

## **TUGAS AKHIR**

**PEMANFAATAN PERCA KULIT DI CV KENES INDONESIA  
MENJADI TAS WANITA *ECO DESIGN* DENGAN MOTIF  
*KUBISME***



Disusun Oleh:  
**EVITA APRIANI**  
**NIM. 2102026**

**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA  
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI  
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PEMANFAATAN PERCA KULIT DI CV KENES INDONESIA  
MENJADI TAS WANITA *ECO DESIGN* DENGAN MOTIF  
*KUBISME***

Disusun Oleh:

**EVITA APRIANI  
NIM. 2102026**

**TEKNOLOGI PENGOLAHAN PRODUK KULIT**

Pembimbing,



**Galuh Puspita Sari, S.T., M.T.  
NIP. 198412112010122003**

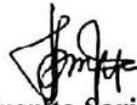
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk mendapatkan Derajat Ahli Madya Diploma III (D3) Politeknik ATK Yogyakarta  
Tanggal: 21 Agustus 2024

**TIM PENGUJI  
Ketua**



**Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng.  
NIP. 197807252008042001**

Anggota



**Galuh Puspita Sari, S.T., M.T.  
NIP. 198412112010122003**



**Mochammad Charis Hidayatullah, S.T., M.Ds  
NIP. 199105262022021001**

Yogyakarta, September 2024  
Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



**Sonny Taufan, S.H., M.H.  
NIP. 198402262010121002**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, telah terselesaikannya Tugas Akhir ini. Penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi rahmat dan ridhonya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ayah dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan dukungannya dan mendoakan setiap hari.
3. Mas Mamat dan Mbak Novi yang selalu membantu, memberikan masukan dan motivasi selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Sahabatku Niken Ayu Wulandari, terimakasih sudah selalu ada walaupun aku sedang sibuk, dan selalu menemani keluar disaat merasa jenuh.
5. Teman dekatku dari GP (Fitri, Angger, Bella), Vircle (Nita, Amanda, Kiki), dan NEWS YAUY (Ulya, Shalsa, Novela) serta Nashukh Aynieruh Anggun dan teman-teman lainnya, terimakasih telah membantu dan memberikan semangat penuh dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Mas Wahyok dan teman-teman produksi CV Kenes Indonesia, yang memberikan semangat selama magang, dan ilmu- ilmu baru yang bermanfaat.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas *ridho*-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai derajat Ahli Madya di Politeknik ATK Yogyakarta. Adapun judul yang penulis ajukan dalam Tugas Akhir ini adalah “PEMANFAATAN PERCA KULIT DI CV KENES INDONESIA MENJADI TAS WANITA ECO DESIGN DENGAN MOTIF KUBISME”, diharapkan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai penambah ilmu pengetahuan untuk para pembaca khususnya pada bidang desain produk kulit.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari orang-orang tercinta dan beberapa pihak yang telah mendukung dan membantu penyelesaian Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Sonny Taufan, S.H., M. H., selaku Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Anwar Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku ketua Progrsm Studi Teknologi Pengolahan Produk Kult (TPPK).
3. Galuh Puspita Sari, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan mendukung dalam penyelesaian tugas akhir.
4. Mas Wahyu Budi Prasetyo selaku pembimbing magang di CV Kenes Indonesia, yang telah membimbing selama magang dan membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Kedua Orang Tua saya Bapak Dalimin dan Ibu Siti Suratni dan Keluarga yang telah memberikan dukungan penuh dalam pengerjaan Tugas Akhir.

6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan laporan Tugas Akhir.



Yogyakarta, 16 Agustus 2024

Penulis

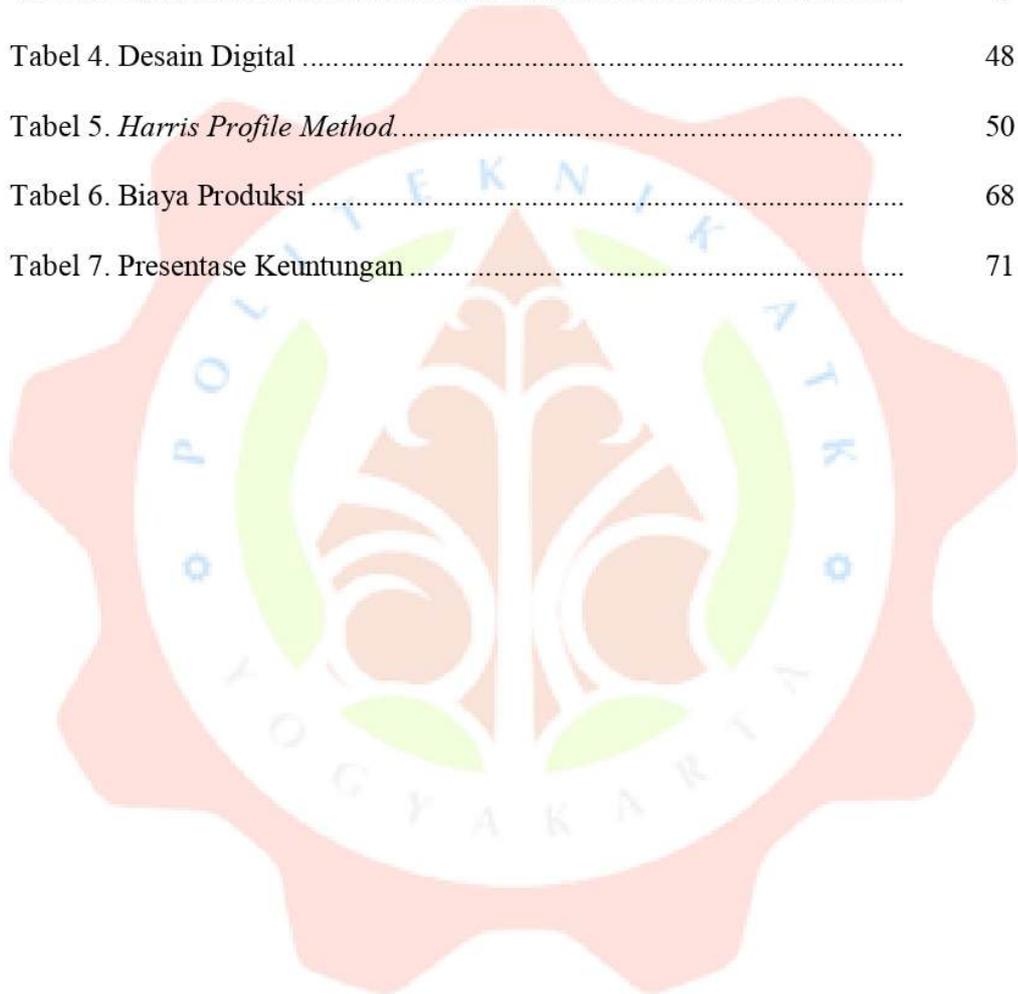
## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PEGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	3
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Desain.....	6
B. <i>Eco-Design</i> .....	9
C. <i>Tas Totebag</i> .....	10
D. Proses Pembuatan Tas.....	11
E. Mesin Jahit.....	11

F. Jenis Jahitan.....	13
G. Kulit Perca.....	15
H. Linning.....	16
I. Analisis Pasar dan Konsumen.....	17
J. Kalkulasi Biaya Produksi.....	19
K. <i>Added Value</i> .....	20
L. <i>Harris Profile Method</i> .....	21
M. <i>Kubisme</i> .....	21
N. Patung <i>Loro Blonyo</i> .....	23
<b>BAB III MATERI DAN METODE KARYA AKHIR.....</b>	<b>25</b>
A. Metode Karya Akhir.....	25
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pengambilan Data.....	28
C. Materi Karya Akhir.....	28
D. Alur Pembuatan Karya Akhir.....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
A. Hasil.....	33
B. Pembahasan.....	34
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Alat dan Bahan.....	28
Tabel 2. Segmentasi Demografis .....	36
Tabel 3. Sketsa .....	47
Tabel 4. Desain Digital .....	48
Tabel 5. <i>Harris Profile Method</i> .....	50
Tabel 6. Biaya Produksi .....	68
Tabel 7. Presentase Keuntungan .....	71



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Produk BAGCU .....	10
Gambar 2. <i>Totebag</i> .....	11
Gambar 3. Karya Seni Rupa Aliran <i>Kubisme</i> .....	23
Gambar 4. Patung <i>Loro Blonyo</i> .....	24
Gambar 5. Perca Kulit.....	28
Gambar 6. <i>Cutter</i> .....	28
Gambar 7. <i>Suede</i> .....	28
Gambar 8. Gunting.....	28
Gambar 9. Ring O .....	28
Gambar 10. Palu.....	28
Gambar 11. Keling.....	28
Gambar 12. <i>Silver Pen</i> .....	28
Gambar 13. Kancing Magnet .....	29
Gambar 14. <i>Cutting Matte</i> .....	29
Gambar 15. Benang.....	29
Gambar 16. Penggaris.....	29
Gambar 17. Lem.....	30
Gambar 18. Mesin Jahit .....	30
Gambar 19. Pita Ukur .....	30
Gambar 20. Gunting Benang.....	30
Gambar 21. Mesin seset .....	30

Gambar 22. Alur Pembuatan Karya Akhir.....	31
Gambar 23. Diagram <i>Design Thinking</i> .....	31
Gambar 24. Diagram Hasil Kuisisioner 1 .....	37
Gambar 25. Diagram Hasil Kuisisioner 2.....	37
Gambar 26. Diagram Hasil Kuisisioner 3.....	38
Gambar 27. Diagram Hasil Kuisisioner 4.....	39
Gambar 28. Diagram Hasil Kuisisioner 5.....	39
Gambar 29. Diagram Hasil Kuisisioner 6.....	40
Gambar 30. <i>Positioning</i> Harga.....	41
Gambar 31. <i>Positioning</i> Desain .....	41
Gambar 32. <i>Brainstorming</i> .....	43
Gambar 33. <i>Imageboard</i> .....	45
Gambar 34. Analisis <i>Imageboard</i> .....	45
Gambar 35. Stilasi.....	46
Gambar 36. Sketsa 1 .....	47
Gambar 37. Sketsa 2 .....	47
Gambar 38. Sketsa 3 .....	48
Gambar 39. Desain 1.....	49
Gambar 40. Desain 2.....	49
Gambar 41. Desain 3.....	50
Gambar 42. Perspektif.....	52
Gambar 43. Gambar Tampak.....	52
Gambar 44. Gambar Kontruksi.....	53

Gambar 45. Spesifikasi Produk.....	54
Gambar 46. Pola Dasar .....	55
Gambar 47. Pola Potong .....	56
Gambar 48. Pola <i>Lining</i> .....	57
Gambar 49. Pemolaan Pada Bahan .....	58
Gambar 50. Pemotongan.....	58
Gambar 51. Penyesetan.....	59
Gambar 52. Pengeleman .....	60
Gambar 53. Perakitan Badan Depan.....	61
Gambar 54. Perakitan Badan Belakang .....	62
Gambar 55. Penjahitan <i>Stik Balik</i> Komponen Badan.....	62
Gambar 56. Saku <i>Lining</i> .....	63
Gambar 57. Jahit <i>Stik Balik Lining</i> Badan.....	64
Gambar 58. Memasang Kancing Magnet.....	64
Gambar 59. Menggabungkan <i>Lining</i> dengan Badan.....	65
Gambar 60. Memasang Tali Bagian Bawah .....	65
Gambar 61. Memasang Tali Bagian Atas .....	66
Gambar 62. Memasang Keling Tali Dengan Badan .....	66
Gambar 63. Hasil Produk.....	67
Gambar 64. Referensi Pemakaian Produk .....	68
Gambar 65. Harga <i>Totebag</i> CV Kenens Indonesia.....	70
Gambar 66. Harga <i>Keychain</i> CV Kenens Indonesia.....	70
Gambar 67. Diagram Hasil Kuisisioner 7.....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Magang dari CV Kenes Indonesia.....	79
Lampiran 2. Lembar Harian Magang di CV Kenes Indonesia.....	80
Lampiran 3. Lembar Konsultasi Tugas Akhir.....	85
Lampiran 4. Kuisisioner Survei Pasar.....	86
Lampiran 5. Kuisisioner Test Produk.....	87
Lampiran 6. Dokumentasi Perca Kulit di CV Kenes Indonesia.....	88



## INTISARI

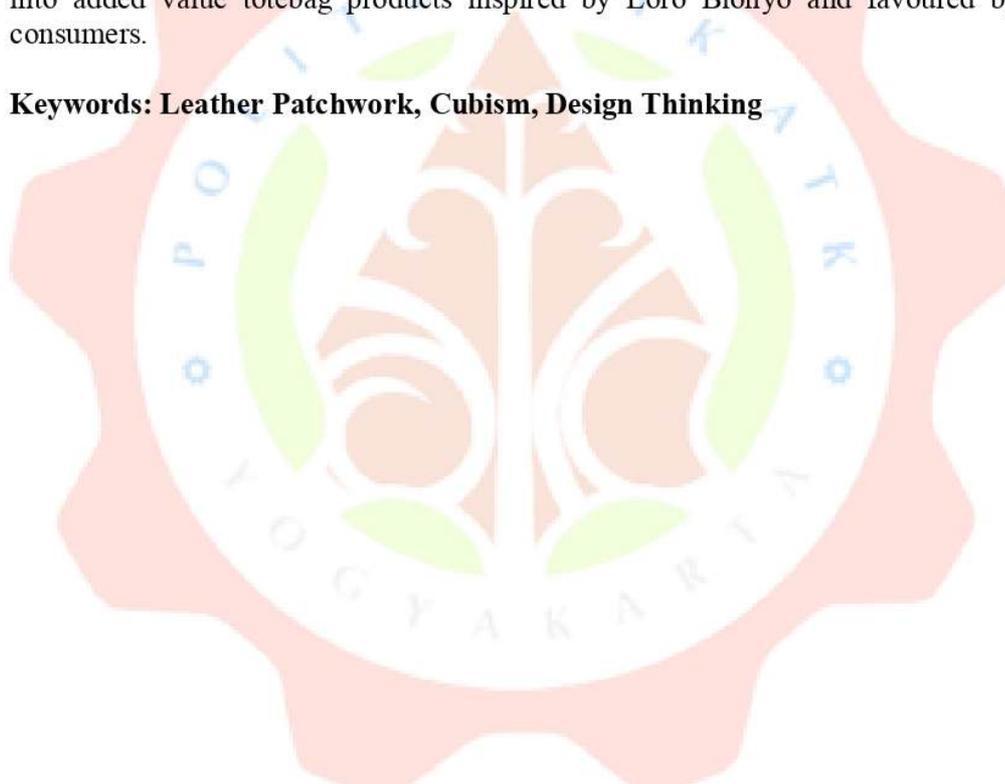
CV Kenes Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang produk kulit. Produksi di CV Kenes Indonesia menghasilkan kulit perca yang banyak sehingga mengakibatkan penumpukan di tempat produksi. Pemanfaatan perca kulit di CV Kenes Indonesia biasanya digunakan untuk membuat gantungan kunci, namun dari pemanfaatan tersebut masih menyisakan banyak perca kulit. Pemanfaatan dengan pembuatan produk ramah lingkungan berupa tas dapat menjadi solusi untuk meminimalisasi penumpukan perca kulit di CV Kenes Indonesia, serta untuk memperoleh nilai tambah dari produk tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan data primer dan sekunder. Metode yang digunakan untuk penyelesaian masalah tugas akhir adalah pendekatan *design thinking*, meliputi 5 tahapan yaitu *emphaty*, *define*, *idate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil karya akhir adalah produk *totebag* dari perca kulit yang terinspirasi bentuk-bentuk geometri dari *kubisme* yang disukai oleh konsumen dengan usia 25-40 tahun. Hasil karya ini diharapkan dapat mengurangi limbah perca kulit menjadi produk *totebag added value* yang terinspirasi dari *Loro Blonyo* dan disukai konsumen.

**Kata Kunci:** Perca Kulit, *Kubisme*, *Design Thinking*

## ABSTRACT

CV Kenes Indonesia is one of the companies engaged in the field of leather products. Production at CV Kenes Indonesia produces a lot of patchwork skin, resulting in accumulation in the production site. The utilisation of leather patches at CV Kenes Indonesia is usually used to make key chains, but this still leaves a lot of leather patches. Utilisation by making environmentally friendly products in the form of bags can be a solution to minimise the accumulation of leather patches at CV Kenes Indonesia, as well as to obtain added value from these products. Data collection is done with primary and secondary data. The method used to solve the final project problem is the design thinking approach, including 5 stages, namely empathy, define, ideate, prototype, and testing. The final product is a totebag made from patchwork leather inspired by cubist geometry that is favoured by consumers aged 25-40 years. This work is expected to reduce the waste of patchwork leather into added value totebag products inspired by Loro Blonyo and favoured by consumers.

**Keywords: Leather Patchwork, Cubism, Design Thinking**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Limbah hasil industri merupakan salah satu persoalan serius di era industrialisasi. Oleh karena itu, regulasi tentang industrialisasi ramah lingkungan menjadi isu penting (Nasir dan Saputro, 2015). Pentingnya hal ini tidak hanya pada proses produksi namun juga berpengaruh pada kelangsungan hidup. Oleh karena itu, pengelolaan limbah harus dilakukan sejak awal untuk menghindari ancaman terhadap pencemaran lingkungan yang berakibat fatal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan berinovasi dalam mengembangkan produk yang ramah lingkungan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan konsep 3R yaitu *reuse* berarti menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan untuk fungsi yang sama ataupun fungsi lainnya. *reduce* berarti mengurangi segala sesuatu yang mengakibatkan sampah. *recycle* berarti mengolah kembali (daur ulang) sampah menjadi barang atau produk baru yang bermanfaat (Artiningsih, 2008).

Konsep 3R merupakan konsep penting dalam manajemen limbah dan pelestarian lingkungan. Jika limbah dapat dikelola dengan baik dan benar lingkungan tetap bersih dan sehat. Salah satu limbah yang cukup banyak di Indonesia adalah limbah kulit. Limbah kulit atau biasa disebut dengan perca kulit berasal dari sisa pemotongan material yang sudah tidak digunakan. Akan tetapi, perca kulit yang tidak dimanfaatkan akan menjadi

penumpukan sampah hingga mengakibatkan permasalahan lingkungan. Permasalahan lingkungan dapat terjadi ketika kulit disimpan terlalu lama dan mengakibatkan jamur lama kelamaan kulit akan dibuang di tanah dan mengakibatkan penceraan pada lahan. Selanjutnya jika dilakukan pembakaran perca kulit juga akan mengakibatkan permasalahan lingkungan seperti pencemaran udara. Dari beberapa masalah lingkungan yang kemungkinan terjadi alangkah baiknya untuk dilakukan penerapan yang ada pada 3R yaitu dengan melakukan *reduse* dan *reuse* pada perca kulit dengan cara memunculkan ide-ide baru, menjadikan perca kulit sebagai produk fashion seperti tas, sepatu, topi dan produk lainnya agar memiliki nilai jual.

CV Kenes Indonesia merupakan produsen kulit yang berfokus pada produksi tas dan dompet. Perusahaan ini telah menciptakan berbagai jenis produk tas wanita dan pria dengan memiliki desain yang bermacam-macam, seperti *totebag*, *shoulder bag*, *sling bag*, *clutch bag*, *backpack*, *hand bag* dan berbagai jenis tas lainnya. Dalam memproduksi tas maupun dompet di CV Kenes Indonesia memiliki beberapa tahapan proses. Tahapan tersebut antara lain; desain, pola, pemotongan material, *sewing* dan *finishing*. Pada proses produksi di CV Kenes Indonesia memiliki perca kulit sisa produksi yang banyak.

Berdasarkan observasi penulis pada saat magang di rumah produksi CV Kenes Indonesia penulis menemukan adanya permasalahan mengenai perca kulit yang pemanfaatannya masih kurang. Perca kulit tersebut

sebagian dimanfaatkan untuk membuat gantungan kunci serta aksesoris pelengkap tas, lalu sebagian besar perca kulit dikumpulkan dan dibiarkan, yang mengakibatkan penumpukan perca kulit. sehingga dari pembahasan latar belakang ini penulis terinspirasi untuk menciptakan sebuah produk dari pemanfaatan perca kulit menjadi tas agar memiliki nilai tambah.

Produk yang dihasilkan dari pemanfaatan perca kulit ini didesain menggunakan teknik menggabungkan antara perca kulit satu dan lainnya dengan motif kubisme, dengan harapan untuk menciptakan karya yang inovatif yang ramah lingkungan, sehingga dalam karya akhir ini diberikan judul “PEMANFAATAN PERCA KULIT DI CV KENES INDONESIA MENJADI TAS WANITA *ECO DESIGN* DENGAN MOTIF *KUBISME*”

## **B. Permasalahan**

Perca kulit sisa pemotongan material di CV Kenes Indonesia memiliki jumlah yang banyak apabila dibiarkan akan mengakibatkan masalah pada lingkungan seperti penumpukan sampah. Jika dikelola dengan baik akan memiliki nilai tambah, dengan memilih perca kulit yang masih layak sehingga dapat dijadikan sebuah produk. Dari permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana solusi untuk meminimalisasi penumpukan perca kulit di CV Kenes Indonesia?
2. Bagaimana pembuatan produk dari pemanfaatan perca kulit di CV Kenes Indonesia agar memiliki nilai tambah?

### **C. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan solusi dalam meminimalisasi penumpukan perca kulit di CV Kenes Indonesia.
2. Menciptakan produk tas dari perca kulit di CV Kenes Indonesia agar memiliki nilai tambah.

### **D. Manfaat**

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan tugas akhir adalah, sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
  - a. Meningkatkan kreatifitas penulis dalam menemukan inovasi desain produk tas yang ramah lingkungan dari pemanfaatan perca kulit.
  - b. Menambah pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai pemanfaatan lingkungan, salah satunya pemanfaatan perca kulit.
2. Bagi Masyarakat
  - a. Memperkenalkan kepada masyarakat adanya produk tas yang inovatif dan ramah lingkungan diciptakan dari perca kulit.
  - b. Meminimalisasi adanya penumpukan perca kulit di tempat perusahaan dan lingkungan sekitar.

### 3. Bagi Kampus

- a. Sebagai tambahan referensi bagi kampus Politeknik ATK Yogyakarta mengenai desain produk tas, khususnya desain tas *totebag* wanita.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya berhubungan dengan pemanfaatan perca kulit.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Desain**

##### **1. Pengertian Desain**

Menurut Sachari dan Sunarya (2001), Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu.

Pengertian lain dari desain merupakan suatu kegiatan yang kreatif dalam merencanakan dan merancang sesuatu yang tidak ada sebelumnya untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu agar lebih bermanfaat serta memiliki nilai yang lebih.

Pernyataan tersebut diungkapkan dari salah satu pakar desain JB Reswick yang berpendapat bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya (Pilliang, 2008).

Pengertian dari desain produk menurut Ulrich & Eppinger (2008), adalah layanan profesional dalam menciptakan dan mengembangkan konsep beserta spesifikasinya yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan tampilan produk hingga ke sistemnya agar produk lebih menguntungkan bagi konsumen maupun produsen.

## 2. Konsep Desain

Konsep desain merupakan sebuah ide dasar atau gagasan rencana awal dalam proses mendesain suatu karya yang akan menjadi patokan untuk menciptakan sebuah desain. Menurut Buchanan (1992), konsep desain dapat diartikan sebagai "suatu ide yang menjelaskan bagaimana suatu objek atau sistem dapat direncanakan dan diorganisir untuk mencapai tujuan tertentu." Adapun pernyataan menurut Curedale (2013), konsep desain adalah "pengorganisasian pikiran dan ide-ide untuk mencapai hasil desain yang diinginkan." Sedangkan menurut Norman (2004), konsep desain adalah "sebuah kerangka pemikiran yang digunakan untuk memahami, memformulasikan, dan menyelesaikan masalah desain."

Menurut Palgunadi (2007), konsep desain merupakan bentuk dari pemikiran, pengertian, prinsip dan kesimpulan yang muncul setelah dilakukan proses analisa. Analisa dilakukan berdasarkan oleh gagasan, aspek, faktor, dan parameter atau variabel tertentu.

## 3. Pendekatan *Design Thinking*

Pengertian *design thinking* Menurut Kelley dan Brown (2018), *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia untuk memperoleh inovasi dan mengintegrasikan kebutuhan user, teknologi, dan hingga marketingnya.

Metode *design thinking* dapat berguna dengan baik dalam mengatasi permasalahan baru yang belum pernah diselesaikan

penyelesaiannya. Terdapat 5 langkah dalam proses *design thinking* yaitu, sebagai berikut:

a. *Empathy* (*reframing* masalah)

Proses *design thinking* diawali dengan tahap *Empathy*, pada tahap ini perancang atau desainer melakukan pengamatan terhadap kebiasaan dalam lingkungan manusia atau pengguna hingga ditemukan permasalahan untuk diselesaikan.

b. *Define* (dipusatkan pada manusia atau penggunanya)

Melakukan pengumpulan data dari tahap sebelumnya hingga ditemukan masalah inti dalam suatu peristiwa yang kemudian dirancang dengan ide-ide awal untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi.

c. *Ideate* (menciptakan banyak ide)

Perancang mencari ide solusi yang lebih mendalam yang dapat dilakukan dengan teknik *brainstorming*, *mind mapping*, *imageboard*. Stilasi, dan sketsa desain.

d. *Prototyping*

*Prototype* digunakan untuk memberikan kemampuan dalam memvisualisasikan dan menangani konsep desain untuk mendapatkan gambaran fisik dan kualitas sentuhannya. Pendekatan ini memastikan bahwa harapan klien terpenuhi dan meminimalkan risiko kegagalan.

#### e. *Testing*

Melakukan tes kembali kepada user terkait dan mendapatkan ulasan dari konsumen untuk direvisi kembali. Dalam prosesnya harus melibatkan konsumen atau *user* terkait (*human centered design*) demi mendapatkan penyelesaian dan pemecahan masalah bersama.

### B. *Eco-design*

*Eco-design* merupakan sebuah cara pandang untuk memproduksi barang atau layanan yang tidak memberikan dampak buruk bagi lingkungan, sambil tetap memenuhi kebutuhan konsumen (Habibie, 2022). Salah satu faktor yang penting dari *eco-design* adalah menggunakan material yang tahan lama seperti kulit, namun tetap mengutamakan ramah lingkungan sehingga bisa mengoptimalkan daya guna. *eco-design* erat kaitannya dengan konsep desain yang ramah lingkungan, serta memanfaatkan material yang tidak berbahaya bagi lingkungan.

Prinsip *eco-design* menurut Portillo (2024), salah satunya adalah menyebarkan dan mengintegrasikan pesan keberlanjutan produk dalam desainnya. Sesuai dengan tujuan dari *eco-design* yaitu untuk mengurangi dampak lingkungan dari produk yang digunakan selama masa manfaatnya dan menjamin kesejahteraan dan kualitas hidup penggunanya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan *reuse*. Menurut Swawikanti (2022), *reuse* adalah menggunakan kembali barang yang ada di sekeliling dengan maksimal. Selain itu *reuse* dapat diartikan sebagai menggunakan kembali

dari material yang sudah menjadi sampah menjadi barang yang memiliki nilai tambah, memperoleh desain barang yang bergaya *vintage*. Gaya *vintage* memiliki makna yang sudah usang dan lama, dari barang atau bahan yang sudah tidak digunakan lagi, bisa menjadi produk yang bernilai jual.

Contoh dari brand lokal yang menerapkan *eco-design* adalah BAGCU, yaitu *brand* tas lokal yang berbasis di Bandung. Visi yang dimiliki untuk mengajak masyarakat untuk mengurangi penggunaan kantong plastik yang berlebihan. BAGCU memproduksi tas yang terbuat dari bahan-bahan daur ulang, seperti kain perca, botol plastik, dan kertas (Zaj, 2024)



Gambar 1. Produk BAGCU  
(Sumber: Shopee, 2019)

### C. Tas *Totebag*

Pengertian dari tas merupakan tempat penyimpanan, meletakkan dan membawa barang-barang yang terbuat dari bahan dasar kulit. Terdapat beberapa jenis kulit yang dipergunakan sebagai tas, yaitu: kulit sapi, domba, rusa, kijang, ular, maupun kulit hewan melata buaya (Purnomo, 2019).

Menurut Mahmud (2019), *Totebag* merupakan Jenis tas yang bisa dipakai dipundak atau dijinjing dengan satu tangan. Desain yang dimiliki

tas ini cenderung simpel dan memiliki ruang yang lebar sehingga leluasa untuk membawa barang- barang banyak.



Gambar 2. *Totebag*  
(Sumber: Pinterest, 2024)

#### **D. Proses Pembuatan Tas**

Tas sangat penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari. Dalam pembuatan produk tas tentu memiliki beberapa tahapan proses dalam pembuatan tas. Menurut Alfarizi (2023), tahapan dalam pembuatan tas ditujukan untuk mengetahui prosedur pembuatan tas agar sesuai yang diinginkan. Tahapan dalam pembuatan tas dimulai dari pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, pembuatan pola, pemotongan, penyesetan, pengeleman, perakitan atau penjahitan, *finishing* dan *quality control*. Pada saat pembuatan tas diperlukan ketelitian yang lebih detail agar sesuai dengan yang diinginkan.

#### **E. Mesin Jahit**

Pengertian menjahit menurut Salsabila (2023), menjahit adalah menyatukan dua macam bahan atau lebih sehingga tercipta benda atau

produk yang diinginkan sesuai desain pola yang telah dibuat. Mesin jahit merupakan peralatan mekanis yang digunakan untuk menjahit. Dalam pembuatan produk mesin jahit menjadi salah satu alat penting. Terdapat beberapa jenis mesin jahit. Menurut Suardana dkk, (2008), mesin jahit dapat dibagi menjadi 5 macam yaitu:

1. Mesin jahit datar atau biasa yang digunakan untuk menjahit barang yang permukaannya rata atau datar.
2. Mesin jahit *bumbung*, biasa digunakan untuk memudahkan memasang dan menjahit bagian atas yang tertutup.
3. Mesin jahit *cangklong*, untuk memudahkan penjahitan potongan atasan yang tertutup atau tas. Pengerjaannya mudah karena dapat diputar-putar.
4. Mesin jahit *zig-zag* merupakan mesin untuk menjahit barang yang permukaannya datar atau rata dengan jahitan *zig-zag*.
5. Mesin jahit *doorani* dan mesin jahit *aflap*, yaitu mesin jahit khusus untuk menjahit sepatu karena mesin jahit kulit lainnya tidak bisa melakukan jahitan untuk sepatu yang terlalu berat.

Mesin jahit berdasarkan cara pengoperasiannya menurut Hapsari (2024), yaitu:

1. Mesin jahit manual

Mesin jahit ini dioperasikan tanpa listrik, umumnya seluruh rangkanya terbuat dari besi sehingga sangat awet. Mesin tipe ini difungsikan dengan cara memutar engkol mesin dengan menggunakan tangan atau dengan menginjak pedal mesin dengan kaki.

## 2. Mesin jahit listrik

Mesin jahit ini sudah menggunakan listrik, walaupun modelnya sama dengan mesin jahit manual tapi sudah dilengkapi dengan dinamo yang menjadi penggerak mesin. Mesin yang menggunakan listrik ini kemudian dikembangkan dengan berbagai macam fungsi lain.

### **F. Jenis Jahitan**

Menjahit adalah menggabungkan dan menyatukan dua komponen atau lebih dengan kaitan benang dan jarum untuk membuat suatu ikatan pada bahan yang dijahit (Suardana dkk, 2008). Dalam penjahitan dapat dilakukan dengan tangan atau dengan mempergunakan mesin jahit. Penjahitan memiliki peranan yang sangat besar untuk menentukan tinggi atau rendahnya mutu. Dalam pembuatan produk kulit terdapat beberapa jenis jahitan, yaitu:

#### 1. Jahit Manual

Menjahit manual dapat dilakukan dengan cara menyambung dua bagian atau lebih, agar menjadi satu dengan cara dijahit tangan. Macam-macam penjahitan manual dapat dibagi menjadi dua yaitu dengan penjahitan dengan sistem satu jarum dan penjahitan dengan sistem dua jarum.

## 2. Jahit Mesin

### a. Jahitan *single needle*

Jahitan *single needle* yaitu, jahitan yang dihasilkan oleh mesin 1 jarum. Jahitan *single needle* biasanya digunakan untuk menjahit seperti fashion pakaian dan produk kulit.

### b. Jahitan kunci

Merupakan jahitan yang dapat dilakukan dengan cara menyilangkan benang atas dan bawah dalam satu kaitan yang sama-sama. Seimbang pada bahan sehingga menjadi ikatan yang kuat dan tidak mudah lepas.

### c. Jahitan *zig-zag*

Jahitan *zig-zag* merupakan jahitan yang terdiri dari dua benang yaitu benang atas dan benang bawah yang saling mengikat di antara bahan. Jahitan ini digunakan untuk Jahitan sambungan atau tumpangan yang berjajar.

### d. Jahitan rantai atau *doorai*

Pada jahitan ini terdiri dari satu benang dengan jarum menembus bahan dan benang atas secara otomatis akan membentuk suatu ikatan rantai.

### e. Jahitan *stik balik*

Merupakan jahitan yang dapat dilakukan dengan cara dua komponen ditumpangkan dengan penjahitan dibalik dari sisi dalam.

## G. Kulit Perca

Kulit adalah bagian terluar dari struktur manusia, hewan atau tumbuhan. Kulit yang bisa digunakan dalam pembuatan produk adalah kulit jadi, yaitu kulit yang sudah disamak atau diproses menggunakan bahan kimia dengan takaran dan perhitungan waktu tertentu. Kulit mempunyai sifat dan ciri yang unik yang tidak dimiliki oleh bahan yang lain. Satu lembarkulit bisa memiliki sifat yang tidak sama. Oleh sebab itu, pengetahuan untuk dapat menentukan kualitas kulit sangat diperlukan (Marsudi dan Yunanto, 2013).

Pengertian perca dapat didefinisikan sebagai material yang berasal dari sisa-sisa pemotongan material dari bahan-bahan tekstil seperti kain dan kulit yang sudah tidak digunakan lagi. Sisa-sisa tersebut kemudian dikumpulkan dan dijadikan perca yang dapat digunakan kembali untuk berbagai keperluan seperti pembuatan aksesoris, gantungan kunci, tas dan lainnya.

Adapun kulit perca yang digunakan pada pembuatan karya akhir adalah sebagai berikut:

### 1. Kulit *pull up*

Kulit *pull up* diproses dengan cara merendam kulit sapi dengan campuran minyak panas dan lilin. Proses penyamaan tersebut membuat kulit sapi menjadi lebih halus dan mengkilap. Warna yang dihasilkan terkesan lebih *vintage*.

## 2. Kuli *Krom*

Kulit matang dari kulit sapi, kuda, kerbau, domba, kambing yang disamak *krom* yang biasa digunakan untuk pembuatan sepatu wanita (Marsudi dan Ynanto, 2013), Namun pada kulit ini dapat juga digunakan sebagai bahan pembuatan tas.

## 3. Kulit *Mill* Motif Jeruk

Kulit *mill* motif jeruk memiliki permukaan kulit lebih bertekstur seperti kulit jeruk, bahannya lembut dan halus ketika diraba karena proses pembuatan diputar dalam drum. Proses perlakuan kulit tersebut dapat menjadi motif benjolan (*pebble*) di permukaan kulit.

## H. *Lining*

Kain *lining* merupakan kain pelapis tambahan yang biasa digunakan untuk lapisan bagian dalam yang berfungsi untuk menutupi jahitan atau tampilan permukaan kulit bagian dalam agar terlihat rapi.

Pada pembuatan tasi karya akhir ini digunakan kain lining dengan bahan suede. Bahan *suede* termasuk sebagai material yang sering digunakan dan menjadi favorit untuk beragam produk fashion. Mulai dari sepatu, ikat pinggang, tas, jaket, sarung tangan, sandal dan berbagai item lainnya kerap menggunakan bahan kulit ini. Material yang terbuat dari kulit hewan ini dinilai punya kualitas yang sangat baik (Baskoro dan Nariswari, 2022).

## **I. Analisis Pasar dan Konsumen**

### **1. Pengertian Analisis Pasar**

Menurut Fawzi dkk (2022), Analisis pasar adalah identifikasi kebutuhan dan keinginan konsumen dengan merancang dan menetapkan tawaran yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan tersebut. Kunci kesuksesan pemasaran salah satunya adalah kemampuan pemasar dalam memahami kebutuhan, keinginan dan perilaku pelanggan.

secara garis besar terdapat enam langkah untuk melakukan analisis pasar yaitu: menentukan pasar relevan, menganalisis permintaan primer untuk pasar relevan, menganalisis permintaan selektive untuk pasar relevan, menetapkan segmen pasar, menilai persaingan dan mengidentifikasi pasar sasaran potensial (Fawzi dkk, 2022).

### **2. STP (Segmentation, Targeting, Positioning)**

#### **a. Segmentasi**

Menurut Tjiptono & Chandra (2017), segmentasi pasar adalah proses pengelompokan keseluruhan pasar yang heterogen menjadi beberapa segmen yang memiliki kesamaan kebutuhan, keinginan, perilaku, atau respons terhadap program pemasaran yang spesifik.

Adapun 4 cara menentukan dasar segmentasi menurut Kotler dan Armstrong dalam Ismanto (2020), yaitu sebagai berikut:

### 1) Segmentasi Geografis

Pada segmentasi ini perusahaan memilih wilayah mana yang akan menjadi segmen perusahaan. Dengan cara membagi segmentasi geografi, perusahaan dapat menyesuaikan produk dengan berbagai kebutuhan serta keinginan pelanggan pada masing-masing wilayah.

### 2) Segmentasi Demografis

Pada segmentasi demografis membagi pasar ke dalam segmen-segmen berdasarkan variabel seperti umur, siklus hidup, jenis kelamin, pendapatan, pekerjaan, pendidikan, agama, etnis, generasi, dan sebagainya

### 3) Segmentasi Psikografis

Psikografis merupakan ilmu yang digunakan dalam geografi dan demografi untuk lebih memahami keinginan konsumen. Pengelompokannya didasarkan pada karakteristik sosial setiap konsumen dan gaya hidup.

### 4) Segmentasi Perilaku

Segmentasi perilaku mengelompokkan konsumen berdasarkan pengetahuan, kebiasaan dan manfaat setelah membeli dan menggunakan produk yang ditawarkan.

## b. Targeting

Menurut Ningsih dalam Dhani (2022), menjelaskan bahwa targeting merupakan suatu proses penilaian terhadap segmentasi

serta menitik beratkan strategi pemasaran yang terjadi pada kelompok orang yang mempunyai kemampuan dalam merespon hal yang ditawarkan oleh perusahaan.

*c. Positioning*

Menurut Soegoto (2009), *positioning* adalah cara membangun citra atau identitas di benak konsumen untuk produk, merek, atau lembaga tertentu dengan membangun persepsi relatif suatu produk terhadap produk lain. Sedangkan menurut Kotler dan Keller (2009), *positioning* adalah pengaturan produk untuk menduduki tempat yang jelas, berbeda, dan diinginkan dibandingkan produk pesaing dalam pikiran konsumen sasaran.

**J. Kalkulasi Biaya Produksi**

Menurut Jihan (2023), biaya produksi adalah seluruh biaya yang dikeluarkan suatu perusahaan agar memperoleh faktor faktor produksi dan bahan bahan mentah yang nantinya digunakan untuk menciptakan suatu barang atau jasa. Biaya produksi juga termasuk beban yang harus di tanggung oleh seorang produsen dalam bentuk uang dan sejenisnya untuk menghasilkan produk yang diinginkan.

Biaya produksi meliputi semua biaya yang terkait dengan produksi, seperti biaya bahan baku dan biaya tenaga kerja, biaya *overhead*, biaya pemasaran, dan biaya lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh Lasena dan Rahmi (2013), menjelaskan bahwa biaya produksi meliputi semua biaya yang terkait dengan produksi, termasuk biaya bahan baku dan biaya tenaga

kerja, biaya overhead, biaya pemasaran, dan biaya lainnya. Selain itu, biaya produksi sangat penting dalam dunia bisnis karena menentukan harga jual produk atau jasa yang ditawarkan serta memengaruhi profitabilitas perusahaan.

Metode yang dapat digunakan dalam menentukan harga jual adalah dengan metode *Cost Plus Pricing*. Menurut Fitrah dan Endang dalam Harjanti dkk (2021), menerangkan bahwa metode *Cost Plus Pricing* adalah cara menetapkan harga jual yang didasarkan pada perhitungan *cost of process* dan *cost of selling* ditambah presentase laba yang sewajarnya. Rumusnya adalah total biaya produksi dan non produksi ditambah presentase laba yang diinginkan. Dengan metode ini lebih berpeluang untuk melakukan efisiensi biaya, karena laba yang diinginkan adalah proposional dengan total biaya yang dikeluarkan dalam memproduksi (Harjanti dkk, 2021).

#### **K. *Added Value***

*Added value* adalah suatu nilai tambah pada produk yang ditawarkan ke konsumen. Adanya nilai (*value*) yang ditambahkan, menjadikan produk tersebut unik sekaligus berbeda dari pesaing. Dengan menambahkannya, membantu meningkatkan daya beli konsumen (Salma, 2023). Pada intinya adalah penambahan nilai ekonomi ke dalam suatu produk atau jasa. Ketika nilai tambah berhasil membuat produk atau jasa terlihat unggul, bisnis akan menarik lebih banyak pelanggan dan keuntungan yang lebih besar.

Manfaat *added value* bagi perusahaan memberi nilai tambah atau *added value* ke dalam suatu produk akan memberikan manfaat bagi bisnis ataupun perusahaan, di antaranya seperti dapat memasang harga yang lebih tinggi, membuat produk terlihat lebih menonjol, dan menciptakan efisiensi biaya untuk jangka panjang (Natalia, 2022).

#### **L. *Harris Profile Method***

Pengertian *Harris Profile* yang ditulis pada buku *Delf Design Guide*, menurut Hoog (2010), Metode *Harris Profil* adalah representasi grafis dari kekuatan dan kelemahan dari setiap konsep desain yang disesuaikan dengan persyaratan desain yang telah ditentukan sebelumnya, persyaratan tersebut adalah kriteria dari desain yang dibuat. Hal ini digunakan untuk mengevaluasi konsep desain dan memutuskan tentang konsep desain yang dilanjutkan. Kriteria pada desain utama diurutkan berdasarkan kepentingannya, untuk penilaian konsep dalam metode ini menggunakan skala 4 poin yang diberi kode -2, -1, +1, +2. Skala 4 poin ini dapat diimplementasikan secara berbeda pada setiap kriteria. Dengan ini akan lebih cepat dalam memutuskan konsep yang akan dilanjutkan dengan melihat skor secara keseluruhan.

#### **M. *Kubisme***

. *Kubisme* merupakan suatu aliran dalam seni rupa untuk menghasilkan lukisan yang terdeformasi, dengan cara memuat beberapa sudut pandang pada suatu objek atau figur. Seperti yang dijelaskan menurut

Teniwut (2022) Aliran *Kubisme* merupakan salah satu seni rupa yang mempunyai sudut pandang dari suatu objek yang ada di dalam satu gambar. Sehingga akan menghasilkan gambar yang seolah-olah terpisah atau terfragmentasi. Fragmentasi yang ada di dalam aliran *Kubisme* akan membentuk suatu geometris seperti halnya kubus, segitiga, silinder, lingkaran, dan lainnya. Dengan begitu, aliran *Kubisme* tidak harus berbentuk kubus, namun juga bisa berbentuk geometris.

Aliran *kubisme* ini pertama kali diciptakan oleh Pablo Picasso dan Georges Braque tahun 1909, dengan ciri khas berbentuk geometri seperti kubus-kubusan dan topeng yang tidak memiliki prespektif yang jelas sehingga menambah kesan artistik (Thabroni, 2019). Lukisan yang terkenal dari georges Braque adalah *Bottle and Fishes* (1910) sedangkan lukisan Pablo Picasso yaitu, *Guernica* (1937). Dari aliran ini biasanya memecah gambar dengan penyederhanaan objek yang menyerupai bentuk geometris. Seperti yang ditulis oleh Yulita (2023), bahwa pelukis dengan aliran ini dapat menyusun bentuk- bentuk geometris sedemikian rupa, sehingga lukisan yang datar tampak seperti timbul. Serta memiliki lebih dari satu sudut pandang. Ia juga menyebutkan ciri- ciri aliran seni kubisme adalah, ada bentuk geometris, nampak rata, memiliki fragmen yang terpisah dan terdapat beberapa sudut pandang.



Gambar 3. Karya Seni Rupa Aliran Kubisme  
(Sumber: iStock, 2023)

#### **N. Patung *Loro Blonyo***

*Loro blonyo* merupakan sepasang patung yang dibuat dari bahan kayu yang terdiri atas patung seorang perempuan (*rara*) yang didampingi seorang laki-laki dengan menggunakan busana pakaian adat Jawa gaya *basahan* dalam posisi duduk, yang penempatannya pada rumah tradisional Jawa yang lengkap, yaitu tepatnya di *senthong* tengah, atau di sebelah kanan, dan kiri *krobongan* yang berfungsi simbolis bagi pemiliknya (Darsiti, 1989). *Krobongan* merupakan tempat yang menggambarkan harapan kesuburan tanaman dan kesuburan yang berujung pada kesejahteraan hidup. Kesuburan tanaman tercermin ada berbagai hasil pertanian, sedangkan kesuburan keturunan tampak pada *krobongani* sebagai tempat penyatuan untuk menrunkan *wiji* atau benih keturunan. Dari

keseluruhan dimaksudkan sebagai saran menuju hidup yang sejahtera seperti disimbolkan dalam bentuk motif kain *sidomukti* atau *sidomulyo* (Subiyantoro, 2009).



Gambar 4. Patung *Loro Blonyo*

## BAB III

### MATERI DAN METODE

#### A. Metode Karya Akhir

Metode yang digunakan pada karya akhir ini untuk mendapatkan data serta informasi yang sesuai dengan tujuan. Sebelum pembuatan desain, perlu adanya pendekatan, hal tersebut untuk memahami konsumen, mengidentifikasi masalah konsumen, dan mengupayakan solusi yang tidak terlihat dari pemahaman seorang desainer.

Pada pembuatan karya akhir ini, penulis menggunakan pendekatan desain dengan metode *design thinking*. Terdapat 5 langkah pada proses *design thinking*, antara lain, *Reframing* masalah (*empathy*) dipusatkan pada manusia atau penggunaanya (*define*) lalu menciptakan ide (*ideate*) dalam *brainstorming* dan sketsa desain, kemudian pendekatan secara langsung dalam pembuatan *prototype* awal (*prototyping*), serta kembali melakukan tes (*testing*) kepada user terkait untuk mendapatkan ulasan konsumen dan dapat direvisi kembali. Selain pendekatan desain, karya mandiri ini didukung dengan pengumpulan data untuk penyelesaian masalah. Adapun jenis data yang dipilih adalah sebagai berikut:

##### 1. Data Primer

Data Primer merupakan jenis data yang diperoleh dari melakukan pengamatan langsung kegiatan di lapangan perusahaan. Dari data primer tersebut maka mendapat data yang diperoleh secara langsung dari pihak yang terkait dengan pembahasan di perusahaan.

Data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peserta magang. Dalam memperoleh data primer maka ada beberapa teknik yang digunakan, antara lain:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan di perusahaan. Di dalam metode ini dilakukan pengamatan secara langsung di perusahaan CV Kenes Indonesia terhadap proses produksi yang bertujuan untuk mengetahui secara langsung objek yang diamati. Ditemukan adanya perca kulit yang pemanfaatannya masih kurang. Sebagian digunakan sebagai gantungan kunci dan sisanya disimpan di sebuah tong besar, karung dan kantong plastik, serta terdapat beberapa yang dibuang di luar untuk dibuang ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir).

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memvalidasi data dari hasil observasi serta untuk mendapatkan informasi tambahan terkait pemanfaatan perca kulit di CV Kenens Indonesia. Wawancara dilakukan secara langsung dengan pembimbing magang serta karyawan di CV Kenes Indonesia.

c. Kuesioner

Pengumpulan data dalam teknik kuesioner dilaksanakan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan kepada peserta

yang ditargetkan. Tahap awal penulis melakukan kuisisioner kepada calon konsumen dengan taret wanita usia dewasa. Tujuannya untuk mengetahui lebih banyak mengenai keinginan atau ketertarikan dari sekelompok calon konsumen yang ditargetkan.

d. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan baik secara visual maupun secara tertulis. Penulis melakukan dokumentasi terkait hal yang penting dari limbah kulit dan pemanfaatannya pembuatan gantungan kunci di tempat magang CV Kenes Indonesia.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dapat diperoleh dengan cara melihat dari permasalahan yang terdapat pada perusahaan. Data ini diperoleh melalui metode, sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Metode studi pustaka ini bertujuan untuk mencari dasar teori dari objek yang diamati. Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari sumber yan diperoleh dari buku, majalah, jurnal, serta mengambil dari artikel internet yang berhubungan dengan materi dalam karya akhir.

## B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pengambilan Data

Pengambilan data serta pengamatan tugas akhir ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit yang dilaksanakan pada:

Waktu : 6 November 2023- 6 Mei 2024

Tempat : CV Kenes Indonesia

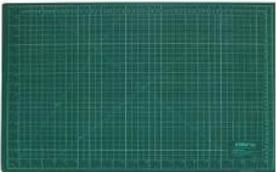
Jl. Nogosari, Nogosari I, Wukirsari, Kecamatan Imogiri,  
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55782

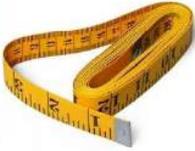
## C. Materi Karya Akhir

Materi yang dikaji dalam pelaksanaan tugas akhir difokuskan pada pemanfaatan perca kulit dari sisa pemotongan material, untuk dijadikan sebuah produk tas wanita agar memiliki nilai tambah. Produk tas karya akhir dibuat dengan teknik yang belum biasa dipakai yaitu dengan menerapkan teknik menggabungkan perca kulit hingga membentuk sebuah produk tas bermotif kubisme. Penerapan konsep desain tersebut menjadi bekal dari pembuatan produk tas karya akhir. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya akhir, sebagai berikut:

Tabel 1. Alat dan Bahan

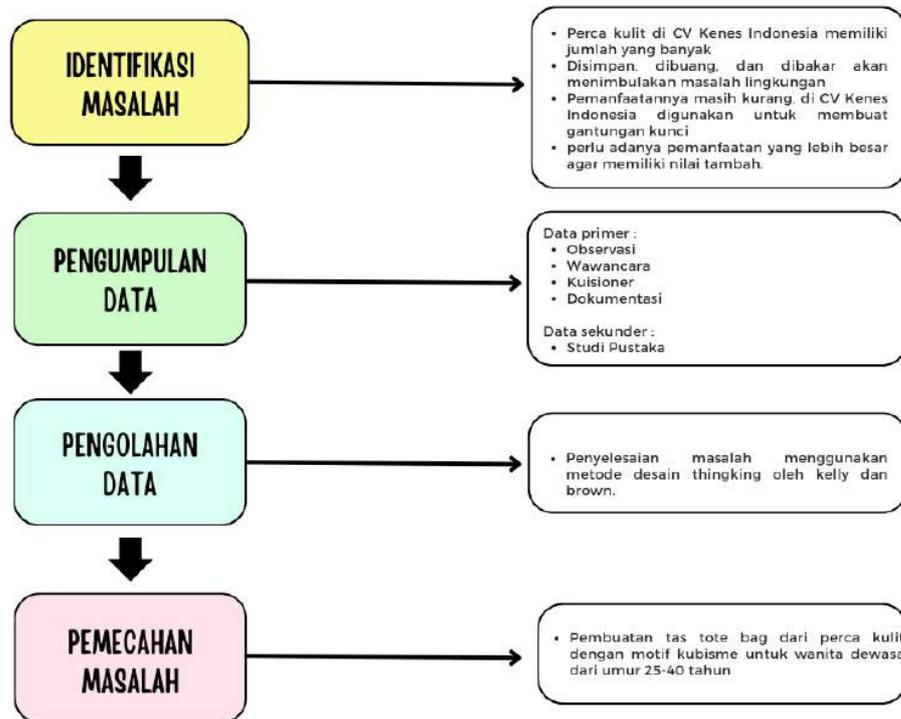
No	Bahan	Gambar	Alat	Gambar
1	Perca Kulit	 Gambar 5. Perca Kulit	<i>Cutter</i>	 Gambar 6. <i>Cutter</i>

2	Suede	 <p>Gambar 7. Suede</p>	Gunting	 <p>Gambar 8. Gunting</p>
3	Ring O diameter 4cm	 <p>Gambar 9. Ring O</p>	Palu	 <p>Gambar 10. Palu</p>
4	Keling	 <p>Gambar 11. Keling</p>	Silver Pen	 <p>Gambar 12. Silver Pen</p>
5	Kancing Magnet	 <p>Gambar 13. Kancing Magnet</p>	Cutting Matte	 <p>Gambar 14. Cutting Matte</p>
6	Benang	 <p>Gambar 15. Benang</p>	Penggaris	 <p>Gambar 16. Penggaris</p>

7	Lem	 Gambar 17. Lem	Mesin Jahit	 Gambar 18. Mesin Jahit
8			Pita ukur	 Gambar 19. Pita Ukur
9			Gunting benang	 Gambar 20. Gunting Benang
10			Mesin Sestet	 Gambar 21. Mesin sestet

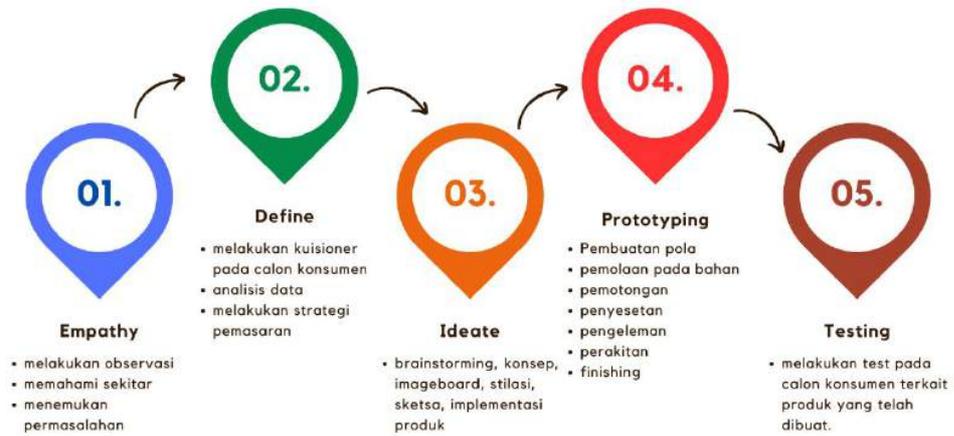
#### D. Alur Pembuatan Karya Akhir

Tahapan dalam karya akhir meliputi proses perancangan desain dan pembuatan produk. Tahapan yang dilakukan dalam penyelesaian permasalahan pada pembuatan karya akhir, sebagai berikut:



Gambar 22. Alur Pembuatan Karya Akhir

## DESIGN THINKING



Gambar 23. Diagram *Design Thinking*

