

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN DESAIN *CHESTBAG* DENGAN MEMANFAATKAN
KULIT *AFAL* DI PT NANDHI RADJA NUSANTARA SURABAYA**



Disusun Oleh;

MUHAMMAD RAFI B P

NIM. 2102125

**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN RI
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI**

POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA

2024

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN DESAIN *CHESTBAG* DENGAN MEMANFAATKAN
KULIT *AFAL* DI PT NANDHI RADJA NUSANTARA SURABAYA**



Disusun Oleh:

MUHAMMAD RAFI B P


NIM. 2102125

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

2024


HALAMAN PENGESAHAN
**PENGEMBANGAN DESAIN *CHESTBAG* DENGAN
MEMANFAATKAN KULIT *AFAL* DI PT NANDHI RADJA
NUSANTARA SURABAYA**

Disusun Oleh:
Muhammad Rafi Beliawan Putra
NIM. 2102125
Program Studi Teknologi Pengolahan Produk
Pembimbing


Drs. Sugivanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19660101 199403 1 008


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
Tanggal : 09 Agustus 2024

TIM PENGUJI
KETUA


Anwar Hidayat, S.Sn., M. Sn
NIP. 19741210 200502 1 001


Penguji I

Penguji II


Drs. Sugivanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19660101 199403 1 008


Drs. Sutopo, M.Sn.
NIP. 196207091990031002

Yogyakarta, 09 Agustus 2024
Direktur Politeknik ATK Yogyakarta


Sonny Taufan, S.H., M.H.
NIP. 19840226 201012 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua saya, yang tiada hentinya memberikan kasih sayang, semangat, dan motivasi kepadaku untuk mewujudkan cita-cita.
2. Teman-teman waktu magang, serta mas Onny selaku pimpinan PT Nandhi Radja Nusantara Surabaya yang telah memberikan bimbingan dan ilmu serta pembelajaran ketika magang.
3. Mahardika gun, Gama sun, Husein, Okta, Iftah, Dika teman-teman seperjuangan ketika magang yang telah berbagi ilmu, canda, dan berjuang bersama.
4. Gopur, Reto, Agil, Dani, Raja, Bogel teman-teman penulis yang ada di Magetan yang selalu ada menemani penulis pada saat penyusunan Tugas Akhir.
5. Teman-teman TPPK D dan TPPK E 21 yang telah berbagi ilmu, canda, dan berjuang bersama selama tiga tahun ini di Politeknik ATK Yogyakarta.
6. Pak klowor dan Iqbal yang telah membantu penulis dalam merancang produk karya akhir.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas izin, rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Desain *Chestbag* dengan Memanfaatkan Kulit *Afal* di PT Nandhi Radja Nusantara Surabaya”. Tujuan penulisan Tugas Akhir disusun untuk memenuhi persyaratan penyelesaian mata kuliah Diploma III (D3) di Politeknik ATK Yogyakarta.

Susunan Tugas Akhir ini adalah hasil dari pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama Magang di PT. Nandhi Radja Nusantara serta pembelajaran kuliah di Politeknik ATK Yogyakarta. Semoga penyelesaian Tugas Akhir ini dapat terjadi kepada pihak yang berkepentingan. Tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan kalian. Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan dapat terwujud. Kerjasama dengan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Sonny Taufan, S.H., M.H., selaku Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang memberikan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Anwar Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit Politeknik ATK Yogyakarta.

4. Onny Candra Sasmita, selaku perwakilan Pimpinan PT. Nandhi Radja Nusantara Surabaya dalam pemanfaatan bahan serta pembuatan produk.
5. Bapak/Ibu Dosen khususnya jurusan Teknologi Pengolahan Produk Kulit di Politeknik ATK Yogyakarta yang telah membekali ilmu yang berguna bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga Tugas Akhir berupa Karya Mandiri ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan pembaca.

Yogyakarta, 09 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Karya Akhir.....	2
D. Manfaat Karya Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Desain	5
B. Konsep Desain.....	5
C. Metode <i>Design Thinking</i>	8
D. Produk Tas	10
E. Material	11
F. Proses pembuatan tas.....	12
BAB III METODE KARYA AKHIR	15
A. Metode Karya Akhir.....	15
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pengambilan Data.....	17
C. Identifikasi Masalah.....	17
D. Diagram Alur Penyelesaian Masalah.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
A. Hasil.....	20
B. Pembahasan.....	24

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. <i>Chestbag</i>	10
Gambar 2. Diagram alur penyelesaian masalah.....	18
Gambar 3. Alur permasalahan kulit <i>Afal</i>	20
Gambar 4. Temuan kulit <i>Afal</i>	21
Gambar 5. Penyortiran kulit <i>Afal</i>	22
Gambar 6. kulit <i>Afal</i>	23
Gambar 7. Jenis kelamin responden.....	25
Gambar 8. Usia responden.....	25
Gambar 9. Pendidikan responden.....	26
Gambar 10. Profesi responden.....	26
Gambar 11. <i>Segmentation</i>	27
Gambar 12. Pendapatan.....	28
Gambar 13. Kenyamanan.....	29
Gambar 14. Berkendara.....	29
Gambar 15. Pelindung berkendara.....	30
Gambar 16. Harga dan kualitas.....	30
Gambar 17. Fungsi.....	31
Gambar 18. <i>Brainstorming</i>	33
Gambar 19. <i>Imageboard</i>	34
Gambar 20. Analisis <i>Imageboard</i>	34
Gambar 21. Referensi <i>Chestbag</i>	36
Gambar 22. Sketsa desain kasar.....	37
Gambar 23. Sketsa desain 1.....	38
Gambar 24. Sketsa desain 2.....	38
Gambar 25. Sketsa desain 3.....	39
Gambar 26. Sketsa desain 4.....	40
Gambar 27. Sketsa desain terpilih.....	40
Gambar 28. Desain tampak depan.....	43
Gambar 29. Desain tampak belakang.....	44
Gambar 30. Detail komponen.....	44
Gambar 31. Acuan ukuran tas.....	46
Gambar 32. Pola dasar.....	47
Gambar 33. Pola potong.....	48
Gambar 34. Pemolaan bahan.....	53
Gambar 35. Pemotongan material.....	54
Gambar 36. Penyesetan bahan.....	55
Gambar 37. Perakitan bahan.....	55
Gambar 38. Menjahit penutup saku.....	56
Gambar 39. Menjahit body tas.....	56
Gambar 40. Menjahit kantong tas.....	57

Gambar 41. Menjahit lining tas	57
Gambar 42. Hasil <i>Prototype</i>	59
Gambar 43. Hasil produk jadi.....	60
Gambar 44. Pengujian tas.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Pertimbangan penetapan harga.....	41
Tabel 2. Alat dan bahan.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat penempatan magang	67
Lampiran 2. Surat selesai magang	68
Lampiran 3. Lembar kerja harian magang.....	76
Lampiran 4. Lembar pertanyaan kusioner.....	83
Lampiran 5. Blanko konsultasi tugas akhir.....	84



INTISARI

Industri produk kulit yang ada di PT Nandhi Radja Nusantara menghasilkan limbah salah satunya adalah kulit *Afal*. Hal tersebut mendorong penulis untuk memanfaatkan kulit *Afal* yang ada di PT Nandhi Radja Nusantara. Dengan mengembangkan desain, penulis dapat memanfaatkan kulit *Afal* menjadi produk tas. Salah satunya tas *Chestbag*. Tas dada atau *Chestbag* dimanfaatkan sebagai tas pendamping untuk beragam jenis kegiatan outdoor seperti berkendara, perancangan dan pengembangan produk menggunakan metode pendekatan desain dengan teori *Design Thinking*. Dengan menggabungkan kombinasi dan variasi warna pada kulit *Afal* dapat menjadikan produk memiliki daya tarik tersendiri. Sedangkan teknik pengambilan data menggunakan teknik observasi, kusioner, dokumentasi. Hasil dari pengembangan produk *Chestbag* diuji kepada seseorang untuk acuan kenyamanan dan ergonomi dalam berkendara sepeda motor.

Kata Kunci : kulit *Afal*, *Design Thinking*, *Chestbag*.



ABSTRACT

The leather products industry at PT Nandhi Radja Nusantara produces waste, one of which is *Afal* leather. This encouraged the author to use *Afal* leather available at PT Nandhi Radja Nusantara. By developing the design, the author can use *Afal* leather to make bag products. One of them is a chest bag. Chest bags or *Chestbags* are used as companion bags for various types of outdoor activities such as driving, product design and development using a design approach method with Design Thinking theory. By combining combinations and variations of color on *Afal* leather, the product can have its own appeal. Meanwhile, data collection techniques use observation techniques, questionnaires, documentation. The results of the *Chestbags* product development were tested on someone as a reference for comfort and ergonomics when riding a motorbike.

Keyword : Afal leather, Chestbag, Design Thinking.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PT Nandhi Radja Nusantara merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2014 dengan memproduksi barang-barang dari kulit seperti tas, dompet, ikat pinggang, sarung tangan, gantungan kunci, dan lain-lain. Proses pembuatannya sendiri dikerjakan secara handmade dan machine. Dari awal berdirinya perusahaan sampai sekarang, perusahaan ini mempunyai 5 brand yaitu, Revolt Industri, Rove Gift, Winddam, Leather Supply, dan Radja Leather. Kelima brand tersebut memiliki ciri khas dan pangsa pasar masing-masing.

Industri produk kulit yang ada di PT Nandhi Radja Nusantara menghasilkan limbah salah satunya adalah kulit *Afal*. *Afal* merupakan sisa dari bahan dari suatu proses produksi yang dianggap sudah tidak dapat digunakan lagi dan tidak bernilai. Dalam kegiatan ini kulit *Afal* adalah bahan padat yang merupakan sisa dari bahan proses produksi. kulit *Afal* sendiri yang tidak diolah dengan baik sangat sulit diurai dan dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap lingkungan. Selain itu, kulit *Afal* yang banyak juga dapat membuat perusahaan mengalami kerugian dikarenakan banyaknya material kulit yang terbuang.

Berdasarkan uraian di atas penulis berkeinginan untuk mempelajari dan mengamati penyebab dari penumpukan limbah kulit *Afal* pada proses produksi, serta pengamatan material bahan kulit *Afal* yang bisa dimanfaatkan menjadi produk yang ada di PT. Nandhi Radja Nusantara Surabaya serta dapat digunakan kembali, praktis, memiliki harga terjangkau. Oleh sebab itu penulis tertarik menyusun Tugas Akhir dengan judul. **“PENGEMBANGAN DESAIN *CHESTBAG* DENGAN MEMANFAATAN KULIT *AFAL* DI PT NANDHI RADJA SURABAYA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara membuat produk *Chestbag* dengan memanfaatkan kulit *Afal*?
2. Bagaimana cara mengembangkan desain *Chestbag* dengan menggunakan kulit *Afal*?

C. Tujuan Karya Akhir

Tujuan dari penulisan karya akhir yang dilakukan, yaitu:

1. Mengetahui alur permasalahan banyaknya kulit *Afal* pada proses produksi di PT Nandhi Radja Nusantara.
2. Mengembangkan desain dan kombinasi warna pada produk *Chestbag* dengan kulit *Afal* di PT Nandhi Radja Nusantara.

3. Mengetahui alur proses pembuatan produk *Chestbag* dengan memanfaatkan kulit *Afal*.

D. Manfaat Karya Akhir

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan, pengetahuan, dan ilmu baru dalam proses Pembuatan dan pengembangan desain *Chestbag*.
 - b. Dapat menerapkan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan.
2. Politeknik ATK Yogyakarta
 - a. Sebagai tambahan informasi di perpustakaan terkait pembuatan produk menggunakan kulit *Afal*.
 - b. Sebagai tambahan bahan koleksi kampus pada produk yang menggunakan kulit *Afal*.
3. Industri Produk Kulit

Penulisan karya akhir ini diharapkan dapat menjadi informasi atau wawasan bagi industri produk kulit khususnya di PT. Nandhi Radja Nusantara Surabaya yang mana banyak sisa kulit *Afal* yang dapat dijadikan produk terutama tas yang bernilai ekonomi dengan harga terjangkau di semua kalangan.

4. Masyarakat

Penulis juga berharap perkembangan inovasi dibidang tas maupun produk kulit terus berkembang serta masyarakat juga dapat mengetahui proses pembuatan dari pengembangan desain tas dengan pemanfaatan kulit *Ajal*.



BAB II **TINJAUAN PUSTAKA**

A. Desain

Desain produk adalah nilai yang terkandung dalam suatu produk dan berupa penampilan produk yang khas dan menarik serta menjadi pembeda dengan produk pesaing, dimana desain produk dapat menghasilkan daya pikat tersendiri yang menarik menurut Rian Pramono (2012).

Kotler (2000) mendefinisikan desain atau rancangan produk sebagai totalitas keistimewaan yang mempengaruhi penampilan dan fungsi suatu produk dari segi kebutuhan pelanggan. Desain produk juga sering diartikan sebagai alat manajemen untuk menterjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan yang nyata, yang akan diproduksi dan dijual untuk menghasilkan laba.

B. Konsep Desain

Dalam dunia desain, konsep desain memiliki peran yang sangat penting dalam proses penciptaan sebuah karya desain yang berkualitas tinggi. (Norman, 2013) Konsep desain dapat diartikan sebagai ide dasar yang menjadi pondasi dalam proses mendesain. Tanpa konsep desain yang baik, sebuah desain akan terkesan kurang maksimal dan tidak efektif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. (Airey, 2019) Konsep desain akan memengaruhi arah

dan karakteristik desain tersebut, serta menjadi panduan bagi desainer dalam membuat keputusan tentang elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, komposisi, dan sebagainya. (Lupton, 2015)

Konsep desain dimana dilakukan perkiraan serta penjabaran teknologi, fungsi, dan nilai estetika dari produk yang akan dirancang tanpa meninggalkan kesan menarik dari produk ini sendiri sebelum dilakukan pembuatan sketsa, prototype, dan deskripsi bentuk lainnya. Berikut teknik pembuatan konsep serta proses desain :

1. Brainstorming

Palgunadi (2008), bahwa brainstorming adalah kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang secara bersamasama (tidak bisa dilakukan oleh satu orang saja) dengan tujuan mendapatkan berbagai masukan atau gagasan baru. Dalam hal ini yang dimaksud dengan masukan bisa berupa kritik, catatan, skema, diagram, gambar, rincian, analisis, ingatan tentang beberapa hal yang terlupakan, gagasan baru, penyelesaian masalah (solusi), usulan, saran, atau pendalaman tentang berbagai hal yang berkaitan erat dengan masalah yang sedang diselesaikan.

2. Imageboard

Menurut Millati (2017), imageboard adalah collage dari kumpulan gambar. Dalam metode ini, penulis menggunakan

kumpulan gambar kemungkinan luaran produk yang dapat dihasilkan berdasarkan hasil dari studi treatment material.

3. *Sketsa*

Sketsa dapat dikatakan sebagai kumpulan diksi bahkan susunan kalimat terbaik yang menggambarkan ide seorang desainer. Proses menemukan ide melalui sketsa adalah faktor terpenting dalam proses desain. Visualisasi gambar yang spontan muncul dari tindakan sketsa dimana mampu membawa kontinuitas tetapi itu tidak permanen, tentu solusinya muncul saat gambar kemudian diproses menjadi lebih jelas (Dodsworth, 2011)

4. *Final design*

Menurut Wiratama (2017), final design adalah tahap akhir dari perancangan akhir yang menguraikan antara lain, spesifikasi produk akhir, instruksi pemerosesan, pekerjaan yang harus dilakukan, peralatan dan bahan baku digunakan, serta pengaturan produksi lainnya.

5. *Prototype*

Menurut Hallgrimson (2012), istilah *prototype* dan model fisik dapat digunakan secara bergantian untuk menggambarkan representasi tiga dimensi awal suatu produk, layanan, atau sistem. Berbagai macam *prototype* digunakan

selama proses perancangan untuk mesimulasikan berbagai aspek penampilan dan fungsi produk sebelum di produksi.

C. Metode Design Thinking

Dikutip dari buku Eureka Media Aksara (2022) *Design Thinking* adalah fakta bahwa proses kerja desainer dapat membantu kita secara sistematis mengekstrak, mengajar, mempelajari, dan menerapkan teknik yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif di dalam desain kita, di dalam bisnis kita, bahkan di dalam kehidupan kita. Metode ini meliputi 5 tahapan yaitu:

1. *Emphatize*

Emphatize adalah mekanisme untuk memahami pengguna produk yang kita desain untuk menumbuhkan pemahaman pengguna yang mendalam dan dapat mengungkap insight dan kebutuhan pengguna tersebut. Empati adalah inti dari proses desain yang berpusat pada manusia. Empati digunakan untuk mengungkap insight dan kebutuhan pengguna yang mendalam dengan mendapatkan perspektif yang lebih luas.

2. *Define*

Tahap *Define* didahului oleh fase empati, di mana kita akan belajar sebanyak mungkin tentang pengguna kita, melakukan wawancara dan menggunakan berbagai teknik *Emphatize* dan observasi. Setelah kita memiliki insight yang

cukup terkait siapa pengguna kita, apa keinginan, kebutuhan, dan pain point mereka, kita siap untuk mengubah empati yang kita lakukan di tahap sebelumnya menjadi rumusan masalah yang dapat ditindaklanjuti.

3. *Ideate*

Ideate/ideation adalah tahapan *Design Thinking* dimana kita berkonsentrasi pada pembuatan ide. *Ideation* menyediakan bahan bakar dan juga resource untuk membangun *prototype* dan mendapatkan solusi inovatif.

4. *Prototype*

Prototype adalah memindahkan ide dan eksplorasi dari kepala seorang desainer ke bentuk fisik. *Prototype* dapat berupa apa saja yang berbentuk fisik baik itu dinding, aktivitas bermain peran, ruang, objek, antarmuka, atau bahkan storyboard. Dalam eksplorasi awal, desainer bisa membuat *Prototype* kasar dan ringkas sehingga memungkinkan desainer menyelidiki banyak kemungkinan berbeda.

5. *Test*

Test merupakan menguji ide dan *Prototype* kita dengan pengguna, kita mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna kita dan juga mendapatkan umpan balik dari mereka untuk meningkatkan desain kita.

D. Produk Tas

1. Pengertian Tas

Tas atau (bag) adalah sebuah alat umum berupa wadah yang tidak kaku (non-rigid). Dari beberapa definisi ini, disimpulkan bahwa tas merupakan sebuah sarana untuk membawa sesuatu. Tas tidak lagi semata-mata menjad alat bantu membawa barang-barang kecil oleh masyarakat ketika berpergian. Tas merupakan wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu (KBBI, 2023).

2. *Chestbag*

Tas dada tactical atau kerap juga disebut dengan nama tactical atau *Chestbag* memang merupakan salah satu jenis tas yang bisa di bilang penggunaannya sudah cukup sering di. jumpai di tengah masyarakat umum, namun mungkin tidak dengan penyebutannya yang rasanya masih terasa cukup asing untuk didengar.



Gambar 1. *Chestbag*

(Sumber: Revolt Industry, 2024.)

Secara garis besar tas *Chestbag* sendiri sebetulnya merupakan sebuah model tas yang dapat dikategorikan sebagai tas jenis sling bag, karena memiliki cara pakai hampir sama, tetapi dengan posisi penggunaan yang berbeda. Tas dada tactical atau *Chestbag* yang dimanfaatkan sebagai tas pendamping untuk beragam jenis kegiatan diluar ruangan atau outdoor seperti berkendara.

E. Material

Menurut Wiryodiningrat (2008), klasifikasi bahan pokok pembuatan tas dan alas kaki dapat dibagi dalam beberapa jenis bahan, yaitu berasal dari binatang, tumbuh-tumbuhan atau bahan sintetis. Bahan sintetis merupakan bahan tambahan (supplement) atau bahan pengganti yang mempunyai prospek bagus untuk masa-masa mendatang dalam industri tas dan alas kaki.

1. Bahan Kulit

Menurut Yudha Wijaya, Willy (2017), Bahan Kulit Bahan Kulit adalah bahan yang fleksibel dan tahan lama yang dibuat dengan proses penyamakan kulit hewan, umumnya kulit sapi, domba atau kambing. Bahan kulit banyak digunakan sebagai bahan baku pembuatan pakaian, interior kendaraan, furnitur, sepatu, accecoris dan yang lainnya. Kulit menjadi

pilihan yang tepat karena menawarkan kenyamanan dan ketahanan. Ada beberapa jenis kulit antaranya:

1. *Full grain*

Jenis bahan kulit yang di proses secara utuh tanpa mengubah atau memodifikasi struktur permukaan kulit bawaanya.

2. *Milling*

Kulit yang memiliki permukaan tambahan / buatan yang diemboss ke dalamnya setelah dihaluskan lebih bagian luar kulit yang kurang bagus.

3. *Pull up*

Kulit yang memperlihatkan efek warna meretak bila kulit ditarik ketat.

4. *Suede*

Jenis kulit *Suede* adalah jenis bahan kulit yang diproses secara terbalik, yaitu disamak dari bagian dalam kulit.

F. Proses pembuatan tas

Pada proses pembuatan tas menurut Simanungkalit (1994), urutan proses pembuatan tas adalah melalui proses pembuatan desain hingga produk jadi. Proses pembuatan tas setiap tahapan mengarah pada beberapa tahapan yang mana kesesuaian produk yang akan dibuat sesuai rancangan awalnya. Dalam tahapan yang

dibuat terdapat beberapa langkah kerja yang saling berkesinambungan.

1. Perancangan desain

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan yang mencakup aspek dan prinsip desain. Unsur desain ialah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga 15 orang lain dapat membaca desain itu (Sipahelut dan Petrusumadi, 1991).

2. Pembuatan pola

Pola (pattern) adalah benda yang berbentuk komponen-komponen yang berfungsi sebagai petunjuk/acuan dalam pemotongan bahan maupun pembuatan produk. Pola (pattern) merupakan rancangan untuk komponen suatu produk yang diwujudkan dalam ukuran skala 1:1 (Wiryodiningrat dan Basuki, 2018).

3. Pemotongan material

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemolaan terhadap kulit yaitu dengan memperhatikan arah ketegangan dan kemuluran kulit tersebut. Selain itu pemolaan juga harus memenuhi prinsip saling menutupi satu sama lain guna meminimalisir sisa kulit yang terbuang. Sehingga pemolaan pada kulit memerlukan ketelitian, ketepatan, kerapian, serta perhitungan. Serta pemolaan pada bahan seperti kain, hal

yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian pemolaan berdasarkan arah pakai dan fungsi (Widyodiningrat, 2008).

4. Penyesetan

Penyesetan merupakan proses mengurangi ketebalan atau menghilangkan sebagian permukaan kulit bagian bawah. Penyesetan memiliki tujuan untuk mempermudah perakitan serta pelipatan komponen (Basuki, 2010). Penyesetan juga dilakukan untuk menyesuaikan ketebalan kulit untuk mendapatkan suatu fungsi tertentu.

5. Menjahit

Menurut Basuki (2013), kegiatan menjahit merupakan proses membentuk stik/stitch pada dua potong bahan menggunakan benang jahit dengan tujuan merakit sambungan kedua bahan yang di jahit. selain itu menjahit juga dapat digunakan untuk hiasan atau dekorasi. Sebelum memulai menjahit, maka mesin jahit diperiksa terlebih dahulu apakah sudah dalam keadaan siap pakai atau belum.

6. Finishing

Menurut Basuki (2010), proses finishing merupakan proses menyempurnakan serta merapikan desain/model tas. Sedangkan Ernawati (2008) menyatakan bahwa finishing adalah kegiatan penyelesaian tahap akhir yang meliputi pemeriksaan, pembersihan, dan pengemasan.

BAB III METODE KARYA AKHIR

A. Metode Karya Akhir

Pembuatan karya akhir ini penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* yang meliputi 5 tahapan yaitu:

1. *Empathize*
2. *Define*
3. *Ideate*
4. *Prototype*
5. *Test*

Dalam pembuatan karya akhir ini, data-data diperoleh melalui studi literatur, pengumpulan data, primer dan sekunder.

1. Studi Literatur

Studi Literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Dalam Studi Literatur dengan tahap pengumpulan data.

2. Tahap Pengumpulan data

a. Observasi

Pengumpulan data dengan metode observasi dilakukan untuk mengetahui tentang penelitian yang berkenaan dengan perilaku responden dan proses kerja (Sugiyono, 2013). Dengan

mengamati produk dan perkembangan tas, serta pengamatan material bahan kulit *Afat* yang dapat dimanfaatkan di PT Nandhi Radja Nusantara, penulis melakukan observasi terkait trend produk sesuai kebutuhan konsumen. Hal tersebut dilakukan untuk memperdalam solusi yang akan ditawarkan sesuai dengan kebutuhannya.

b. Kusioner

Menurut Sugiyono (2013), kusioner merupakan teknik pengumpulan data dengan daftar pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Kusioner menjadi teknik yang efisien karena penulis dapat mengetahui variabel yang akan di ukur. Pelaksanaan metode kusioner dilakukan dengan membagikan *link* pertanyaan di media sosial yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan pengembangan desain *Chestbag*.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013), dokumentasi adalah ulasan mengenai kejadian yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berupa gambar atau karya dari seseorang. Pelaksanaan metode dokumentasi dilakukan dengan mendokumentasikan hal-hal yang dianggap penting dan perlu dalam pengembangan desain tas. Dokumentasi tersebut berupa gambar, dokumen, serta foto mengenai desain tas.

B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pengambilan Data

Waktu pelaksanaan pengambilan data adalah saat magang dan setelah magang yang dilaksanakan pada:

Waktu magang : 05 Desember 2023 – 05 Mei 2024

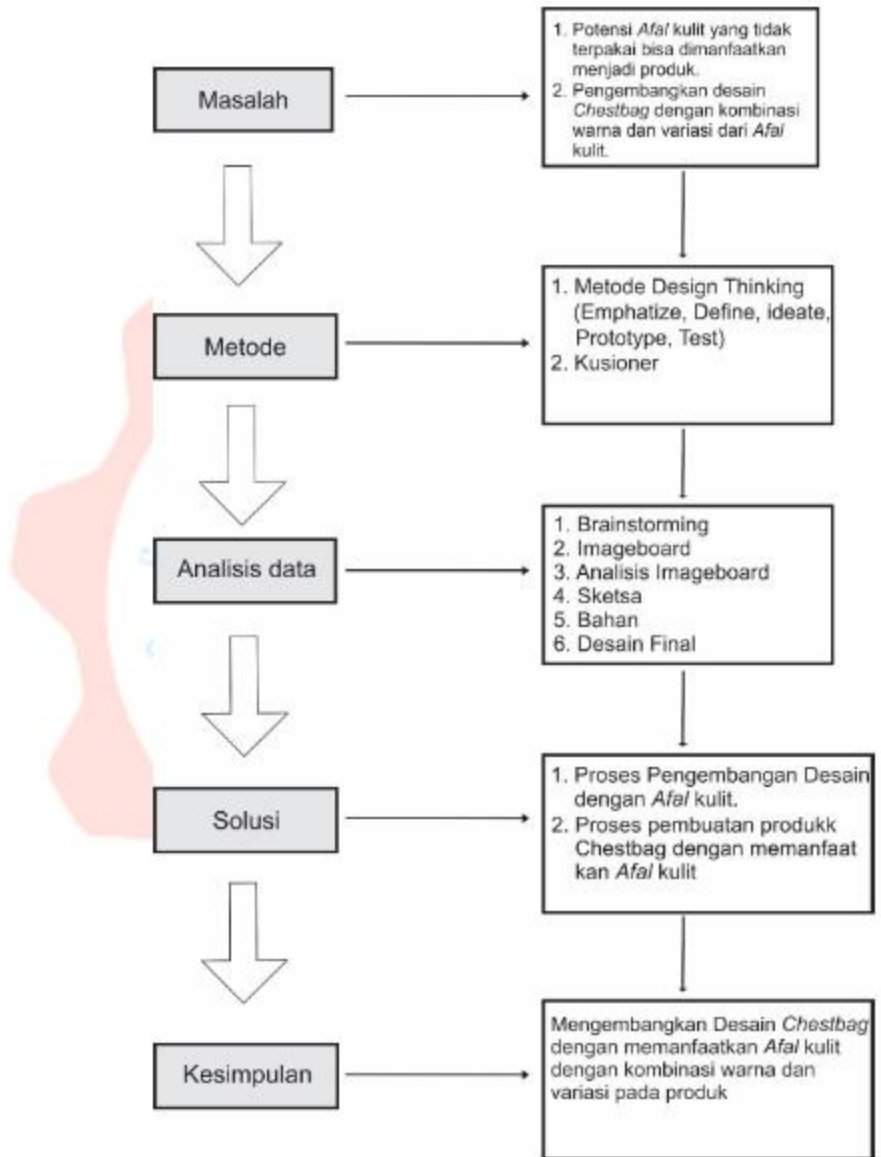
Waktu pengambilan data : 05 Mei 2024 – 05 Juni 2024

Tempat : PT. Nandhi Radja Nusantara

C. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah yang diambil adalah Memanfaatkan kulit *Afal* yang ada di PT Nandi Radja Nusantara menjadi produk jadi, dengan mengembangkan desain tas dada *Chestbag*. Desain *Chestbag* yang disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dengan target ialah masyarakat umum usia muda yang sering berkendara sepeda motor.

D. Diagram Alur Penyelesaian Masalah



Gambar 2. Diagram alur penyelesaian masalah

1. Masalah

Banyaknya potensi kulit *Afal* yang ada di PT. Nandhi Radja Nusantara yang mana bisa dijadikan produk kulit yang bisa digunakan kembali khususnya tas berupa tas *Chestbag*.

2. Metode

Dengan metode yang digunakan penulis adalah Metode Design Thinking berupa *Emphatize, Define, Ideate, Prorotype, Test* yang di ambil dari hasil kuesioner.

3. Analisis data

Analisis data untuk pengembangan produk *Chestbag* diambil dari *Brainstorming, Imageboard, Analisis Imageboard, Sketsa, Bahan, Desain final* kemudian dijadikan produk jadi.

4. Solusi

Proses pengembangan produk *Chestbag* menggunakan sisa sisa kulit *Afal* yang ada di PT. Nandhi Radja Nusantara.

5. Kesimpulan

Mengembangkan desain *Chestbag* dengan memanfaatkan kulit *Afal* yang ada di PT. Nandhi Radja Nusantara dengan memberikan kombinasi dan variasi warna pada produk *Chestbag* menggunakan *Afal*.