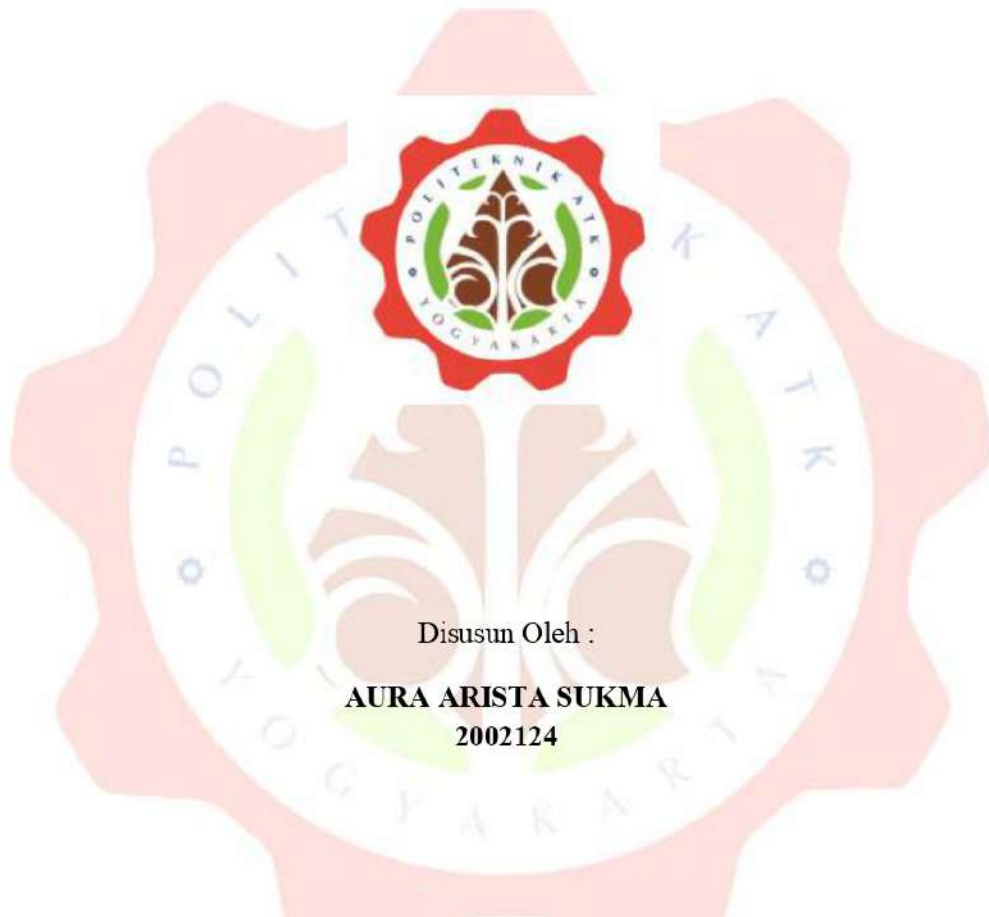


**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *SKATEBAG* MULTIFUNGSI**  
**BAGI *SKATERS* MODEL *SHOULDERBAG* DENGAN BAHAN KULIT**  
***CRAZY HORSE***



Disusun Oleh :

**AURA ARISTA SUKMA**

**2002124**

**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN RI**  
**BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI**  
**POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA**  
**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGESAHAN PERANCANGAN *SKATEBAG* MULTIFUNGSI BAGI *SKATERS* MODEL *SHOULDERBAG* DENGAN BAHAN KULIT *CRAZY HORSE*


Disusun oleh :

**Aura Arista Sukma**

**NIM. 2002124**

**Program Studi Teknologi Pengolahan Produk kulit (TPPK)**

Pembimbing,

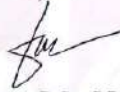
  
Aris Budianto, S.T, M. Eng.

NIP. 197508112003121004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk mendapatkan Derajat Ahli Madya Diploma III (D3) Politeknik ATK Yogyakarta

TIM PENGUJI

Ketua

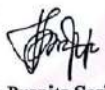
  
Yus Maryo, B.Sc, S.Pd, M.Sn

NIP. 195909091990031003

Anggota

  
Aris Budianto, S.T, M. Eng.

NIP. 197508112003121004


  
Galuh Puspita Sari, S.T.

NIP. 19841211 201012 2 003

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Politeknik ATK Yogyakarta



  
Drs. Sugianto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19660101 199403 1 008

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Karya Akhir ini dengan lancar dan tepat pada waktunya. Dengan rasa hormat dan terimakasih Karya Akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan petunjuk, rahmat, dan hidayahnya tiada henti dan Rasulullah SAW sebagai teladan yang sempurna.
2. Ibu, kakak, dan Alm Ayah yang selalu memberi semangat, dukungan, motivasi, dan kasih sayang yang tiada tara, juga mmeberi dukungan baik secara materi, moral dan spiritual. Yang telah mengantarkan penulis hingga kejenjang perkuliahan dengan segala pengorbanan dan perjuangannya.
3. Kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sampai pada titik ini.
4. Teman-teman “Japanese Gyoza” yang selalu memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.
5. Risma Novia yang selalu memberi semangat kepada penulis.
6. Siti Fatimah, Maulina Ade, dan Maura Bunga yang telah membantu dalam proses penulisan karya ini.
7. Semua pihak yang turut andil dalam proses penulisan karya akhir ini.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur atas penyusunan haturkan kehadirat Allah SWT sebagai rasa syukur atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, rasul yang diutus dengan diutus menyempumakan akhlak yang mulia, mengalir kepada keluarga dan sahabatnya.

Penulis mengakui bahwa terwujudnya naskah tugas akhir ini tentunya bukan hasil jerih payahnya sendiri melainkan partisipasi banyak pihak. Sebagai tanda terima kasih dan penghargaan, tidak lupa penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

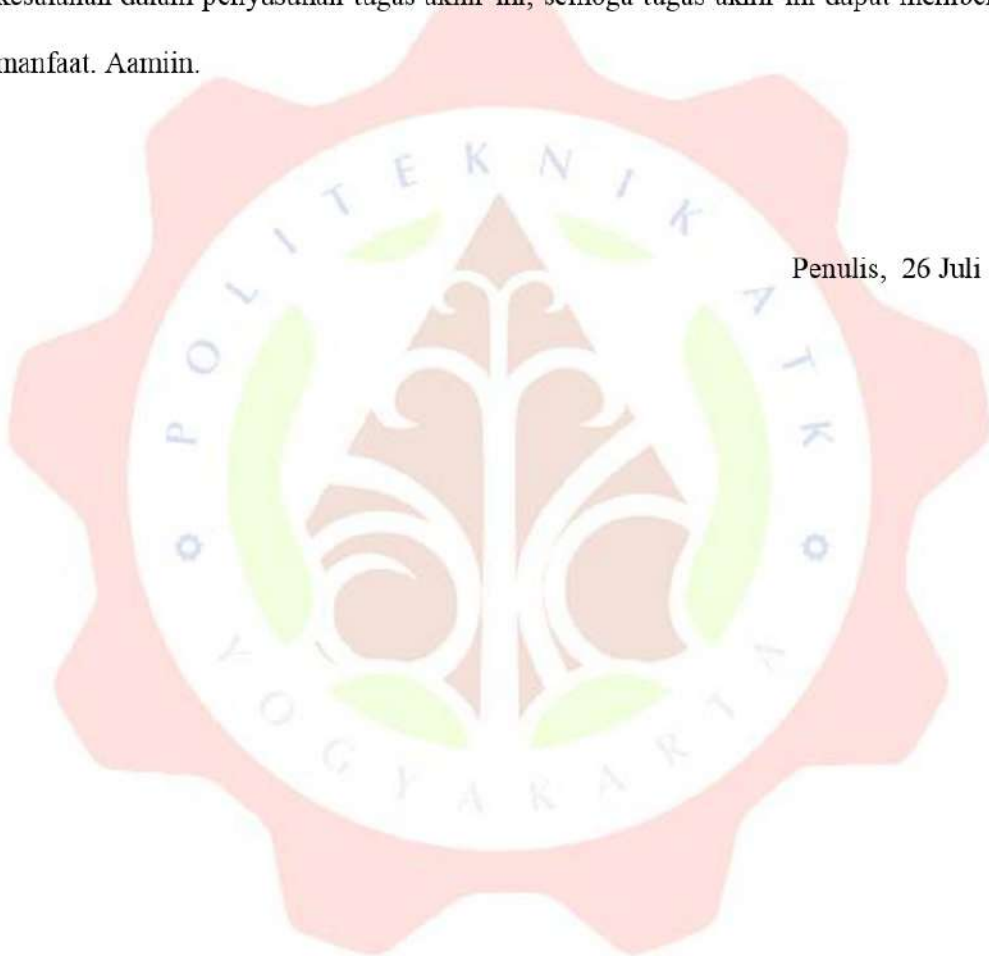
1. Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn. selaku Direktur Politeknik ATK Yogyakarta
2. Anwar Hidayat, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit, Politeknik ATK Yogyakarta
3. Aris Budianto, ST, M. Eng. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan dorongan kepada penulis sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Pimpinan, jajaran staff, dan karyawan di PT Sinar Utama Jaya Abadi yang telah membantu dalam proses pelaksanaan kegiatan magang.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan karya akhir ini.

Semoga Allah SWT memberi berkah atas kebaikan mereka dan penulis menyadari bahwa hasil penelitian tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, hal ini

disebabkan karena terbatasnya kemampuan yang ada pada diri penyusun, serta atas saran dan perhatiannya, penyusun sampaikan terima kasih.

Akhirnya kepada Allah penyusun memohon ampun, sekiranya terdapat kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat. Aamiin.

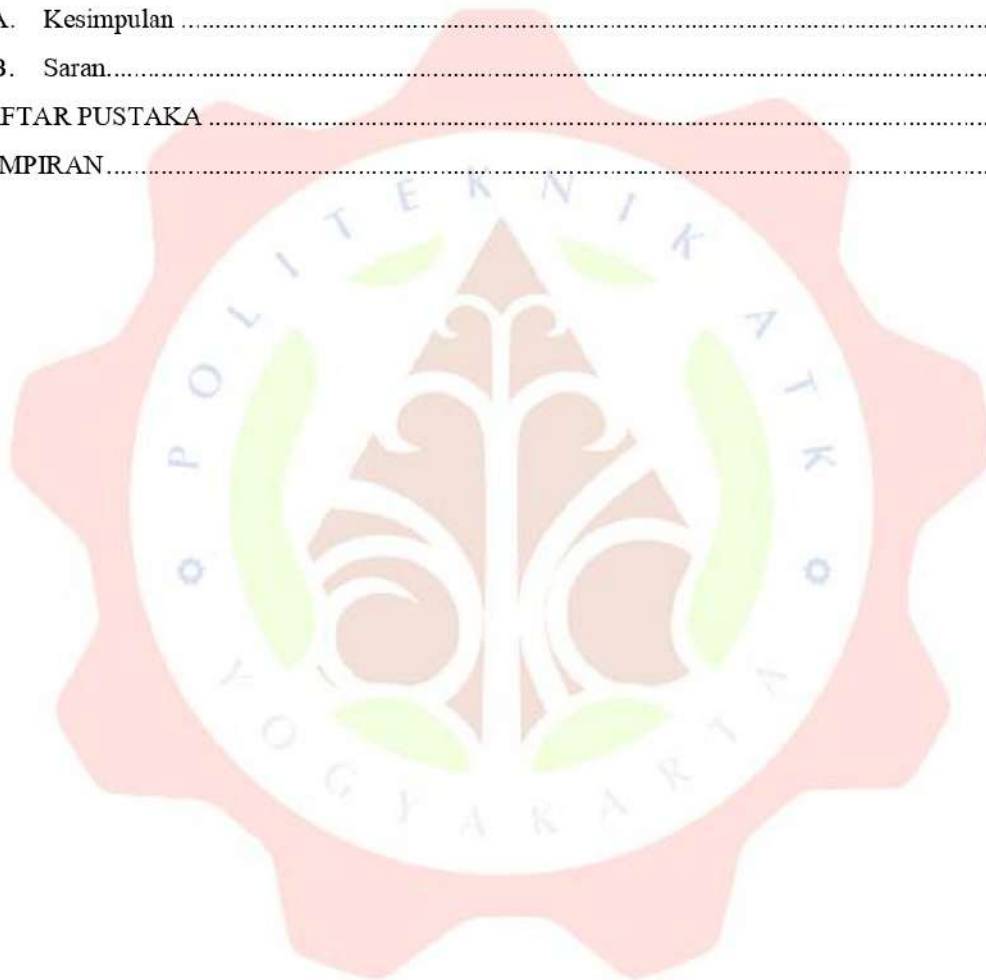
Penulis, 26 Juli 2022



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan.....	4
E. Manfaat.....	4
BAB II.....	6
TINJUAN PUSTAKA.....	6
A. ADDIE.....	6
B. Skateboard.....	8
C. Skatebag.....	15
D. Kulit Crazy Horse.....	17
BAB III.....	20
MATERI DAN METODE.....	20
A. Metode Tugas Akhir.....	20
B. Lokasi Penelitian.....	21
C. Materi Yang Diamati.....	22
D. Tahapan Proses Diagram Alur Pemecahan Masalah.....	25

BAB IV .....	26
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	26
A. Hasil .....	26
BAB V .....	60
PENUTUP .....	60
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN .....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Material .....	24
Tabel 3. Penilaian Produk .....	43
Tabel 4. Biaya Perkiraan Produksi .....	50

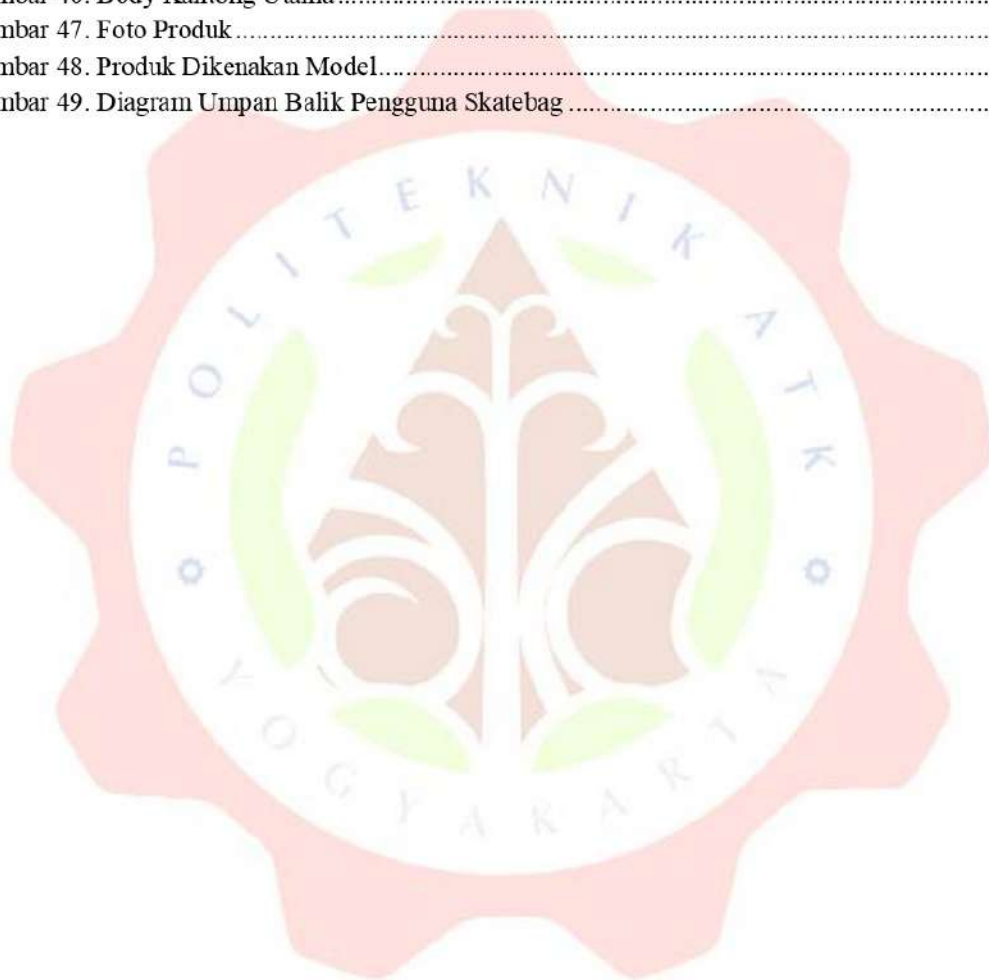




## DAFTAR GAMBAR

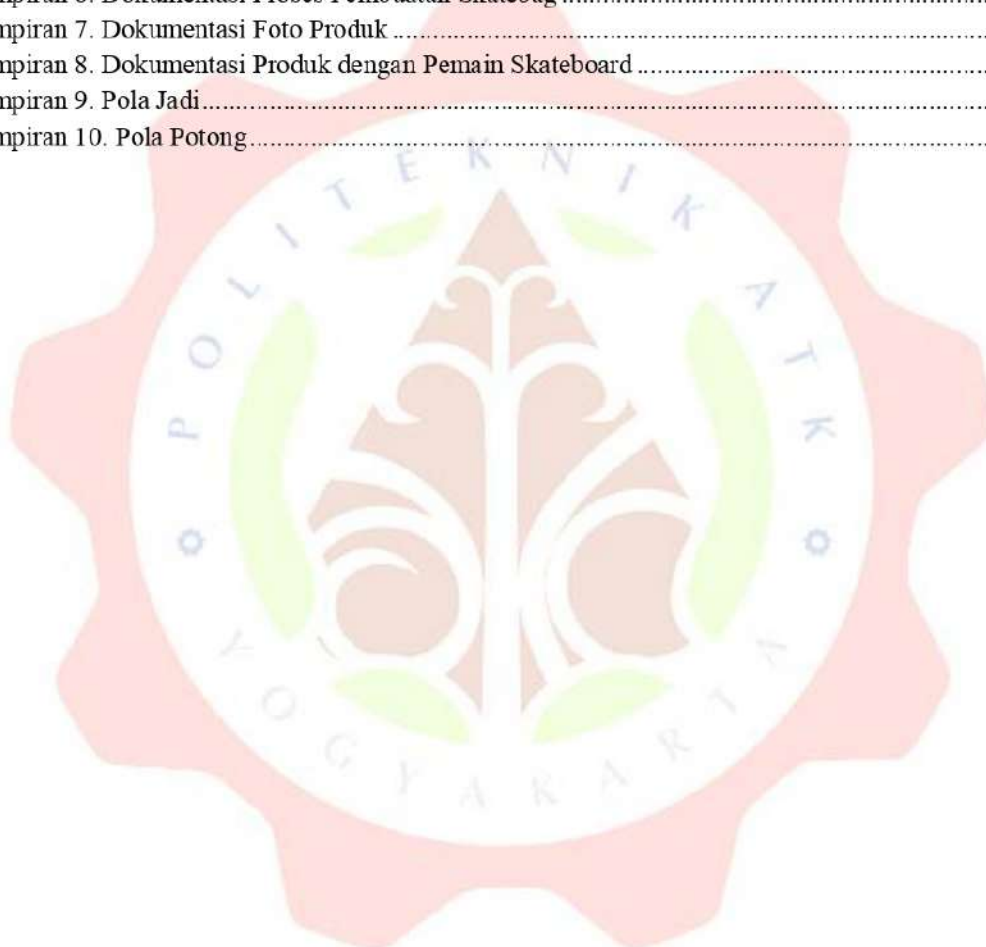
Gambar 1. Popsicle Deck.....	10
Gambar 2. Longboard Deck.....	11
Gambar 3. Cruiser Deck.....	12
Gambar 4. Old School Deck.....	13
Gambar 5. Skatebag Shoulderbag.....	15
Gambar 6. Skateboard Backpack Bag.....	16
Gambar 7. Skateboard Carry Strap.....	16
Gambar 8. Skate Travel Duffle.....	17
Gambar 9. Gaya Fesyen 2022.....	18
Gambar 10. Kulit Crazy Horse.....	23
Gambar 11. Lining Suede.....	23
Gambar 12. Resleting.....	23
Gambar 13. Kepala Zipper.....	23
Gambar 14. Busa Ati.....	24
Gambar 15. Buckle.....	24
Gambar 16. Benang Nylon.....	24
Gambar 17. Lem Kuning.....	24
Gambar 18. Webbing.....	24
Gambar 19. Diagram Alur Pemecahan Masalah.....	25
Gambar 20. Tas Skateboard Konvensional.....	26
Gambar 21. Tas Skateboard Fakelab.....	27
Gambar 22. Point Travel Skatebag.....	28
Gambar 23. Diagram Umur Pemain Skateboard.....	30
Gambar 24. Diagram Tas Saat Membawa Papan.....	30
Gambar 25. Diagram Cara Membawa Papan.....	31
Gambar 26. Diagram Pelindung Papan Skate.....	32
Gambar 27. Diagram Tas yang Digunakan.....	32
Gambar 28. Diagram Peralatan yang Dibawa.....	33
Gambar 29. Diagram Alasan Pemain Tidak Puas.....	34
Gambar 30. Contoh Membawa Papan Skate.....	35
Gambar 31. Brainstorming.....	37
Gambar 32. Imageboard.....	38
Gambar 33. Analisis Imageboard.....	39
Gambar 34. Desain 1.....	40
Gambar 35. Desain 2.....	41
Gambar 36. Desain 3.....	42
Gambar 37. Aksonometric View Skatebag.....	44
Gambar 38. Aksonometric Shoulderbag.....	45
Gambar 39. Exploded View.....	45

Gambar 40. Orthogonal View .....	46
Gambar 41. Data Antropometri Pria .....	48
Gambar 42. Data Antropometri Wanita .....	49
Gambar 43. Pola Dasar.....	51
Gambar 44. Pola Jadi .....	52
Gambar 45. Body Utama.....	54
Gambar 46. Body Kantong Utama .....	55
Gambar 47. Foto Produk.....	56
Gambar 48. Produk Dikenakan Model.....	56
Gambar 49. Diagram Umpan Balik Pengguna Skatebag .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara Pemain Skateboard.....	65
Lampiran 3. Dokumentasi Bermain Skateboard .....	68
Lampiran 4. Dokumentasi Responden Kuisioner.....	69
Lampiran 5. Dokumentasi Umpan Balik.....	69
Lampiran 6. Dokumentasi Proses Pembuatan Skatebag .....	70
Lampiran 7. Dokumentasi Foto Produk .....	71
Lampiran 8. Dokumentasi Produk dengan Pemain Skateboard .....	72
Lampiran 9. Pola Jadi.....	73
Lampiran 10. Pola Potong.....	74



## INTISARI

*Skateboard* adalah olahraga berkendaraan yang menggunakan sebuah papan luncur untuk melewati rintangan dan melakukan berbagai trik. Dikarenakan olahraga *skateboard* umumnya dilakukan pada arena khusus, kondisi ini mengharuskan penggiat olahraga ini untuk membawa papannya bersama mereka, pemain *skateboard* saat bermain perlu membawa peralatannya, seperti tool kit yaitu alat untuk mengatur kenyamanan papan seluncur, beberapa *wheels* atau *bearing* cadangan, alat pribadi seperti dompet dan handphone, handuk atau baju, dan air minum. Maka dari itu, *skatebag* yang ada saat ini beraneka ragam. Perancangan *skatebag* ini akan menggunakan metode wawancara, observasi, dan kuisioner terhadap para pemain *skateboard*. Menjawab kebutuhan untuk rancangan *skatebag* yang beredar di pasaran saat ini, pada perancangan *skatebag* ini akan memuat beberapa kompartemen yang dapat menunjang efisiensi dan mempermudah penggunaannya untuk menaruh barang-barang bawaan. Perancangan *skatebag* ini juga akan dimodifikasi menjadi tas untuk digunakan sehari-hari dengan model *shoulderbag* yang cocok bagi para pemain *skateboard*.

Kata kunci : *Desain, Tas, Skateboard*

## ABSTRACT

*Skateboarding is a driving sport that uses a skateboard to overcome obstacles and perform various tricks. Because skateboarding is generally carried out in special arenas, this condition requires activists of this sport to bring their boards with them, skateboarders when playing need to bring their equipment, such as tool kits, namely tools to adjust the comfort of their skateboards, some spare wheels or bearings, personal tools such as wallets. and cell phones, towels or clothes, and drinking water. Therefore, the existing skatebags are diverse. This skatebag design will use interview, observation, and questionnaire methods for skateboarders. Responding to the need for skatebag designs on the market today, this skatebag design will contain several compartments that can support efficiency and make it easier for users to put their belongings. . The design of this skate bag will also be modified into a bag for everyday use with a shoulder bag model that is suitable for skateboarders.*

*Keyword : Design, Bag, Skateboard*



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tas merupakan salah satu penemuan yang sangat penting bagi manusia, dikarenakan tas mampu membantu memenuhi kebutuhan kegiatan manusia dalam membawa barang. Tas adalah wadah tertutup yang dapat dibawa bepergian kemanapun. Manusia sudah menggunakan tas sejak zaman prasejarah untuk membantu kegiatan sehari-hari mereka, misalnya digunakan untuk membawa hasil buruan atau hasil bercocok tanam (Zaenuddin, 2015) . Materi untuk membuat tas antara lain adalah kertas, plastik, kulit, kain, dan lain-lain. Pada perkembangannya, tas umumnya digunakan untuk membawa pakaian, buku, dan lain-lain. Seiring berjalannya waktu tas sendiri mengalami banyak perkembangan dari masa ke masa, dengan berbagai macam fungsi, jenis dan gaya.

Salah satunya adalah *skatebag* atau tas yang berfungsi untuk membawa *skateboard* atau papan luncur. *Skateboard* adalah papan luncur yang digunakan sebagai alat dalam olahraga *skateboarding*. *Skateboard* termasuk olahraga berkendaraan yang menggunakan sebuah papan luncur untuk melewati rintangan dan melakukan berbagai trik (Badillo, 2008). Seiring berjalannya waktu, *skateboard* mulai banyak digandrungi oleh kalangan anak muda di seluruh dunia, desain papan *skateboard* juga mengalami perkembangan dan penyempurnaan seiring berjalannya waktu, tujuannya untuk memudahkan para pemain melakukan trik (Brooke, 1999).

Dikarenakan olahraga *skateboard* umumnya dilakukan pada arena khusus, kondisi ini mengharuskan penggiat olahraga *skateboard* untuk membawa papannya bersama mereka, maka dari itu terciptalah sebuah produk bernama *skatebag* yang dapat memudahkan penggiat olahraga *skateboard* untuk membawa papan luncur miliknya. *Skatebag* dirancang untuk memudahkan para pemain *skateboard* dalam membawa papan seluncur atau *skateboard*. Dengan perkembangan yang semakin maju, membuat *skatebag* memiliki model yang beragam seiring dengan kebutuhan pemain dalam membawa barang dan peralatan saat bermain. *Skatebag* yang ada memiliki keragaman model, baik dari model *backpack*, *slingbag*, dan *handbag*.

Para pemain *skateboard* saat bermain perlu membawa peralatannya, seperti tool kit yaitu alat untuk mengatur kenyamanan papan seluncur, beberapa *wheels* atau *bearing* cadangan, alat pribadi seperti dompet dan handphone, handuk atau baju, dan air minum. Maka dari itu, *skatebag* yang ada saat ini beraneka ragam. Terdapat *skatebag* yang digunakan hanya untuk membawa papan seluncur, lalu *skatebag* yang digunakan untuk para *traveler* dengan muatan tas yang lebih besar bukan hanya sekedar membawa papan namun juga barang pribadi lainnya, tas dengan model *handbag* yang dapat menampung papan seluncur dan peralatannya.

Penulis sering menjumpai para pemain *skateboard* membawa papannya dengan cara diselipkan di bawah kaki saat mengendarai motor. Posisi papan yang melintang secara horizontal dan cukup memakan banyak ruang di bagian samping

yang dapat membahayakan pengguna jalan lainnya maupun pembawa papan luncur itu sendiri.

Menjawab kebutuhan untuk rancangan skatebag yang beredar di pasaran saat ini, pada perancangan skatebag ini akan memuat beberapa kompartemen yang dapat menunjang efisiensi dan mempermudah penggunaanya untuk menaruh barang-barang bawaan. Perancangan skatebag ini juga akan dimodifikasi menjadi tas untuk digunakan sehari-hari dengan model shoulderbag yang cocok bagi para pemain skateboard. Banyak produk kain yang berbahan dasar polyester sesuai dengan ukuran dan kegunaannya, contohnya kain satin, kain drill hingga kain parasut, namun pada perancangan skatebag ini akan menggunakan bahan kulit crazy horse karena kulit ini memiliki kualitas yang bagus.

Dari latar belakang masalah tersebut penulis bermaksud membuat karya mandiri dengan judul “Perancangan *Skatebag* Multifungsi Bagi *Skaters* Model *Shoulderbag* dengan Bahan Kulit *Crazy Horse*”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan *skatebag* yang multifungsi serta dapat menunjang mobilitas bagi pengguna?
2. Bagaimana membuat rancangan *skatebag* model *shoulderbag*?



### C. Batasan Masalah

Fokus pada perancangan tas *skateboard* multifungsi dengan model *shoulderbag* menggunakan bahan kulit *crazy horse* untuk mempermudah para pemain *skateboard* dalam membawa peralatan sekaligus dapat digunakan sebagai tas untuk kegiatan sehari-hari.

### D. Tujuan

Karya mandiri ini diharapkan memberi tujuan sebagai berikut :

1. Membuat desain *skatebag* yang multifungsi serta dapat menunjang mobilitas bagi pengguna.
2. Untuk memberikan solusi bagi pemain *skateboard* dalam membawa peralatan saat bermain menggunakan *skatebag*.

### E. Manfaat

Karya mandiri ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk kreativitas dan inovasi dalam bidang perancangan produk kulit, serta menambah wawasan mengenai jenis bahan dan proses perancangan tas. Disamping itu, perancangan ini dapat menjadi bahan masukan, perbandingan, dan evaluasi dalam mengembangkan kemampuan mendesain tas.

## 2. Bagi Masyarakat

Perancangan produk kulit ini dapat memperkaya keilmuan bagi pembaca dan menambah wawasan mereka tentang pembuatan karya kulit khususnya tas *skateboard* dengan perpaduan bahan lain, mulai dari perancangan *desain* sampai penerapannya, serta dapat menjadi bagian produk industri kreatif yang dapat laku di pasaran dan disukai oleh pemakainya.

## 3. Bagi Lembaga

Laporan tugas akhir ini dapat menjadi referensi pustaka atau visual tentang tas kulit, serta akan menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kreativitas mengenai produk kerajinan kulit agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat suatu karya.

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **A. ADDIE**

Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE :

##### **1. Analysis**

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Selesai menganalisis masalah perlunya pengembangan produk baru, kita juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan produk.

Proses analisis dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan, misalnya: (1) apakah produk baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi?, (2) apakah produk baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan?, (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan produk baru tersebut. Analisis produk baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila produk tersebut diterapkan.

## 2. Design

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

## 3. Development

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

## 4. Implementation

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang

dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

#### 5. Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

### **B. Skateboard**

Sejarah *skateboard* diawali sekitar tahun 1950 di California, Amerika Serikat. Pada saat itu sedang banyak yang mengikuti olahraga *surfing* dan sepatu roda, kemudian muncul olahraga baru yang diberi nama *sidewalk surfing* sebelum berubah menjadi *skateboard*, *skateboard* adalah gabungan dari olahraga *surfing* dan sepatu roda.

Perkembangan awal *skateboard* di Indonesia cukup lambat. Jika digambarkan dengan grafik, bergerak perlahan dari bawah dan sedikit menanjak untuk waktu yang cukup lama di tahun 1970 hingga 1990. Pergerakan yang lebih menanjak terjadi di tahun 1997 ditandai dengan berdirinya *skatepark* baru di Senayan (Gelora Bung Karno). Banyak kompetisi digelar di *skatepark* tersebut semakin mendaki setelah ISA (Indonesian Skateboarding Association) terbentuk di

akhir tahun 1998. Kompetisi Seri Nasional diadakan tahun 1999, dan terus berlangsung hingga tahun 2005. Skateboard di Indonesia semakin berkembang di era 2000-an.

Perkembangan *skateboard* di Jogja bisa dilihat dari banyaknya komunitas *skate* yang saat ini sudah terdapat sekitar 10 komunitas, hal ini disebabkan dari berbagai event olahraga *skateboard*. Berawal dari tahun 2000 dengan event lomba *skateboard* pertama di Jogja yang diselenggarakan komunitas *skate* "South Park" tanpa sponsor dan di tahun 2001 olahraga *skateboard* bertambah besar dengan masuknya sponsor yang mendukung acara *skate* seperti Kejuaraan Planet Surf Open, Kejumas Indonesia Skateboarding Association (ISA) dan event *skate* yang lainnya.

*Skateboard* saat ini sudah mulai populer dikalangan anak muda belia, mulai SD sampai yang sudah kerja pun menikmatinya. Perkembangan olahraga *skateboard* di Jogja sudah patut diperhitungkan secara nasional, banyak pemain yang menunjukkan bakat mereka lewat kompetisi lokal maupun internasional. Salah satu pemain *skateboard* di Jogja, Muhammad Fairul mengatakan bahwa untuk bermain *skateboard* saat ini sangat mudah karena terdapat *skateschool* dan *coaching clinic* atau sebuah pelatihan di mana seseorang yang lebih berpengalaman atau terampil memberikan nasihat dan bimbingan dengan tujuan membantu menambah dan mengembangkan keterampilan. Arena bermain *skateboard* atau *skatepark* saat ini dapat mudah ditemukan tidak seperti dahulu yang dimana pemain harus bermain

di jalanan dan berisiko papan *skate* rusak. Berikut ini beberapa jenis papan *skate* atau deck *skateboard* dan fungsinya :

### 1. *Popsicle*



Gambar 1. Popsicle Deck  
(Sumber: Griska Laras, diakses 19 Juni 2023)

*Popsicle deck* biasanya disebut juga *shortboard* atau *standard deck*. Jenis papan *skateboard* ini adalah papan yang paling umum digunakan terutama oleh para pemula. Ciri khas *popsicle deck* adalah bentuk bagian *nose* dan *tail-nya* yang simetris, seperti stik es krim. Papan ini juga cocok untuk *street skateboarding* ataupun di taman skateboard.

## 2. Longboard



Gambar 2. Longboard Deck  
(Sumber: Griska Laras, diakses 19 Juni 2023)

Jenis *longboard deck* tidak dirancang untuk melakukan trik. Anda bisa menggunakan jenis papan *skateboard* ini untuk menyusuri jalan. *Longboard deck* juga ideal untuk melewati jalan yang menurun. Ada dua model *longboard deck*, yaitu *cruiser* dan *downhill*. Bagi para pemula, pilihlah model *cruiser* karena permukaannya lebih lebar sehingga lebih stabil. Jika Anda sudah *expert*, pilihlah model *downhill* untuk meningkatkan kecepatan dalam *skateboarding*.



### 3. Cruiser



Gambar 3. Cruiser Deck  
(Sumber: Griska Laras, diakses 19 Juni 2023)

Papan jenis ini juga dirancang untuk tujuan transportasi, dari meluncur santai di sekitaran taman, area perkotaan, hingga tempat-tempat landai. *Cruiser deck* memiliki ukuran panjang yang mirip dengan popsicle deck. Perbedaannya, bentuk *cruiser deck* lebih bervariasi. Papan jenis ini lebih ringan daripada *longboard deck*. Anda bisa memilih *cruiser deck* dengan roda yang soft untuk permukaan kasar.

#### 4. Old School Deck



Gambar 4. Old School Deck  
(Sumber: Griska Laras, diakses 19 Juni 2023)

*Old school deck* memiliki ciri khas *flat nose* dan *kicktails* dengan bentuk asimetris. Bagian *wheelbase*-nya lebih panjang dan lebar daripada *popsicle deck*. Dengan demikian, model papan ini memberikan keseimbangan yang lebih baik. Namun, model ini sulit ditemukan di marketplace Indonesia. Model *flat nose* membuat model papan ini kurang cocok untuk *street skateboarding* dan juga akan kesulitan untuk melakukan trik *ollie* ataupun *flip*.

Ukuran *deck* dari tiap-tiap *skateboard* berbeda terutama pada bagian lebar *skateboard*. Dari *deck skateboard* tersebut hal yang perlu diperhatikan adalah lebarnya, bukan panjang atau jarak sumbu rodanya. Panjang tidak begitu berpengaruh, karena lebar *deck* yang dibutuhkan harus disesuaikan dengan ukuran tubuh pemain, gaya bermain, serta preferensi pribadi. Terdapat tiga jenis ukuran, yaitu :

### 1. Skateboard Full Size

*Deck skateboard* yang memiliki lebar mulai dari 19,05 cm hingga 20,32 cm atau seterusnya itu bernama deck dengan ukuran *Full Size*. *Deck* ini didedikasikan untuk para *skater* dewasa yang ingin menggunakan *skateboardnya* untuk aktivitas yang lebih kreatif dan ingin mengeksplorasi gaya bebas seperti meluncur di jalan, melakukan trik-trik yang lebih teknis, terbang, teknik sulit, dan lain sebagainya. Pada umumnya, para *skater* yang cocok menggunakan *deck* yang memiliki lebar *Full Size* adalah mereka yang berusia di atas 13 tahun, memiliki tinggi di atas 161 cm, serta ukuran sepatu mulai dari ukuran 39 cm atau di atasnya.

### 2. Skateboard Mid Size

Berbeda dengan *Full Size*, *deck skateboard* yang memiliki lebar 18,54 cm ini bernama *mid size* yang dikhususkan untuk anak muda yang ingin menggunakan *skateboardnya* di area kolam, lintasan landai, taman kota dan area lainnya. Biasanya, *skater* yang menggunakan ukuran *deck* dengan lebar *mid size* adalah mereka yang berusia antara 9 hingga 12 tahun yang memiliki tinggi antara 137 hingga 158 cm serta ukuran sepatu mulai dari 37-38 cm.

### 3. Skateboard Mini

Ukuran terakhir adalah ukuran mini dimana *deck skateboard* ini memiliki lebar 17,78 cm yang dikhususkan untuk anak-anak yang ingin

menggunakan skateboardnya di area yang aman dan juga merupakan *skater* pemula yang masih segar. *Skater* yang menggunakan ukuran *deck* dengan lebar mini adalah mereka yang berusia antara 6 hingga 8 tahun serta memiliki tinggi antara 106 hingga 134 cm serta ukuran sepatu mulai dari 34-36 cm.

### C. Skatebag

*Skatebag* atau tas *skateboard* merupakan tas bagi para pemain *skateboard* untuk membawa keperluan mereka bermain. Terdapat macam-macam jenis *skatebag* yang beredar di pasaran, antara lain :



Gambar 5. *Skatebag Shoulderbag*  
(Sumber: Gupbes, diakses 7 Juli 2023)

Tas di atas merupakan tas yang banyak beredar dipasaran dengan harga *relative* murah dan simple menjadikan para pemain memilikinya. Kelemahan dari tas tersebut adalah tidak memiliki kompartemen untuk membawa barang-barang keperluan pemain. *Strap* pundak yang kurang nyaman dapat membuat pundak pemain sakit jika membawa papan *skate*.



*Gambar 6. Skateboard Backpack Bag  
(Sumber: Ruycen, diakses 4 Juli 2023)*

*Skateboard Backpack Bag* merupakan *skatebag* yang menggunakan model ransel dan tas ini memiliki kompartemen ruang yang luas, selain itu juga karena lebih praktis jika seseorang melakukan perjalanan jauh, dan tidak merepotkan pengguna tas untuk berganti-ganti tas.



*Gambar 7. Skateboard Carry Strap  
(Sumber: Tobwolf, diakses 4 Juli 2023)*

*Skateboard Carry Strap* merupakan *skateboard carrier* yang membawa papan *skate* dengan bentuk *strap* yang mengikat papan dan dibawa dengan cara digendong. Kekurangan dari tas ini adalah terlalu simple dengan artian tas tersebut mempunyai risiko untuk papan *skateboard* seperti dapat terkena benturan, goresan dan risiko tali *strap* yang putus.



Gambar 8. Skate Travel Duffle  
(Sumber: Monark, diakses 4 Juli 2023)

Skate Travel Duffle merupakan *skatebag* yang cocok bagi para pemain yang melakukan lomba ataupun *travel* dengan membawa papan *skate*. Dilengkapi dengan *kompartmenten* yang luas muat untuk baju, sepatu, helm dan juga pelindung.

#### D. Kulit Crazy Horse

Kulit *crazy horse* bukanlah kulit kuda gila. Kulit *crazy horse* ialah kulit sapi yang disamak dengan hasil akhir seperti pelana kuda. Kulit *crazy horse* memiliki kesan tua, *vintage*, dan *rustic*. Kesan *vintage* pada kulit *crazy horse* ditunjukkan pada penggunaan jenis kulit *crazy horse* yang sering digunakan oleh para komunitas

*Cow Boy* Amerika Latin pada tahun 80-an. Sehingga dimasa sekarang, hal itu menjadi sebuah penggambaran nuansa yang terdapat pada ciri-ciri kulit *crazy horse*. Kulit *crazy horse* memiliki sifat mudah tergores, sehingga sering terdapat goresan-goresan yang unik. Namun goresan ini dapat berkurang dengan usapan tangan.



Gambar 9. Gaya Fesyen 2022  
(Sumber : Nadia Naura, 2022)

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Nadia Naura (2022) mengenai referensi fesyen anak muda di Indonesia, gaya fesyen vintage menempati urutan kedua setelah gaya fesyen kasual. *Trend* pakaian vintage kembali diminati oleh sebagian besar masyarakat, khususnya generasi muda di Indonesia (Juditha, dkk, 2015). Baru-baru ini vintage telah muncul menjadi *trend* mode yang lebih kuat. Cassidy dan Bennet (2012) berpendapat bahwa gerakan ini menunjukkan potensi yang akan terus meningkat seiring dengan melihat minat baru masyarakat terhadap produk-produk vintage.

Kulit *crazy horse* tergolong kulit premium di pasaran. Kulit *crazy horse* merupakan jenis kulit dengan daya tahan tinggi. Lapisan film lilin yang ada pada permukaan kulit ini memberikan daya tahan terhadap goresan dan juga serat bahan kulit itu sendiri. Tidak hanya itu, kulit *crazy horse* juga akan terhindar dari percikan air. Kelebihan utama dari jenis kulit *crazy horse* adalah daya tahan jenis kulit ini. Jenis kulit *crazy horse* merupakan jenis kulit yang memiliki daya tahan terbaik, serta dengan sentuhan akhir yang begitu elegan dan mewah. Kesan klasik yang kuat membuat kulit *crazy horse* ini semakin memukau. Tidak hanya itu, lapisan lilin ini juga yang mampu melindungi kulit *crazy horse* dari paparan matahari, serangga, berbagai jenis cairan, noda bahkan menghalangi tumbuhnya jamur pada permukaan kulit ini.



## **BAB III**

### **MATERI DAN METODE**

#### **A. Metode Tugas Akhir**

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan penyelesaian masalah dengan pendekatan desain. Pengumpulan data yang dilakukan untuk penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder, pengumpulan data:

##### **1. Pengumpulan Data Primer**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut:

###### **a. Observasi (Pengamatan)**

Metode observasi adalah metode yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung semua kegiatan yang akan diteliti, seperti olahraga *skateboard* biasanya metode observasi dilakukan di skatepark, jalanan, dan tempat-tempat yang biasanya atau bisa untuk bermain *skateboard*.

###### **b. Wawancara (Interview)**

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara bertanya atau mewawancarai, untuk olahraga *skateboard* biasanya mewawancarai para pemain *skateboard*.

c. Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data tertulis dan visual, seperti hasil catatan atau video wawancara dan foto-foto kegiatan olahraga *skateboard*.

d. Kuesioner

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan membagikan kuesioner yang melibatkan lebih dari satu orang guna mendapatkan data yang akurat mengenai permasalahan pada sepatu dan pemilihan desain sepatu *skateboard*.

2. Pengumpulan Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2013), data sekunder merupakan informasi yang didapat secara tidak langsung, dengan melalui orang lain atau dokumen. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan internet sebagai sumber data sekunder.

**B. Lokasi Penelitian**

Penulis melakukan observasi langsung ke lapangan untuk melihat aktivitas bermain *skateboard*. Terdapat beberapa lokasi penelitian diantaranya :

1. *Skatepark* VAST
2. *Skatepark* alun-alun Deggung Sleman
3. *Skatepark* Taman Milenial Bantul
4. Tamkul Skateplaza

### C. Materi Yang Diamati

Tas *skateboard* atau *skatebag* adalah bawaan wajib bagi pemain *skateboard* untuk membawa papan *skate*. Para pemain *skateboard* saat bermain perlu membawa peralatannya, seperti tool kit yaitu alat untuk mengatur kenyamanan papan seluncur, beberapa *wheels* atau *bearing* cadangan, alat pribadi seperti dompet dan handphone, handuk atau baju, dan air minum. Maka dari itu, *skatebag* yang ada saat ini beraneka ragam.

Penulis juga menemukan para penggiat *skateboard* membawa papan skate dengan cara diselipkan di bawah kaki saat mengendarai motor. Posisi papan yang melintang secara horizontal dan cukup memakan banyak ruang pada bagian samping yang dapat membahayakan pengguna jalan lainnya maupun pembawa papan luncur itu sendiri. Maka dari itu penulis akan mengembangkan kembali desain atau produk *skatebag* yang sudah ada dengan penambahan beberapa fungsi seperti kompartemen tambahan untuk peralatan bermain, membawa papan *skate*, dan juga tas yang digunakan untuk sehari-hari menggunakan bahan kulit.

#### 1. Spesifikasi fungsi dan material

##### a. Fungsi Produk :

Fungsi utama dari produk ini adalah untuk membawa papan *skate*, memudahkan para pemain untuk membawa papan *skate*. Menambahkan kompartemen untuk membawa peralatan dan barang pribadi saat bermain *skateboard*. Fungsi lainnya adalah tas tersebut

dapat digunakan untuk kegiatan sehari-hari, jika tas tersebut dilipat maka dapat menjadi *shoulderbag*.

b. Material

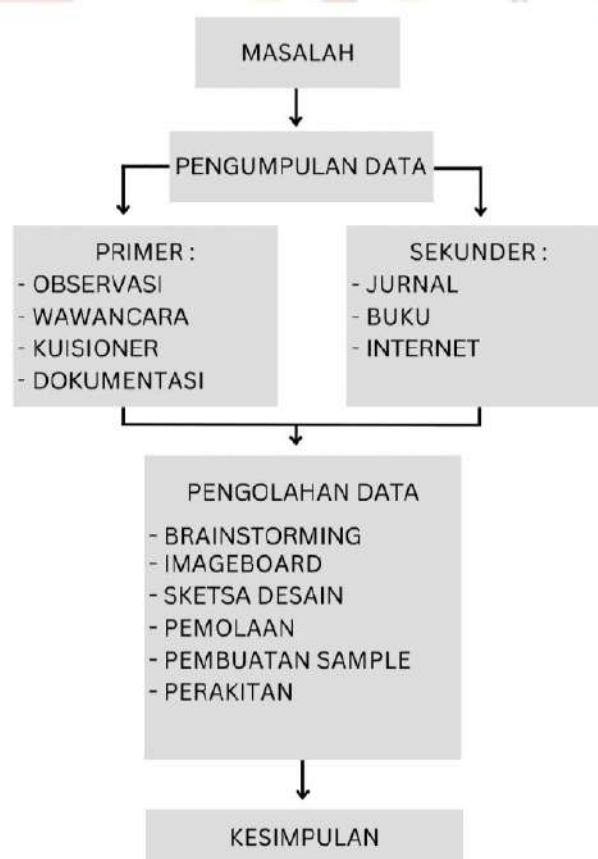
No	Material	Gambar
1.	Leather Crazy Horse coklat	 <p data-bbox="703 976 1011 1003"><i>Gambar 10. Kulit Crazy Horse</i></p>
2.	Lining Suede	 <p data-bbox="703 1256 962 1283"><i>Gambar 11. Lining Suede</i></p>
3.	Resleting	 <p data-bbox="703 1536 922 1563"><i>Gambar 12. Resleting</i></p>
4.	Kepala zipper	 <p data-bbox="703 1823 975 1850"><i>Gambar 13. Kepala Zipper</i></p>

5.	Busa ati 8mm	 <i>Gambar 14. Busa Ati</i>
6.	Buckle	 <i>Gambar 15. Buckle</i>
7.	Benang Nylon	 <i>Gambar 16. Benang Nylon</i>
8.	Lem Kuning	 <i>Gambar 17. Lem Kuning</i>
9.	Webbing	 <i>Gambar 18. Webbing</i>

*Tabel 1. Material*

#### D. Tahapan Proses Diagram Alur Pemecahan Masalah

Tahapan ini merupakan diagram bagan alur pemecahan masalah mulai dari pengamatan hingga kesimpulan. Penulis melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang ditemukan, kemudian penulis mengumpulkan data baik primer maupun sekunder yang di mana penulis melakukan observasi, wawancara, dan memberikan kuisisioner, penulis juga mencari sumber referensi dari buku, jurnal, maupun internet.



Gambar 19. Diagram Alur Pemecahan Masalah