

## **TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN TAS TABLET PC MATERIAL KULIT KOMBINASI KAIN TENUN LURIK UNTUK PEKERJA DIGITAL**



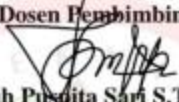
**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA  
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI  
POLITEKNIK NEGERI ATK YOGYAKARTA  
2021**

**PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN TAS TABLET PC MATERIAL KULIT**  
**KOMBINASI KAIN TENUN LURIK UNTUK PEKERJA**  
**DIGITAL**

Disusun oleh :

**ADI PRASETYO**  
**NIM. 1802118**  
**Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit**


**Dosen Pembimbing,**

  
**Galuh Puspita Sari S.T., M.T**  
**NIP. 19841211 201012 2 003**

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 : 26 Agustus 2021.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

  
**Vertasius Sanjaya Nugraha, A.Md., S.Pd., M.Pd**  
**NIP. 19680619 199403 1 007**

Anggota,


Anggota penguji 1,

  
**Yus Marvo, B.Sc., S.Pd., M.Sn**  
**NIP. 19590909 199003 1 003**

Anggota penguji 2,

  
**Galuh Puspita Sari, S.T., M.T**  
**NIP. 19841211 201012 2 003**

Yogyakarta, 8 September 2021  
Direktur Politeknik ATK Yogyakarta

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



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkah, rahmat serta hidayahnya sehingga penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN TAS TABLET PC MATERIAL KULIT KOMBINASI KAIN TENUN LURIK UNTUK PEKERJA DIGITAL“ ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan segalakerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari beberapa pihak terkait yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn, selaku direktur Politeknik ATK Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Ir., M.S, Ari Wibowo S.Pt., IPU., ASEAN ENGINEER, selaku pembantu direktur I.
3. Dr. Prasetyo Hermawan, S.T., M.Si, selaku pembantu direktu II.
4. Drs. Sutopo, M.Sn, selaku pembantu direktur III.
5. Anwar Hidayat, S.Sn., M.Sn, selaku kepala program studi TPPK.
6. Galuh Puspitasari, S.T., M.T, selaku dosen pembimbing tugas akhir.
7. Hafidh Abdullah ashydiqy, S.E., M.E, selaku pembimbing magang di CV. PUTRA HARAKA SHOESINDO.
8. Kedua orang tua yang telah sepenuhnya memberikan dukungan.
9. Teman-teman penulis yang telah membantu memberikan saran dan masukan dalam penulisan laporan ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masi jauh dari kata sempurna. Karenanya, penulis mengharap segala bentuk saran dan masukan yang membangun dari semua pihak untuk menjadikan laporan ini lebih baik lagi.

Klaten, 11 Agustus 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penulisan Tugas Akhir .....	3
D. Manfaat Pelaksanaan Tugas Akhir .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. Tablet PC .....	5
B. Tas .....	6
C. Konsep desain tas .....	6
E. Ergonomi .....	10
F. <i>Segmentation, Targeting dan Positioning</i> .....	11
BAB III MATERI DAN METODE .....	13
A. Metode Penyelesaian Masalah .....	13
B. Lokasi Penelitian .....	14
C. Materi Yang Di Amati .....	15
D. Alur Pembuatan Karya Akhir .....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	17
A. HASIL .....	17
1) Analisis Pengguna .....	20
2) Analisis Aktivitas .....	21
3) Analisis Fungsi .....	22
4) Analisis Rupa .....	23
5) Analisis Material .....	25
6) Analisis Ergonomi .....	28
B. PEMBAHASAN .....	31
1) Proses Desain .....	32
2) Pembuatan Tas .....	45
3) Kalkulasi Biaya .....	48
4) Pemakaian Tas .....	50
BAB V KESIMPULAN .....	52
LAMPIRAN .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lurik Mbang Nanas .....	8
Gambar 2. Pola Corak Lajuran.....	9
Gambar 3. Pola Corak Pakan malang.....	9
Gambar 4. Pola Corak Cacahan .....	10
Gambar 5. Alur pembuatan karya akhir .....	16
Gambar 6. <i>Existing product</i> .....	17
Gambar 7. Layar tergores.....	18
Gambar 8. Analisis produk yang sudah ada di pasaran.....	19
Gambar 9. Aktivitas di luar pekerjaan dengan tablet PC .....	21
Gambar 10. Menggambar dengan tablet .....	21
Gambar 11. Aktivitas berangkat kerja.....	22
Gambar 12. Aktivitas menggunakan tablet di dalam mobil.....	22
Gambar 13. Diagram kuisioner model tas.....	23
Gambar 14. <i>Sling bag</i> .....	24
Gambar 15. Kulit <i>Pull Up</i> .....	25
Gambar 16. Grafik minat masyarakat terhadap lurik .....	27
Gambar 17. Kain lurik “ <i>Jogokaryo</i> ” .....	27
Gambar 18. <i>Brainstorming</i> .....	33
Gambar 19. <i>Image boards</i> .....	34
Gambar 20. Hasil analisa <i>image boards</i> .....	34
Gambar 21. Sketsa desain 1 .....	36
Gambar 22. Sketsa desain 2 .....	36
Gambar 23. Sketsa desain 3 .....	36
Gambar 24. Sketsa desain 4 .....	37
Gambar 25. Sketsa desain 5 .....	37
Gambar 26. Sketsa desain 6 .....	37
Gambar 27. Desain terpilih 1 .....	38
Gambar 28. Desain terpilih 2 .....	39



Gambar 29. Desain terpilih 3 .....	39
Gambar 30. Survei 3 desain .....	40
Gambar 31. Desain final.....	41
Gambar 32. Strap desain final .....	41
Gambar 33. Desain final orthogonal tampak depan dan atas .....	42
Gambar 34. Desain final orthogonal tampak belakang, bawah dan samping .....	42
Gambar 35. Gambar tampak saku luar .....	43
Gambar 36. Gambar tampak saku dalam .....	43
Gambar 37. Gambar detail material .....	44
Gambar 38. Pembuatan pola .....	45
Gambar 39. Pemolaan bahan.....	45
Gambar 40. Pengeleman dan penggabungan komponen .....	46
Gambar 41. Menjahit komponen tas .....	47
Gambar 42. Tas jadi tampak depan.....	47
Gambar 43. Tas jadi tampak belakang .....	48
Gambar 44. Pemakaian tas 1 .....	50
Gambar 45. Pemakaian tas 2 .....	50
Gambar 46. Pemakaian tas 3 .....	51
Gambar 47. Pemakaian tas 4 .....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek Antropometri.....	31
Tabel 2. Kalkulasi Biaya.....	49



## INTISARI

Pengguna tablet PC di Indonesia yang semakin meningkat, menjadi sebuah peluang untuk merancang tas sarana pembawa tablet PC terutama untuk pekerja digital. Dalam laporan tugas akhir ini penulis ingin membuat sebuah tas tablet PC untuk pekerja digital di Indonesia. Penulis ingin merancang dan mempelajari setiap proses pembuatan tas sebagai sarana pembawa tablet PC. Dalam penulisan laporan karya akhir ini penulis menggunakan metode pengumpulan data primer dengan melakukan observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Penulis juga mengumpulkan data sekunder dengan metode studi literatur. Dalam penyelesaian masalah, penulis menggunakan pendekatan desain yang mengambil konsep Etnik Jawa. Proses desain dalam tugas akhir ini diawali dengan menganalisis aspek-aspek desain yang meliputi : Analisis pengguna, aktivitas pengguna, analisis fungsi, rupa, material dan Ergonomi. Hasil dari analisa pengguna dan aktivitas pengguna, target pasar dari tas ini nantinya adalah pekerja digital pria ataupun wanita dengan rentang usia 17 – 30 tahun. Dari analisis fungsi, rupa, material dan Ergonomi didapati hasil bahwa tas yang akan dirancang berupa *sling bag* dengan material utama kulit *pull up*. Dimensi tas yang akan dirancang adalah 270 x 200 x 50 mm, dengan *lining* menggunakan kain *suede*. Dengan dimensi tersebut, tas ini mampu menampung tablet dengan ukuran layar hingga 11 Inch. Setelah melakukan analisis terhadap aspek-aspek desain tas yang akan di buat, kemudian di lanjutkan dengan tahapan desain yang meliputi : *Brainstorming*, *imageboards*, pembuatan 6 desain awal, menentukan 3 desain terpilih, membuat kuisioner 3 desain terpilih untuk menentukan 1 desain final, dan membuat detail desain tas untuk selanjutnya desain tas tersebut di realisasikan menjadi sebuah tas tablet PC untuk pekerja digital. Untuk menambah nilai estetika, tas ini di kombinasikan dengan kain tenun lurik motif “*Jogokaryo*”.

**Kata kunci :** Desain, tas tablet, tablet PC, lurik.



## ABSTRACT

*Tablet PC users in Indonesia are increasing, becoming an opportunity to design bags of tablet PC carriers, especially for digital workers. In this final task report the author wants to create a tablet PC bag for digital workers in Indonesia. The author wants to design and study each bag manufacturing process as a means of carrying a tablet PC. In writing this final work report the author uses primary data collection methods by conducting observations, interviews, questionnaires and documentation. The authors also collect secondary data with literature study methods. In solving the problem, the author uses a design approach that takes the concept of Ethnic Javanese. The design process in this final task begins by analyzing aspects of design which include: User analysis, user activity, function analysis, appearance, materials and ergonomics. As a result of user analysis and user activity, the target market of this bag will be male or female digital workers with an age range of 17-30 years. From the analysis of function, appearance, material and Erginomi found the result that the bag to be designed in the form of a sling bag with the main material of pull up leather. The dimensions of the bag to be designed are 270 x 200 x 50 mm, with lining using suede cloth. With these dimensions, this bag can accommodate tablets with screen sizes up to 11 Inches. After analyzing the aspects of bag design to be made, then continue with the design stages that include: Brainstorming, imageboards, making 6 initial designs, determining 3 selected designs, making a questionnaire 3 selected designs to determine the final 1 design, and make bag design details for the next bag design is realized into a tablet PC bag for digital workers. To add aesthetic value, this bag is combined with a striated woven fabric motif "Jogokaryo".*

**Keywords:** *Design, tablet bag, tablet PC, lurik.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah.

Semakin cepatnya perkembangan teknologi, terutama pada alat komunikasi membuat bangsa Indonesia semakin antusias dan tertarik pada setiap penemuan alat ataupun teknologi baru. Pada kuartil penjualan ke- 4 atau Q4 (Oktober, November, Desember) tahun 2020, penjualan tablet PC tercatat tertinggi sepanjang sejarah (SINDONEWS, 2021). Hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada kebutuhan konsumen terhadap media atau sarana pembawa untuk tablet PC tersebut.

Beberapa pekerjaan yang sering menggunakan tablet PC seperti, pekerja kantor, berjualan online dan juga membuka jasa secara online. Pekerjaan yang menawarkan jasa secara *online* dan paling sering menggunakan tablet PC diantaranya adalah *marketing*, *editing*, dan juga *digital painting*. *Digital painting* dan *editing* dapat berupa jasa *illustrator*, *vexel art*, *vector art* dan banyak lainnya. Berorientasi pada pekerjaan – pekerjaan tersebutlah terutama bagi para pemilik jasa *editing* dan *digital painting (illustrator, vector/vexel art)* dan para pekerja kantor yang lebih sering menggunakan tablet sebagai alat kerjanya.

*Slevcase* atau tas tablet PC bawaan dari pabrik gadget biasanya berupa *hand bag* sehingga kurang sesuai bagi pekerja yang

menggunakan tablet dan gadget lainnya ketika diluar rumah baik dikantor maupun di bawa ke tempat lain seperti *caffè* dan lainnya. Pengguna tablet PC memerlukan tas penggati yang nyaman secara pembawaan dan dapat digunakan untuk membawa tablet dan *gadget*. Selain itu meningkatnya pengguna talet di Indonesia menjadi peluang untuk merancang sebuah tas sebagai sarana membawa tablet pagi pengguna khususnya pekerja digital yang sering menggunakan tablet PC sebagai alat kerjanya.

“Tas Tablet/Tablet Bag” merupakan produk yang akan dibuat penulis dengan desain yang di sesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna. Dalam perancangan tas tablet PC ini penulis menggunakan kombinasi kain lurik. Daya tahan kain lurik cukup kuat, selain itu motifnya yang khas dan pilihan warna yang beragam. Dimasa pandemi, tas ini dirasa akan sesuai bagi pekerja kantor, *freelancer digital art* ataupun desainer dan ilustrator yang masih diwajibkan kerja ke kantor ataupun ingin mengerjakan proyek di luar rumah agar bisa membawa peralatan kerja sendiri.

## B. Rumusan Masalah.

1. Bagaimana perancangan tas tablet PC kombinasi kain lurik yang sesuai dengan kebutuhan pekerja digital ?
2. Bagaimana proses pembuatan tas tablet PC kombinasi kain lurik untuk pekerja digital ?

## C. Tujuan Penulisan Tugas Akhir.

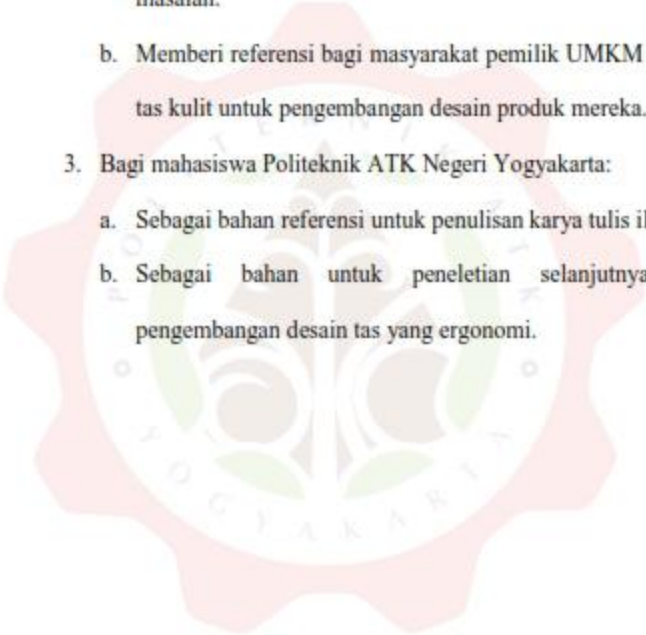
Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah tas sebagai sarana membaWa *gadget* terutama tablet PC dan *smartphone* dengan kombinasi bahan kain tenun lurik dan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan pekerja digital.
2. Memahami dan mempelajari proses pembuatan tas tablet PC dengan kombinasi kain tenun lurik yang disesuaikan dengan kebutuhan pekerja digital.

## D. Manfaat Pelaksanaan Tugas Akhir.

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat.

1. Bagi penulis :
  - a. Menambah pengetahuan dalam merancang tas tablet dan menambah portofolio
  - b. Menambah wawasan tentang bagaimana menentukan segmentasi, target dan *positioning* dalam pembuatan sebuah produk yang sesuai dengan calon konsumen..

- c. Menambah pengalaman dalam menyelesaikan masalah pada suatu produk..
2. Bagi masyarakat :
    - a. Menambah pengetahuan bagi masyarakat umum dalam merancang produk sebagai bentuk penyelesaian suatu masalah.
    - b. Memberi referensi bagi masyarakat pemilik UMKM produsen tas kulit untuk pengembangan desain produk mereka.
  3. Bagi mahasiswa Politeknik ATK Negeri Yogyakarta:
    - a. Sebagai bahan referensi untuk penulisan karya tulis ilmiah.
    - b. Sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan desain tas yang ergonomi.
- 

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA.

#### A. Tablet PC.



Gambar 1. Ipad  
Sumber : Support.apple, 2021

“ *A tablet personal computer (PC) is a cross between a laptop or notebook computer and a personal digital assistant (PDA). It's essentially a flat panel portable computer. The user either tabs on the screen with his or her finger or with a stylush, or he or she uses a stylush to write on the screen*” (conjecture, 2003). Jadi tablet PC merupakan gabungan antara laptop dengan *personal digital assistant (PDA)*. Pada dasarnya tablet PC adalah komputer dengan layar datar. Pengguna dapat mengetuk layar menggunakan jari mereka ataupun menggunakan stylush (pena digital) untuk menulis di layar tablet PC. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata tablet/tablet pc adalah



komputer genggam yang dioperasikan melalui layar sentuh atau pena digital.

## B. Tas.

Menurut Poerwadarminta (1985), tas merupakan kemasan atau media berbentuk persegi dan sebagainya dan umumnya menggunakan tali. Biasanya digunakan untuk membawa atau menyimpan barang yang lebih kecil. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "Tas" memiliki makna kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan atau membawa sesuatu. Ada beberapa jenis tas berdasarkan cara pemakaian dan fungsinya, salah satunya adalah *sling bag*. *Sling bag* yaitu tas yang cara pemakaiannya menyelempang di pinggul. Tas yang akan di buat kali ini adalah tas *sling bag* dengan desain yang telah disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan *user*.

## C. Konsep desain tas.

Menurut Palgunadi (2008), Konsep desain adalah rangkuman sejumlah pernyataan yang berasal dari semua kesimpulan yang dihasilkan dari pelaksanaan proses analisis yang telah dibuat oleh perencana.

### 1. Analisis pengguna.

Merupakan sebuah cara yang sering dilakukan seseorang dalam merancang sebuah produk dengan mendalami latar belakang calon konsumen atau pengguna.

2. Analisis aktivitas.

Aspek aktivitas yaitu proses mendalami dan mempelajari tentang kegiatan apa saja yang sering dilakukan calon pengguna atau konsumen.

3. Analisis fungsi.

Tujuan dari analisa fungsi adalah untuk menentukan kesesuaian produk terhadap kebutuhan pengguna.

4. Analisis ergonomi.

Yaitu salah satu tahapan mengidentifikasi dan penyesuaian desain sebuah produk dengan aktivitas dan kenyamanan pengguna. Biasanya meliputi kenyamanan, keamanan dan kemudahan pakai suatu produk.

5. Analisis rupa.

yaitu proses analisa kesesuaian tampilan atau desain suatu produk dengan keinginan dan kebutuhan pengguna untuk menentukan konsep yang sesuai.

6. Analisis bahan/material.

Yaitu proses mengidentifikasi atau pemilihan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan suatu produk dan disesuaikan dengan desain dan kebutuhan pengguna

#### D. Kain tenun lurik.

Tas yang akan dibuat menggunakan konsep etnik yaitu dengan pengadopsian kebudayaan suatu bangsa (*Jurnal Sains Dan Seni ITS, 20019*). Dalam hal ini budaya yang akan di serap ke dalam desain tas talbet adalah budaya jawa dan kain lurik.

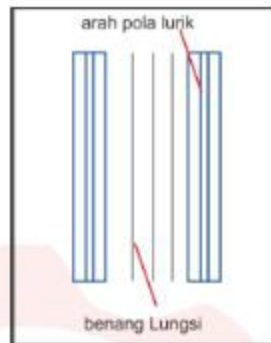
##### a. Lurik.



Gambar 1. Lurik Mbang Nanas  
Sumber : Kain-lurik, 2019

Lurik adalah tenun yang motif-nya di dominasi dengan lerek-lerek atau garis – garis. Coreak garis searah sehelai kain disebut dengan istilah *lajiran*, dan yang searah lebar kain disebut *pakan malang*. Adapun corak kotak-kotak kecil disebut dengan istilah *cacahan*. Ketiga corak tersebut, di jawa khususnya jawa tengah dan jawa timur disebut sebagai *lurik* (Djoema, 2000:31).

a. Corak *Lajuran*.



Gambar 2. Pola Corak Lajuran

Yaitu corak yang arah garisnya membujur searah dengan benang *lungsi* (searah panjang kain).

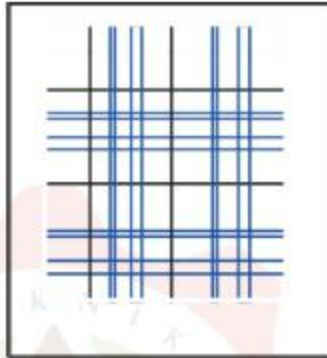
b. Corak *Pakan Malang*.



Gambar 3. Pola Corak Pakan Malang

Yaitu corak yang garisnya melintang se arah benang pakan .

c. Corak *Cacahan*.



Gambar 4. Pola Corak Cacahan

Yaitu corak yang arah garisnya adalah persilangan antara corak lajuran dan corak pakan malang.

E. Ergonomi.

Menurut Tarwaka (2004), Ergonomi adalah ilmu, Seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun dalam istirahat atas dasar kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik ataupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik. Menurut *The International Ergonomics Association* (2000), Ergonomi adalah suatu disiplin ilmiah yang *urgen* untuk diperhatikan interaksi antara manusia dan bagian lain dari elemen sebuah sistem dan juga profesi yang mengfaplikasikan teori, prinsip, data dan metode yang dirancang

untuk mengoptimalkan kesejahteraan manusia dan juga keseluruhan kerja dari sistem.

Dalam hal ini ergonomi menjadi pertimbangan yang penting, terutama dalam merancang dan membuat desain sebuah tas tablet PC. Tas tablet PC bukan hanya mampu untuk menampung peralatan tablet dan lainnya, namun juga harus nyaman saat dipakai baik dari segi material yang digunakan maupun peletakan posisi beban bawaan.

#### F. *Segmentation, Targeting dan Positioning.*

##### 1. *Segmentation.*

“Segmentasi dalam pemasaran produk ialah pemetaan konsumen yang memiliki karakteristik, daya beli, kebutuhan yang ber beda-beda dalam suatu kondisi *market* tertentu” (*accurate.id, 2020*). Dalam permasalahan kali ini konsumen yang dijadikan segmentasi market utama adalah pengguna tablet baik pria maupun wanita.

##### 2. *Targeting.*

Menurut Titik Wijayanti (2017), targeting adalah kegiatan menilai dan memilih satu atau lebih segmen pasar yang akan di masuki oleh perusahaan.. Beberapa profesi pekerja yang masuk kedalam segmentasi dan akan di jadikan target market adalah sebagai berikut ;

- a. *Digital ilustrator*, yaitu seniman yang ber profesi di bidang seni rupa yang berfokus pada gambar ilustrasi digital (komik, karakter



game dll) yang di buat menggunakan komputer, tablet PC maupun smartphone.

b. *Freelancer digital art editing*, yaitu seorang yang bekerja dengan menawarkan jasa edit foto ataupun pembuatan desain digital. Jasa ini biasanya berupa *editing vector & vexel art*, desain logo (perusahaan, lembaga/instansi), desain gambar baju untuk *clothing industries*, desain stiker dll. Termasuk di dalam pekerjaan ini adalah siswa dan mahasiswa *freelancer*.

c. Pekerja kantor, di lingkungan sekitar penulis tinggal masih ada sebagian besar pegawai kantor yang wajib kerja kantor di masa pandemi seperti pegawai perusahaan tas dan garment, pegawai bank, pegawai percetakan dll..

d. Pekerjaan lain yang memerlukan tas gadget untuk membawa peralatan mereka.

### 3. *Positioning*.

Menurut Titik Wijayanti (2017), tujuan utama dari *positioning* adalah untuk memposisikan suatu produk agar menjadi pusat perhatian konsumen dan melekat dalam benak konsumen tersebut.

## BAB III

### MATERI DAN METODE

#### A. Metode Penyelesaian Masalah.

Dalam penulisan karya akhir ini, metode penyelesaian masalah menggunakan pendekatan desain. Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis juga menggunakan metode pengumpulan data. Berikut adalah metode pengumpulan data yang di bagi menjadi 2, yaitu metode pengumpulan data primer dan sekunder.

##### 1. Pengumpulan data primer.

Dalam proses pengumpulan data primer, metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### a. Wawancara (*interview*).

Dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan pengguna tablet PC dan *smartphone* untuk mendapatkan hasil *interview* yang efektif. Pengguna tablet yang diwawancarai merupakan teman ataupun kerabat dekat yang dapat bertemu secara langsung ataupun via media sosial.,

##### b. Observasi.

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengamati setiap aktivitas pengguna tablet PC dan juga peralatan lain apa saja yang sering mereka bawa keluar rumah yang berkaitan dengan tablet PC.

c. Dokumentasi.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi berupa gambar, foto, dokumen atau arsip maupun bagan mengenai tablet PC dan penggunaannya.

d. Kuisisioner.

Metode kuisisioner dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan seputar *smatphone* dan tablet Pc yang ditujukan kepada pengguna, baik desainer, ilustrator, freelancer ataupun orang-orang yang sekiranya sering menggunakan tablet PC. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dibuat melalui *google forms* kemudian *link* dari pertanyaan tersebut di kirimkan kepada target kuisisioner.

2. Pengumpulan data sekunder.

Data sekunder merupakan data yang di dapat secara tidak langsung, dapat melali dokumen ataupun orang lain. Dalam proses pengumpulan sata sekunder metode yang digunakan adalah Studi Literatur dengan mempelajari buku, artikel dan jurnal baik offline ataupun *online* yang terkait dengan judul tugas akhir sebagai referensi. Hal-hal yang dipelajari terkait definisi dan metode yang dapat di terapkan dalam penulisan tugas akhir ini.

B. Lokasi Penelitian.

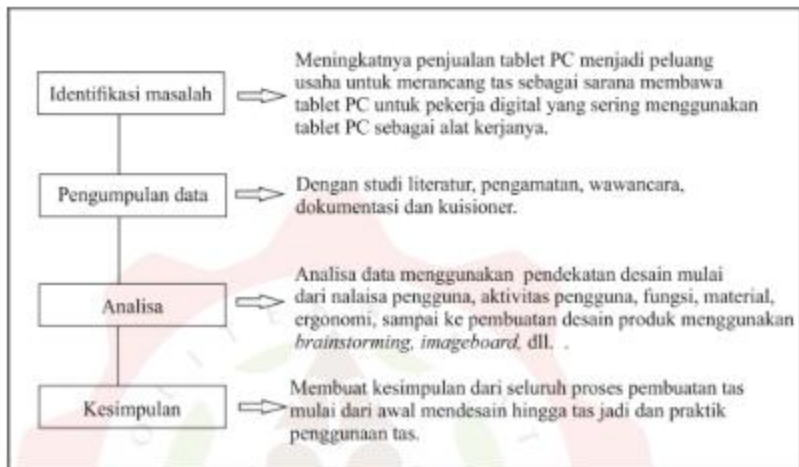
- a. Rumah penulis : RT 009/RW003, Dk. Sabrang, Ds. Kayumas, Kec. Jatinom, Kab. Klaten.

### C. Materi Yang Di Amati.

Di masa pandemi para pekerja yang masih diwajibkan kerja di kantor atau sedang mengerjakan proyek di luar rumah tentunya akan memilih menggunakan peralatan kerja yang mereka bawa sendiri demi mengurangi kemungkinan tertular virus covid-19. terkait hal tersebut penulis ingin membuat sebuah tas tablet bagi pekerja yang berprofesi sebagai ilustrator/desainer ataupun pekerja lain yang sering menggunakan tablet sebagai alat kerjanya agar mereka bisa membawa tablet dan alat kerja mereka sendiri untuk mengurangi resiko terpapar virus covid-19.

Dalam perancanganya beberapa hal yang di amati adalah tentang aktivitas berangkat dan pulang kerja (jalan kaki, ataupun menggunakan kendaraan bermotor), aktivitas *outdoor* dan aktivitas selama di tempat kerja juga tentang menentukan desain dan bahan yang sesuai untuk sebuah tas tablet. Selain itu penulis juga melakukan pengamatan mengenai benda-benda yang biasa di bawa pekerja digital saat bekerja ke kantor ataupun mengerjakan *project* diluar rumah.

#### D. Alur Pembuatan Karya Akhir.



Gambar 5. Alur pembuatan karya akhir