 22 Januari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Tristivono, ST., M.Si.

NIP. 197007031997021001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Primaditva S.Sn M.Ds

NRP.197205151998021001

(Halaman segaja dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswi Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas :

Nama : **Widya Pratiwi**

NRP : **0831154000019**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“EKSPLOKASI MATERIAL KULIT KAYU SAEH SEBAGAI PRODUK TAS WANITA MENGGUNAKAN TEKNIK ORIGAMI”** adalah :

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain 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,



Widya Pratiwi

NRP. 0831154000019

(Halaman segaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah mencurahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Laporan skripsi ini disusun untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Desain, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Departemen Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini
2. Kedua orang tua penulis, Suprayitno dan Almh. Minatun, serta kakek dan nenek penulis, Alm. Sumartono dan Murini dan seluruh keluarga penulis yang telah memberikan doa, bantuan, dukungan, dan motivasi baik secara moral maupun material.
3. Bapak Primaditya, S.Sn, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta ilmunya.
4. Bapak Waluyohadi, Bu Hertina Susandari, Bu Ellya Zulaikha, selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi terhadap pengerjaan tugas akhir.
5. 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.
6. Kang Mufid selaku pengrajin material alam kulit kayu saeh yang telah membantu pembuatan bahan utama berupa material kertas *daluang*.
7. Veronica Ajeng L. selaku kakak tingkat yang sudah membantu dan memberi arahan dalam pengerjaan tugas akhir ini
8. Estika Cahyani, Nur Rohmatul, Zilza Nur Amalia, Monica Faiza, Widya Pratiwi, Bonita Rizka, Efvilla Novalia dan seluruh teman-teman desain angkatan 2015 yang telah membantu, menemani dan memotivasi penulis selama perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir ini.

9. Satrio Bagus Hanindito yang juga telah membantu, menemani dan memotivasi penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.
10. Daniar Hafri, Izal dan Dansky yang telah membantu proses pengambilan foto dan video untuk tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, dengan segala kerendahan hati penulis sangat berterimakasih atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan doa yang sudah diberikan kepada penulis, semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Surabaya, 22 Januari 2020



Widya Pratiwi

NRP. 0831154000019

EKSPLORASI MATERIAL KULIT KAYU SAEH
SEBAGAI PRODUK TAS WANITA
MENGUNAKAN TEKNIK ORIGAMI

Nama : Widya Pratiwi
NRP : 0831154000019
Departement : Desain Produk Industri
Fakultas : Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Primaditya, S.Sn, M.Ds

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki kekayaan alam yang beragam, begitu juga dengan industri kreatifnya. Banyak orang yang sekarang ini mulai berlomba untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia. Pemakaian material sintetis sebagai bahan baku produk dalam industri kreatif di Indonesia. Material dan pewarna tekstil sintetis memberikan perbedaan yang signifikan, yaitu lebih murah dan lebih mudah pengaplikasiannya dengan variasi bentuk dan warna yang tak terbatas. Namun dampak buruk material sintetis adalah kerusakan ekologis yang efek sampingnya dapat membahayakan kesehatan manusia. Dibutuhkan solusi alternatif dengan penggunaan material tekstil yang berasal dari serat alam dan pewarna alami lokal. Penggunaan serat alam juga berperan penting untuk melestarikan tradisi lokal nusantara. Salah satu material tekstil yang berasal dari bahan alami tradisional adalah *daluang* yakni material kulit kayu yang berasal dari pohon Saeh (*Broussonetia Pappyrifera / Paper Mulberry*). Pembuatan produk tas dengan kombinasi tekstil tradisional dengan produk *modern* bertujuan sebagai alternatif *fashion* baru. Selain itu pembuatan tas ini memiliki eksplorasi bentuk yang dihasilkan dari lipatan origami serta tehnik pewarnaan produk yang beragam dirasa dapat menarik minat masyarakat. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang cara pengolahan material kulit kayu dan pembuatan material tekstil tradisional pada komunitas lokal serta masyarakat luas pada umumnya.

Kata Kunci : Eksplorasi, Material Kulit, Kayu Saeh, Produk tas wanita, Origami.

(Halaman segaja dikosongkan)

*EXPLORATION OF SAEH WOOD SKIN MATERIAL
FOR WOMAN BAG PRODUCT WITH
ORIGAMI TECHNIQUE*

Name : Widya Pratiwi
NRP : 08311540000019
Departement : Desain Produk Industri
Faculty : Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Primaditya, S.Sn, M.Ds

ABSTRACT

Indonesia is one country that has a diverse natural wealth, as well as its creative industry. Many people who are now start competing to develop creative industries in Indonesia. Use synthetic materials as raw material for products in the creative industries in Indonesia. Synthetic textile materials and dyes make a significant difference, which is cheaper and easier to apply with unlimited variations on shapes and colors. But the adverse effect of synthetic materials are ecological which side effects can endanger human health. Alternative solutions are needed with the use of textile materials derived from natural fibers and lokal natural dyes. Natural fiber is also to preserve the lokal traditions of the archipelago. One of the textile materials derived from natural materials is *daluang*, namely the bark material derived from the Saeh tree (*Broussonetia Pappyryfera / Paper Mulberry*). Manufacture of bag products with a combination of traditional textiles with modern products aims as a new fashions alternative. Besides that, the making of this bag has an exploration of the shape produced from origami folds and various products coloring techniques that are felt to be interest to the public. This is expected to provide knowledge on how to process bark material a manufacturing traditional textile materials to lokal's communities and to the public in general.

Keywords: Exploration, Leather Materials, Saeh Wood, Women's Bag Products, Origami

(Halaman segaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Material Kulit Kayu	7
2.1.1. Pengertian Kulit Kayu <i>Saèh (Broussonetia Pappyrifera Vent /</i>	7
Paper Mulberry)	7
2.2 Pengolahan Material Kulit Kayu	8
2.3 Teknik Origami	10
2.3.1 Pengertian Origami.....	10
2.3.2 Jenis-jenis Origami	10
2.4 Industri <i>Fashion</i>	12
2.4.1. Pengertian <i>Fashion</i>	12
2.4.2. <i>Sustainable Fashion</i>	12
2.5 Produk Tas Wanita	13
2.5.1 Tentang Tas	13

2.6 Riset Terdahulu	17
2.7 Produk Tas Kayu	19
2.9 Perawatan terhadap Jamur Kertas.....	20
2.9.1 Pengertian Jamur Kertas.....	20
2.9.2 Cara Penanganan Jamur Kertas	20
BAB III.....	23
METODOLOGI DESAIN.....	23
3.1. Definisi Judul Penelitian	23
3.2. Skema Riset Desain	23
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	25
3.3.1. Tinjauan Pustaka	25
3.3.2. Eksperimen.....	25
3.3.3. Observasi.....	26
3.3.4. <i>Deep Interview</i> (Wawancara pakar/ahli)	26
3.4 Metode Penelitian	28
BAB IV	31
STUDI DAN ANALISIS	31
4.1. Analisis Pengolahan Material Kain Serat Kayu <i>Saèh</i>	31
4.1.1. Proses Pengolahan Material Serat Kayu <i>Saèh</i>	31
4.1.2. Karakteristik Material.....	34
4.2.1. Eksplorasi Material Mentah	35
4.2.1.1. <i>Treatment</i> Lapisan Serat dan Fermentasi.....	35
4.2.1.2. <i>Treatment Finishing</i> Pengeringan.....	37
4.2.2. Eksplorasi Material Semi Mentah.....	38
4.2.2.1. Eksplorasi Warna	38
4.2.2.2. Eksplorasi Modul/Bentuk.....	44
4.2.2.3. Eksplorasi Tingkat Kesulitan Lipatan Origami	49
4.2.2.4. Eksplorasi Kekuatan Lapisan Dalam pada Origami	50
4.2.2.5. Eksplorasi <i>Finishing</i> Akhir pada Material Kulit Kayu	52
4.3. Studi dan Analisa Pengguna.....	54
4.3.1 Analisis Persona	54

4.4. Analisis <i>Benchmark</i>	55
4.4.1. Produk <i>Benchmark</i>	55
4.4.2 Analisis Pasar	61
4.5. Analisis Proses <i>Prototyping</i> Produk	65
4.6. Analisis Proses Produksi	68
4.7. Analisis Bisnis	69
4.8 Perhitungan Biaya	70
BAB V	75
KONSEP DESAIN DAN PENGEMBANGAN DESAIN	75
5.1. Kriteria Desain	75
5.2. Konsep Inovasi	76
5.3. Konsep Tema Produk	77
5.3.1 Series Saba	78
5.3.2 Series Hana	79
5.3.3 Series Hachi	79
5.4. Konsep Warna	80
5.5. Konsep Bentuk	80
5.6 Sketsa Series	82
5.7. Studi Model/ <i>Mock Up</i>	83
5.8. <i>Moodboard</i>	85
5.9. <i>Square Image Board</i>	86
5.10. Hasil Akhir	87
5.12.1. Logo	89
5.12.2. Filosofi nama	89
5.12.3. Penjualan	90
BAB VI	91
KESIMPULAN DAN SARAN	91
6.1 Kesimpulan	91
6.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97

LAMPIRAN A	97
LAMPIRAN B.....	102
LAMPIRAN C.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 kontribusi PBD ekraf menurut subsector tahun 2017	1
Gambar 2. 1 bibit tanaman saeh	8
Gambar 2. 2 peralatan pengolah serat kayu saeh.....	9
Gambar 2. 3 tekstur kain (<i>fuya</i>)	9
Gambar 2. 4 tekstur kertas (<i>daluang</i>)	9
Gambar 2. 5 bentuk origami teknis berbeda	12
Gambar 2. 6 tas jenis <i>handbag</i>	14
Gambar 2. 7 pecahan part tas beserta nama bagiannya	14
Gambar 2. 8 tas jenis <i>clutch & handled bags</i>	15
Gambar 2. 9 tas jenis <i>crossbody & shoulder bags</i>	15
Gambar 2. 10 tas jenis <i>backpack & waist bags</i>	15
Gambar 2. 11 tas jenis <i>age of enlightenment</i>	15
Gambar 2. 12 tas jenis <i>folk & traditional bags form east to west</i>	16
Gambar 2. 13 tas jenis <i>designer signature bags</i>	16
Gambar 2. 14 tas jenis <i>avant-grade bags</i>	16
Gambar 2. 15 produk Intan Prisanti.....	97
Gambar 2. 16 produk Veronica A. Larasati	97
Gambar 2. 17 produk tas sanoesa	98
Gambar 2. 18 produk tas cinta bumi artisans	98
Gambar 2. 19 produk tas dari Intan Prisanti.....	99
Gambar 2. 20 produk tas dari Veronica A. Larasati	99
Gambar 3. 1 skema riset desain	23
Gambar 4. 1 palet warna pewarna alam kayu tingi	39
Gambar 4. 2 palet warna pewarna alam kayu tegeran	40
Gambar 4. 3 palet warna pewarna alam kayu secang	41
Gambar 4. 4 palet warna pewarna alam kulit jelawe	42

Gambar 4. 5 palet warna pewarna alam kulit kayu mahoni	43
Gambar 4. 6 keseluruhan hasil palet warna pewarna alam	43
Gambar 4. 7 analisis persona.....	55
Gambar 4. 8 logo cinta bumi artisans	56
Gambar 4. 9 produk tas cinta bumi artisans	5700
Gambar 4. 10 logo sanoesa	58
Gambar 4. 11 produk tas sanoesa	59
Gambar 4. 12 logo <i>issey miyake</i>	59
Gambar 4. 13 produk tas <i>issey miyake</i>	60
Gambar 4. 14 logo byo.....	60
Gambar 4. 15 produk tas BYO.....	61
Gambar 4. 16 <i>positioning</i> harga	63
Gambar 4. 17 <i>positioning style</i>	64
Gambar 4. 18 analisis proses produksi	68
Gambar 5. 1 skema kriteria desain	75
Gambar 5. 2 konsep desain	78
Gambar 5. 3 konsep desain series saba	78
Gambar 5. 4 konsep desain series hana.....	79
Gambar 5. 5 konsep series hachi	79
Gambar 5. 6 konsep warna	80
Gambar 5. 7 bentuk lipatan segi enam.....	81
Gambar 5. 8 bentuk lipatan runcing dengan pola persegi.....	81
Gambar 5. 9 bentuk lipatan kubus dengan pola persegi panjang	82
Gambar 5. 10 sketsa alternatif desain tas 1	82
Gambar 5. 11 sketsa alternatif desain tas 2	83
Gambar 5. 12 desain tas alternatif 1	83
Gambar 5. 13 desain tas alternatif 2	84
Gambar 5. 14 desain tas alternatif 3	84
Gambar 5. 15 desain terpilih	85
Gambar 5. 16 <i>moodboard</i>	85

Gambar 5. 17 <i>square image board</i>	86
Gambar 5. 18 foto produk tas series saba.....	87
Gambar 5. 19 foto produk tas series hana	88
Gambar 5. 20 foto produk tas series hachi	88
Gambar 5. 21 logo produk lipat luang	89
Gambar 5. 22 sosial media lipat luang	102
Gambar 6. 1 komentar responden melalui sosial media	103
Gambar 6. 2 komentar konsumen dalam pengembangan produk	104

(Halaman segaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>treatment</i> terhadap serat saeh pada riset terdahulu.....	17
Tabel 2. 2 penawaran <i>treatment</i> terbaru pada produk material saeh	18
Tabel 2. 3 klasifikasi produk tas kulit kayu	19
Tabel 3. 1 <i>deep interview</i> dengan pengrajin kulit kayu saeh	27
Tabel 3. 2 <i>deep interview</i> dan <i>workshop</i> proses Suminagashi	28
Tabel 4. 1 proses pengolahan serat kayu saeh	31
Tabel 4. 2 karakter material serat kayu saeh	34
Tabel 4. 3 <i>treatment</i> lapisan serat kayu saeh.....	35
Tabel 4. 4 <i>treatment finishing</i> pengeringan serat kayu saeh	37
Tabel 4. 5 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu tingi	38
Tabel 4. 6 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu tegeran	39
Tabel 4. 7 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu secang	40
Tabel 4. 8 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kulit kayu jelawe	41
Tabel 4. 9 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu mahoni	42
Tabel 4. 10 hasil eksplorasi modul/bentuk.....	44
Tabel 4. 11 hasil eksplorasi jenis lipatan origami	46
Tabel 4. 12 tingkat kesulitan liputan origami.....	49
Tabel 4. 13 eksplorasi kekuatan material lapisan	50
Tabel 4. 14 klasifikasi nama produk yang digunakan sebagai <i>finishing</i>	52
Tabel 4. 15 eksplorasi material dengan beberapa produk <i>finishing</i>	53
Tabel 4. 16 <i>benchmarking</i> cinta bumi artisans	57
Tabel 4. 17 <i>benchmarking</i> sanoesa.....	59
Tabel 4. 18 <i>benchmarking issey miyake</i>	60
Tabel 4. 19 <i>benckmarking</i> byo	61
Tabel 4. 20 <i>segmentation</i> demografi.....	62
Tabel 4. 21 <i>segmentation</i> psikografi.....	62
Tabel 4. 22 <i>segmentation behavioral</i>	63

Tabel 4. 23 proses <i>prototyping</i> produk <i>clutch bag</i>	65
Tabel 4. 24 <i>bussines model canvas</i>	69
Tabel 4. 25 perhitungan bahan baku	70
Tabel 4. 26 perhitungan biaya tenaga kerja.....	71
Tabel 4. 27 HPP <i>clutch bag</i> series saba	71
Tabel 4. 28 HPP <i>hand bag</i> series saba.....	72
Tabel 4. 29 HPP <i>sling bag</i> series saba	72
Tabel 4. 30 HPP <i>clutch bag</i> series hana.....	73
Tabel 4. 31 HPP <i>hand bag</i> series hana	73
Tabel 4. 32 HPP <i>slingbag</i> series hana.....	74
Tabel 4. 33 HPP <i>clutch bag</i> series hachi.....	74
Tabel 6. 1 Perbedaan <i>treatment</i> produk yang telah dibuah dengan riset sebelumnya	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki hutan tropis terbesar di dunia dengan luas sekitar 39.549.447 hektar. Sebagai daratan berbentuk kepulauan yang tanahnya subur dan terletak di bentangan garis khatulistiwa, Nusantara ditumbuhi berbagai jenis tanaman dengan baik sehingga dikenal memiliki hutan tropis yang kaya. Keanekaragaman tumbuhan tersebut memiliki beberapa manfaat bagi kehidupan manusia baik salah satunya adalah untuk produk *fashion*. Fenomena ini menjadi salah satu pendukung semakin berkembangnya industri kreatif yang memanfaatkan kekayaan alam Indonesia dengan tetap memperhatikan lingkungan.

A. Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia

Pada era ini banyak yang sudah mengenal akan kekayaan alam Indonesia begitu juga dengan industri kreatifnya, banyak orang yang mulai berlomba-lomba untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia khususnya di bidang sofenir. Tidak hanya dibidang kuliner, bidang *fashion* juga mulai diminati oleh pangsa pasar. Berdasarkan data statistik mengenai sektor industri kreatif di Indonesia, pada tahun 2017 industri *fashion* berada di posisi ke-2 dari 3 subsektor yang mendominasi ekonomi kreatif, berikut tingkat kontribusi ekonomi kreatif menurut subsektor di Indonesia:



Gambar 1. 1 kontribusi PDB ekraf menurut subsektor tahun 2017

(Sumber : Badan Ekonomi Kreatif & Badan Pusat Statistik)

Pada gambar diatas didapatkan 3 ekonomi kreatif yang mendominasi perekonomian di Indonesia, subsektor tertinggi diperoleh dari “kuliner” yaitu sebanyak 41.47%, yang berikutnya disusul oleh “*fashion*” sebanyak 17.68% dan yang “Kriya” mendapatkan angka sebanyak 14,99%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa industri *fashion* cukup diminati banyak orang.

B. Eksistensi Serat Kayu Saeh di Indonesia

Di Indonesia serat kayu *saèh* dapat dilakukan hampir mendekati kepunahan. Hal yang menjadi penyebab kepunahan ini yaitu berkurangnya pengerajin serat kayu *saèh*. Di pulau Jawa, kini hanya ada di beberapa daerah saja yang segelintir orang tercatat masih menggeluti dunia serat kayu *saèh* atau biasa disebut *Daluang* yaitu yang terletak di Bandung, Garut, Ponorogo dan Salatiga. Saat ini teknologi pembuatan kain dengan cara tradisional mulai ditinggalkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan penemuan serat kapas, serat ulat sutera, dan bahan tekstil lain semakin menggerus eksistensi tradisi pembuatan material kulit kayu. Kemudahan yang ditawarkan oleh material dan pewarna tekstil sintetis memang memberikan perbedaan yang signifikan yaitu lebih murah dan lebih mudah pengaplikasiannya dengan variasi bentuk dan warna yang tak terbatas. Namun, jika ditelusuri lebih jauh, kemudahan tersebut sangat tidak sebanding dengan kerusakan ekologis yang ditimbulkan dan efek sampingnya terhadap kesehatan manusia. Dari fakta-fakta diatas kita perlu menyadari bahwa kita harus menemukan solusi alternatif agar dalam mendesain dan menciptakan sebuah produk, bukannya menambah masalah baru, namun turut menyelesaikan masalah-masalah fundamental salah satunya kerusakan lingkungan. Salah satu solusi yang dapat kita jadikan alternatif adalah penggunaan material tekstil yang berasal dari bahan alam dan pewarna alami. (Birrell,1974:384) mengatakan bahwa hal ini diperkuat dengan adanya fakta bahwa sebelum penemuan material tekstil sintetis, seperti kain dan pewarna sintetis, pada pertengahan akhir abad ke-19, manusia hanya menggunakan bahan pakaian dari material dan pewarna alami yang berasal dari hewan, tumbuhan, logam atau mineral.

C. Kulit Kayu Saeh Sebagai Alternatif Material Baru dan Upaya Pelestarian Tradisi Serat Kulit Kayu Saeh (*Daluang*)

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, penulis ingin menyampaikan bahwa penelitian ini tak hanya sebatas alternatif tandingan industri *fashion*, lebih dari itu, solusi alternatif ini merupakan sebuah upaya memunculkan kesadaran yang sejati, penentuan sikap dan keberpihakan yang perlu dipegang teguh oleh siapa saja yang terlibat dalam industri *fashion*. Desainer yang dalam hal ini bertanggung jawab dalam mengasilkan ide-ide inovasi, harus mampu membuat solusi dan inovasi alternatif, salah satu contohnya dengan menggunakan serat alam yang berkelanjutan dalam mengeksekusikan desainnya. Para produsen yang terlibat harus memastikan bahwa proses pembuatan produknya harus memenuhi standar desain berkelanjutan.

Selain menghasilkan solusi alternatif untuk menciptakan industri *fashion* yang berkelanjutan, pada saat yang sama, kita juga turut melestarikan tradisi lokal nusantara. Hal ini wajib dilakukan agar identitas kenusantaraan dan nilai-nilai luhur budaya kita tidak tergerus oleh arus modernisasi yang semakin lama semakin menjauhkan kita dari akar budaya. Maka, untuk menjembatani dua aspek tersebut, salah satu caranya adalah dengan upaya mengkombinasikan material alam yang masih tradisional untuk menghasilkan beberapa produk modern. Salah satu material tekstil yang berasal dari bahan alami yang masih terjaga keutuhan tradisionalnya adalah *daluang*, yakni kertas alami yang berasal dari kulit kayu pohon *Saèh* (*Broussonetia Papyryfera* / *Paper Mulberry*).

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis melihat beberapa masalah yang telah dihasilkan, meliputi :

1. Pengolahan kulit kayu *Saèh* yang masih belum optimal atau produk yang dihasilkan masih belum beragam sehingga penggunaan material kulit kayu *Saèh* kurang diminati masyarakat.
2. Material *fashion* sebagian besar masih menggunakan material sintetis sehingga sulit terurai, yang akan berdampak pada pencemaran lingkungan.

3. Material asli peninggalan kebudayaan nusantara yang sudah mulai hilang, sehingga membuat keberadaan material tersebut terancam punah.
4. Kurangnya pengetahuan terhadap karakter material serat kayu *saèh* sehingga ekspolarasi untuk menciptakan sambungan antara material terhadap produk cukup jarang ditemui.

1.3. Batasan Masalah

Dalam mendesain sebuah produk perlu adanya beberapa batasan yang telah disesuaikan dengan permasalahan yang ada. Adapun dari beberapa permasalahan yang telah disebutkan penulis akan memberi batasan pada perancangan ini, meliputi :

1. Kulit kayu *daluang* yang sudah diolah akan diaplikasikan pada sebuah produk berupa tas.
2. Produk di desain untuk kalangan wanita usia 20-35th
3. Material yang digunakan berupa kulit kayu *saèh* jenis *daluang* dan *fuya*
4. Bentuk tas disesuaikan dengan jenis origami yang digunakan

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang mendasari perancangan ini meliputi :

1. Pembuatan tas dengan menambah eksplorasi bentuk dan teknik perwanaaan sehingga produk akan beragam.
2. Menyebarkan pengetahuan tentang tradisi pembuatan material tekstil
3. Mengambilkan eksistensi dari material kayu dengan mengolahnya menjadi sebuah produk agar masyarakat kembali mengenal dan menarik minat terhadap material.
4. Membuat pengembangan produk dengan memperhatikan karakteristik material *saèh* yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah produk tas.
5. Membuat beberapa variasi tas dengan amaterial serat kayu yang tetap menjadikan tas sebagai produk utamanya.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan pada proses eksplorasi kulit kayu *saèh* ini sendiri adalah untuk meningkatkan nilai jual dari kulit kayu ini dengan mencoba menggali potensi dari material kulit kayu pohon *saèh* (*daluang*). Serta mampu menempatkan bentuk-bentuk warisan budaya pada era *modern*, sehingga diharapkan mampu menghasilkan variasi suatu produk yang menjadi suatu titik pertemuan antara dunia *modern* dengan warisan budaya.

|

(Halaman segaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Material Kulit Kayu

2.1.1. Pengertian Kulit Kayu *Saèh* (*Broussonetia Pappyryfera Vent* / Paper Mulberry)

Di Pulau Jawa, sebagai daratan di sebuah kepulauan yang berada dalam bentangan garis khatulistiwa, memiliki tanah yang subur sehingga mudah sekali ditumbuhi berbagai jenis tanaman. Beraneka tumbuh-tumbuhan itu ternyata tersimpan banyak manfaatnya bagi kehidupan manusia mulai dari akarnya, batangnya, kulitnya, daunnya, bunganya, maupun buahnya. Pemanfaatan tumbuh-tumbuhan tersebut sudah dibuktikan oleh hampir seluruh penduduk Kepulauan Nusantara. Mereka memanfaatkan bagian-bagian dari tumbuh-tumbuhan tersebut, sebagai bahan makanan, obaat-obatan, bahan pakaian, bahan bangunan, bahan pekakas hidup, bahan untuk keperluan tulis menulis, dan lain-lain. (Ismayanto, 2012)

Kain kulit kayu di Pulau Jawa terbuar dari pohon *Broussonetia Pappyryfera Vent*. Sebutan lain yang lebih familiar dari tumbuhan ini adalah *Saèh* di Sunda dan *Dluwang* di Jawa. Berikut klasifikasi tanaman *Saèh* :

Kingdom : *Plantae* (Tumbuhan)
Subkingdom : *Tracheobionta* (Tumbuhan berpembuluh)
Super Divisi : *Spermatophyta* (Menghasilkan biji)
Kelas : *Magnoliopsida* (Berkepeding dua / dikotil)
Sub Kelas : *Dilleniidae*
Ordo : *Urticales*
Famili : *Moraceae* (Suku nangka-nangkaan)
Genus : *Broussonetia*
Spesies : *Broussonetia papyrifera* (L.) Vent



Gambar 2. 1 bibit tanaman saeh

(Sumber: Pratiwi,2019)

2.2 Pengolahan Material Kulit Kayu

Pada proses pengolahan untuk menjadi kain dan kertas serat kayu, kulit dari pohon *Saèh* diolah dengan melalui beberapa proses yaitu proses pengelupasan dari batang, proses penumbukan, proses pemeraman atau fermentasi, dan proses penjemuran di bawah terik matahari (untuk pembuatan kertas biasanya menggunakan pelepah pisang sebagai alas). Pada proses fermentasi dan penjemuran ada sedikit perbedaan dalam pembuatan kain dan kertas serat kayu ini, dimana pada proses pembuatan kain tidak memerlukan proses fermentasi dan penjemuran dengan pelepah pisang karena tekstur yang dihasilkan akan berbeda, kain tidak akan lentur dan bersifat lebih kaku. Teknik pembuatan Serat Kayu *Saèh* juga menggunakan peralatan sederhana seperti meja kayu, pisau raut tradisional dan alat pemukul dari logam atau batu. Semua proses penempaan kulit kayu hingga menjadi kain atau kertas kulit kayu dilakukan secara manual. Walaupun penggunaan *Saèh* (*Broussonetia Pappiryfera Vent*) di Jawa memang kebanyakan sebagai media tradisi tulis, namun fungsi kulit kayu sebagai kain juga harus dilestarikan. (Larasati,2018)



Gambar 2. 2 peralatan pengolah serat kayu saeh

(Sumber: Pratiwi,2019)

Adapun contoh perbedaan tekstur dari material tersebut, diantaranya :



Gambar 2. 3 tekstur kain (*Fuya*)

(Sumber: Pratiwi,2019)



Gambar 2. 4 tekstur kertas (*Daluang*)

(Sumber: Pratiwi,2019)

2.3 Teknik Origami

2.3.1 Pengertian Origami

Origami merupakan sebuah kesenian melipat kertas yang berasal dari Jepang. Kata origami berasal dari bahasa Jepang, yakni gabungan dari kata ori yang berarti melipat dan kami yang berarti kertas. Ketika kedua kata itu digabungkan, ada perubahan-perubahan sedikit namun tidak mengubah artinya yakni dari kata kami menjadi gami sehingga yang terjadi bukan orikami melainkan origami, maksudnya melipat kertas. Saat ini kata origami telah dikenal dan digunakan di seluruh penjuru dunia untuk menyebut seni melipat kertas. M. Amanuma dalam Danandjaja (1997:297), origami adalah seni melipat kertas menjadi berbagai bentuk. Kesenian origami berkembang seiring waktu dan mulai populer di daerah luar Jepang. Berbagai desain origami dari seluruh dunia ini terdiri dari beberapa bentuk sederhana yang menerapkan satu lipatan hingga beberapa bentuk yang kompleks yang membutuhkan waktu cukup lama dengan pembuatannya. (Lang, 2004:3)

2.3.2 Jenis-jenis Origami

Origami dikenal memiliki dua jenis yaitu model tradisional dan model original atau bisa disebut modern.

Model tradisional merupakan model yang umum/popular dan biasanya tidak dikenal lagi siapa yang mendesain pertama kalinya. Meski jumlahnya banyak sekali, biasanya tradisional ini merupakan bentuk-bentuk lama. Sementara model original merupakan karya-karya kontemporer buatan masing-masing para pelipat kertas dan dicantumkan namanya sebagai hak cipta mereka.

Untuk model/bentuk tradisional, model yang sangat melekat dan terkenal bagi masyarakat Jepang antara lain :

a. Tsuru (burung bangau)

Burung bangau memiliki sifat yang kuat, manis, cantik dan mempunyai suara yang istimewa sehingga orang Jepang sangat menghargai arti pentingnya burung bangau ini. Oleh karena itu, bentuk tsuru atau burung bangau merupakan bentuk origami paling tradisional dan paling indah dan berkembang menjadi subjek favorit dari origami.

b. *Katashiro*

Bentuk *katashiro* ini telah dipergunakan pada masa kuno dalam upacara-upacara *Shinto* di *Kuile Ise*. *Katashiro* adalah repretasi simbolik seorang dewa yang terbuat dari guntingan kertas khusus yang disebut *Jongo Yoshi* (kertas kuil).

Berbagai jenis bahan baik kertas atau material lembatan dipergunakan dan origami modern tidak sekedar melipat tetapi juga melibatkan teknik menggunting, merekatkan atau menjepit kertas. Jenis – jenis origami modern yang ada saat ini, antara lain:

a) Origami *Pureland*

Gaya *pureland* dikembangkan oleh John Smith dengan tujuan memudahkan para pemula dalam membuat suatu model origami. Pada origami, gaya *pureland* terdapat persyaratan unik bahwa dalam setiap langkah hanya dibolehkan sekali melipat. Maka, lipatan yang digunakan hanyalah lipatan gunung dan lipatan lembah.

b) Origami Modular

Pada origami modular, dari sertiap lembar kertas dibentuk menjadi sebuah modul. Seluruh modul selanjutnya disatukan dengan cara direkatkan atau dijepit menjadi suatu bentuk model tertentu, seperti binatang, bangunan atau bunga.

c) Origami Teknis berbeda

Dengan gaya origami lainnya yang banyak didasarkan pada coba-coba melipat agar menghasilkan suatu bentuk tertentu, pembuatan origami teknis (origami *sekkei*) diawali dengan mengkaji secara matematis bentuk-bentuk bidang yang diperlukan dari model yang akan dibuat lalu membuat pola dari jejak lipatan yang harus dibuat pada kertas.



Gambar 2. 5 bentuk origami teknis berbeda

(Sumber: Pratiwi,2019)

2.4 Industri *Fashion*

2.4.1. Pengertian *Fashion*

Secara etimologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Mode merupakan bentuk nomina yang bermakna ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu (tata pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya). Mode atau *fashion* (Inggris: mode) adalah gaya pakaian yang populer dalam suatu budaya. Secara psikologis, mode adalah ekspresi pemberontakan melawan bentuk-bentuk social yang berlaku, yaitu upaya melarikan diri dari perasaan bosan dan rutinitas. Lainnya menganggap mode sebagai sebuah ekspresi simbolik seksualitas yang tersembunyi sebagai daya tarik diri, terutama dalam kondisi mengganggu integritas ego. Mode dipandang sebagai sarana untuk menemukan diri dan sebagai penunjukan gengsi. *Thomas Carlyle* mengatakan, “Pakaian adalah perlambangan jiwa. Pakaian tak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia.” *Fashion* dimetaforakan sebagai kulit sosial yang membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas tertentu yang merupakan bagian dari kehidupan sosial. Disamping itu, mode juga mengekspresikan identitas tertentu.

2.4.2. *Sustainable Fashion*

Dalam bahasa Indonesia, *Sustainable* adalah berkelanjutan. Dengan kata lain, produk sustainable adalah produk yang berkelanjutan atau produk-produk yang memberikan manfaat lingkungan, sosial dan ekonomi sekaligus melindungi

kesehatan masyarakat dan lingkungan selama seluruh siklus hidup. Menurut *Life Cycle* oleh *University of Massachusetts*, *sustainable* adalah produk yang berkesinambungan yang memaksimalkan biaya lingkungan dan sosial sepanjang siklus hidup produk dan bertujuan untuk memaksimalkan manfaat lingkungan dan sosial bagi masyarakat, sementara tetap layak secara ekonomi. Sustainable juga tidak terkait dengan lingkungan saja, *sustainable* produk dapat diartikan sebagai produk yang bertahan dalam bisnis untuk jangka panjang dengan memecahkan lebih banyak masalah daripada dibuatnya. Dalam buku *The Philosophy of Sustainable Design*, Jason F. Prinsip ini dapat diaplikasikan terutama oleh desain produk, arsitektur, desain lansekap, perencanaan kota, dll.

2.5 Produk Tas Wanita

2.5.1 Tentang Tas

a. Sejarah Tas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tas didefinisikan sebagai kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya. Biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. (sumber: kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga. 2001,hal 1146). Dahulu kala material yang digunakan untuk membuat tas masih sederhana, kebanyakan menggunakan bahan-bahan dari alam, seperti kulit binatang, kayu, ranting, akar ataupun daun yang dikeringkan. Tas yang terbuat dari kulit digunakan untuk membawa bahan makanan/minuman, senjata tajam, sedangkan yang terbuat dari kayu digunakan untuk membawa barang-barang berat lainnya.

b. Anatomi Tas

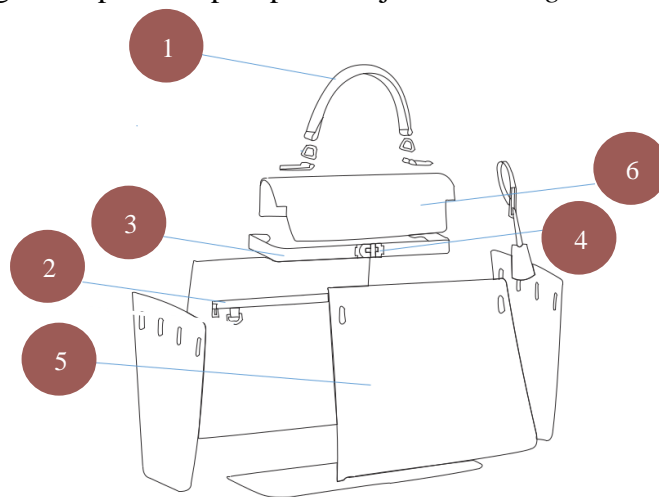
Pada dasarnya, tas tersusun dari beberapa bagian antara lain kompartemen atau kantong utama (*bag body*), kantong sekunder, *flap*, *handle*, dan aksesoris tas seperti gesper, sambungan beberapa bagian pola potong dan resleting. Selain bagian-bagian tas yang terlihat jelas, secara mendetail jahitan yang terdapat pada tas juga harus kita cermati. Dalam satu buah tas memungkinkan terdapat berbagai jenis jahitan misalnya jahitan pelipit, jahitan tepi, dan jahitan dalam tas dengan teknik dan kekuatan yang disesuaikan kebutuhan. Dibawah ini adalah penjelasan dari setiap bagian penyusun tas :



Gambar 2. 6 tas jenis *handbag*

(Sumber: Pratiwi,2019)

Berikut ini gambar pecahan part pada tas jenis *handbag*:



Gambar 2. 7 pecahan part tas beserta nama bagiannya

(Sumber : Pratiwi, 2019)

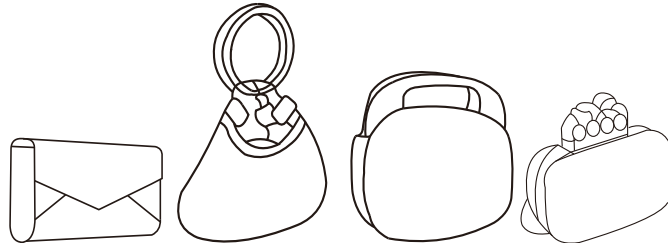
Keterangan :

1. ***Top Handle*** : Bagian pegangan tas yang berada di bagian atas tas
2. ***Top Zip*** : Bagian penutup tas tempat melekatkan resleting atau penutup tas yang lain.
3. ***Zipper*** : Resleting tas
4. ***Hardware*** : Aksesoris tas yang biasanya terbuat dari logam, plastic atau kayu
5. ***Bag Body*** : Kantong utama sebuah tas
6. ***Flap*** : Kelopak penutup, biasanya terletak di depan kantong.

c. Klasifikasi tas

Berikut beberapa macam tas berdasarkan jenisnya:

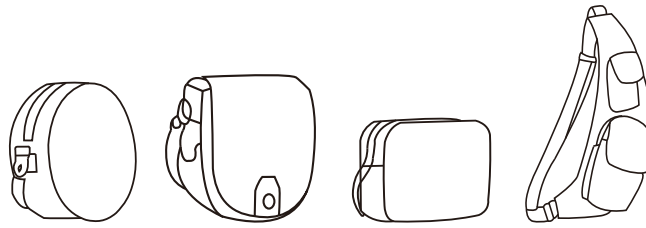
- ***Clutch & Handheld Bags***



Gambar 2. 8 tas jenis *clutch & handled bags*

(Sumber: Pratiwi,2019)

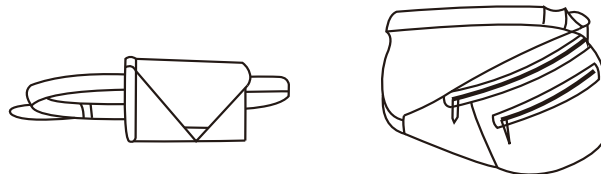
- ***Crossbody & Shoulder Bags***



Gambar 2. 9 tas jenis *crossbody & shoulder bags*

(Sumber: Pratiwi,2019)

- ***Backpack & Waist Bags***



Gambar 2. 10 tas jenis *backpack & waist bags*

(Sumber: Pratiwi,2019)

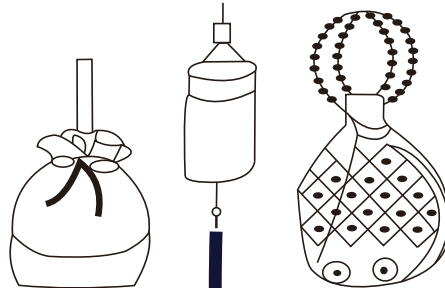
- ***Age of Enlightenment***



Gambar 2. 11 tas jenis *age of enlightenment*

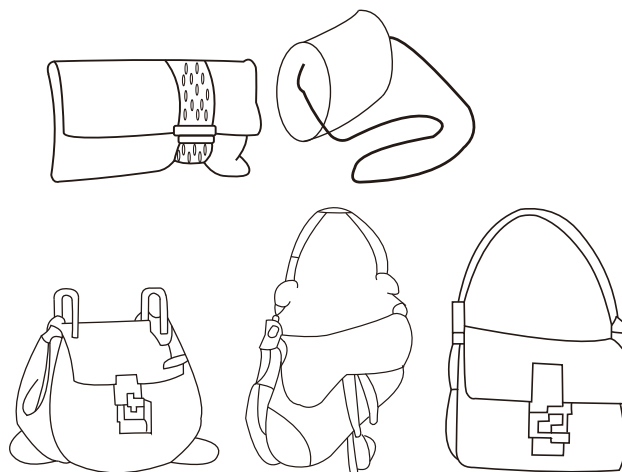
(Sumber: Pratiwi,2019)

- ***Folk & Traditional Bags from East to West***



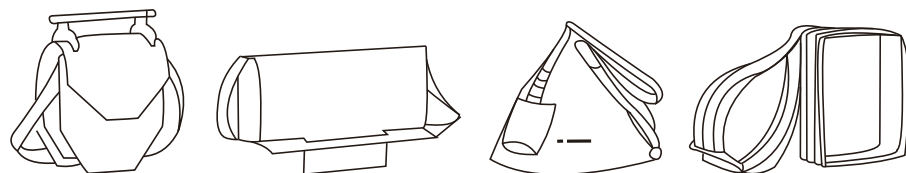
Gambar 2. 12 tas jenis *folk & tradisional bags form east to west*
(Sumber: Pratiwi,2019)

- ***Designer Signature Bags***



Gambar 2. 13 tas jenis *designer signature bags*
(Sumber: Pratiwi,2019)

- ***Avant-Garde Bags***



Gambar 2. 14 tas jenis *avant-grade bags*
(Sumber: Pratiwi,2019)

1.6 Riset Terdahulu

a. Tugas Akhir oleh Intan Prisanti

Karya tugas akhir yang dibuat oleh Intan Prisanti Program Studi Sarjana Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FRSD) ITB. Dengan judul Eksplorasi Multilayer pada Kulit Kayu dengan Pewarna Alam Nila (*Indigofera Tinctoria*) dan Secang (*Caesalpinia Sappan*) untuk Produk *Fashion*.

(LAMPIRAN A)

Gambar 2. 15

b. Tugas Akhir oleh Veronica Ajeng L.

Karya tugas akhir ini yang dibuat oleh Veronica Ajeng Larasanti Program Studi Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan (FADP) ITS. Dengan judul Desain Produk Aksesori *Fashion* Berbahan Serat Kayu *Saeh* dengan Konsep Tetanduran.

(LAMPIRAN A)

Gambar 2. 16

Tabel 2. 1 *treatment* terhadap serat saeh pada riset terdahulu

NO	TREATMENT	PRODUK 1	PRODUK 2
1	Pewarnaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pewarna alam : Secang, dan Nila 	<ul style="list-style-type: none"> • Pewarna alam : Secang, Tingi, Tegeran, Jelawe
2	Pemberian Motif	<ul style="list-style-type: none"> • Motif Multilayer (dengan teknik kempa dan <i>paper felting</i> yang menggunakan campuran beberapa lapisan serat) 	<ul style="list-style-type: none"> • Motif Ikat Celup (<i>Shibori</i>) • Motif <i>Multilayer</i> (dengan cara menempa beberapa potongan serat dengan bentuk geometris dan acak ke lembar saeh baru)
3	Modul	TIDAK ADA	<ul style="list-style-type: none"> • Modul acak dengan menggabungkan beberapa lembar serat saeh

NO	TREATMENT	PRODUK 1	PRODUK 2
4	Mix Material	<ul style="list-style-type: none"> Mencampur dengan Kulit Sintetis 	<ul style="list-style-type: none"> Mencampur dengan Rotan (sebagai handle)
5	Finishing	TIDAK ADA	<ul style="list-style-type: none"> <i>Finishing</i> yang dilakukan lebih mengarah pada tekstur material semi mentah.
6	Jenis Material	<ul style="list-style-type: none"> <i>Fuya</i> (Kain) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Fuya</i> (Kain)

Tabel 2. 2 penawaran *treatment* terbaru pada produk material saeh

NO	TREATMENT	TREATMEN YANG DITAWARKAN
1	Pewarnaan	<ul style="list-style-type: none"> Pewarnaan Alam Pewarnaan Kimia (<i>Wantex</i>)
2	Motif	<ul style="list-style-type: none"> Motif <i>Suminaghasi</i> Motif Batik Motif <i>Shibori</i> Motif Jahit (menghasilkan tekstur serat)
3	Modul	<ul style="list-style-type: none"> Modul <i>Interlock</i> Modul gulungan (bunga) Origami : geometris
4	Mix Material	<ul style="list-style-type: none"> Kayu Rotan Bambu
5	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> Lem Putih Tepung Kanji (Tapioka) <i>Foodgrade</i> <i>Nano Spray Waterproof</i>
6	Jenis Material	<ul style="list-style-type: none"> <i>Fuya</i> (Kain) <i>Daluang</i> (Kertas) - Dominan

Kesimpulan :

Pada riset terdahulu terdapat beberapa *treatment* yang dilakukan meliputi : *treatment* pewarnaan, motif, modul, kombinasi material, *finishing*. Pada analisis ini telah didapatkan beberapa *treatment* baru dari *treatment* yang dilakukan sebelumnya, seperti pada proses pewarnaan dan motif, variasi bentuk modul yang ditawarkan yaitu origami, penggabungan dengan material lain, serta beberapa *finishing* yang akan digunakan pada tahap akhir.

2.7 Produk Tas Kayu

Produk 1

(LAMPIRAN A)

Gambar 2. 17

Produk 2

(LAMPIRAN4)

Gambar 2. 18

Produk 3

(LAMPIRAN A)

Gambar 2. 19

Produk 4

(LAMPIRAN A)

Gambar 2. 20

Berikut tabel klasifikasi yang didapatkan dari beberapa produk yang sudah ada di pasaran:

Tabel 2. 3 klasifikasi produk tas kulit kayu

NO	NAMA PRODUK	PENGELOMPOKAN JENIS
1	PRODUK 1	Tas kulit kayu dengan pengolahan rijid
2	PRODUK 2	Tas kulit kayu dengan pengolahan semi rijid
3	PRODUK 3 dan 4	Tas kulit kayu dengan pengolahan non-rijid

Kesimpulan :

Jika dilihat dari berbagai macam produk tas kulit kayu dapat disimpulkan bahwa produk 1 memiliki bentuk yang rijid/kaku, produk 2 sedikit cenderung kaku dan produk 3 dan 4 sudah mengalami perubahan bentuk sehingga tidak terlihat kaku kaku.

2.9 Perawatan terhadap Jamur Kertas

2.9.1 Pengertian Jamur Kertas

Menurut (Purwani, 2014) Jamur merupakan sejenis tumbuhan yang berbentuk mikro tetapi sangat membahayakan kehidupan manusia apabila tidak segera dicegah dan ditangani perkembangbiakannya. Bahan tas yang notabene terbuat dari bahan kertas yang mengandung zat *selulosa* sangat mudah diserang jamur apabila terkontaminasi dengan zat-zat lain dan sangat cepat pertumbuhannya apabila di area wilayah yang lembab dan sejuk. Jamur ini dapat membusukkan selulos dan kertas. Karena material bahan kulit kayu *daluang* merupakan material yang sama dengan bahan naskah kuno, memungkinkan dapat mendapatkan perawatan yang sama dalam menangani jamur. Jamur tumbuh terutama disebabkan oleh faktor lingkungan, seperti kelembaban, temperatur dan cahaya. Faktor kelembaban dan temperaturlah sebetulnya yang paling berpengaruh. Faktor lain yang memungkinkan untuk tumbuhnya jamur adalah ruang penyimpanan yang terlalu gelap dan kelembaban di atas 0% RH (*relative humidity*).

2.9.2 Cara Penanganan Jamur Kertas

(Purwani, 2014) juga mengatakan bahwa keberadaan jamur kertas sangat mengganggu beberapa arsip penting seperti buku, naskah kuno, serta dokumen penting lainnya, maka dari itu ada beberapa cara menangani ancaman terhadap jamur kertas. Pembasmian Serangga dan Jamur dengan *Fumigasi*

Salah satu usaha yang dapat dilakukan dalam memberantas jamur dan menghilangkan debu. *Fumigasi* adalah metode pemakaian fumigant yang dilepaskan menuju atmosfer dalam bentuk gas untuk mengontrol atau membunuh organism yang tidak diinginkan. *Fumigant* itu sendiri adalah bahan kimia pada

kondisi tertentu berubah menjadi gas dan pada konsentrasi yang diinginkan dapat membuat organisme mati.

Ada beberapa bahan kimia yang dapat digunakan sebagai *fumigant*, sebagai contoh:

1. *methyl bromide*
2. *magnesium phosphide and aluminium phosphide*
3. *sulfuryl fluoride*

Tujuan dari kegiatan fumigasi tersebut adalah untuk mematikan telur dan larva-larva serangga pemakan kertas. Dalam melakukan *fumigasi* harus dilakukan oleh para ahlinya, jangan sekali-sekali melakukan sendiri tanpa ada dasar ilmu yang jelas.

(Halaman segaja dikosongkan)

BAB III

METODOLOGI DESAIN

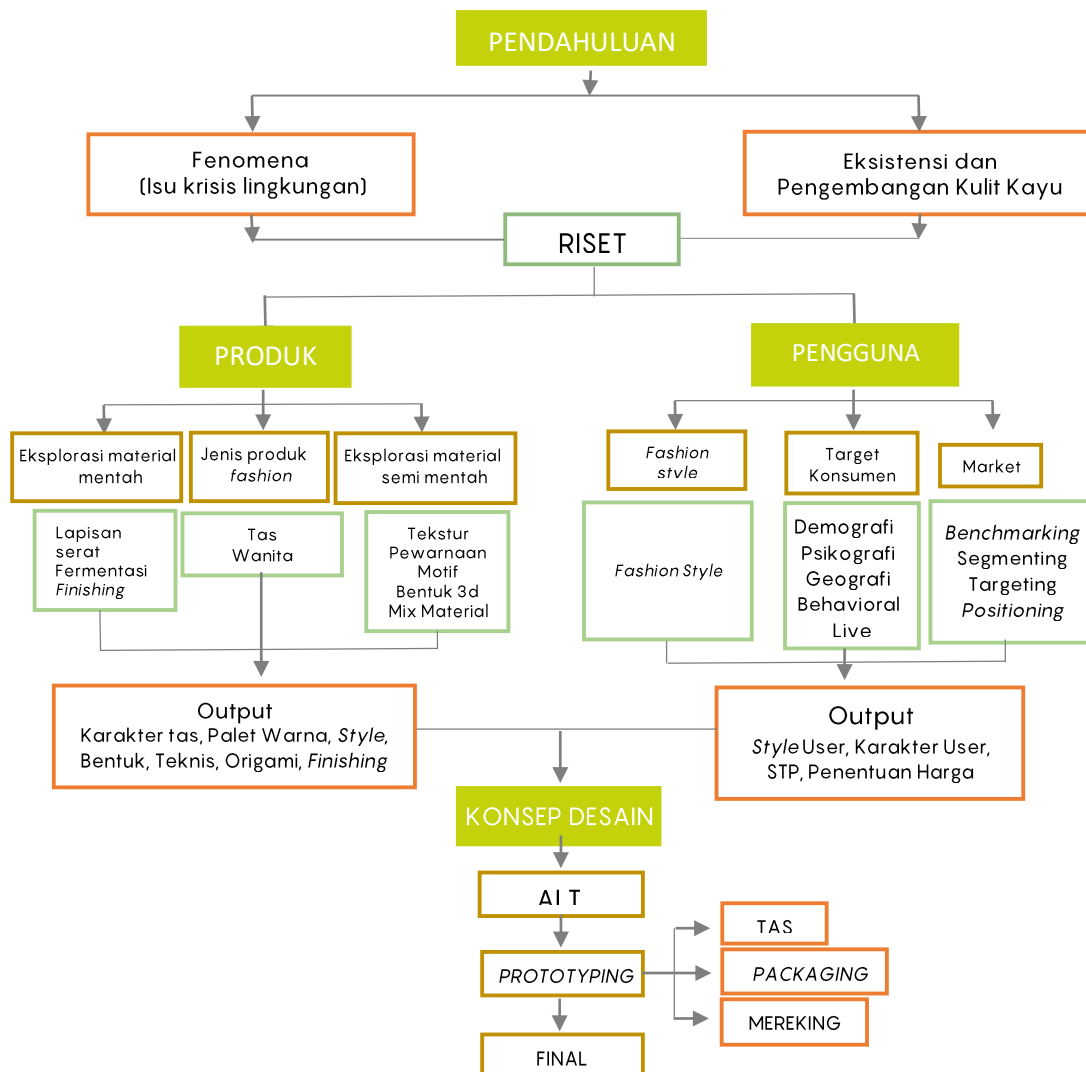
3.1. Definisi Judul Penelitian

Eksplorasi Material Kulit Kayu Saeh Sebagai Produk Tas Wanita

Menggunakan Teknik Origami jadi, yang dimaksud dari judul ini adalah :

1. Melakukan pengembangan terhadap pengolahan kulit kayu Saeh
2. Merancang desain tas dengan menerapkan material kulit kayu Saeh
3. Melakukan metode eksperimen teknik khas Jepang yaitu Origami.

3.2. Skema Riset Desain



Gambar 3. 1 skema riset desain

(Sumber: Pratiwi,2019)

Berikut adalah penjelasan yang melatar belakangi pencapaian ini :

- Fenomena

Fenomena yang ada adalah masalah Indonesia yang memiliki hasil bumi melimpah namun kurang dimanfaatkan dan terus-menerus mengimpor bahan baku dari luar negeri, serta industri kulit kayu Saeh yang mulai dilirik oleh sebagian wisatawan asing, sehingga perlu adanya penanganan mengenai pengembangan ide baru untuk mengisi sektor pasar tersebut.

- Eksistensi Saeh

Selain itu di Indonesia bahan baku kulit kayu Saeh ini pernah berkembang di masanya sebagai bahan pakaian hingga media tulis. Akan tetapi semenjak munculnya material baru eksistensi Saeh mulai ditinggalkan, sehingga sangat berpotensi untuk dikembangkan kembali.

- Riset Studi

Pada riset studi, proses penelitian dibagi menjadi 2 yaitu melalui user maupun produk yang ada.

- Ekplorasi Material Kulit Kayu Saeh

Material kulit kayu Saeh merupakan material utama yang digunakan pada perancangan ini. Disini penulis melakukan berbagai eksplorasi material kulit kayu Saeh dengan cara eksperimen, *Deep interview*, dan observasi.

- Produk *Ecofriendly*

Tas wanita merupakan produk yang dipilih pada perancangan ini. *Ecofriendly bag* dihasilkan melalui beberapa jenis tas, *trendforecasting*, dan analisa komponen yang dipakai.

- Analisis Target

Pada analisa target didasari oleh faktor demografi, psikografi, dan behavioural yang didapatkan melalui pesona, dan *moodboard*.

- Analisis Pasar

Analisa pasar didasari oleh *Segmentation*, *Targetting* dan *Positioning* yang didapatkan melalui kuesioner dan *benchmarking*.

- Analisis *Style*

Sesuai dengan konsep, analisa *style* didapat dari proses *shadowing* terhadap persona

- **Alternatif Desain**

Setelah mendapatkan konsep, desain dimulai dari membuat alternatif desain dengan karakter yang sama namun dalam bentuk atau *styling* yang berbeda.

- **Prototyping (Tahap Awal)**

Berangkat dari 1 desain final atau desain akhir yang sudah sesuai kemudian dibuat *prototype* dengan menggunakan material sebenarnya, ukuran dengan skala 1:1 dan mekanisme yang sebenarnya. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa *prototype* akan di evaluasi hingga revisi di kemudian hari.

- **Final Design**

Merupakan bentuk atau hasil dari proses eksplorasi alternatif, berupa produk dengan material asli. Serta pada tahap ini dibuat mereking produk dan desain *packaging*.

3.3. Metode Pengumpulan Data

3.3.1. Tinjauan Pustaka

1. **Buku**

Buku adalah salah satu cara penulis untuk mengumpulkan data, dimana untuk mengetahui data – data yang diperlukan. Dari buku penulis juga mendapatkan informasi mengenai studi bentuk maupun studi eksperimen warna.

2. **Jurnal Ilmiah**

Penulisan karya tulis ini merupakan pengembangan dari tulisan yang sudah ada terkait dengan serat kulit kayu saeh dan pengembangannya. Data tersebut akan digunakan penulis sebagai dasar dalam studi perlakuan.

3. **Website**

Website adalah salah satu sumber data yang dapat dimanfaatkan oleh penulis. Melalui *website* penulis medapatkan informasi mengenai serat saeh, karakteristik serat, industri tas, nilai ekspor tas, studi target pasat dan lain – lain.

3.3.2. Eksperimen

Ekperimen merupakan metode pengumpulan data yang didapatkan penulis melalui uji coba oleh penulis berdasarkan variabel yang ada. Caranya adalah

dengan mengeksplorasi material kulit kayu saeh dengan banyak perlakuan agar menemukan karakter material, menciptakan inovasi pada perlakuan bentuk, serta mencoba penemuan warna. Ada 3 eksperimen dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen tahap awal yaitu dari bahan berupa kulit kayu diubah menjadi lembaran kertas maupun kain dari kulit kayu, eksperimen ke-2 adalah dengan percobaan pewarnaan, dan yang ke-3 adalah eksperimen motif atau corak dan yang ke-4 adalah eksperimen bentuk dari lembaran kulit saeh tersebut.

Eksperimen tahap awal dimulai dari pengelupasan kulit luar batang pohon saeh, yang kemudian memisahkan antara kulit kayu bagian dalam dengan batangnya, selanjutnya kulit kayu tersebut ditempa hingga berstruktur lemas dengan menyesuaikan ketebalan yang diinginkan.

Selanjutnya pada eksperimen tahap ke-2 adalah dengan melanjutkan proses pewarnaan material kain kulit kayu tersebut. Pada proses pewarnaan ini menggunakan beberapa teknik pewarnaan seperti pewarna alam.

Dan pada eksperimen ke-3 penulis mencoba melakukan eksperimen dengan mengolah material yang semula berbentuk lembaran menjadi sebuah bentuk 3D. Disini penulis menerapkan eksperimen bentuk berupa lipatan atau biasa disebut origami.

Dalam berbagai tahapan, ada tahapan yang dilakukan oleh penulis diantaranya dokumentasi proses eksperimen dan penulisan data hasil sementara.



3.3.3. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengumpulkan variable – variable yang dibutuhkan dalam riset. Observasi dilakukan dengan cara mengamati, mencatat, memotret, dan menyimpulkan hasil. Metode observasi penulis yang dihasilkan sebagai berikut.


3.3.4. Deep Interview (Wawancara pakar/ahli)

Deep interview adalah metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai pakar ahli pada bidang yang dituju. Wawancara yang dilakukan berisi pernyataan – pernyataan yang dibutuhkan dalam riset desain mulai dari sejarah hingga pengembangan

Tabel 3. 1 *deep interview* dengan pengrajin kulit kayu saeh

Metode Pengumpulan Data: Deep Interview		Dokumentasi
Subjek	Ahmad Mufid Sururi (Pengerajin <i>Daluang</i> selama 11 tahun)	
Lokasi	Lab.Toekang <i>Saèh</i> , Jl. Bagusrangin, No. 9, Bandung, Jawa Barat	
Waktu / Durasi	5 Hari	
Tujuan	<p>Pertanyaan yang diajukan diantaranya untuk mengetahui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah Material • Bagaimanakah proses pengolahan yang biasa dilakukan • Jenis-jenis produk yang dihasilkan • Macam-macam karakter material • Produk kain kulit kayu dengan pembuatan tersulit dan termudah • Treatmen khusus dalam mengolah • Harga produk maupun bahan • Kualitas dan keawetan produk yang dihasilkan. • Perawatan Material • Pengalaman mengolah material 	

Tabel 3. 2 *deep interview* dan *workshop* proses *Suminagashi*

Metode Pengumpulan Data: Deep Interview		Dokumentasi
Subjek	Linda (Pendiri Workshop <i>Suminagashi</i>)	
Lokasi	Jl. Ciumbuleuit, Bandung, Jawa Barat	
Waktu / Durasi	2 Hari	
Tujuan	Pertanyaan yang diajukan diantaranya untuk mengetahui : <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah <i>Suminagashi</i> • Bagaimanakah proses pembuatan lukisan • Bagaimana proses penerapan pada material • Jenis-jenis produk yang dihasilkan • Macam-macam karakter bentuk/motif • Treatmen khusus dalam mengolah • Harga produk maupun bahan • Kualitas dan keawetan produk yang dihasilkan. • Perawatan material 	

3.4 Metode Penelitian

Setelah data sudah terkumpul, tahapan selanjutnya adalah tahapan eksplorasi desain untuk menentukan konsep sebuah perancangan. Metode penelitian yang digunakan diantaranya yaitu :

1. Persona

Adalah metode yang dilakukan untuk mendefinisikan target konsumen dengan memvisualisasikan konsumen dengan subjek perwakilan sebagai target konsumen. Pemilihan subjek berdasarkan kesamaan karakter, penggunaan produk serta hasil survey.

2. *Imageboard*

Imageboard adalah metode salah satu pengumpulan data yang berisi gambar – gambar yang berkaitan dengan persona dengan konsep desain. Metode ini dapat menghasilkan kemungkinan gaya desain, komposisi warna, bentuk yang dihasilkan, dan lain-lain.

3. *Material Board*

Material board adalah salah satu metode penelitian dengan cara mengumpulkan hasil eksplorasi material yang akan digunakan. Metode ini dapat menghasilkan karakteristik material yang akan digunakan dan kemungkinan penggabungan material.

(Halaman segaja dikosongkan)


BAB IV
STUDI DAN ANALISIS

4.1. Analisis Pengolahan Material Kain Serat Kayu Saèh

4.1.1. Proses Pengolahan Material Serat Kayu Saèh

Pengolahan material tekstil dengan bahan dasar kulit kayu sudah diterapkan sejak zaman dahulu kala. Setiap daerah biasanya menggunakan jenis kulit kayu yang berbeda dengan daerah lainnya dengan proses pengolahan yang umum dilakukan yaitu dengan cara ditempa atau dipukul-pukul dengan alat tempa berupa batu atau logam. Salah satunya adalah jenis kulit kayu *saèh* / *Papaer Mulberry* (*Broussonetia Pappyrifera Vent*) yang dimanfaatkan menjadi sebuah material tekstil dengan proses pengolahan dasar yang sama dengan daerah lainnya. Adapun runtutan proses pengolahan kulit kayu *saèh* sebagai berikut :

Tabel 4. 1 proses pengolahan serat kayu saeh

No.	Gambar	Deskripsi	Keterangan
	Batang Saèh		
1	 <p>(Sumber : Pratiwi, 2019)</p>	Batang pohon <i>Saèh</i> (Kayu <i>Saèh</i> dapat digunakan setelah berumur 6 bulan).	Usia batang <i>Saèh</i> berpengaruh pada : tingkat kekerasan kulit kayu saat ditempa, tekstur dan kerapatan serat juga akan terlihat di hasil akhirnya.

No.	Gambar	Deskripsi	Keterangan
Pengupasan Kulit Kayu Terluar			
2	 <p>(Sumber : Pratiwi, 2019)</p>	<p>Beberapa peralatan yang dibutuhkan dalam proses pengupasan kulit kayu terluar.</p>	<p>Semuanya merupakan alat tradisional yang sejak dulu digunakan dalam proses pengolahan kulit kayu.</p>
3	 <p>(Sumber : Pratiwi, 2019)</p>	<p>Alat pemisah kulit kayu, digunakan untuk memisahkan bagian kulit luar dan batang. Terbuat dari bambu, tulang ataupun kayu.</p>	<p>Ujung alat dibuat dengan bentuk meruncing namun tidak tajam yang bertujuan agar kulit kayu tidak mudah sobek saat dipisahkan.</p>
Perendaman Kulit Kayu			
	 <p>(Sumber : Pratiwi, 2019)</p>	<p>Proses perendaman biasanya menggunakan alat seperti baskom sebagai wadah untuk merendam kulit yang telah dikupas selama semalam.</p>	<p>Proses perendaman harus mengenai seluruh bagian kulit kayu. Sehingga tidak ada bagian yang masih mengeras.</p>

No.	Gambar	Deskripsi	Keterangan
Penempaan			
	 <p data-bbox="411 846 708 875">(Sumber : Pratiwi, 2019)</p>	<p data-bbox="767 533 1050 770">Proses penempaan memerlukan alat-alat seperti pemukul dari batu atau logam, baskom air bersih, lap bersih dan penggaris</p>	<p data-bbox="1082 533 1353 770">Semua alat tersebut disiapkan sebelum proses penempaan agar memudahkan dalam mengambil alat yang dibutuhkan.</p>
Pembilasan			
	 <p data-bbox="411 1249 708 1279">(Sumber : Pratiwi, 2019)</p>	<p data-bbox="767 1048 1050 1211">Baskom air, berguna sebagai wadah untuk membilas kulit kayu yang selesai ditempa.</p>	<p data-bbox="1082 1032 1353 1234">Dibutuhkan proses pembilasan agar warna kain kulit kayu bersih dan tidak ada benda lain yang menempel.</p>
Pemeraman / Fermentasi			
	 <p data-bbox="421 1845 708 1874">(Sumber : Pratiwi, 2019)</p>	<p data-bbox="778 1541 1038 1733">Menggunakan daun pisang sebagai pembungkus kulit kayu dalam proses fermentasi.</p>	<p data-bbox="1082 1518 1347 1756">Sebelum digunakan daun pisang dibersihkan terlebih dahulu dan akan dipotong sesuai kebutuhan.</p>
Pengeringan			

4.1.2. Karakteristik Material

Dari hasil observasi di Lab. Toekang *Saèh* dan melihat secara langsung dan intens proses pembuatan material ini maka diperoleh informasi mengenai karakter dari material tekstil kulit kayu sebagai berikut :

Tabel 4. 2 karakter material serat kayu saeh

No.	Variabel	Karakter
1	Warna	<ul style="list-style-type: none">• Warna serat akan lebih gelap setelah proses fermentasi• Dapat menyerap pewarna alam• Material yang tidak melalui proses fermentasi dapat menyerap warna alam dengan lenih mudah
2	Lebar	<ul style="list-style-type: none">• Lebar material bergantung pada usia pohon• Lebar material dapat melebar seukuran minimal 2x lebar kulit kayu semula tanpa sambungan• Lebar material tergantung pada proses penempaan• Lebar material tergantung pada banyak lapisan. Semakin banyak lapisan, semakin memendek
3	Serat	<ul style="list-style-type: none">• Serat relatif tidak padat dan rapat• Kekerasan serat tergantung pada usia pohon• Kerapatan serat tergantung pada proses penempaan• Jumlah lapisan mempengaruhi kekuatan serat• Serat akan lebih kuat jika ditarik berlawanan arah, dan akan mudah sobek jika ditarik searah serat.• Jumlah lapisan mempengaruhi kerapatan serat
4	Proses Pengolahan	<ul style="list-style-type: none">• Material tekstil dapat disambung hanya dengan dibasahi kemudian ditempa ulang• Dapat dipotong dengan mudah menggunakan gunting atau alat potong lainnya.• Dapat dilipat-lipat sehingga menjadi bentuk 3d.

Kesimpulan :

Dari tabel diatas mengenai kain kulit kayu, dapat disimpulkan bahwa kain kulit kayu memiliki berbagai macam karakter yang dipengaruhi oleh usia pohon, proses awal pembuatan kain, hingga proses pengolahan lanjutan. Karakter kain kulit kayu dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan.

Dalam perancangan kali ini, karakter yang ingin diekspos adalah karakter tekstur permukaan kulit kayu yang unik, keberagaman serat mulai dari motif hingga permainan arah serat, fleksibilitas pengolahan kain kulit kayu, serta kulit kayu dengan serat yang kuat akan digunakan sebagai material pembuatan tas.


4.2. Analisis Proses Eksplorasi dan Pengolahan Material Tekstil Kulit Kayu Saèh



4.2.1. Eksplorasi Material Mentah

Dibawah ini adalah hasil eksplorasi material mentah kain kulit kayu. Eksplorasi meliputi *treatment* pada lapisan serat, proses fermentasi, dan *finishing* permukaan serat kulit kayu saeh.

4.2.1.1. Treatment Lapisan Serat dan Fermentasi

Tabel 4. 3 *treatment* lapisan serat kayu saeh

Lapisan Serat	Proses Fermentasi	
	Fermentasi	Non Fermentasi
2 Lapis		
Deskripsi	Serat kayu <i>Saèh</i> 2 lapis yang difermentasi dan diangin-anginkan diatas bidang datar	Serat kayu <i>Saèh</i> 2 lapis yang tidak difermentasi dan diangin-anginkan dengan cara digantung

Lapisan Serat	Proses Fermentasi	
	Fermentasi	Non Fermentasi
6 Lapis		
Deskripsi	Serat kayu <i>Saèh</i> 4 lapis yang difermentasi dan diangin-anginkan diatas bidang datar	Serat kayu <i>Saèh</i> 4 lapis yang tidak difermentasi dan diangin-anginkan dengan cara digantung

Pembahasan :

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa Serat Kayu Saèh dapat diproses dengan dua cara yang berbeda, yaitu dengan melalui proses fermentasi dan non fermentasi. Kedua cara tersebut tentu menghasilkan karakter kain kulit kayu yang berbeda. Perbedaan yang paling signifikan adalah pada warna, kekuatan, dan jalinan antar serat.

Kain kulit kayu yang melalui proses fermentasi memiliki warna yang cenderung lebih gelap dibandingkan yang non fermentasi. Dalam proses fermentasi tersebut, maka akan dihasilkan zat perekat yang membuat jalinan antar serat lebih rapat yang kemudian akan mempengaruhi kekuatan serat. Pada kain kulit kayu yang tidak mengalami proses fermentasi, maka zat perekat tersebut tidak ada, sehingga jalinan serat akan lebih renggang dan serat yang tidak begitu kuat.

Selain proses fermentasi, banyaknya lapisan serat juga mempengaruhi kerapatan dan kekuatan serat. Semakin banyak lapisan, maka jalinan antar serat akan jauh lebih rapat dan serat akan lebih kuat, begitu pula sebaliknya. Namun, uniknya, banyak jumlah lapisan tidak berbanding lurus dengan ketebalan kain. Ketebalan kulit kayu dapat diatur sesuai dengan keinginan, misalnya kita menginginkan kain dengan tebal 6 lapis namun tetap tipis.

4.2.1.2. *Treatment Finishing* Pengeringan

Tabel 4. 4 *treatment finishing* pengeringan serat kayu saeh

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Melalui proses fermentasi dan dikeringkan dengan cara diangin-anginkan dan digantung pada batang melintang.
2.		Melalui proses fermentasi dan dikeringkan dengan cara diangin-anginkan pada permukaan datar.
3.		Melalui proses fermentasi dan dikeringkan diatas bidang datar dengan proses penghalusan menggunakan kerang.

Kesimpulan :

Proses akhir *finishing* permukaan kain kulit kayu disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan kain yang halus dan licin, maka dalam proses pengeringan kain dikeringkan dengan diletakkan pada media yang datar, lalu setelah kering digosok dengan menggunakan cangkang kerang. Perlakuan ini akan membuat kain kulit kayu menjadi halus dan lebih mengkilat. Sedangkan untuk mendapatkan hasil yang terkesan natural, jujur, dan berkarakter kuat maka saat proses pengeringan kain kulit kayu hanya diangin-anginkan saja. Pengeringan dengan perpaduan material resin juga akan mendapatkan hasil dari material kulit kayu yang cukup kuat, kaku dan tahan terhadap air. Berdasarkan tabel hasil penilaian, maka proses *finishing* yang sesuai adalah pada eksperimen 1 dan 5.

4.2.2. Eksplorasi Material Semi Mentah













4.2.2.1. Eksplorasi Warna

Eksplorasi warna dalam perancangan ini menggunakan pewarna alam dan pewarna tekstil yang diaplikasikan pada serat kayu *Saèh*. Langkah-langkahnya adalah dengan menyiapkan alat bahan, membuat contoh kain kulit kayu dengan ukuran 1cm x3 cm, mencelupkan ke masing masing warna, mencelupkan ke dalam larutan fiksasi, dan kemudian mencatat hasil warna dan mendokumentasikannya. Dari hasil eksplorasi diperoleh hasil sebagai berikut :

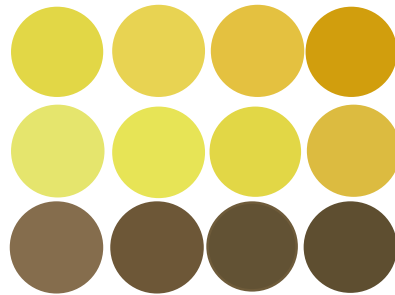
A. Pewarna Alam

1. Pewarnaan alam dengan menggunakan kuncian tawas dan tunjung

Tabel 4. 5 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu tingi

No.	Warna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			<i>Daluang</i> (kertas)		<i>Fuya</i> (kain)	
			2 lapis	6 lapis	2 lapis	6 lapis
1	Kayu Tingi	Asli				
		Tawas				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu tingi pada tabel diatas, maka dapat diperoleh palet warna sebagai berikut :

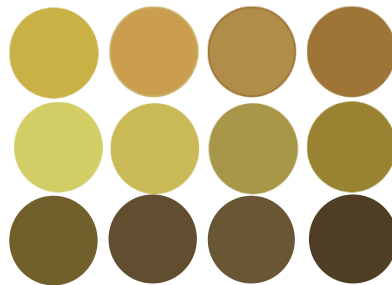


Gambar 4. 1 palet warna pewarna alam kayu tingi
(Sumber : Pratiwi, 2019)

Tabel 4. 6 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu tegeran

No.	Warna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			<i>Daluang</i> (kertas)		<i>Fuya</i> (kain)	
			2 lapis	6 lapis	2 lapis	6 lapis
2	Kayu Tegeran	Asli				
		Tawas				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu tegeran pada tabel diatas, maka dapat diperoleh palet warna sebagai berikut :



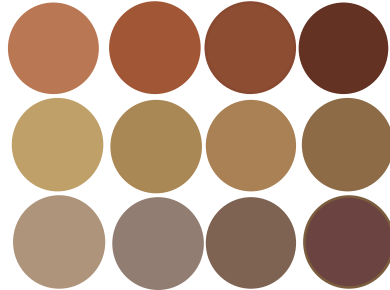
Gambar 4. 2 palet warna pewarna alam kayu tegeran

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Tabel 4. 7 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu secang

No.	Warna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			<i>Daluang</i> (kertas)		<i>Fuya</i> (kain)	
			2 lapis	6 lapis	2 lapis	6 lapis
3	Kayu Secang	Asli				
		Tawas				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu secang pada tabel diatas, maka dapat diperoleh palet warna sebagai berikut :



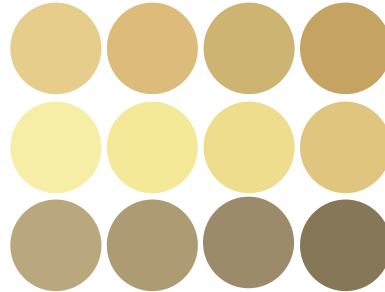
Gambar 4. 3 palet warna pewarna alam kayu secang

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Tabel 4. 8 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kulit kayu jelawe

No.	Warna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			<i>Daluang</i> (kertas)		<i>Fuya</i> (kain)	
			2 lapis	6 lapis	2 lapis	6 lapis
4	Kayu Secang	Asli				
		Tawas				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kulit kayu jelawe pada tabel diatas, maka dapat diperoleh palet warna sebagai berikut :

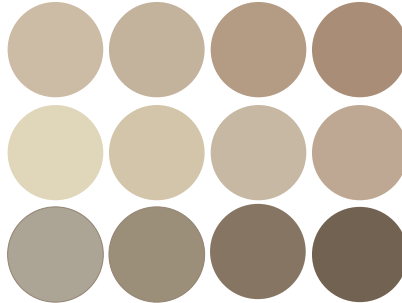


Gambar 4. 4 palet warna pewarna alam kulit jelawe
(Sumber: Pratiwi,2019)

Tabel 4. 9 katalog warna hasil eksplorasi pewarna alam kayu mahoni

No.	Warna Alam	Fiksasi	Jenis Serat			
			<i>Daluang</i> (kertas)		<i>Fuya</i> (kain)	
			2 lapis	6 lapis	2 lapis	6 lapis
5	Kayu Secang	Asli				
		Tawas				
		Tunjung				

Dari hasil eksperimen warna dengan pewarna alam kayu mahoni pada tabel diatas, maka dapat diperoleh palet warna sebagai berikut :

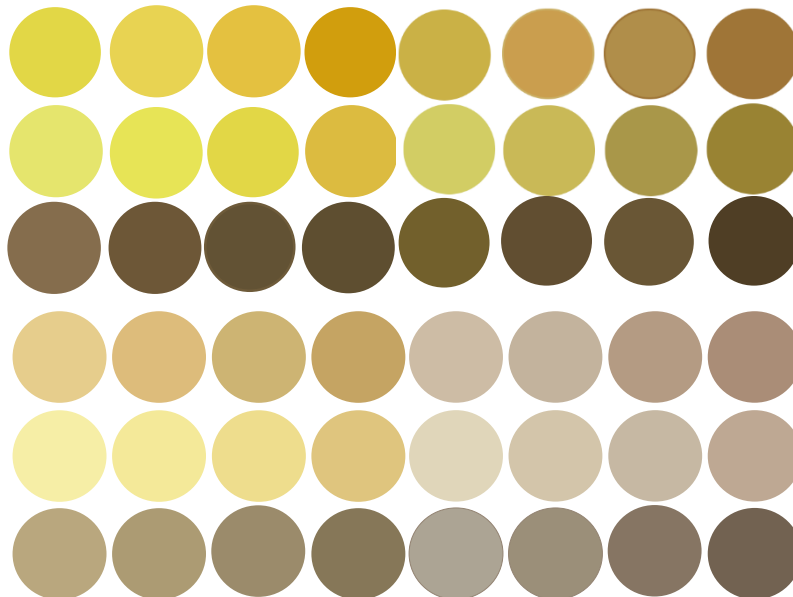


Gambar 4. 5 Palet warna pewarna alam kulit kayu mahoni

(Sumber: Pratiwi,2019)

Kesimpulan :

Proses pewarnaan pada serat kayu saeh akan menghasilkan berbagai macam warna yang nantinya akan dijadikan acuan dalam pemilihan konsep warna di setiap serial produk. Warna-warna yang muncul tentunya sesuai dengan ketersediaan warna yang memungkinkan didapatkan dari pewarna-alam yang terdapat di Indonesia




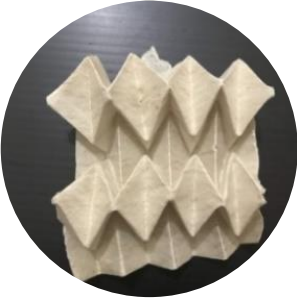

Gambar 4. 6 keseluruhan hasil palet warna pewarna alam




(Sumber: Pratiwi,2019)

4.2.2.2. Eksplorasi Modul/Bentuk

Eksplorasi modul/bentuk dalam perancangan ini menggunakan beberapa teknik untuk menciptakan sebuah lipatan yang akan diaplikasikan pada serat kayu *Saèh*. Dari hasil eksplorasi diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 10 hasil eksplorasi modul/bentuk

No.	Jenis Serat dan ketebalan	Gambar	Deskripsi
1.	Teknik Origami Miura 1 arah 2 lapis		Percobaan pembuatan lipatan origami pada kertas 2 lapis dengan arah yang sama
2.	Teknik Origami Miura 2 arah 2 lapis		Percobaan pembuatan lipatan 2 arah dengan kertas 2 lapis
3.	Teknik Origami Miura 1 arah 6 lapis		Percobaan pembuatan lipatan searah dengan 6 lapis



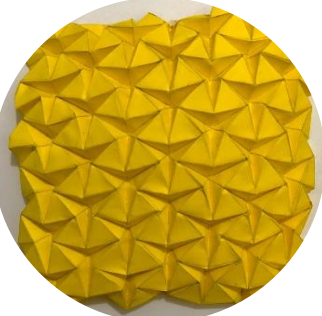

No.	Jenis Serat dan ketebalan	Gambar	Deskripsi
4.	Teknik <i>Interlock</i> 2 lapis		Percobaan pembuatan modul dengan teknik interlock pada kertas 2 lapis
5.	Teknik menggulung bulat 2 lapis		Percobaan pembuatan modul dengan menggabungkan gulungan kain saeh 2 lapis
6.	Teknik menggulung panjang 6 lapis		Percobaan pembuatan modul dengan menggabungkan gulungan kain saeh 6 lapis




Kesimpulan:

Dari eksperimen modul yang dilakukan diperoleh beberapa bentuk yang cukup menarik namun dari hasil yang diperoleh tersebut ada beberapa macam bentuk yang dapat mendukung kekuatan dan karakteristik dari material kulit kayu ini sendiri, selain itu modul dapat dikembangkan menjadi beberapa variasi, yaitu meliputi bentuk no 1,2 dan 3.

Tabel 4. 11 hasil eksplorasi jenis lipatan origami

NO.	Jenis Lipatan	Gambar	Deskripsi
1.	<i>Herringbone Tesselation</i>		Menggunakan lipatan yang hanya memiliki satu arah secara berulang.
2.	<i>Rectangular Grid 2 cm</i>		Menggunakan garis lipatan secara berlawanan
3.	<i>Rectangular Grid 1 cm</i>		Menggunakan teknik yang sama dengan teknik diatas, hanya skala lipatan diperkecil
4.	<i>Lamp Origami</i>		Menggunakan teknik origami yang biasa dipakai untuk lampu maupun vas bunga

NO.	Jenis Lipatan	Gambar	Deskripsi
5.	<i>Magic Ball</i> Origami		Menggunakan teknik origami dengan membentuk satu arah dan melipatnya secara berbuku-buku
6.	<i>Triangular grid 2 cm</i>		Menggunakan teknik dengan menggabungkan beberapa segitiga
7.	<i>Triangular grid 1 cm</i>		Teknik digunakan sama dengan no.6 hanya saja skala ukuran diperkecil
8.	<i>Squaregrid 2 cm</i> cm		Menggunakan teknik lipatan yang menerapkan geometris kubus

NO.	Jenis Lipatan	Gambar	Deskripsi
9.	<i>Squaregrid 1 cm</i>		Menggunakan Teknik kubus dengan memperkecil skala bentuk lipatan
10.	<i>Triangle Twist</i>		Teknik origami yang menerapkan segitiga, namun tidak elastis
11.	<i>Random Herringbone</i>		Menggunakan Teknik campuran antara no.2 dan no.4


Kesimpulan:

Dari eksperimen yang sudah dilakukan, hasil dari lipatan yang didapatkan beragam, dan didapatkan bentuk lipatan yang relevan untuk pembuatan tas meliputi nomor 1,2,5,7,dan 9. Karena mpembuatan yang cukup mudah dan memiliki karakter lipatan yang mudah disesuaikan dengan bentuk yang diinginkan.

4.2.2.3. Eksplorasi Tingkat Kesulitan Lipatan Origami

Tabel 4. 12 tingkat kesulitan liputan origami

No	JENIS	DURASI (50x50cm)	DEFORMASI (50x50cm)	KESTABILAN
1.	<i>Triangle Twist</i>	24 jam	Luas akhir 29x29 cm	
	Deskripsi	Membutuhkan waktu cukup lama untuk pengerjaan 1 lembar ukuran 50x50cm	Lipatan ini membutuhkan ukuran kertas yang cukup luas	Kestabilan bentuk origami ini cukup tahan meski sudah ditarik
	Nilai	3	3	5
2.	<i>Herring-bone</i>	12 jam	Luas akhir 40x40cm	
	Deskripsi	Untuk jenis lipatan ini waktu yang dibutuhkan lebih cepat dibanding jenis lainnya.	Jenis lipatan ini tidak memakan banyak space untuk menjadi sebuah lipatan origami	Kestabilan bentuk lipatan ini kurang stabil, ketika diberi beban tarikan lipatan hampir hilang
	Nilai	4	4	3




No	JENIS	DURASI (50x50cm)	DEFORMASI (50x50cm)	KESTABILAN
3	<i>Square grid</i>	17 jam	Luas akhir 35x35cm	
	Deskripsi	Membutuhkan waktu cukup lama untuk melipat, serta ketelitian yang cukup tinggi	Jenis lipatan ini tidak begitu banyak memakan space	Bentuk lipatan ini cukup stabil dengan beban tarikan
	Nilai	3	4	4


Kesimpulan:

Berdasarkan eksplorasi didapatkan hasil keseluruhan bahwa tiap lipatan memiliki perbedaan di setiap variabel meliputi durasi waktu, deformasi dan kestabilan lipatan saat ditarik. Sehingga bentuk yang akan digunakan pada tas dapat disesuaikan dengan jenis lipatannya.

4.2.2.4. Eksplorasi Kekuatan lapisan dalam pada origami

Tabel 4. 13 eksplorasi kekuatan material lapisan

No	JENIS	NON LAPISAN	DUPLEX	KANVAS
1	<i>Triangle Twist</i>			

No	JENIS	NON LAPISAN	DUPLEX	KANVAS
1	Triangle Twist	Lipatan kertas yang belum diberi lapisan cenderung mudah berubah bentuk	Lipatan dengan lapisan duplex menghasilkan bentuk yang stabil dan kokoh.	Lipatan dengan lapisan kanvas sedikit membantu kestabilan, namun kurang kokoh
2	Herring-bone	 <p>Jika tanpa lapisan lipatan ini rentan rusak saat terkena tarikan</p>	 <p>Lapisan duplex membantu memperkuat lipatan, sehingga mempertahankan bentuk lipatan</p>	 <p>Lapisan kanvas membantu membentuk shape origami, namun tidak stabil</p>
3	Square grid	 <p>Jika tanpa lapisan lipatan ini rentan rusak dan kotor, karena memiliki rongga yang cukup banyak</p>	 <p>Lapisan dupleks membantu memperkuat, namun sulit untuk ditempel</p>	 <p>Lapisan kanvas dapat memberi kesan rapi dan mudah dibentuk</p>

Kesimpulan :

Dari hasil eskplorasi lapisan didapatkan hasil bahwa lipatan tanpa menggunakan lapisan masih rawan terhadap tekanan, sehingga membutuhkan bantuan berupa lapisan tambahan. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa lapisan menggunakan dupleks sangat cocok untuk lipatan origami ini.

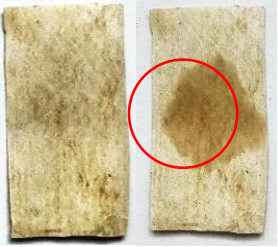

4.2.2.5. Eksplorasi *Finishing* Akhir pada Material Kulit Kayu


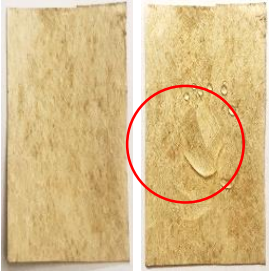
Tabel 4. 14 klasifikasi nama produk yang digunakan sebagai *finishing*

NO.	NAMA PRODUK	DESKRIPSI
1	 <p data-bbox="491 1339 667 1429">LEM KAYU (FOX)</p>	<p data-bbox="802 952 1315 1317">Lem kayu dipilih karena komposisi dari lem tersebut tidak mengganggu dari factor natural, karena lem tersebut merupakan lem yang difokuskan untuk material kayu. Lem ini tidak menghasilkan warna dan menghasilkan tekstur yang kaku saat mongering.</p>
2	 <p data-bbox="483 1832 683 1921">FOODGREAD (BEESWAX)</p>	<p data-bbox="802 1547 1326 1854"><i>Beeswax</i> merupakan sebuah merek untuk <i>finishing foodgrade</i>. <i>Finishing</i> ini biasa digunakan untuk pelapis kayu untuk material <i>foodgrade</i>, seperti perabotan makanan. Sehingga <i>finishing</i> ini cukup ramah lingkungan.</p>

NO.	NAMA PRODUK	DESKRIPSI
3.	 <p data-bbox="424 831 730 972" style="text-align: center;"><i>NANO SPRAY WATER REPELLENT (TALAS)</i></p>	<p data-bbox="794 427 1337 680"><i>Nano Spray Water Repellent</i> ini merupakan produk terobosan terbaru dari beberapa <i>finishing</i>. Fungsi dari produk ini sendiri adalah melapisi bagian permukaan produk agar terhindar dari kotoran dan air.</p> <p data-bbox="794 703 1337 898">Nano spray ini biasa digunakan untuk produk-produk tekstil, berbahan kulit, kayu, dan lain-lain. Sehingga produk ini aman untuk lingkungan</p>

Tabel 4. 15 eksplorasi material dengan beberapa produk *finishing*

NO	FINISHING	GAMBAR	DESKRIPSI
1.	NATURAL		<p data-bbox="943 1301 1318 1503">Daya resap air pada material natural cukup cepat tinggi, sehingga air cepat menyerap ke bagian yang lain</p>
2.	LEM KAYU		<p data-bbox="927 1749 1342 1951">Setelah dilapisi lem kayu, kertas terlihat <i>glossy</i>, dan saat terkena air lapisan berubah warna menjadi <i>matte</i>.</p>

NO	FINISHING	GAMBAR	DESKRIPSI
3.	<i>FOODGRADE</i>		<i>Foodgrade</i> menghasilkan finishing seperti minyak, saat ditetesi air <i>finishing</i> ini sedikit menghambat daya resap air.
4.	<i>NANO SPRAY WATERPROOF</i>		<i>Nano Spray</i> ini tidak berbau dan berwarna, saat ditetesi air lapisan dapat menahan air dengan sempurna.

Kesimpulan :

Percobaan *finishing* dilakukan untuk mengetahui *finishing* mana yang paling cocok digunakan untuk melindungi material baik terhadap air maupun kestabilan bentuk. Menurut hasil yang didapatkan *finishing* yang cocok untuk material ini adalah dengan lem kayu dan *nano spray*. Karena lem kayu dapat membantu kestabilan bentuk lipatan dan *nano spray* dapat melindungi material dari kotoran maupun air.

4.3. Studi dan Analisa Pengguna

4.3.1 Analisis Persona

Persona merupakan sebuah metode yang dilakukan untuk mendefinisikan target konsumen dengan memvisualisasikan konsumen sebagai subjek perwakilan target konsumen. Pemilihan subjek berdasarkan kesamaan karakter, kebiasaan, kesukaan, dan lain – lain. Persona menggunakan foto yang bukan orang

sebenarnya yang mampu mewakili dan mendeskripsikan gaya hidup, perilaku, aktivitas ditambah informasi mengenai data pribadi yang fiktif. Berikut ini terdapat gambaran pengguna dari produk yang dirancang :

PERSONA

Nama : Jessica
Usia : 25 tahun
Penghasilan : Rp 6.000.000-Rp 10.000.000
Pekerjaan : Fashion Designer
Domisili : Bali
Status : Belum Menikah

Hobi : - Fashion Stylist
- Travelling
- Sosial media addict
- Make Up

Aktivitas Sehari-hari :
- Bekerja
- Hang out
- Mengikuti komunitas fashion
- Suka menghadiri acara seni/pameran

Personal Style
Artsy - Elegant Outfit
Formal - Glamour Outfit

Gambar 4. 7 analisis persona
(sumber : Pratiwi, 2019)

4.4. Analisis *Benchmark*

Analisis *benchmark* ini dilakukan untuk mengetahui posisi penjualan meliputi spesifikasi dan harga beberapa produk kompetitor yang sejenis, sehingga penulis mengetahui letak peluang untuk memberikan sebuah inovasi baru yang memiliki daya tarik sendiri sehingga mampu menarik konsumen.

4.4.1. Produk *Benchmark*

Dibawah ini merupakan beberapa merek lokal produk tas yang mulai berkembang dikalangan penikmat *fashion*. Pada setiap merek ini memiliki

konsep dan karakter produk yang kuat dengan kisaran harga yang bermacam-macam. Berikut beberapa competitor dari produk sejenis meliputi:

a. Cinta Bumi Artisans

• **Deskripsi Produk**

Cinta Bumi Artisans adalah sebuah merek produk *fashion* dengan konsep *sustainable* produk. Produk dari Cinta Bumi artisans terbuat dari material alam yaitu material kain kulit kayu atau yang disebut *Fuya*. Kain kulit kayu yang digunakan berasal dari Lembah Bada, Sulawesi Tengah. Sejak tahun 2000 Cinta Bumi Artisans bekerjasama dengan para artisan lokal mulai dari artisan kulit kayu, hingga penjahit. Produk-produk yang dibuat yaitu *pouch*, *laptop case*, *totebag*, *slingbag*, tas tangan, *cover agenda*, hingga aksesoris kalung dan gelang. Semua produk yang didesain merupakan hasil eksplorasi kain kulit kayu yang juga dikombinasikan dengan material lainnya seperti suede dan kain tenun.



Gambar 4. 8 logo cinta bumi artisans

(sumber : www.cintabumiartisans.com, 2019)

• **Kualitas Produk**

Dalam pengembangan produknya, karena berbasis material alam yang dibuat secara penuh oleh tangan, maka Cinta Bumi Artisans sangat memperhatikan kualitas produknya. Bekerja sama dengan artisan kulit kayu langsung di Lembah Bada yang telah menggeluti dunia kulit kayu selama puluhan tahun. Produk yang dihasilkan memiliki nilai tradisi dan *craftsmanship* yang sangat tinggi.

- **Pemasaran Produk**

Pemasaran Cinta Bumi Artisans tidak hanya dapat menembus pasar lokal saja, namun juga telah menembus pasar international. Dalam memasarkan produk-produknya Cinta Bumi Artisans menggunakan dua metode yaitu *offline* dan *online*. Penjualan *offline* dilakukan dengan mengikuti berbagai pameran dan pasar seni, sedangkan untuk pemasaran *online* Cinta Bumi Artisans menggunakan aplikasi instagram dan bekerjasama dengan toko *online* seperti Kisaku. Tak hanya itu, salah satu jejaring Cinta Bumi Artisans dalam memasarkan produknya adalah *Coopita-Asia*, sebuah toko ritel berbasis *online* yang menjual barang-barang etnik dari seluruh Asia.

Tabel 4. 16 *benchmarking* cinta bumi artisans

Produk Eksisting	Cinta Bumi Artisans
(Lampiran A)	
Gambar 4. 9 Produk tas cinta bumi artisans	
Spesifikasi Produk	<p>Material : Menggunakan material kulit kayu sebagai poin utama, dan menambahkan kombinasi material lain seperti kain suede sebagai lining</p> <p>Variasi Produk : <i>Sling Bag, Totebag, Handbag</i></p> <p>Konsep : Natural, <i>Ethnic</i></p>
Harga Produk	Rp.600.00, - Rp1.500.000

b. Sanoesa : Tas Kajoe

- **Deskripsi Produk**

Sanoesa merupakan merek lokal yang berfokus pada produk dengan material kayu. Merek ini dibentuk oleh Andrew Dwipa bersama kedua partnernya sebagai respon atas keprihatinannya terhadap minat produk kayu lokal di dalam negeri. Nama Sanoesa diambil dari akronim kata “satu nusa” yang kemudian disajikan

dalam ejaan lama. Produk andalan merek ini adalah Tas Kajoe, sebuah tas yang bernuansa natural dengan 100% bahan kayu Soekohardjo Jati asli Papua yang berumur kira-kira 100 tahun lebih. Produk-produk Sanoesa dibuat dalam jumlah yang terbatas.



Gambar 4. 10 logo sanoesa
(sumber : www.sanoesa.com, 2019)

- **Kualitas Produk**

Pada proses pengembangan produknya, Sanoesa memfokuskan pada penggunaan material yang berbasis material alam meliputi kayu jati. Dalam proses desain Sanoesa lebih mengutamakan karakter tas yang terlihat trendi namun juga terdapat sentuhan klasik. Sehingga produk tas yang dihasilkan cenderung menampilkan kesan unik dan estetik.

- **Pemasaran Produk**

Produk-produk Sanoesa memasarkan produk-produknya menggunakan dua metode yaitu *offline* dan *online*. Penjualan *offline* dilakukan dengan mengikuti berbagai pameran dan pasar seni, sedangkan untuk pemasaran *online* Sanoesa memiliki web, menjual lewat *distribution store online* seperti Qlapa dan menggunakan aplikasi instagram dalam mempromosikan produknya.

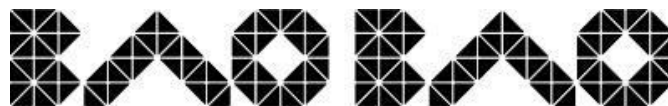
Tabel 4. 17 *benchmarking* sanoesa

Produk Eksisting	Sanoesa
(Lampiran A) Gambar 4. 11 Produk tas sanoesa	
Spesifikasi Produk	<p>Material : Kombinasi material kulit kayu dengan material kayu</p> <p>Variasi Produk : <i>Sling Bag, Phone case, dan Briefcase</i></p> <p>Konsep : <i>Modern, Natural, Handmade</i></p>
Harga Produk	Rp.400.00 – Rp.4.600.000

c. **Issey Miyake : Bao Bao Bag**

- **Deskripsi Produk**

Bao-Bao merupakan sebuah merek tas yang diciptakan oleh seorang desainer terkenal dari Jepang yang bernama *Issey Miyake*. *Issey Miyake* sendiri mendirikan sebuah studio desain pada tahun 1970.



ISSEY MIYAKE

Gambar 4. 12 logo *issey miyake*
(sumber : www.isseymiyake.com, 2019)

- **Kualitas Produk**

Dalam mengembangkan produk, *issey miyake* dikenal dengan karya konseptualnya yaitu, menggabungkan tradisi kuno dari Jepang dan keahliannya dengan teknologi yang terus berkembang. Sehingga menghasilkan sebuah desain dengan inovasi teknologi terbaru dan kontemporer.

- **Pemasaran Produk**

Pemasaran produk yang dilakukan oleh *issey miyake* adalah dengan menggunakan situs *online website*, sedangkan untuk *offlinenya*, biasanya produk ini diikutsertakan dalam pameran yang diadakan pada tiap pergantian musim seperti pameran “*AUTUMN WINTER 2019*” atau “*SPRING 2020*”

Tabel 4. 18 *benchmarking Issey Miyake*

Produk Eksisting	Bao-Bao Issey Miyake
(Lampiran A) Gambar 4. 13 Produk tas <i>issey miyake</i>	
Spesifikasi Produk	Material : Nilon, kulit sintetis, kulit asli, kanvas Variasi Produk : <i>Sling Bag, Handbag, Totebag</i> Konsep : Kontemporer, Futuristik
Harga Produk	Rp.500.000 – Rp. 20.000.000

d. BYO BAG

- **Deskripsi Produk**

BYO merupakan sebuah nama merek tas lokal asal Indonesia. Byo diciptakan oleh desainer bernama Tommy Ambiyono Tedji pada tahun 2014. Pada merek ini produk-produk dibuat dengan memfokuskan pada proses eksperimental dengan konsep futuristik sehingga kedepannya dapat menciptakan produk baru di pasaran.



Gambar 4. 14 logo byo

(sumber : www.b-yo.com)

- **Kualitas Produk**

Dalam mengembangkan produk, Tommy merancang sebuah produk dengan menerapkan sistem modular. Sistem modular ini diambil dari beberapa bentuk geometri yang kemudian disambungkan dengan teknik *interlock*. Pekerjaan dilakukan secara tradisional yang bekerjasama dengan pengrajin lokal yang terampil. Sehingga menghasilkan sebuah desain dengan inovasi terbaru, kontemporer, dan futuristik.

- **Pemasaran Produk**

Pemasaran produk dilakukan dengan memasarkan dengan memasarkan produk melalui *online* yaitu *website* dan *instagram*. Pemasaran produk byo ini sudah mencapai tingkat nasional dan internasional. Selain melalui situs *online*, Byo sendiri sering memasarkan produknya melalui pameran seperti “BYO Jakarta Fashion Week 2016”.

Tabel 4. 19 *benchmarking* BYO

Produk Eksisting	BYO
(Lampiran A) Gambar 4. 15 Produk tas BYO	
Spesifikasi Produk	Material : Menggunakan material PVC Variasi Produk : <i>SlingBag</i> , dan <i>Handbag</i> Konsep : Kontemporer, Futuristik
Harga Produk	Rp.700.000 – Rp. 3.500.000

4.4.2 Analisis Pasar

Analisis pasar yang digunakan adalah metode STP atau *Segmentation*, *Targeting* dan *Positioning*.

A. *Segmentation*

Segmentation dilakukan dengan tujuan untuk menentukan target pasar yang akan dituju oleh penulis. Segmentasi yang dilakukan meliputi *segmentation* demografi, psikografi dan *behavioural*

1. Demografi

Tabel 4. 20 *segmentation* demografi

No.	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1.	Jenis Kelamin	Perempuan
2.	Lokasi Geografis	Kota-kota besar dengan populasi penduduk dan tempat wisata yang cukup banyak. Meliputi : Jakarta, Surabaya, Bali, Bandung, dan Yogyakarta.
3.	Usia	20-30 tahun
4.	Profesi	Mahasiswa, Karyawan swasta, pekerja di bidang kreatif (<i>freelancer</i>), pengusaha
5.	Pendapatan	3.000.000-7.000.000
6.	Status Sosial	Kelas menengah keatas

2. Psikografi

Tabel 4. 21 *segmentation* psikografi

No.	Jenis Psikografi	Segmen Pasar
1	Aktivitas dan Hobi	Bekerja, menghadiri acara formal/pameran, <i>fashion stylists, photography</i>
2	Gaya Hidup	Memperhatikan penampilan, memperhatikan nilai seni pada sebuah produk
3	Sensitivitas Harga	Faktor harga tidak menjadi penentu dalam membeli produk
4	Merk Kesukaan	Lebih mengutamakan kualitas dan nilai produk

3. Behavioral

Tabel 4. 22 *segmentation behavioral*

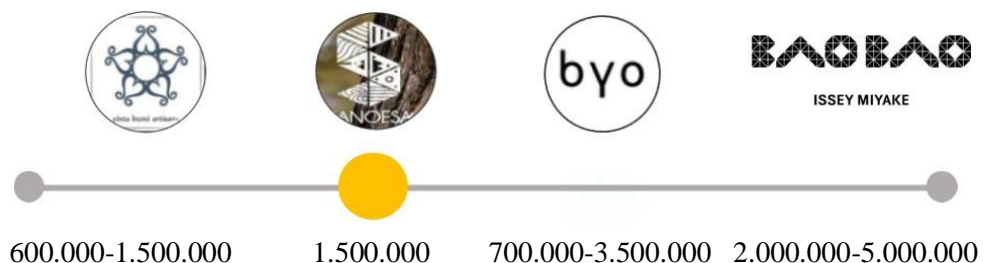
No.	Behavioral	Segmen Pasar
1	Frekuensi	Tidak memiliki batasan dalam menentukan pembelian produk
2	Lokasi	Pameran/pasar seni, <i>online shop</i> , pusat perbelanjaan.
3	Penggunaan Sosial media	<i>Up to date</i> dengan <i>trend</i> yang berkembang, <i>instagramable</i>
4	Opsi Pembelian Produk Tas	Menyesuaikan dengan <i>style</i> , <i>trend</i> , dan kualitas pada produk

B. Targeting

Target pasar yang akan dipilih merupakan wanita yang peduli dengan penampilan atau *style* sesuai dengan trend yang sedang berkembang. Menghargai sebuah karya yang mengandung unsur seni, Menetap di wilayah kota besar yang memiliki daya tarik wisata tinggi serta memiliki kegemaran di bidang *fashion* dan *photography*.

C. Positioning

1. Positioning produk berdasarkan harga



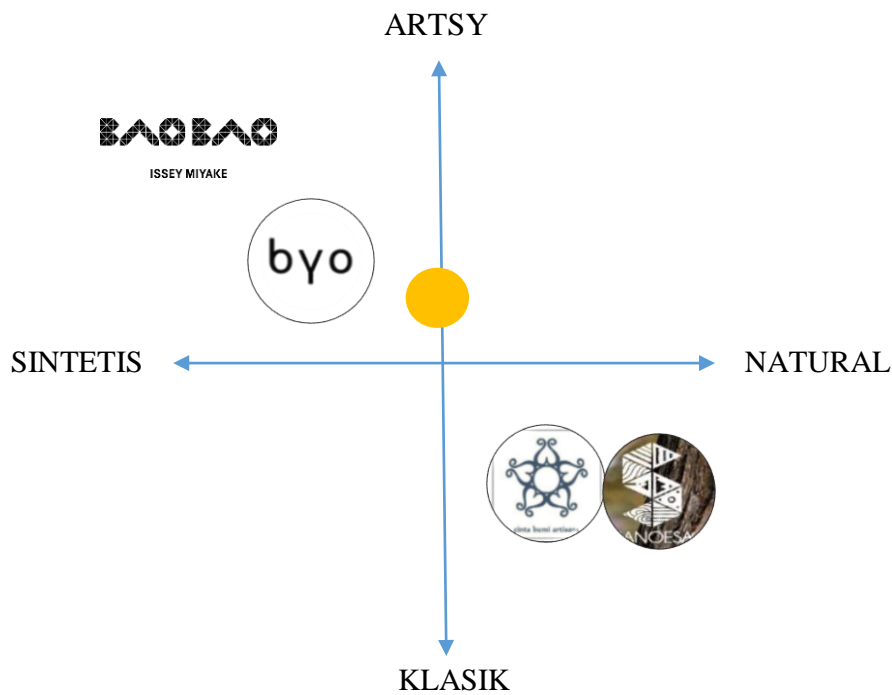
Gambar 4. 16 *positioning* harga

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Kesimpulan :

Dari hasil analisa *positioning* berdasarkan harga, produk yang didesain dalam perancangan ini menempati posisi diantara produk Cinta bumi Artisan, dan Sanoesa yaitu dengan kisaran harga 600.000 hingga 1.500.000

2. *Positioning* produk berdasarkan *style*



Gambar 4. 17 *positioning style*




(Sumber : Pratiwi, 2019)

Kesimpulan :

Dari hasil *positioning* berdasarkan *style*, dengan melihat peluang pasar yang ada saat ini produk yang didesain menempati posisi Natural-Artsy. Natural disini ditujukan pada material yang digunakan yang meliputi serat alam kulit kayu saeh dengan penerapan beberapa *treatment* yang juga tidak mengganggu unsur orisinil yang dihasilkan dari alam tersebut. Sedangkan *artsy* lebih ditujukan kepada pengguna atau target pasarnya yang lebih dilihat dari unsur *style* pengguna, kebiasaan yang dilakukan saat menggunakan. Konsep *artsy* sendiri lebih ditonjolkan pada penerapan origami yang cukup unik dan pemberian warna yang cenderung warna-warna terang.

4.5. Analisis Proses *Prototyping* Produk

Tabel 4. 23 proses *prototyping* produk *clutch bag*

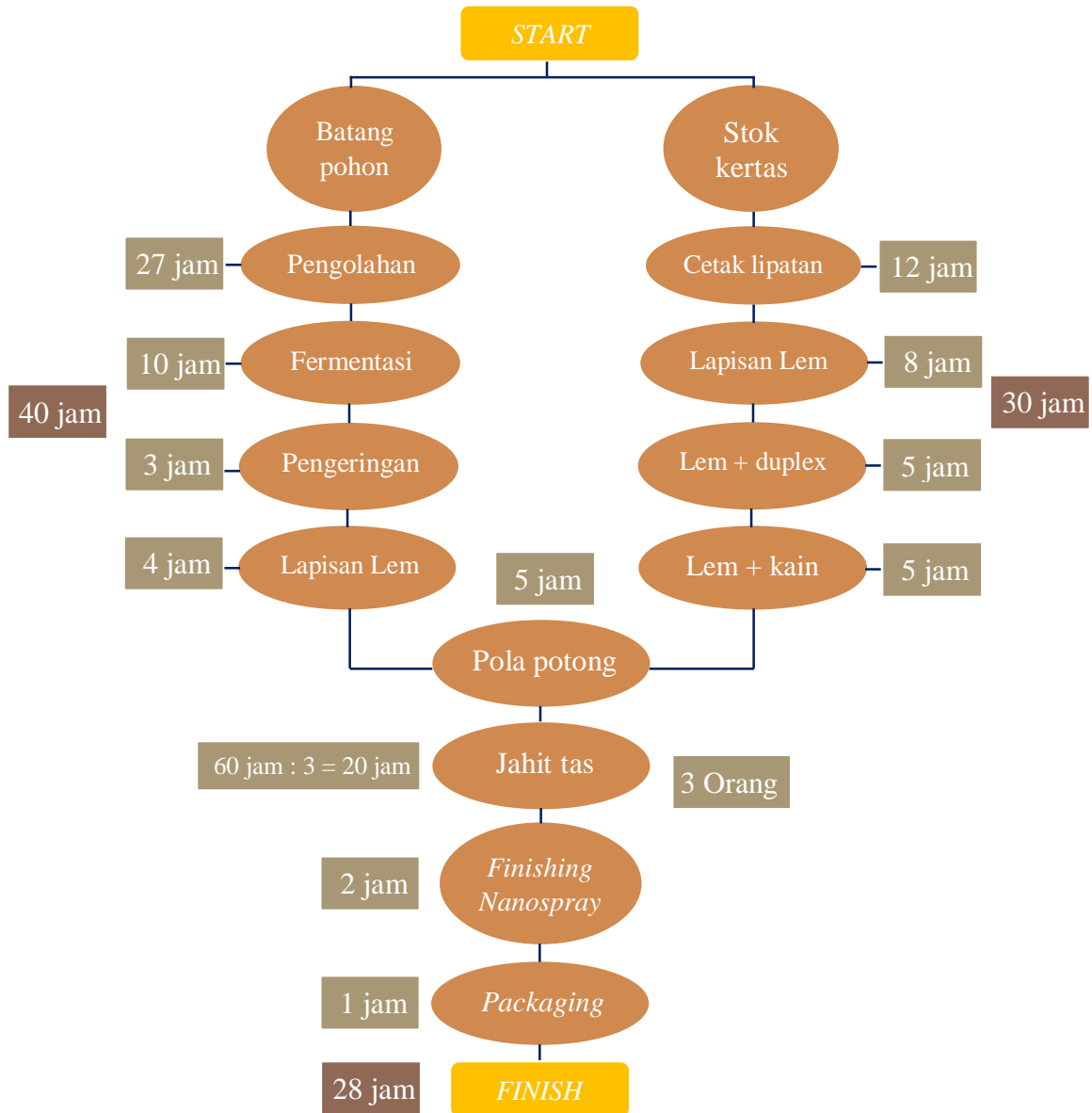
NO	GAMBAR	KETERANGAN
1.		<p>Proses pembuatan material mentah.</p> <p>Proses ini diawali dari penempaan kulit kayu hingga pipih berbentuk lembaran kain</p>
2.		<p>Proses Pengeringan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk membentuk kertas, kulit kayu dikeringkan dengan cara di ratakan pada bidang datar hingga mongering. - Sedangkan untuk material kain, kulit kayu cukup di angin-anginkan hingga mengering.
3.		<p>Proses pengambilan material</p> <p>Pengambilan material dilakukan dengan cara menarik secara perlahan yang dimulai dari setiap ujung kertas, hal ini dilakukan untuk menghindari kerusakan pada kertas.</p>

NO	GAMBAR	KETERANGAN
4.		<p>Setelah diambil, kertas <i>daluang</i> diberi olesan lem kayu di atasnya secara merata hingga ditunggu mengering.</p> <p>Pemberian lem kayu ini bertujuan untuk memberi kekuatan pada kertas sehingga memudahkan saat dilipat.</p>
5.		<ul style="list-style-type: none"> - Setelah mengering, kertas diberi garis pola untuk memudahkan proses melipat. - Setelah diberi garis kertas siap untuk dilipat sesuai bentuk yang diinginkan.
6.		<p>Proses pembentukan pola.</p> <p>Pada tahap ini kertas kulit kayu dilapisi dengan dupleks terlebih dahulu supaya lebih kokoh dan tidak mudah berubah bentuk saat terbentur benda lain.</p>
7.		<p>Setelah diberi lapisan dupleks, kertas diberi lapisan kain kanvas untuk mempermudah proses jahit dan pembentukan pola tas. Selain itu pemberian kanvas bertujuan untuk memperkuat struktur lipatan origami.</p>

NO	GAMBAR	KETERANGAN
		<p>Proses menjahit tas</p> <p>Tas dijahit sesuai dengan pola yang sudah ditentukan, proses ini dilakukan dengan cukup teliti untuk mengurangi resiko kerusakan pada lipatan kertas kayu.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - Setelah dijahit, permukaan tas dilapisi kembali dengan lem kayu yang bertujuan untuk memperhalus permukaan kertas kayu tersebut. - Setelah lapisan lem mengering, seluruh permukaan tas disemprot dengan cairan <i>nano spray</i> agar tahan terhadap air.
		<p>Tahap akhir pada proses ini adalah pemberian logo pada tas. Logo ditempatkan pada bagian yang sudah disesuaikan dengan keinginan.</p>

4.6 Analisis Proses Produksi

Analisis ini digunakan untuk mengetahui lama pengerjaan produk tas dari material mentah hingga menjadi produk. Berikut skema produksi yang akan dilakukan untuk 50 tas :



Gambar 4. 18 analisis proses produksi

(Sumber : Pratiwi, 2019)

KESIMPULAN :

Pada proses produksi didapat hasil durasi waktu yang digunakan untuk mengerjakan 50 tas adalah 40 jam + 28 jam = 68 jam. Sehingga jika diterapkan pada jam kerja 68 jam : 8 jam kerja/hari = 8,5 hari. Maka agar efisien waktu membutuhkan beberapa tambahan karyawan.

4.7 Analisis Bisnis

Tabel 4. 24 *bussines model canvas*

<i>Key Partners</i>	<i>Key Activity</i>	<i>Value Propositions</i>	<i>Costumers Relationship</i>	<i>Customer Segment</i>																																																															
<ul style="list-style-type: none"> - Pembuat saeh - Material aksesoris tas - Penjahit tas 	<ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen - Analisa tren & style - Produksi - Branding - Promosi - Penjualan produk - Mengikuti pameran 	<ul style="list-style-type: none"> - Unsur Produk yang natural & modern - Produk handmade - Material kertas kulit kayu - Lipatan origami 	<ul style="list-style-type: none"> - Custom produk - Membership - Kolaborasi - Endorsement 	<ul style="list-style-type: none"> - Wanita - 20-30 tahun - Pendapatan 6 juta – 10 juta - Entrepreneur - Creative Director - Ibu muda - Domisili kota besar (Jakarta, Bali, Bandung, Surabaya) - Kelas menengah atas 																																																															
	<p style="text-align: center;">Key Rresource</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desainer - Pengrajin - Karyawan 		<p style="text-align: center;">Channels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pameran - Website - Media Sosial - Komunitas APPMI - Arisan 																																																																
<p style="text-align: center;"><i>Cost</i></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Bahan baku</td> <td style="width: 10%;">:</td> <td style="width: 10%;">150.000</td> <td style="width: 10%;">x</td> <td style="width: 10%;">10</td> <td style="width: 10%;">=</td> <td style="width: 10%;">1.500.000</td> </tr> <tr> <td>Biaya produksi</td> <td>:</td> <td>250.000</td> <td>x</td> <td>10</td> <td>=</td> <td>2.500.000</td> </tr> <tr> <td>Promosi</td> <td>:</td> <td></td> <td>=</td> <td></td> <td></td> <td>400.000</td> </tr> <tr> <td>Desainer</td> <td>:</td> <td></td> <td>=</td> <td></td> <td></td> <td>1.000.000</td> </tr> <tr> <td>Distribusi</td> <td>:</td> <td></td> <td>=</td> <td></td> <td></td> <td>20.000</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="border-top: 1px solid black;"></td> <td style="border-top: 1px solid black;">5.420.000</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jumlah produk yang akan dibuat</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">10</td> <td>:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Harga satuan produk</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">542.000</td> </tr> </table>		Bahan baku	:	150.000	x	10	=	1.500.000	Biaya produksi	:	250.000	x	10	=	2.500.000	Promosi	:		=			400.000	Desainer	:		=			1.000.000	Distribusi	:		=			20.000							5.420.000	Total							Jumlah produk yang akan dibuat				10	:		Harga satuan produk						542.000	<p style="text-align: center;"><i>Revenue Streams</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Produk tas Workshop Custom nama Harga jual terendah : 542.000 x 1.5 = 813.000 Harga jual tertinggi : 1.500.000 x 2 = 3.000.000 		
Bahan baku	:	150.000	x	10	=	1.500.000																																																													
Biaya produksi	:	250.000	x	10	=	2.500.000																																																													
Promosi	:		=			400.000																																																													
Desainer	:		=			1.000.000																																																													
Distribusi	:		=			20.000																																																													
						5.420.000																																																													
Total																																																																			
Jumlah produk yang akan dibuat				10	:																																																														
Harga satuan produk						542.000																																																													

Kesimpulan :

Jika dilihat dari *Bussines Model Canvas* (BMC) diatas diperoleh hasil perhitungan harga, dimana menunjukkan harga jual terendah dengan kisaran harga dimulai dari Rp 813.000 hingga kisaran tertinggi Rp 3.000.000

4.8 Perhitungan Biaya

a. Bahan Baku

Jumlah bahan baku dihitung untuk estimasi pembuatan 50 tas.

Tabel 4. 25 perhitungan bahan baku

Harga Bahan Baku Kain					
Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Kebutuhan	Total Harga
Kertas Kulit Kayu	50x50	cm	Rp 150.000	50	Rp 7.500.000
Kain Kulit Kayu	50x50	cm	Rp 150.000	5	Rp 750.000
Kain Kanvas	100x150	cm	Rp 37.000	3	Rp 111.000
Kain Bludru	100x115	cm	Rp 32.000	3,5	Rp 112.000
Kulit Sintetis	100x150	cm	Rp 28.000	2,5	Rp 70.000
TOTAL			Rp 170.860		Rp 8.543.000
Harga Aksesoris Tas					
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Harga	
<i>Resleting</i>	50	cm	Rp 900	Rp 45.000	
Magnet	50	buah	Rp 500	Rp 25.000	
<i>Adjustable</i>	50	buah	Rp 800	Rp 40.000	
<i>Joining</i>	100	buah	Rp 500	Rp 50.000	
Pengait	50	buah	Rp 600	Rp 30.000	
<i>Handle</i>	50	buah	Rp 5.000	Rp 250.000	
Logo	50	buah	Rp 10.000	Rp 500.000	
TOTAL			Rp 13.800	Rp 940.000	
Harga Lem dan Finishing					
Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Kebutuhan	Total Harga
Lem Kayu	150	ml	Rp 10.000	5	Rp 50.000
Lem Kuning	70	ml	Rp 15.000	5	Rp 75.000
<i>Nano Spray</i>	60	ml	Rp 120.000	2	Rp 240.000
TOTAL			Rp 145.000	Rp 365.000	
Total 1 Tas			Rp 7.300		

b. Tenaga Kerja

Tabel 4. 26 perhitungan biaya tenaga kerja

Biaya Tenaga Kerja Langsung	
Biaya Penjahit Tas	Harga/item
<i>Handbag</i>	Rp 250.000
<i>Slingbag</i>	Rp 200.000
<i>Clutchbag</i>	Rp 150.000
TOTAL	Rp 600.000

c. Perhitungan HPP (Harga Pokok Penjualan)

HPP adalah biaya keseluruhan yang diperlukan untuk memperoleh produk yang akan dijual. Analisis perhitungan HPP diperlukan untuk menentukan harga jual suatu produk.

Tabel 4. 27 HPP *clutch bag* series saba

HPP <i>Clutch Bag</i> Series Saba			
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga
<i>Kertas Daluang</i>	30x30	cm	Rp 54.000
<i>Kain Fuya</i>	25x25	cm	Rp 37.500
Kain kanvas	30x30	cm	Rp 2.250
Kain Bludru	30x30	cm	Rp 2.520
Aksesoris	1	buah	Rp 900
Logo	1	buah	Rp 12.000
<i>Finishing</i>	1	buah	Rp 7.300
Promosi	1	buah	Rp 100.000
<i>Packaging</i>	1	buah	Rp 5.000
Tenaga Kerja	1	buah	Rp 150.000
TOTAL HPP			Rp 371.470
Margin 50%			Rp 185.735
Harga Jual Rata-Rata			Rp 557.205

Tabel 4. 28 HPP *handbag* series saba

HPP <i>Handbag</i> Series Saba			
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga
Kertas <i>Daluang</i>	30x30	cm	Rp 54.000
Kain <i>Fuya</i>	20x20	cm	Rp 24.000
Kain kanvas	30x30	cm	Rp 2.250
Kain Bludru	30x30	cm	Rp 2.520
Aksesoris	3	buah	Rp 6.400
Logo	1	buah	Rp 12.000
<i>Finishing</i>	1	buah	Rp 7.300
Promosi	1	buah	Rp 100.000
<i>Packaging</i>	1	buah	Rp 5.000
Tenaga Kerja	1	buah	Rp 250.000
TOTAL			Rp 463.470
Margin 50%			Rp 231.735
Harga Jual Rata-Rata			Rp 695.205

Tabel 4. 29 HPP *slingbag* series saba

HPP <i>Slingbag</i> Series Saba			
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga
Kertas <i>Daluang</i>	30x30	cm	Rp 54.000
Kain <i>Fuya</i>	25x25	cm	Rp 37.500
Kain kanvas	30x30	cm	Rp 2.250
Kain Bludru	30x30	cm	Rp 2.520
Kulit Sintetis	75x4	cm	Rp 570
Aksesoris	3	buah	Rp 1.600
Logo	1	buah	Rp 12.000
<i>Finishing</i>	1	buah	Rp 7.300
Promosi	1	buah	Rp 100.000
<i>Packaging</i>	1	buah	Rp 5.000
Tenaga Kerja	1	buah	Rp 200.000
TOTAL			Rp 422.740
Margin 50%			Rp 211.370
Harga Jual Rata-Rata			Rp 634.110

Tabel 4. 30 HPP *clutchbag* series hana

HPP <i>Clutchbag</i> Series Hana			
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga
<i>Kertas Daluang</i>	30x30	cm	Rp 54.000
<i>Kain Fuya</i>	20x10	cm	Rp 12.000
Kain kanvas	35x25	cm	Rp 2.188
Kain Bludru	20x25	cm	Rp 1.400
Aksesoris	3	buah	Rp 1.600
Logo	1	buah	Rp 12.000
<i>Finishing</i>	1	buah	Rp 7.300
Promosi	1	buah	Rp 100.000
<i>Packaging</i>	1	buah	Rp 5.000
Tenaga Kerja	1	1	Rp 150.000
TOTAL HPP			Rp 345.488
Margin 50%			Rp 172.744
Harga Jual Rata-Rata			Rp 518.232

Tabel 4. 31 HPP *handbag* series hana

HPP <i>Handbag</i> Series Hana			
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga
<i>Kertas Daluang</i>	50x50	cm	Rp 150.000
<i>Kain Fuya</i>	20x10	cm	Rp 12.000
Kain kanvas	40x35	cm	Rp 3.500
Kain Bludru	30x20	cm	Rp 1.680
Aksesoris	2	buah	Rp 5.500
Logo	1	buah	Rp 12.000
<i>Finishing</i>	1	buah	Rp 7.300
Promosi	1	buah	Rp 100.000
<i>Packaging</i>	1	buah	Rp 5.000
Tenaga Kerja	1	1	Rp 250.000
TOTAL HPP			Rp 546.980
Margin 50%			Rp 273.490
Harga Jual Rata-Rata			Rp 820.470

Tabel 4. 32 HPP *slingbag* series hana

HPP <i>Slingbag</i> Series Hana			
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga
Kertas <i>Daluang</i>	40x40	cm	Rp 96.000
Kain <i>Fuya</i>	13x13	cm	Rp 10.140
Kain kanvas	40x25	cm	Rp 2.500
Kain Bludru	35x25	cm	Rp 2.450
Kulit Sintetis	75x4	cm	Rp 570
Aksesoris	3	buah	Rp 1.600
Logo	1	buah	Rp 12.000
<i>Finishing</i>	1	buah	Rp 7.300
Promosi	1	buah	Rp 100.000
<i>Packaging</i>	1	buah	Rp 5.000
Tenaga Kerja	1	1	Rp 200.000
TOTAL HPP			Rp 433.060
Margin 50%			Rp 216.530
Harga Jual Rata-Rata			Rp 649.590

Tabel 4. 33 HPP *clutchbag* series hachi

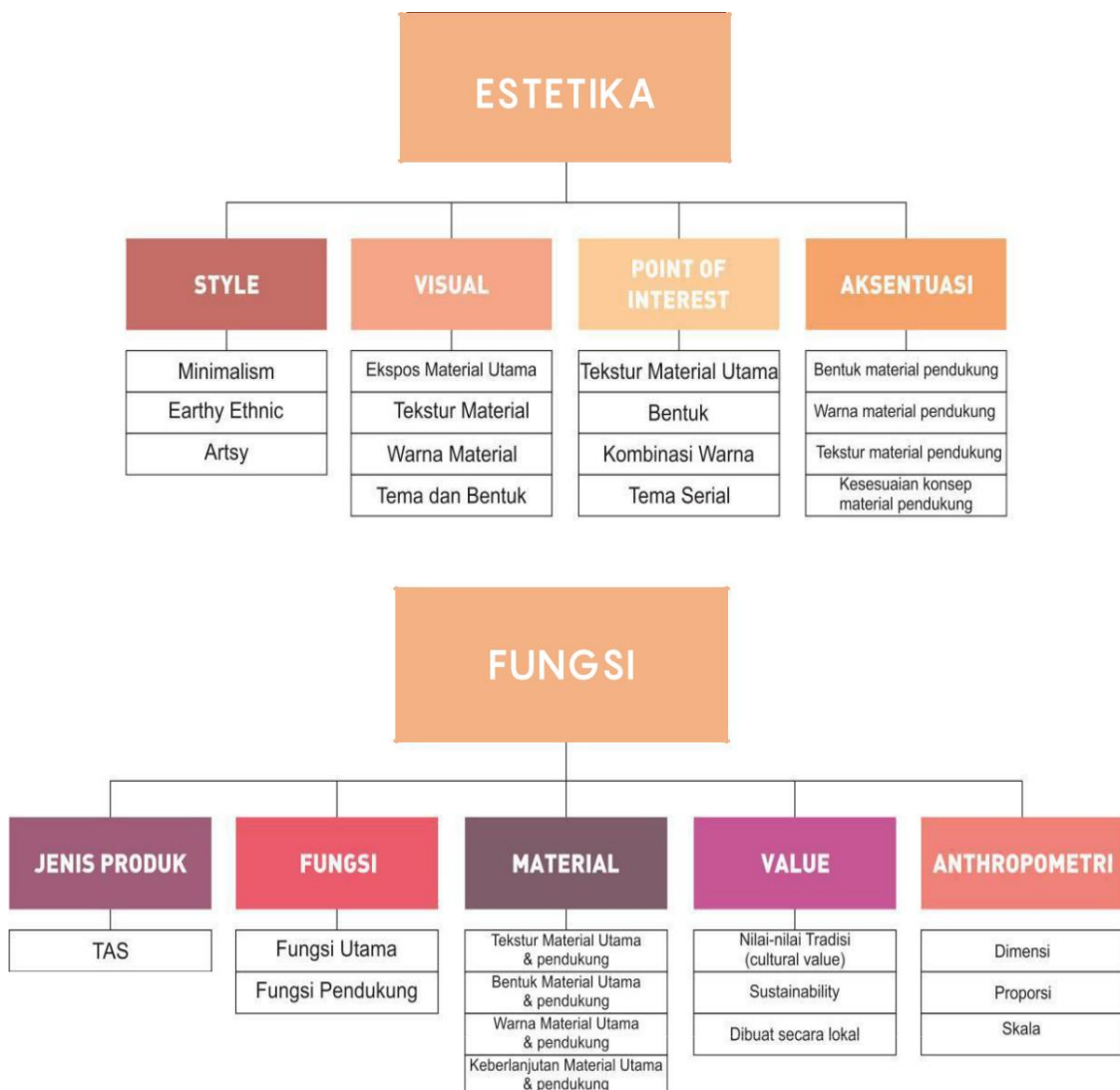
HPP <i>Clutchbag</i> Series Hachi			
Bahan	Jumlah	Satuan	Harga
Kertas <i>Daluang</i>	30x20	cm	Rp 36.000
Kain kanvas	30x15	cm	Rp 1.125
Kain Bludru	30x15	cm	Rp 1.260
Aksesoris	1	buah	Rp 5.000
Logo	1	buah	Rp 12.000
<i>Finishing</i>	1	buah	Rp 7.300
Promosi	1	buah	Rp 100.000
<i>Packaging</i>	1	buah	Rp 5.000
Tenaga Kerja	1	1	Rp 150.000
TOTAL HPP			Rp 317.685
Margin 50%			Rp 158.842
Harga Jual Rata-Rata			Rp 476.527

BAB V

KONSEP DESAIN DAN PENGEMBANGAN DESAIN

5.1. Kriteria Desain

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



Gambar 5. 1 skema kriteria desain

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.2. Konsep Inovasi

Dari hasil olah pikir berupa brainstorming, maka berikut ini adalah konsep inovasi yang akan diwujudkan dalam desain dan akan diproduksi :

Pada produk yang akan didesain, konsep inovasi pada produk meliputi Konten Produk yang mengutamakan pada nilai-nilai material yang terlihat dari sebuah produk seperti mengenai jenis produk, tampilan visual produk, dan fungsi. Selain itu ada pula konteks produk yang merupakan nilai-nilai imateriil tidak terlihat yang terkandung dalam sebuah produk misalnya nilai, cerita, dan ideologi.

KONTEN PRODUK :

1. Jenis Produk

Produk-produk yang akan didesain meliputi produk-produk *fashion* yaitu Tas Wanita (*Handbag, Clutch, Slingbag*)

2. Visual Produk

Visual produk meliputi tampilan luar produk yang dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh pengguna antara lain bentuk, warna, tekstur, motif dan aksentuasi berupa kombinasi material lain.

3. Fungsi Produk

Fungsi produk dalam sebuah produk dibagi menjadi dua, yaitu fungsi utama sebagai alat untuk membawa barang, dan fungsi pendukung yaitu sebagai media ekspresi diri dan media penyebarluasan nilai-nilai dan cerita yang terkandung dalam produk tersebut.

KONTEKS PRODUK :

1. Eksplorasi

Produk adalah hasil eksplorasi Serat Kayu *Saèh* dengan metode eksperimen yang menggunakan teknik lokal tradisi nusantara yang kemudian dikombinasikan dengan teknologi modern secara proporsional tanpa melupakan nilai-nilai ekologi sebagai salah satu upaya memberikan variasi baru dalam pengembangan serat kayu *Saèh*.

- Menggali secara lebih mendalam karakter dan kemungkinan pengolahan serat kayu *Saèh*.
- Menerapkan eksplorasi tentang teknik origami sebagai perpaduan material *daluang* sebagai penyalur antara fungsi kertas yaitu yang dapat dilipat-lipat menjadi sebuah material utama untuk membuat produk tas.

2. Koneksi

- Mendesain produk yang bertujuan untuk mengembalikan koneksi manusia dengan alam yang semakin lama semakin tergerus oleh modernisasi yang berlebihan.
- Mendesain produk yang akan menimbulkan keterikatan atau hubungan antara produk dengan pengguna. Dari sini pengguna tidak hanya membeli cerita di balik pembuatannya, proses pembuatannya, serta tangan-tangan yang terlibat dalam proses pembuatannya.
- Membangun jejaring dengan pengerajin dan mengembangkan komunitas lokal

3. Konservasi

Memberikan edukasi pada pengguna dan masyarakat luas untuk menanam kayu *Saèh* sebagai upaya pelestarian tanaman *Saèh*. Dalam memproduksi, setiap satu pohon yang ditebang sebagai material wajib diganti dengan menanam satu pohon lagi.

5.3. Konsep Tema Produk

Dibawah ini adalah bagan konsep tema produk yang akan dijadikan acuan dalam mendesain satu tahun kedepan. Konsep *NATURAL ARTSY*” dipilih berdasarkan hasil penarikan kesimpulan pada setiap poin analisis yang dilakukan. Tema ini dipilih dari munculnya ide bahwa dalam proses mendesain menerapkan beberapa motif yang berasal dari Negara Jepang yaitu origami. Dalam setiap serialnya ada konsep yang lebih spesifik lagi yang pemilihannya berdasarkan tren di Negara Jepang yaitu teknik *Miura/Origami*.

NATURAL ARTSY

Menyukai hal-hal yang mengandung unsur seni dan unik. Biasanya lebih berani tampil berbeda dengan menerapkan warna-warna terang dan saling bertabrakan.



KONSEP DESAIN

Gambar 5. 2 konsep desain

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.3.1 Series Saba

Pemberian nama Saba diawali dari bentuk lipatan origami yang dihasilkan, yaitu menyerupai bentuk hamparan pasir yang ada di gurun. Nama Saba sendiri diambil dari bahasa Jepang yang berarti gurun, berdasarkan konsep natural gurun erat kaitannya dengan cuaca alam yang panas, sehingga gurun cocok menjadi acuan untuk diadopsi sebagai konsep.



Gambar 5. 3 konsep desain series saba

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.3.2 Series Hana

Nama Hana yang berarti bunga dalam bahasa Jepang sangat erat hubungannya dengan sebuah keindahan. Nama hana sendiri diambil karena pola bentuk lipatan yang menyerupai kelopak bunga. Sehingga kata hana mendefinisikan sebuah produk yang memiliki keindahan secara alami dan memberikan kehidupan (memperindah suasana maupun menambah estetika ketika dipakai).



Gambar 5. 4 konsep desain series hana

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.3.3 Series Hachi

Nama hachi diambil dari bahasa Jepang yang berarti lebah. Hachi dipilih karena motif pola lipatan yang menyerupai bentuk sarang lebah. Filosofi dari sarang lebah sendiri memiliki struktur yang kokoh dan padat. Hachi sendiri merupakan representasi motif sarang lebah yang diharapkan mampu memberikan manfaatnya sesuai kebutuhan bagi pengguna selain desainnya yang artistic.



Gambar 5. 5 konsep series hachi

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.4. Konsep Warna



Gambar 5. 6 konsep warna

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Pemilihan warna diambil dari beberapa eksperimen yang dilakukan, seperti percobaan pewarnaan alam. Pemilihan warna ini juga disesuaikan dengan konsep produk yaitu *natural artsy* yang menghasilkan karakter *fun* namun tetap mengandung unsur-unsur yang ada di alam.

5.5. Konsep Bentuk

Bentuk shape tas disesuaikan dengan lipatan yang dihasilkan, arah lekukan yang akan diterapkan pada tas akan mengikuti pola yang dihasilkan dari lipatan itu sendiri. Penyesuaian bentuk tersebut bertujuan agar tas yang dihasilkan nantinya akan memiliki bentuk yang selaras dengan bentuk aksen lipatannya. Berikut beberapa hasil bentuk lipatannya :

Alternatif 1

Memiliki bentuk dasar segi enam



Tampak Depan

Tampak Belakang

Gambar 5. 7 bentuk lipatan segi enam

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Alternatif 2

Memiliki bentuk dasar persegi



Tampak 2 sisi sama

Gambar 5. 8 bentuk lipatan runcing dengan pola persegi

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Alternatif 3

Memiliki bentuk dasar persegi panjang



Tampak Depan

Tampak Belakang

Gambar 5. 9 bentuk lipatan kubus dengan pola persegi panjang

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.6 Sketsa Series

Series 1



Gambar 5. 10 sketsa alternatif desain tas 1

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Series 2



Gambar 5. 11 sketsa alternatif desain tas 2

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.7. Studi Model/*Mock Up*

- **Desain Alternatif 1**



Handbag

Clutchbag

Gambar 5. 12 desain tas alternatif 1

(Sumber : Pratiwi, 2019)

- **Desain Alternatif 2**



Handbag

Clutchbag

Gambar 5. 13 desain tas alternatif 2

(Sumber : Pratiwi, 2019)

- **Desain Alternatif 3**



Handbag

Clutchbag

Gambar 5. 14 desain tas alternatif 3

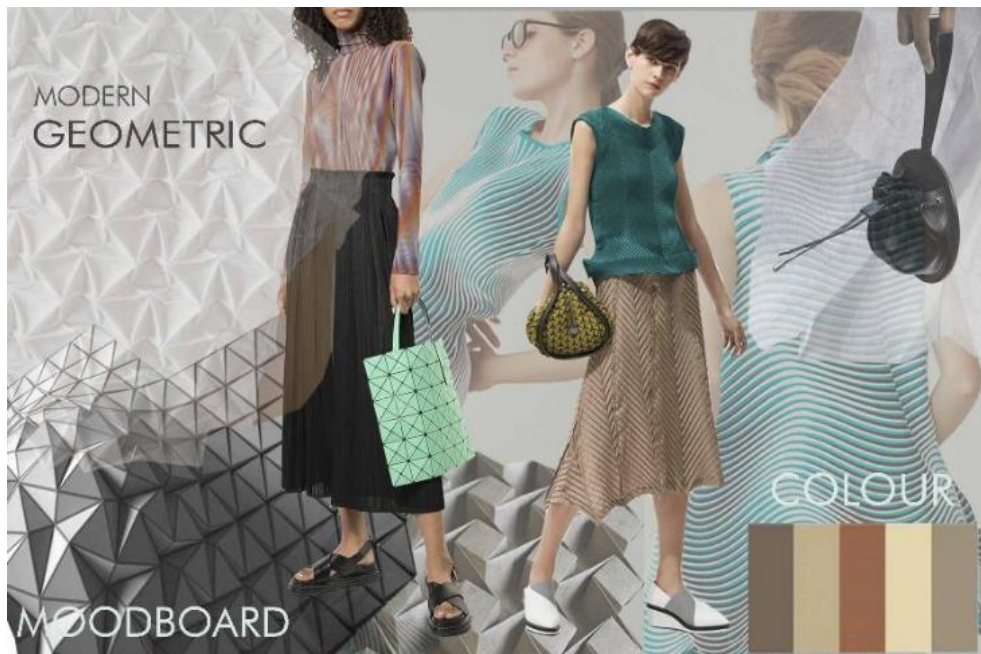
(Sumber : Pratiwi, 2019)

- **Desain Terpilih**



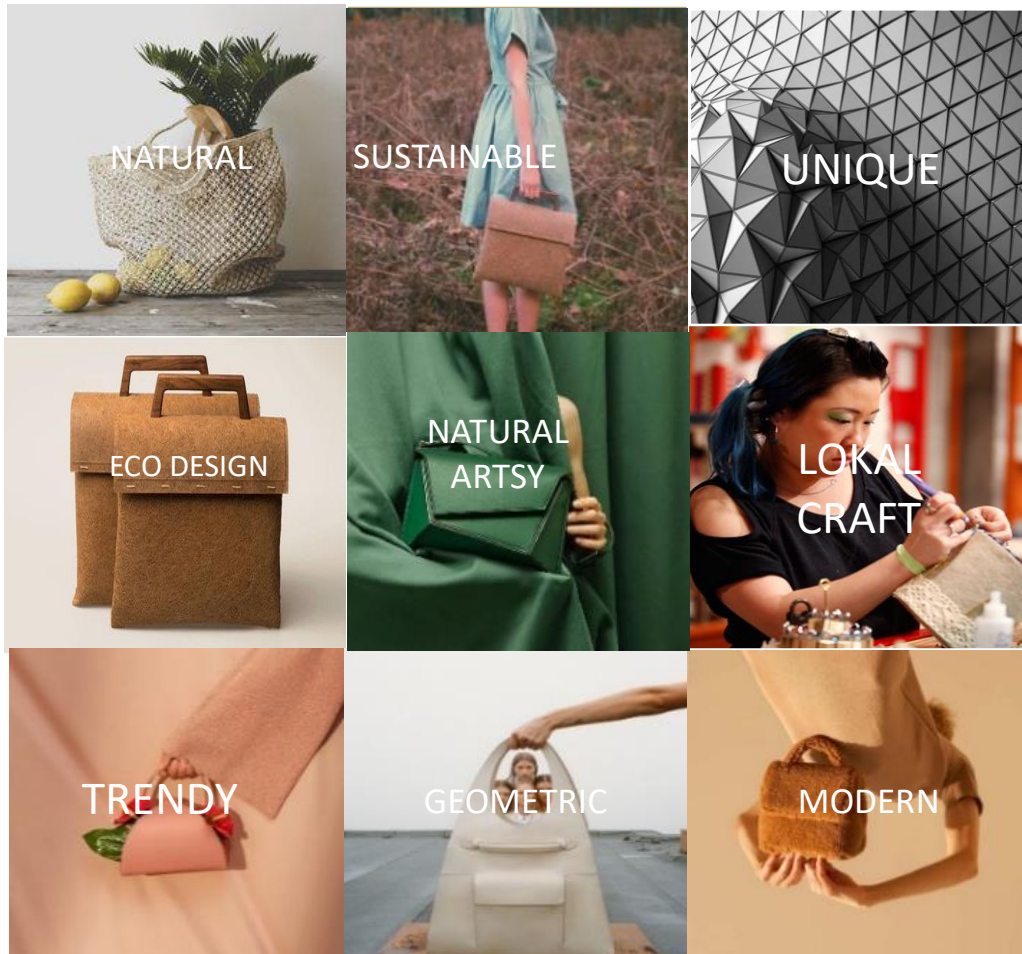
Gambar 5. 15 desain terpilih
(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.8. Moodboard



Gambar 5. 16 moodboard
(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.9. SQUARE IMAGE BOARD



Gambar 5. 17 square image board

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Penjelasan dari *Square Image Board* diatas adalah sebagai berikut :

Natural : Produk berasal dari material alam yang menampilkan kesan alami dan natural .

Sustainable : Produk dibuat dengan memperhatikan kebersambungan antara keseimbangan ekologi dengan sekitarnya.

Unique : Mendesain sebuah tas dari material alam dengan perpaduan bentuk lipatan origami.

Local Craft : Produk langsung dikerjakan oleh para pengrajin lokal yang lebih berpengalaman, baik dari bahan mentah hingga ke tahap pembuatan tas.

- Modern* : Menciptakan produk tas dengan material olahan kulit kayu beserta desain yang baru dan tidak kuno.
- Geometric* : Produk dibuat dengan menerapkan bentuk-bentuk geometris yang dihasilkan dari lipatan origami.
- Trendy* : Mendesain produk dengan melihat perkembangan mode yang ada saat ini.
- Eco Design* : Konsep dari produk yang dihasilkan adalah ramah lingkungan, yang menggunakan material mudah diurai dan pengerjaan yang minim limbah.

5.10. Hasil Akhir

Untuk produk ini dihasilkan beberapa series yang terdiri dari 3 jenis macam tas meliputi bentuk handbag, clutch dan slingbag yang akan dikelompokkan masing-masing menjadi 3 series dengan nama : Series Saba, Series Hana, dan Series Hachi. Berikut beberapa series yang dihasilkan :

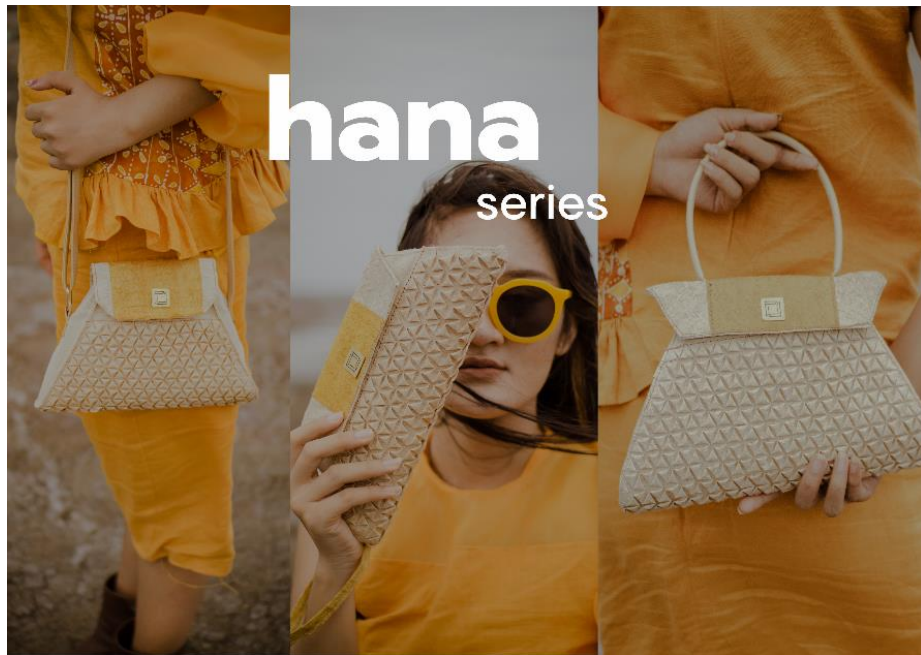
1. Series Saba



Gambat 5. 18 foto produk tas series saba

(Sumber : Pratiwi, 2019)

2. **Series Hana**



Gambar 5. 19 foto produk tas series hana

(Sumber : Pratiwi, 2019)

3. **Series Hachi**



Gambar 5. 20 foto produk tas series hachi

(Sumber : Pratiwi, 2019)

5.12 Branding

5.12.1. Logo



Gambar 5. 21 logo produk lipat luang

(Sumber : Pratiwi, 2019)

Pengambilan logo lipatluang berasal dari huruf LL, dimana merupakan singkatan dari nama lipat luang itu sendiri. Logo tersebut dibuat dari gabungan huruf L yang dijadikan satu menjadi bentuk persegi. Persegi itu sendiri dipilih karena mengadopsi dari salah satu pola lipatan yang dihasilkan sehingga memperlihatkan kesan geometris.

5.12.2. Filosofi nama

Pemberian nama merek LIPATLUANG diambil dari dua kata yaitu Lipat dan Luang. Lipat sendiri diartikan sebagai kata kerja melipat (origami) dan luang berasal dari *Daluang* yang diambil dari segi material utama yang digunakan. Luang juga dapat diartikan sebagai peluang untuk dalam pengembangan material, dimana material ini telah dipadukan dengan beberapa lipatan origami yang masih jarang ditemui dipasaran. Maka dari itu luang disini dapat diartikan menjadi peluang karena mengawali sebagai pembuka jalan antara produk alam dengan perpaduan origami.

5.12.3. Penjualan

1. Sosial media

Dari segi penjualan, sosial media memiliki peran penting dalam penjualan, salah satunya dari segi relasi pengikut. Sosial media ini sangat berpengaruh terhadap daya jual yang telah ditawarkan, salah satunya melewati instagram, berikut instagram dari lipat ruang :

(LAMPIRAN B)

Gambar 5. 22 sosial media lipat ruang

(Sumber : Pratiwi, 2019)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Serat Kayu Saeh dapat diolah menjadi berbagai macam motif dan bentuk dengan menerapkan proses eksplorasi seperti pada proses pewarnaan alam dan tekstil, eksplorasi motif (*suminaghasi*, *shibori*, *batik*, dan *multilayer*). Eksplorasi bentuk (*origami*), eksplorasi tekstur, maupun eksplorasi mix material.
2. Serat kayu Saeh memiliki karakteristik material yang lemah terhadap air, sehingga membutuhkan *treatment finishing waterproof* yang ramah lingkungan.
3. Pemanfaatan serat kayu saeh juga semakin beragam, seperti pemanfaatan pada material produk *fashion* seperti tas. Sehingga produk ini dapat dikembangkan dengan menambah beberapa macam series pada tas agar memiliki beberapa variasi berbeda.
4. Dari segi bentuk dan estetika, bentuk dasar yang sederhana merupakan bentuk yang sesuai dengan material ini karena tekstur material dan bentuk lipatan *origami* dapat terekspos dengan baik.
5. Serat kayu saeh membutuhkan material tambahan yang bertujuan untuk menambahkan kekuatan pada material tersebut, seperti menambahkan lapisan *dupleks*.
6. Setiap lipatan *origami* membutuhkan waktu pengerjaan yang berbeda-beda, begitu juga dengan luas kertas yang digunakan juga akan berbeda.
7. Untuk menjaga kestabilan lipatan, kertas harus memiliki tingkat kekakuan yang cukup keras, sehingga perlu adanya pelapisan ulang dengan lem, serta kertas harus disimpan diruang yang kering dan tidak lembab.
8. Dari hasil *treatment* yang dilakukan pada riset sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan dengan produk yang telah dibuat, berikut tabel tentang perbedaan *treatment* yang telah dilakukan :

Tabel 6. 1 perbedaan *treatment* produk yang telah dibuah dengan riset sebelumnya

PRODUK	PRODUK INTAN P.	PRODUK VERONICA L.	PRODUK WIDYA P.
<i>TREATMENT</i>			
JENIS SERAT	KAIN (<i>FUYA</i>)	KAIN (<i>FUYA</i>)	KERTAS (<i>DALUANG</i>)
PEWARNAAN	PEWARNA ALAM	PEWARNA ALAM	PEWARNA ALAM
MOTIF	<i>MULTILAYER</i>	MULTILAYER	TIDAK ADA
MODUL	TIDAK ADA	GULUNGAN	ORIGAMI
<i>FINISHING</i>	TIDAK ADA	FERMENTASI	LEM KAYU + <i>NANO SPRAY</i>

6.2 Saran

1. Melakukam uji kekuatan lipatan origami terhadap beban
2. Melakukam uji ketahanan material pada ketetapan bentuk terhadap air
3. Melakukam uji kelayakan lipatan origami dengan bentuk standart tas.
4. Membuat sistem produksi yang berkesinambungan agar proses produksi dapat dibuat dengan lebih efisien.
5. Melakukan penelitian lanjutan mengenai potensi serat kayu Saeh untuk dikembangkan menjadi produk-produk *apparel* lainnya.

6. Perlu adanya pengembangan pada series hachi terhadap penyambungan lipatan dengan material kain.
7. Pengembangan series dengan menerapkan eksplorasi warna (gradasi) pada bagian lipatan kulit kayu
8. Membuat *website* atau link penjualan untuk memudahkan pembeli dalam pemesanan produk dan mengetahui *pricelist* nya.

(LAMPIRAN B)

Gambar 6. 1

9. Pengembangan bentuk tas yang lebih minimalis.

(LAMPIRAN B)

Gambar 6. 2

(Halaman segaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, N., & Wahyudin, Z. 2014. *Model Pengajaran Langsung dalam Pembelajaran Bahasa Jepang melalui Media Origami untuk Siswa SD Kelas Awal*. *Educate*, 3(1).
- Brink, M and Escobin, R.P. 2017. *Plant Resource Of South East Asia-Fiber Plants*. Backhuys Publisher : Leiden. p.91-95
- Danandjaja, James. 1997. *Foklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Anem Kosong Anem
- Hunter, Dard. 1957. *Papermaking: The History and Technique of an Ancient Craft*. New York: Alfred A. Knopf, Inc.
- Kartiwa, Suwarti. 2007. *Tenun Ikat: Ragam Kain Tradisional Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kooijiman, Simon. 1972. *Tapa In Polynesia*. Hawaii: Bishop Museum Press Honolulu.
- Larasati, Veronica. 2018. *Desain Produk Aksesoris Fashion Berbahan Serat Kayu Saeh dengan Konsep "Tetanduran"*. Surabaya: Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Permadi, T. 2005. *Konservasi Tradisi Pembuatan Daluang*. Bandung: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni - Universitas Pendidikan Indonesia
- Prisanti, I., & Widiawati, D. *Eksplorasi Multilayer Pada Kulit Kayu Dengan Pewarna Alam Nila (Indigofera Tinctoria) Dan Secang (Caesalpinia Sappan) Untuk Produk Fashion*. *None*, 3(1).
- Purwani, I. 2014. *Fakta Tentang Jamur Dan Debu Buku Di Perpustakaan Bahaya Yang Mengancam Koleksi Dan Kesehatan Pustakawan*. Jakarta : Visi Pustaka, 16 (1).
- Syahgustia, D. N. 2017. *Modular Origami*. Sumatra Utara: Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatra Utara

Website

Arpiah S. 2016. beritasatu.com/kesra/347170-daluang-kertas-khas-indonesia.html (diakses 01 September 2019)

Artisan. 2016. kuka.co.id/shop/about/714/cinta-bumi-artisans, (diakses pada 09 Mei 2019)

Fitriyah, Ainul. 2017. news.unair.ac.id/2017/05/29/kertas-gedog-asal-ponorogo-yang-mulai-di-lirik-bangsa-asing/, (diakses pada 01 September 2019)

Kartawijaya R. 2017. docplayer.info/41308655-Konservasi-tradisi-pembuatan-daluang-sebagai-salah-satu-upaya-penyelamatan-teknologi-tradisional-nusantara-1.html (diakses 01 September 2019)

Khairani, O. (2010). wrm-indonesia.org/content/view/203/2/, (diakses tanggal 19 Oktober 2019)

Owusu, F.W. 2011. uses.plantnetproject.org/en/Broussonetia_papyrifera (PROTA), (diakses 11 Mei 2019)

Susanti R. 2015. regional.kompas.com/read/2015/03/19/12195521/Perjalanan.Panjang.untuk.Daluang.Sebuah.Warisan.Budaya, (diakses 02 September 2019)

Teguh. 2017. koran-jakarta.com/kekayaan-budaya-yang-tersembunyi/, (diakses pada 01 September 2019)

LAMPIRAN

LAMPIRAN A



Gambar 2. 21 produk Intan Prisanti
(Sumber: Prisanti,2014)



Gambar 2. 22 produk Veronica A. Larasati
(Sumber : Larasati, 2018)



Gambar 2. 23 produk tas sanoesa

(sumber : sanoesa.com)



Gambar 2. 24 produk tas cinta bumi artisans

(sumber : cintabumiartisans.com)



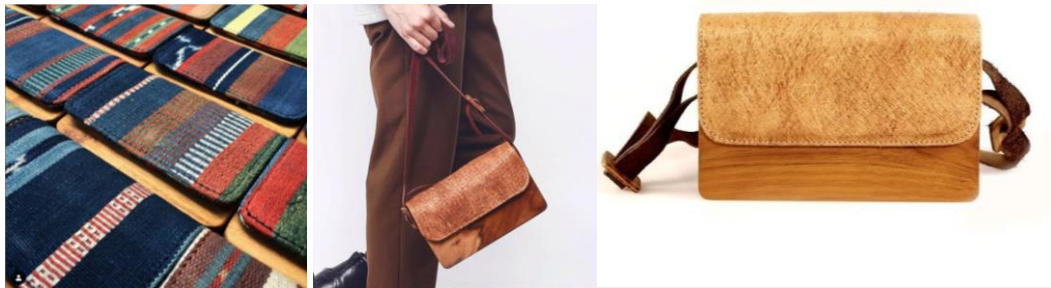
Gambar 2. 25 produk tas dari Intan Prisanti
(sumber : Prisanti, 2014)



Gambar 2. 26 produk tas dari Veronica A. Larasati
(sumber : Larasati, 2018)



Gambar 4. 19 produk tas cinta bumi artisan
(sumber : cintabumiartisans.com)



Gambar 4. 20 produk tas sanoesa
(Sumber : sanoesa.com)

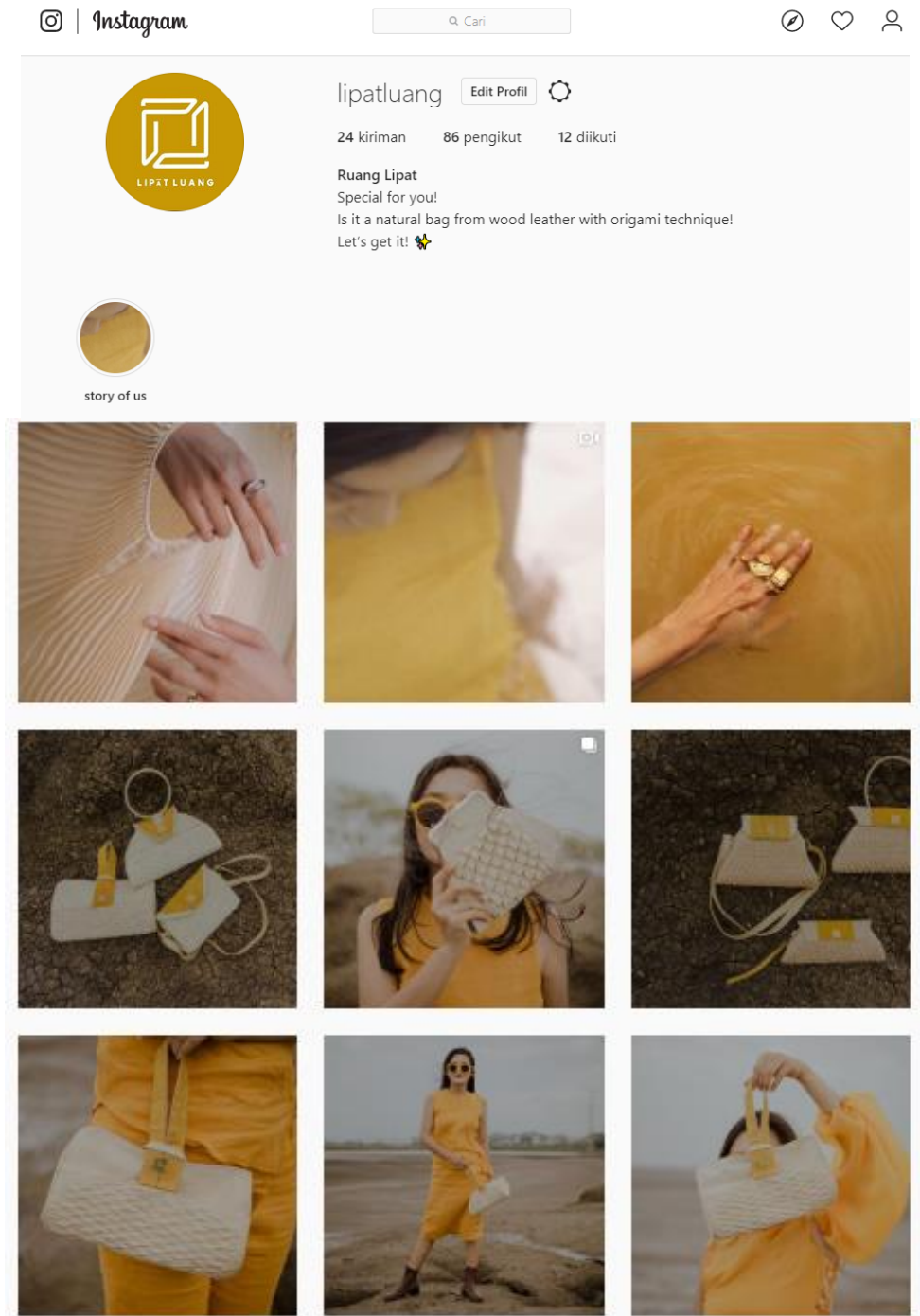


Gambar 4. 21 produk tas *issey miyake*
(sumber : www.issey miyake.com)



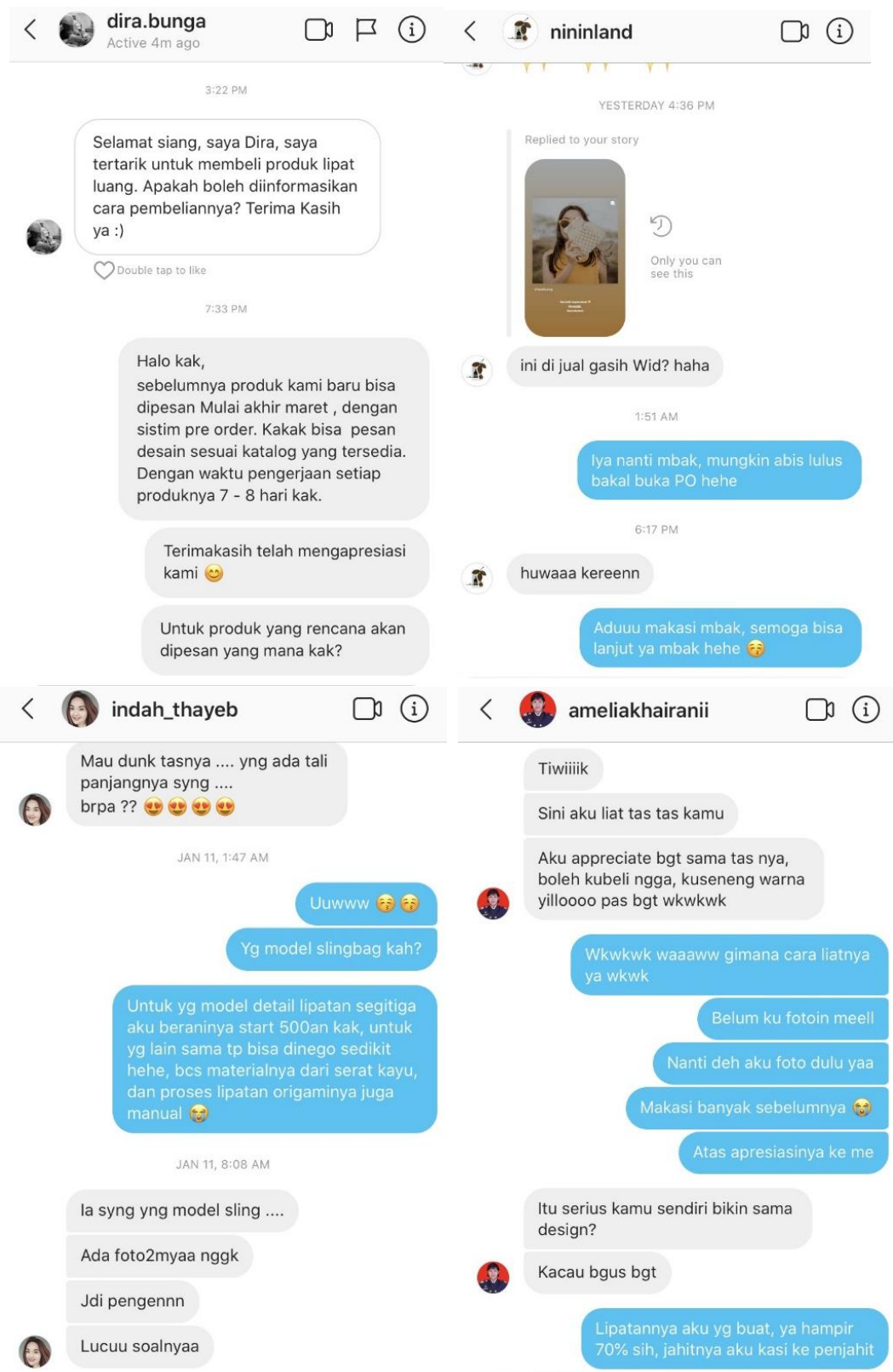
Gambar 4. 22 produk tas BYO
(sumber : www.b-yo.com)

LAMPIRAN B



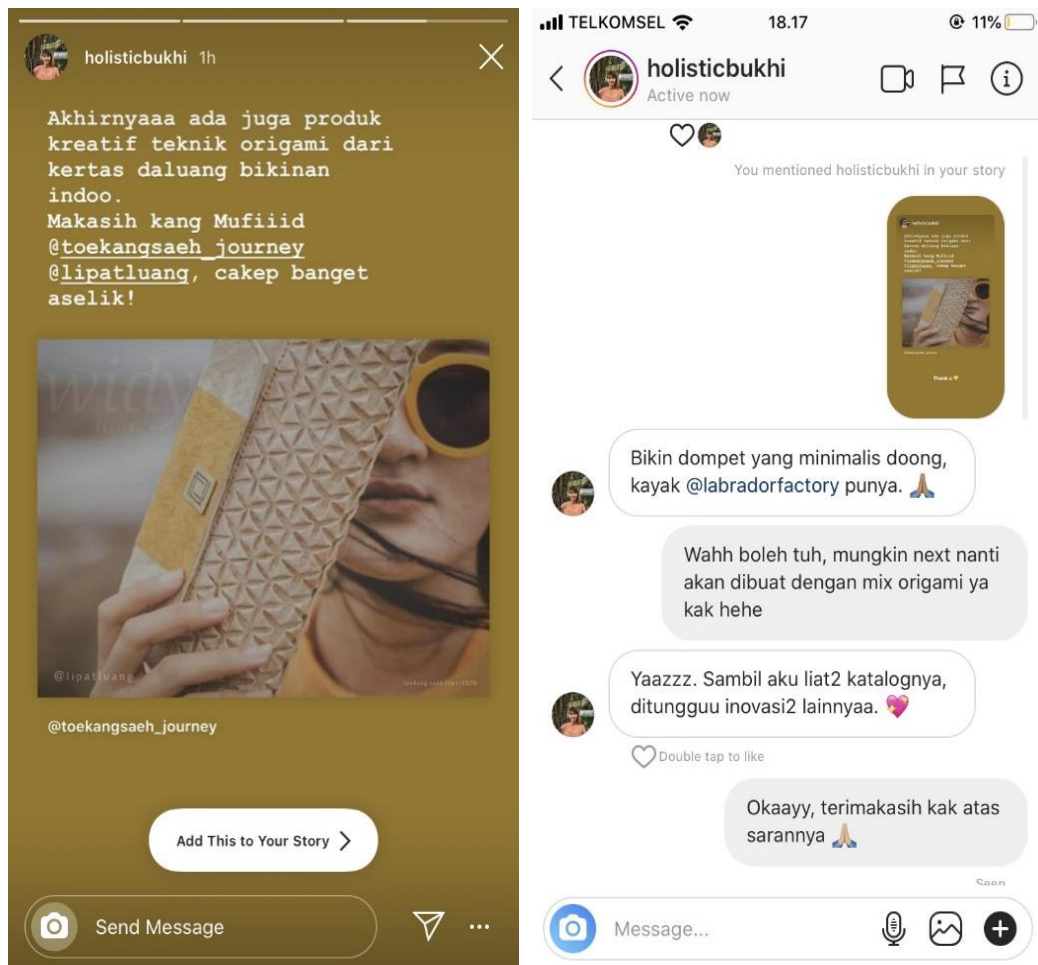
Gambar 5. 23 sosial media lipat luang

(Sumber : Pratiwi, 2019)



Gambar 6. 3 komentar responden melalui sosial media


(Sumber : Pratiwi, 2019)



Gambar 6. 4 komentar konsumen dalam pengembangan produk

(Sumber : Pratiwi, 2019)

LAMPIRAN C







ITS
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA **LOG BOOK**

MATA KULIAH : Riset Desain
 NAMA MHS : VIDYA PRATIWI
 NRP : 0831154000019

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
1	01/10/18	PR - Eksplorasi Kulit Lantung! - Eksplorasi laser cut. - Mencari data teknik Suminagashi dan kulit kayu daluang.		
	17/2018 16/10	- Riset Saah / Daluang. - Suminagashi.		
	15/2018 10/10	- Macam model tas - Percobaan daluang → 3D (origami, garis & pola lipatan) - Assesoris. - Tabel Variable. - Explorasi warna.		
	22/2019 MAR	- Eksperimen Hard case - Lapisan penguat (alami) - Bisa mix material alami / ditambah lapisan.		



ITS

Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : Riset Desain
NAMA MHS : WIDYA PRATIWI
NRP : 08311540000019

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
1.	26 Sept 2019.	* Target User → Muse → Persona ↳ shadowing ke User → AFFINITY DIAGRAM (Video) 3 orang. * Style fashion. * POSITIONING. Material - Harga - Bentuk.		
	27/9	eksperimen, studi kawat mock- up, tas saku, dompet/clutch referensi bro ² issey miyake		
	18/ 10	- JUDUL : EKSPLORASI MATERIAC KULIT KAYU SAH SEBAGAI PRODUK TAS WANITA MENGGUNAKAN TEKNIK ORIGAMI. - EKSPERIMEN SAH X KAN - K1		
	24/ 10	- EKSPERIMEN PENYAMBUNGAN KAIN SAKU lipatan - EKSPERIMEN JAHITAN /trimming - SAMBUNGAN SURFACE → BENTUK - EKSPERIMEN LEMBARAN KESAR		

halaman ke :



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH : Riset Desain
NAMA MHS : WIDYA PRATIWI
NRP : 0831154000019

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
	6/12/19	<ul style="list-style-type: none"> - BENTUK TAS DISESUAIKAN DENGAN EKSTING PASAR . - DIAPLIKASIKAN KE BENTUK TAS YG STANDART - PRODUK PRODUK YG DI BUAT MINIMAL 3 (DILIPAT) 6 (DESAIN) MOCKUP. 		
	20/12	<ul style="list-style-type: none"> - Eksekusi 1^{min} desain meja foto type utl k3 		

halaman ke :

(Halaman segaja dikosongkan)

BIODATA DIRI



Penulis dengan nama Widya Pratiwi lahir di Banjarmasin pada tanggal 27 Juli 1997, merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Suprayitno dan Ibu Minatun (Almh). Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Panggungrejo 3 pada tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Kauman dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Kedungwaru dan berhasil lulus pada tahun 2015, yang kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan Perguruan Tinggi Negeri pada Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital dengan program studi Desain Produk Industri. Selama masa kuliah penulis bergabung pada forum kemahasiswaan yaitu forum mahasiswa Tulungagung pada tahun 2015-2016 dengan kepengurusan sebagai Sie Dokumentasi dan Publikasi, yang selanjutnya pada forum mahasiswa Surabaya pada tahun 2016-2017 sebagai Staff Hublu Mahasiswa. Pada tahun 2017 Penulis mengikuti lomba ‘*Malaysia International Jewelry Fair (MIJF) 2017*’, kategori ‘Perhiasan Kalung’ dan mendapat penghargaan ‘*Merid Award*’, serta pada tahun 2018 penulis juga mengikuti lomba ‘*Surabaya International Jewelry Fair (SIJF) 2018*’ dengan kategori ‘Perhiasan *Glamour*’ dan mendapat penghargaan sebagai Juara 1.

Penulis sangat tertarik pada bidang *styling*, *craft*, dan *home décor*, sehingga memotivasi penulis untuk melanjutkan pendidikan pada bidang Desain Produk di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya. Dengan minat tersebut membuat penulis mengakhiri masa studinya dengan tugas akhir yang berjudul ‘Eksplorasi Material Kulit Kayu Saeh Sebagai Produk Tas Wanita Menggunakan Teknik Origami’.

(Halaman segaja dikosongkan)