

TUGAS AKHIR

KUPU-KUPU SEBAGAI SUMBER IDE DESAIN PEMBUATAN TAS *FASHION* WANITA MODEL *SLING BAG*



Disusun Oleh:

INAS AMALIA SALMA
NIM. 1802122

KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN R I
BADAN PENGEMBANGAN SUMBERDAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA

2021

TUGAS AKHIR

KUPU-KUPU SEBAGAI SUMBER IDE DESAIN PEMBUATAN TAS *FASHION* WANITA MODEL *SLING BAG*



Disusun Oleh:

INAS AMALIA SALMA
NIM. 1802122

KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN R I
BADAN PENGEMBANGAN SUMBERDAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

KUPU-KUPU SEBAGAI SUMBER IDE DESAIN PEMBUATAN TAS FASHION WANITA MODEL SLING BAG

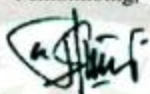
Disusun Oleh :

INAS AMALIA SALMA

NIM. 1802122

Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit

Pembimbing,



Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1966101 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 : 1 September 2021

TIM PENGUJI

Ketua



Wawan Budi Setyawan, S.Pd.T., M.Pd.

NIP. 19790531 200803 1 001

Anggota



Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1966101 199403 1 008



Rofiatun Nafiah, S.S., M.A.

NIP. 19780915 200312 2 007

Yogyakarta, 3 November 2021

Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1966101 199403 1 008

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini ditulis sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Diploma III Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn., Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Anwar Hidayat, S.SN., M.Sn., Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit.
3. Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Orang Tua penulis serta keluarga yang sudah memberikan semangat dan dukungan dalam segi moril dan materil.
5. Teman-teman penulis baik secara langsung maupun tidak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Atas bantuan serta dukungan yang telah diberikan, semoga Allah SWT memberikan rahmat yang berlipat ganda, aamiin. Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 25 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	2
C. Tujuan Karya Akhir.....	2
D. Manfaat Karya Akhir.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
A. Perancangan.....	3
B. Kupu-kupu.....	4
C. Tas.....	5
D. Pola.....	8
E. Bahan.....	9
BAB III METODE KARYA AKHIR	11
A. Metode yang Diamati.....	11
B. Metode Penyelesaian Masalah.....	11
C. Tahapan Proses.....	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
A. Hasil.....	14
B. Pembahasan.....	22
BAB V PENUTUP	27
A. Kesimpulan.....	27

B. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar:	Halaman
Gambar 1. Kupu-kupu <i>Junonia Almana</i>	5
Gambar 2. <i>Sling Bag</i>	6
Gambar 3. <i>Tote Bag</i>	6
Gambar 4. <i>Clutch Bag</i>	7
Gambar 5. <i>Backpack</i>	7
Gambar 6. <i>Waistbag</i>	8
Gambar 7. Skema Tahapan Perancangan dan Pembuatan Tas	12
Gambar 8. Skema Proses Perancangan dan Pembuatan Tas.....	13
Gambar 9. <i>Existing</i>	14
Gambar 10. <i>Brainstorming</i>	15
Gambar 11. <i>Imageboard</i>	15
Gambar 12. Stilasi	16
Gambar 13. Sketsa Awal.....	16
Gambar 14. Sketsa Pilihan.....	17
Gambar 15. Sketsa Final	17
Gambar 16. Rendering	17
Gambar 17. Pola Jadi	20
Gambar 18. Pemolaan	20
Gambar 19. Pemotongan Bahan.....	21
Gambar 20. Proses Perakitan	21
Gambar 21. Produk Jadi.....	22

DAFTAR TABEL

Gambar:	Halaman
Tabel 1. Alat dan Bahan.....	18



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar:	Halaman
Lampiran 1. Lembar Kerja Harian Magang	30
Lampiran 2. Lembar Kerja Harian Magang	31
Lampiran 3. Lembar Kerja Harian Magang	32
Lampiran 4. Lembar Kerja Harian Magang	33
Lampiran 5. Surat Keterangan Magang	34
Lampiran 6. Surat Keterangan Selesai Magang	35
Lampiran 7. Daftar Pertanyaan Kuesioner	36
Lampiran 8. Daftar Pertanyaan Wawancara	38
Lampiran 9. Kalkulasi Biaya	39

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tas merupakan salah satu perlengkapan yang sangat penting. Tas berperan penting untuk menyimpan dan membawa barang atau dapat juga sebagai penunjang penampilan. Saat ini tas dan *fashion* merupakan salah satu benda yang tidak dapat di pisahkan terutama pada wanita. Perkembangan produk tas yang semakin pesat menjadi banyak bermunculan produk tas dengan pilihan berbagai bentuk desain dan fungsi yang beragam.

Pada umumnya tas merupakan tempat untuk mempermudah membawa barang bawaan. Namun saat ini tas sudah menjadi salah satu gaya hidup yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia terkhusus wanita. Tas dapat memberikan rasa percaya diri kepada pemakainya. Dengan desain tas yang menarik, dan baru dapat menjadi salah satu daya tarik tersendiri yang sangat penting bagi minat wanita, juga menjadi penunjang penampilan wanita. *Sling bag* merupakan salah satu pilihan gaya *fashion* yang sangat menarik, simpel, dan banyak diminati karena desainnya yang dapat bervariasi namun dapat digunakan untuk segala macam kegiatan.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik membuat perancangan desain tas dengan ide tema kupu-kupu. Kupu-kupu memiliki keindahan karakter pada sayap dengan berbagai macam warna, hal ini menjadikan penulis mengambil tema hewan kupu-kupu untuk merancang desain tas *fashion* wanita dengan bahan dasar kulit. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul Tugas Akhir ***KUPU-KUPU**

**SEBAGAI SUMBER IDE DESAIN PEMBUATAN TAS *FASHION*
WANITA MODEL *SLING BAG*"**

B. Permasalahan

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan bagaimana merancang sebuah desain tas *fashion* wanita dengan mengusung kupu-kupu sebagai ide dasar pembuatannya?

C. Tujuan Karya Akhir

1. Pengembangan desain produk tas yang mengusung kupu-kupu sebagai ide perancangannya.
2. Menyusun proses pembuatan produk tas yang mengusung kupu-kupu sebagai ide perancangannya.

D. Manfaat Karya Akhir

1. Bagi Mahasiswa dan Lembaga

Dapat dijadikan acuan mahasiswa dan Politeknik ATK Yogyakarta berkaitan dengan pembuatan produk tas *fashion* wanita model *sling bag*.

2. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan informasi dan wawasan berkaitan dengan pengembangan desain produk tas dan pembuatan produk tas *fashion* wanita model *sling bag*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perancangan

Perancangan adalah kegiatan awal dari suatu rangkaian dalam proses pembuatan produk. Tahap perancangan tersebut dibuat keputusan-keputusan penting yang mempengaruhi kegiatan-kegiatan lain yang menyusulnya (Dharmawan, 2004:1).

Menurut Ulrich dan Eppinger (2008) desain produk merupakan 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.

Menurut Palgunadi (2008), desain ialah bagian terakhir dari seorang perencana, dikarenakan rencana (desain) adalah bentuk penjabaran secara langsung dari konsep desain yang sebelumnya telah direncanakan, rencana ini merupakan perwujudan dari pemikiran-pemikiran, keputusan, gagasan serta solusi yang ditawarkan perencana dalam bentuk lebih nyata, melalui sebuah 'gambar kerja' (*working draw*) yang berisi rencana pembuatan suatu produk maupun sistem.

Rodgers dan Milton (2011). Terdapat hal yang harus dicermati dalam desain suatu produk, yaitu:

1. Konteks sejarah dan budaya
2. Penelitian, informasi singkat, dan spesifikasi.
3. Konsep desain (merancang)

4. Dari produksi ke pasaran
5. Isu yang ada saat ini
6. Pengetahuan desain

Untuk menciptakan produk yang dapat memenuhi keinginan pasar, maka dibuat sebuah konsep berdasarkan ide yang ditemukan yaitu mengangkat “kupu-kupu” sebagai inspirasi perancangan desain tas *fashion* wanita model *sling bag*.

B. Kupu-Kupu

Kupu-kupu merupakan jenis fauna yang masuk spesies serangga dari golongan bangsa ordo *Lepidoptera*, kupu-kupu mempunyai dua pasang sayap yang tertutup bulu dan sisik dengan memiliki aneka ragam warna. Warna khas pada sayap kupu-kupu muncul dari pola rumit sisiknya yang halus. Warna merah dan kuning pada sayap berasal dari butir-butir pigmen kecil pada sisik itu, sehingga warna biru dan hijau bukan dari pigmen melainkan dari permukaan sisik yang bentuknya memantulkan cahaya pada sayap sudut tertentu (Soedarso, 2000:13).

Kupu-kupu termasuk ke dalam ordo *Lepidoptera*. *Lepidoptera* mudah dikenali dengan adanya sisik-sisik halus pada sayap dan permukaan tubuhnya. Sisik-sisik ini mengandung pigmen yang memberikan variasi warna pada sayap dan tubuh kupu. Variasi warna kupu-kupu merupakan salah satu karakter penting dalam mengidentifikasi kupu-kupu (Hansni, 2015:1).

Kupu-kupu memiliki beragam jenis spesies, berikut spesies kupu-kupu yang akan dieksplorasi dalam karya mandiri tugas akhir ini yaitu *Junonia Almana* yang termasuk dalam famili *Nymphalidae*.



Gambar 1. Kupu-kupu *Junonia Almana*
(Sumber : Pinterest <https://pin.it/7BGluF>)

C. Tas

Tas adalah sarana atau alat yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan, membawa dan memindahkan barang dari satu tempat ke tempat lain, selain itu tas juga berfungsi untuk perlengkapan busana atau aksesoris yang bernilai estetik dan menunjukkan status sosial seseorang (Simanungkalit 1994).

Tas menjadi pilihan *fashion* yang wajib bagi setiap wanita. Sekarang ini banyak sekali model desain tas yang ada dengan gaya tersendiri. Berikut beberapa jenis-jenis tas, yaitu:

1. *Sling Bag*

Sling bag merupakan tas dengan memiliki strap atau tali yang panjang yang dapat digunakan di bahu, dengan model yang simpel dan sederhana. Tas ini memiliki ukuran dan bentuk yang bervariasi. *Sling bag* merupakan tas versi kecil dari *messenger bag*.



Gambar 2. *Sling Bag*
(Sumber : Pinterest <https://pin.it/1vhRcfS>)

2. *Tote Bag*

Tote bag memiliki ukuran yang besar yang sangat memungkinkan untuk membawa banyak barang, seperti saat ke kantor atau kuliah dan harus membawa laptop. Desain *tote bag* juga sangat simpel yang dapat memudahkan penggunaanya untuk membawa barang bawaan.



Gambar 3. *Tote Bag*
(Sumber : Pinterest <https://pin.it/1DalDUF>)

3. *Clutch Bag*

Clutch bag merupakan tas tangan yang tidak memiliki strap atau tali, tas ini dibawa dengan cara digenggam. *Clutch bag* biasa digunakan untuk acara formal seperti pesta.



Gambar 4. *Clutch Bag*
(Sumber : Pinterest <https://pin.it/6mU/CHwY>)

4. *Backpack*

Backpack merupakan tas multifungsi karena dapat digunakan dalam banyak hal seperti berjalan-jalan, naik gunung, dan bekerja. Tas ini sangat cocok digunakan untuk berbagai macam keperluan.



Gambar 5. *Backpack*
(Sumber: Pinterest <https://pin.it/Wez0EkK>)

5. *Waist Bag*

Waist bag biasa digunakan disekitaran pinggang dan pinggul atau dapat juga diselempangkan dibahu.



Gambar 6. *Waist Bag*
(Sumber: Pinterest <https://pin.it/57N4Xz8>)

D. **Pola**

Menurut Wiryodiningrat dan Basuki (2007), pola adalah benda yang berbentuk komponen-komponen yang digunakan sebagai petunjuk atau acuan dalam pemoyongan bahan maupun pembuatan produk. Macam-macam pola sebagai berikut:

a. **Pola Dasar**

Pola dasar adalah pola yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pola jadi. Pola dasar terdiri dari pola badan yang dilengkapi informasi seperti tanda *slot*, tanda jahitan, aksesoris, dan sebagainya.

b. **Pola Jadi**

Pola jadi adalah pecah pola dari pola dasar. Pola jadi akan digunakan sebagai proses pemolaan pada bahan nantinya

E. Bahan

Bahan merupakan salah satu faktor penting yang harus di pertimbangkan dalam pembuatan produk, karena akan berpengaruh besar pada hasil akhir produk nantinya (Wiryodiningrat, 2008).

Menurut Sunarto (2001) leather adalah lapisan luar yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh luar misalnya panas, pengaruh yang bersifat mekanis, kimiawi.

Menurut Purnomo (2001) leather adalah lapisan tubuh binatang yang merupakan suatu kerangka luar, tempat bulu binatang tubuh itu. Kulit samak memiliki klasifikasi yaitu:

a. Samak Krom

Hasil dari proses penyamakan menggunakan samak krom adalah kulit box. Kulit box memiliki 3 tingkat kualitas yaitu:

1) *Box Full Grain*

Kulit *box full grain* memiliki pori-pori pada *nerf* yang belum mengalami perubahan atau masih alami.

2) *Box Leaf Buff*

Kulit *box leaf buff* memiliki 2 pori-pori pada bagian *nerf*. Bagian pertama pori-pori *nerf* tersebut dan bagian kedua pori-pori buatan.

3) *Box Corrected*

Kulit *box corrected* memiliki pori-pori alami yang dihilangkan untuk membuat pori-pori baru dengan bentuk yang sama.

b. Samak Nabati

Samak nabati dikenal sebagai zat penyamak alami yang terdapat di alam. Samak nabati dapat terbuat dari kulit kayu, ranting, daun, akar dan air.

Kulit memiliki keadaan yang berbeda-beda, hal tersebut dapat dipengaruhi berbagai faktor selama hewan tersebut masih hidup, penyakit, dan lain sebagainya. Faktor itu akan berpengaruh pada kondisi akhir pada kulit samak nantinya.

c. *Pull Up*

Pull up merupakan kulit yang memperlihatkan efek warna meretak bila kulit ditarik ketat. Kulit ini menggunakan bahan celup *full aniline* dan sebagai tambahan memiliki sejenis minyak, yang menyebabkan warna terlihat muda ketika kulit ditarik. Istilah *pull up* timbul disebabkan adanya efek perubahan warna pada permukaan kulit apabila diregangkan, dimana bagian yang lebih renggang akan menjadi berwarna lebih muda (Purnomo, 1997).

BAB III

METODE KARYA AKHIR

A. Materi Yang Diamati

Objek yang diangkat pada karya mandiri tugas akhir ini berupa tas *fashion* wanita model *slings bag* yang mengangkat kupu-kupu sebagai ide dasar perancangan desain serta pembuatan produk tas.

B. Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah pada tugas akhir yang mengambil fokus karya mandiri ini adalah melakukan perancangan desain dan pembuatan produk tas dengan tujuan kupu-kupu sebagai konsep dasarnya.

Metodologi pengumpulan data dalam penyusunan tugas akhir ini adalah pengumpulan data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer, dilakukan dengan kegiatan observasi, dokumentasi, kuesioner, serta wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai informasi keadaan yang memiliki kaitan dengan konsep yang diangkat dalam tugas akhir ini. Dan untuk dokumentasi dilakukan pada kegiatan selama proses perancangan produk. Untuk memperkuat data primer yang dimiliki, dilakukan penyebaran kuesioner serta kegiatan wawancara untuk mendapatkan gambaran umum dari pengguna tas *fashion* wanita yang mengangkat kupu-kupu sebagai konsep dengan pemilihan desain yang akan dieksekusi menjadi produk. Pengumpulan data sekunder, dilakukan dengan kegiatan studi kepustakaan terkait materi yang diangkat.

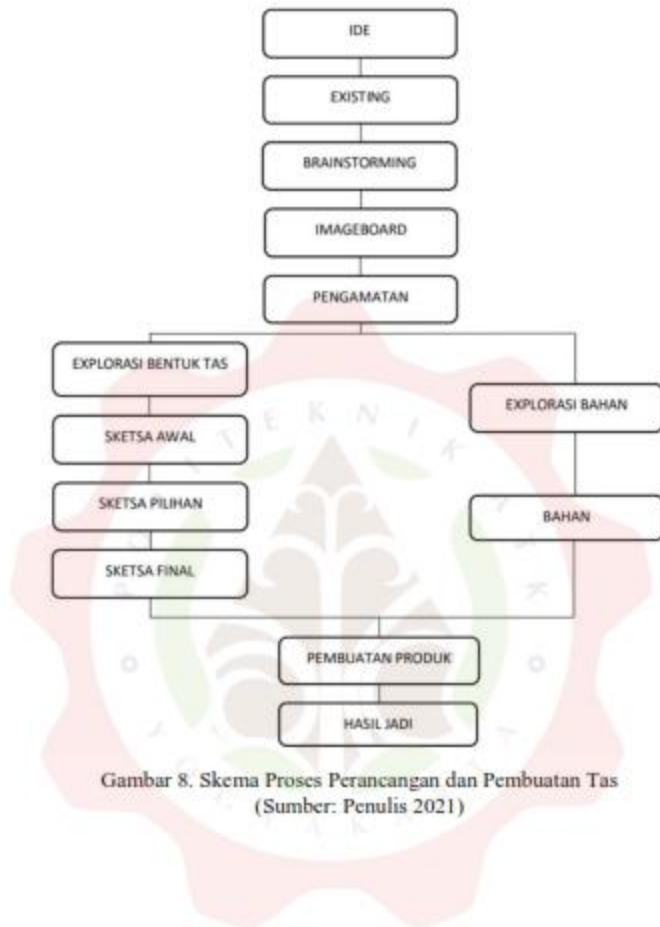
C. Tahap Proses

Dalam pembuatan produk tugas akhir ini ialah tahapan-tahapan proses perancangan serta proses pembuatan produk berupa tas *fashion* dengan model *sling bag* dengan kupu-kupu sebagai konsep ide dasar.

Berikut skema tahapan proses perancangan produk dan pembuatan tas untuk tugas akhir:



Gambar 7. Skema Tahapan Perancangan dan Pembuatan Tas
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 8. Skema Proses Perancangan dan Pembuatan Tas
(Sumber: Penulis 2021)