



**DESAIN PRODUK *SLING BAG* DENGAN CORAK WAYANG DRUPADI  
BERBASIS GRAFIR LASER**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**  
**Roswita Diniyah**  
**18420200008**

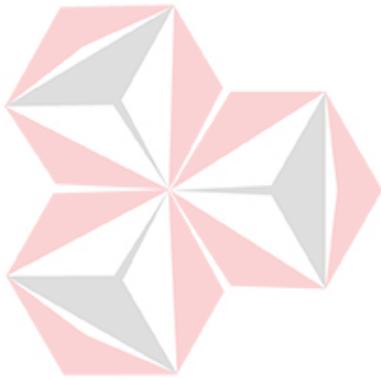
---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2022**

**DESAIN PRODUK *SLING BAG* DENGAN CORAK WAYANG DRUPADI  
BERBASIS GRAFIR LASER**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh :

**Nama : Roswita Diniyah**  
**NIM : 18420200008**  
**Program Studi : S1 Desain Produk**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## Tugas Akhir

### DESAIN PRODUK *SLING BAG* DENGAN CORAK WAYANG DRUPADI BERBASIS GRAFIR LASER

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Roswita Diniyah**

**NIM: 18420200008**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jum'at, 22 Juli 2022

#### Susunan Dewan Penguji

##### Pembimbing:

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN: 0711086702

II. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

##### Penguji:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA

NIDN: 0716127501

Universitas  
Dinamika  
2022.08.03 14:57:19  
+07'00'

Digitally signed by  
Universitas  
Dinamika  
Date: 2022.08.03  
14:46:15 +07'00'

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2022.08.03  
16:00:20 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

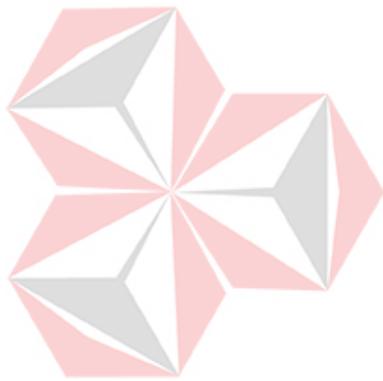
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.08.04  
16:30:50 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS DINAMIKA

**MOTTO**



UNIVERSITAS  
*“Chin up princess or the crown slips”*  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Teruntuk diri saya sendiri yang telah menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan cara seksama dan dalam tempo sesingkat-singkatnya, kamu hebat!  
Terima kasih telah berjuang.*

UNIVERSITAS  
Dinamika

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Roswita Diniyah**  
NIM : **18420200008**  
Program Studi : **S1 Desain Produk**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **DESAIN PRODUK SLING BAG DENGAN CORAK WAYANG DRUPADI BERBASIS GRAFIR LASER**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 26 Juli 2022



Roswita Diniyah  
NIM : 18420200008

## ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat tema tentang produk fashion berupa sling bag dengan corak wayang drupadi yang akan diaplikasikan menggunakan teknik grafir laser. Penelitian serupa sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, salah satunya F Hafiyyan Hermana pada jurnalnya yang berjudul “EKSPLOKASI SET SLING BAG” dengan penekanan pada rancangan desain sling bag bagi mahasiswa di era new normal, sedangkan penelitian yang akan diangkat oleh peneliti mengutamakan aspek kualitas, desain, merek, kemasan, pelayanan, dan keistimewaan pada sling bag. Brand fashion lokal bermunculan menghadirkan produk sling bag, hal ini tentunya menimbulkan persaingan kualitas sling bag antar brand. Produk dituntut memiliki kualitas, desain, merek, kemasan, pelayanan, dan keistimewaan menjadi dasar penelitian ini dilakukan agar sling bag yang akan dihasilkan lebih unggul dibanding sling bag brand lokal lainnya. Penelitian dimaksudkan untuk membuat sling bag dengan corak wayang Drupadi berbasis grafir laser. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode triangulasi. Objek yang diteliti yaitu sling bag dan unit analisis pada penelitian ini yaitu berfokus pada desain sling bag, ukuran sling bag, material kulit, warna material kulit, jahitan, corak wayang Drupadi. Dalam perancangan dan pembuatan karya pada penelitian kali ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur baik secara langsung maupun tidak langsung (daring).

**Kata Kunci:** *Sling bag, Drupadi, Grafir Laser*



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia yang diberikan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Desain Produk *Sling Bag* Dengan Corak Wayang Drupadi Berbasis Grafir Laser”. Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak mulai dari masukan, dukungan, motivasi, materi, dan wawasan. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

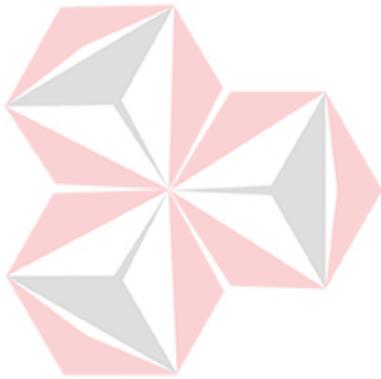
1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi dan bantuan baik moral maupun materi sehingga peneliti mampu menempuh dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, kesempatan, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, kesempatan, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA selaku Dosen Penguji yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, kesempatan, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Muhammad Imam Rifa'i selaku orang spesial yang telah memberi dukungan penuh dan membantu kelancaran selama proses Tugas Akhir.
6. Teman-teman seperjuangan Desain Produk yang bersama-sama mengambil Tugas Akhir yaitu Achon, Yoyo, dan Fa'i yang telah memberikan dukungan penuh, memberikan keceriaan semasa kuliah hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman grup Orang Tua yang selalu memberikan dukungan penuh dan keceriaan semasa kuliah

8. Narasumber dan Praktisi yang telah membantu dalam memberikan informasi dan data untuk kelancaran penyusunan laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini. Dalam penyusunan laporan ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada laporan ini, oleh karena itu peneliti mengharapkan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Surabaya, 22 Juli 2022

Peneliti

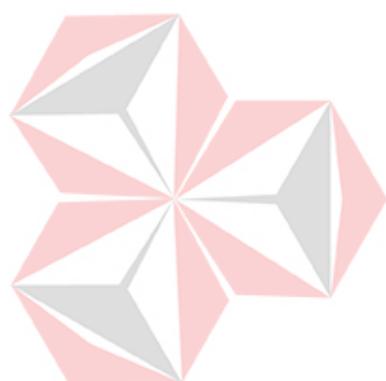


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	4
2.1 <i>Sling Bag</i> .....	4
2.2 Wayang Drupadi .....	4
2.3 Kulit .....	5
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	9
3.1 Jenis Penelitian.....	9
3.2 Objek Penelitian.....	9
3.3 Unit Analisis .....	9
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	9
3.5 Teknik Analisis Data.....	11
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	12
4.1 Hasil Temuan Data .....	12
4.2 Proses Analisa Data .....	14
4.3 Desain .....	21
4.4 Produk Pendukung .....	24
4.5 Biaya Perkiraan Produksi.....	24

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	26
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	27
<b>LAMPIRAN</b> .....	29



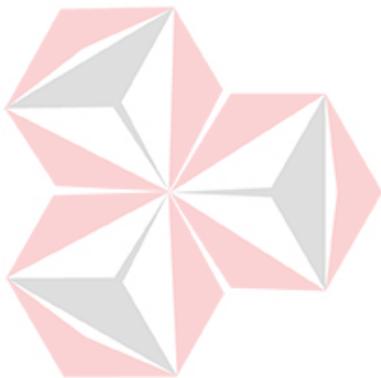
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 <i>Produk Tas Selempang Brand Lokal Sapindelick</i> .....	2
Gambar 2. 1 <i>Sling Bag</i> .....	4
Gambar 2. 2 <i>Wayang Drupadi</i> .....	5
Gambar 2. 3 <i>Full Grain Leather</i> .....	6
Gambar 2. 4 <i>Bonded Leather</i> .....	6
Gambar 2. 5 <i>Split Grain Leather</i> .....	7
Gambar 2. 6 <i>Crust Leather</i> .....	7
Gambar 2. 7 <i>Calf Leather</i> .....	8
Gambar 2. 8 <i>Grafir Laser Pada Kulit</i> .....	8
Gambar 4. 1 <i>Pantone Classic Blue</i> .....	16
Gambar 4. 2 <i>Ergonomi Sling Bag</i> .....	19
Gambar 4. 3 <i>Antropometri Tubuh Manusia</i> .....	19
Gambar 4. 4 <i>Antopometri Tubuh Manusia</i> .....	19
Gambar 4. 5 <i>Alur Proses Produksi</i> .....	20
Gambar 4. 6 <i>Gambar Desain 3D</i> .....	21
Gambar 4. 7 <i>Gambar Teknik</i> .....	22
Gambar 4. 8 <i>Gambar Produk Jadi</i> .....	22
Gambar 4. 9 <i>Gambar Produk Jadi</i> .....	23
Gambar 4. 10 <i>Gambar Produk Jadi</i> .....	23
Gambar 4. 11 <i>Proses Pemotongan</i> .....	23
Gambar 4. 12 <i>Proses Jahit</i> .....	23
Gambar 4. 13 <i>Proses Pemasangan Hardware</i> .....	24

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Analisa Bentuk.....	14
Tabel 4. 2 Analisa Motif .....	15
Tabel 4. 3 Analisa Material.....	15
Tabel 4. 4 Analisa Warna.....	16
Tabel 4. 5 Analisa Jahitan .....	18
Tabel 4. 6 Produk Pendukung .....	24
Tabel 4. 7 Produk Utama .....	24
Tabel 4. 8 Produk Pendukung .....	25
Tabel 4. 9 Harga Jual .....	25



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir .....	29
Lampiran 2: Biodata Peneliti .....	30
Lampiran 3: Kartu Bimbingan .....	31
Lampiran 4: Kartu Seminar.....	32
Lampiran 5: Hasil Kuesioner Desain dan Motif .....	33



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengangkat tema tentang produk *fashion* berupa *sling bag* dengan corak wayang drupadi yang akan diaplikasikan menggunakan teknik grafir laser. Penelitian serupa sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, salah satunya F Hafiyyan Hermana pada jurnalnya yang berjudul “EKSPLOKORASI SET *SLING BAG*” dengan penekanan pada rancangan desain *sling bag* bagi mahasiswa di era *new normal*, sedangkan penelitian yang akan diangkat oleh peneliti mengutamakan aspek kualitas, desain, merek, kemasan, dan keistimewaan pada *sling bag*.

Penelitian ini dilakukan mengingat perkembangan *fashion* yang merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari penampilan dan gaya keseharian. Bukan hanya sekedar penutup tubuh dan hiasan, namun produk *fashion* sering kali menjadi sarana komunikasi penyampaian identitas pribadi (Hendariningrum, 2018). *Sling bag* merupakan produk *fashion* yang banyak diminati oleh konsumen (Junayni, 2020). *Brand fashion* lokal bermunculan menghadirkan produk *sling bag*, hal ini tentunya menimbulkan persaingan kualitas *sling bag* antar brand. Produk dituntut memiliki kualitas, desain, merek, kemasan, dan keistimewaan menjadi dasar penelitian ini dilakukan agar *sling bag* yang akan dihasilkan lebih unggul dibanding *sling bag brand* lokal lainnya.

Produk rancangan peneliti dikhususkan untuk wanita Generasi Y atau biasa disebut generasi milenial usia 28-41 tahun. Generasi Y kerap memilih profesi yang sesuai dengan passion masing-masing seperti pengusaha, *event planner*, *content creator*, *fashion stylist*, dan lain sebagainya (CNN Indonesia, 2021). Memiliki karakter kreatif, informatif, memiliki *passion*, produktif, memiliki pandangan yang terbuka (Siti Nur Aeni, 2022). Generasi yang sangat bergantung terhadap teknologi yaitu Generasi Y, hal ini menjadi alasan peneliti memilih teknik grafir laser sebagai media pengaplikasian corak wayang Drupadi.

Keseimbangan pekerjaan dan gaya hidup menjadi hal utama bagi Generasi Y karena mereka cenderung mencari pekerjaan sebagai penunjang gaya hidup,

sehingga Generasi Y atau generasi milenial rela mengeluarkan uang yang lebih demi mendapatkan barang berkualitas dengan fitur lebih (Ramdhani, 2018). Hal tersebut menjadi alasan peneliti memilih material kulit *calf chromexel leather* karena karakteristiknya yang kuat dengan produk pendukung *inner bag, brand, dustbag, hang tag, guarantee card, care instruction card, box, tote bag packaging*.

Tas *brand* lokal mulai bermunculan seiring berjalannya waktu, beberapa diantaranya yaitu ROLIA, Sabbhata, Bagteria, Voila Leather, dan Sapindelick. Sapindelick merupakan *brand* lokal asal Kediri yang berdiri sejak 2014. Produk Sapindelick dikerjakan secara manual mulai dari proses penyamaan, pemotongan, penjahitan, pengeleman, hingga pewarnaan (Maksum, 2020).



Gambar 1. 1 *Produk Tas Selempang Brand Lokal Sapindelick*

(Sumber: <https://www.instagram.com/sapindelick/> )

Di zaman yang semakin berkembang saat ini wayang merupakan warisan budaya yang bertahan secara dinamis mengikuti perkembangan zaman (Marviani, 2018). Drupadi merupakan salah satu tokoh yang cukup terkenal di kisah pewayangan Mahabarata, Drupadi bukan hanya sebatas kisah perempuan poliandris melainkan representasi sosok wanita yang kuat, mandiri, dan teguh hati di tengah budaya patriarki. Sosok Drupadi sebagai penggambaran sekaligus harapan perempuan terhadap lingkungan mengenai permasalahan pelecehan dan penindasan terhadap perempuan untuk ajakan berani menyuarakan kesetaraan. (Gatot, 2020).

Produk yang akan dirancang oleh peneliti yaitu *sling bag* atau biasa disebut tas selempang merupakan tas yang mempunyai tali panjang yang disandang di bahu. *Sling bag* kini merupakan barang yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, menjadi media bagi manusia untuk menyimpan dan membawa barang-barang penting (Siregar, 2018). Dengan wayang Drupadi dibentuk dengan teknik grafir laser material kulit sapi *calf chromexel leather*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, Adapun rumusan masalah pada tugas akhir ini yaitu, bagaimana desain produk *sling bag* dengan corak wayang Drupadi berbasis grafir laser.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan dalam hal:

1. Media utama dari penelitian ini berupa *sling bag*.
2. Material yang digunakan yaitu kulit sapi *calf chromexel leather*.
3. Corak yang akan diaplikasikan pada penelitian ini menggunakan tokoh Dewi Drupadi dengan teknik grafir laser.
4. Media pendukung dalam penelitian ini berupa *inner bag, brand, dustbag, hang tag, authenticity card, care instruction card, box, tote bag packaging*.
5. Target market peneliti yaitu wanita, usia 28-41 tahun Generasi Y, masyarakat menengah keatas.

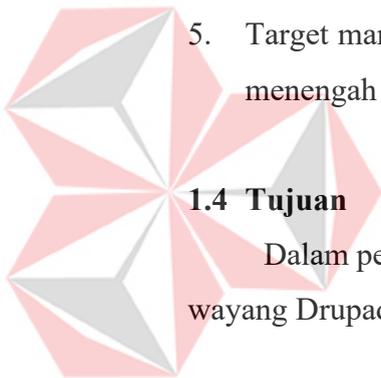
## 1.4 Tujuan

Dalam penelitian ini, bertujuan menghasilkan produk *sling bag* dengan corak wayang Drupadi berbasis teknik grafir laser.

## 1.5 Manfaat

Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi manfaat:

1. Memperkenalkan produk *fashion* lokal berupa *sling bag*.
2. Memperkenalkan tokoh Drupadi pada masyarakat.
3. Menginspirasi kaum millennial khususnya wanita dengan karakter tokoh Drupadi.
4. Memperkenalkan teknik grafir laser dapat diaplikasikan pada material kulit.



## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 *Sling Bag*

Tas merupakan barang yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, menjadi media bagi manusia untuk menyimpan dan membawa barang-barang penting, namun kini tas tidak hanya digunakan sebagai wadah penyimpanan barang tetapi juga sebagai barang penunjang *fashion* gaya hidup masyarakat urban bahkan tak jarang masyarakat milenial membeli tas hanya untuk koleksi. Material pembuatan tas sangat beragam biasanya tas mewah atau rancangan desainer terkenal menggunakan material *leather* atau kulit, baik kulit asli maupun kulit sintetis. Salah satu contoh dari beberapa jenis tas yaitu *sling bag* atau juga dikenal sebagai tas selempang. Penggunaan tas selempang cukup digantung pada bahu atau bisa juga digunakan dengan cara disilangkan atau diselempang pada tubuh. Tas *sling bag* cukup digemari karena ukurannya yang kecil, ringan dibawa, penggunaannya fleksibel, terlihat *fashionable* (Siregar, 2018).



Gambar 2. 1 Sling Bag  
(Sumber: <https://www.popsugar.com/> )

### 2.2 Wayang Drupadi

Wayang adalah kebudayaan bangsa Indonesia yang kisah-kisahannya mengandung manfaat dan nilai kebaikan yang bisa diambil dan dipelajari. Salah satunya adalah karakter Dewi Drupadi merupakan salah satu tokoh yang cukup terkenal di kisah pewayangan Mahabarata, Drupadi dipercaya lahir dari api dendam ayahnya yaitu Drupada. Banyak orang mengenal Drupadi sebagai sosok wanita poliandri atau memiliki 5 suami, salah satu cerita tentang Drupadi yang tidak banyak orang tahu ketika ia dilucuti oleh Dursasana di depan umum, namun keajaiban terjadi setiap kali Dursasana berusaha melepaskan satu pakaian yang

dikenakan Drupadi maka muncul pakaian baru yang menutupi tubuhnya. Demikian seterusnya hingga Dursasana tertunduk lemas kehabisan tenaga dan berhenti. Dalam adegan itu Drupadi memperlihatkan amarahnya setelah berhasil melepaskan pakaiannya yang tersangkut di ujung kanan dan kiri seolah mempresentasikan teriakan dalam wujud gerak. Hal tersebut seolah mempresentasikan keberanian Drupadi untuk menolak pelecehan terhadap dirinya sekaligus sebuah wujud ajakan Drupadi pada khalayak, khususnya perempuan untuk berani menolak dengan tegas penindasan atas martabat mereka. Sosok Drupadi sebagai penggambaran sekaligus harapan perempuan terhadap lingkungan mengenai permasalahan pelecehan dan penindasan terhadap perempuan untuk ajakan berani menyuarakan kesetaraan. Drupadi bukan hanya sebatas kisah perempuan poliandris melainkan representasi sosok wanita yang kuat, mandiri, dan teguh hati di tengah budaya patriarki (Gatot, 2020).



Gambar 2. 2 Wayang Drupadi  
(Sumber: <https://wayang.wordpress.com/>)

### 2.3 Kulit

Pembuatan produk *fashion* saat ini sangat beragam, biasanya produk *fashion* mewah atau rancangan desainer terkenal menggunakan material kulit asli atau *genuine leather* yang berasal dari kulit hewan, baik kulit asli maupun kulit sintetis tampak lebih bagus dari segi penampilan produk *fashion* yang menggunakan material kulit dikenal kuat dan tahan lama. Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas kulit seperti usia, jenis kelamin, penyamakan. Usia sapi yang semakin tua maka semakin bagus kualitas kulit yang dihasilkan, jenis kelamin sapi jantan memiliki karakteristik lebih kuat dan tebal dibanding sapi betina, dan penyamakan yang mana tahap ini merupakan proses mengolah kulit mentah menjadi bahan

industri (Hibrkraft, 2020). Berikut ini merupakan beberapa jenis kulit berdasarkan *grade industry*:

1. *Top Grain / Full Grain*

*Full grain leather* memiliki serat yang masih murni dari proses alami sehingga menghasilkan tekstur kulit yang natural dan sangat lembut, karena kemurnian dan kualitas yang sangat baik dibandingkan *bonded leather* dan *split grain* sehingga harga jenis kulit *full grain leather* ini sangat mahal.



Gambar 2. 3 Full Grain Leather  
(Sumber: <https://mahileather.com/>)

2. *Corrected / Embossed Grain*

Kulit jenis *corrected* atau *embossed grain* terbuat dari kulit jenis Full Grain dengan banyak goresan dan cacat sehingga tidak dapat dikategorikan sebagai kulit jenis Full Grain. Kulit akan diolah kembali dengan cara diampelas atau digosok kemudian diganti dengan pola embos buatan sehingga menyerupai 4 tekstur kulit asli.



Gambar 2. 4 Bonded Leather  
(Sumber: <https://darafeev.com/bonded-leather/>)

### 3. *Split Grain*

*Split grain leather* atau yang biasa dikenal *suede* merupakan jenis kulit yang memiliki kadar kemurnian serat kulit antara 20 hingga 30 persen. Harga dari *split grain leather* juga lumayan mahal karena memiliki karakteristik tidak terlalu kuat sehingga kurang tahan lama, lembut, dan lebih cepat kotor ketika terkena air akan berubah warna.



Gambar 2. 5 *Split Grain Leather*  
(Sumber: <https://www.popbela.com/>)

### 4. *Crust Leather*

*Crust leather* atau *vegetable tanned leather* merupakan kulit yang direndam dengan cairan nabati sehingga prosesnya dianggap organik dan natural. Memiliki karakteristik bau yang natural, tidak akan berubah warna, tekstur yang lembut dan tipis. Meskipun dianggap organik dan natural namun kulit jenis ini tidak ramah lingkungan karena menggunakan bahan kimia.



Gambar 2. 6 *Crust Leather*  
(Sumber: <https://www.leather-dictionary.com/>)

### 5. *Calf Leather / Calfskin*

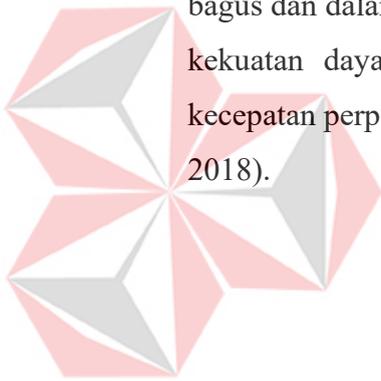
Merupakan kulit yang terbuat dari membran kulit sapi muda yang biasa digunakan sebagai material produk *fashion* karena karakteristik *high polish* dan sangat fleksibel. Walaupun harganya tergolong tinggi kulit jenis *Calfskin* sangat mudah didapatkan dan kuat. (Indriani Kuswanto, 2021).



Gambar 2. 7 *Calf Leather*  
(Sumber: <https://www.leather-dictionary.com/>)

## 2.4 Grafir Laser

Grafir laser atau *laser engraving* merupakan teknik menggores atau mengukir sebuah material. Seiring perkembangan industri manufaktur pemanfaatan mesin grafir laser tidak selalu untuk plat, tetapi juga merambah ke dunia industri kulit. Teknik grafir laser memiliki kelebihan memotong, menggores, serta mengukir suatu material sesuai dengan desain yang kita inginkan dan dengan kualitas yang bagus dan dalam waktu yang efektif. Hasil dari grafir laser ditentukan berdasarkan kekuatan daya laser, kekasaran permukaan benda kerja, lebar goresan, dan kecepatan perpindahan gerakan sinar laser (Munadi, Syukri, Setiawan, & Ariyanto, 2018).



Gambar 2. 8 Grafir Laser Pada Kulit  
(Sumber: <https://moroccanroots.com/>)

## 2.5 Ergonomi dan Antropometri

Ketika menggunakan *sling bag* tentunya seseorang menginginkan posisi yang dirasa nyaman saat digunakan, terdapat tiga cara menggunakan *sling bag* beserta tumpuan saat *sling bag* digunakan yang dapat mempengaruhi aspek kenyamanan berdasarkan beban pada sisi badan yang digunakan (Nursyafitri, 2021). Sedangkan antropometri yaitu kumpulan data numerik yang berkaitan dengan ukuran, bentuk, tubuh manusia, dan intensitas masalah penerapan data pada desain. (Surya, 2018)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode triangulasi. Metode ini dilakukan peneliti karena sebagian besar laporan penelitian dilakukan dalam bentuk deskriptif. Hal ini digunakan untuk mengkaji *sling bag* corak wayang Drupadi berbasis grafir laser yang akan direalisasikan oleh peneliti.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Dengan permasalahan yang sudah dipaparkan oleh peneliti untuk membuat desain tas *sling bag* dengan corak wayang Drupadi berbasis grafir laser. Sebagai objek penelitian dan objek yang akan diteliti yaitu tas *slingbag*.

#### **3.3 Unit Analisis**

Analisis penelitian ini berfokus pada bentuk *sling bag*, material kulit, warna material kulit, jahitan, corak wayang Drupadi dan lain-lain.

#### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti melakukan teknik pengumpulan data yang akan dijelaskan sebagai berikut ini.

##### **3.4.1 Observasi**

Merupakan teknik pengumpulan data oleh peneliti saat di lapangan. Data diperoleh dari observasi seperti perilaku, sikap, kebiasaan. Observasi merupakan langkah awal yang biasa dilakukan oleh Peneliti untuk mengidentifikasi produk yang akan diteliti. Peneliti akan melakukan pengamatan untuk mengkonfirmasi hal-hal seperti bentuk *sling bag*, material kulit, warna material kulit, jahitan, corak wayang Drupadi dan lain-lain.

### 3.4.2 Wawancara

Kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti baik secara langsung maupun daring atau tidak langsung kepada narasumber sesuai bidang masing masing yang berhubungan dengan topik penelitian yang diangkat. Wawancara dilakukan untuk memperdalam informasi serta mendapat data yang akurat. Pada kesempatan kali ini peneliti akan mewawancarai beberapa narasumber yakni:

#### A. Akademisi

Wawancara mengenai topik material kulit akan dilakukan peneliti kepada bapak Heri Susanto, beliau merupakan akademisi bidang material kulit. Beberapa contoh pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Apa saja jenis jenis kulit yang cocok dijadikan produk *Sling Bag*?
2. Warna kulit apa yang banyak digemari masyarakat?
3. Bagaimana cara perawatan tas kulit?

#### B. Pengerajin Tas Kulit

Wawancara mengenai topik *sling bag* akan dilakukan peneliti kepada bapak Tomi Krisnawan yang merupakan pengerajin tas kulit asal kediri. Beberapa contoh pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Desain tas seperti apa yang sedang diminati oleh kaum millennial?
2. Ukuran tas seperti apa yang sedang diminati oleh kaum millennial?
3. Faktor apasaja yang dapat memberikan kesan eksklusif pada tas?
4. Detail detail seperti apa yang menunjukkan produk *fashion* bernilai tinggi?

### 3.4.3 Studi Literatur

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari referensi dari website, artikel, jurnal maupun buku. Serta teori dari bacaan yang nantinya diperlukan untuk menunjang keaslian data yang diperoleh. Studi literatur dilakukan peneliti untuk mencari data tentang bentuk *sling bag*, material kulit, warna material kulit, jahitan, corak wayang Drupadi dan lain-lain.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Agar mempermudah penyajian data sehingga mudah dipahami, maka teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu model dari Miles dan Huberman, membagi beberapa langkah-langkah analisis yaitu:

#### **3.5.1 Pengumpulan Data**

Peneliti akan mencari dan mengumpulkan data yang sesuai dengan topik pembahasan sebanyak-banyaknya dengan beberapa cara seperti observasi, wawancara, studi literatur.

#### **3.5.2 Reduksi Data**

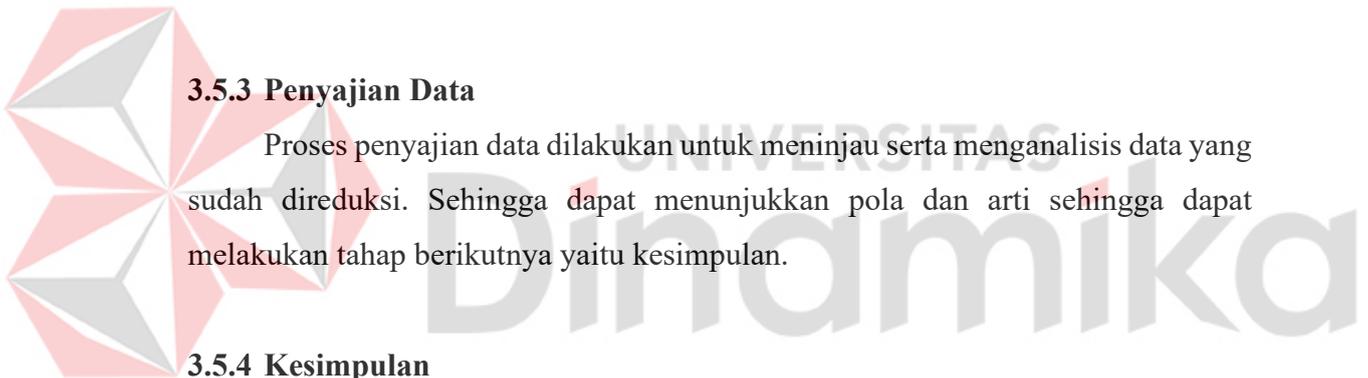
Peneliti akan melakukan pengelompokan data untuk memfokuskan data agar tidak melebar dan data semakin akurat.

#### **3.5.3 Penyajian Data**

Proses penyajian data dilakukan untuk meninjau serta menganalisis data yang sudah direduksi. Sehingga dapat menunjukkan pola dan arti sehingga dapat melakukan tahap berikutnya yaitu kesimpulan.

#### **3.5.4 Kesimpulan**

Proses terakhir adalah proses kesimpulan dari data yang disajikan, dan data tersebut menjadi kata kunci permasalahan peneliti untuk memperoleh hasil yang maksimal.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada topik penelitian kali ini tentang metode yang akan diaplikasikan dalam merancang dan pembuatan karya. Hasil observasi dan wawancara, serta teknik yang digunakan dalam perancangan Desain Produk *Sling Bag* Dengan Corak Wayang Drupadi Berbasis Grafir Laser.

#### 4.1 Hasil Temuan Data

##### 4.1.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap produk yang akan dirancang berupa *sling bag* yang digunakan oleh wanita Generasi Y atau generasi milenial. Peneliti mendapatkan data mengenai produk *sling bag* yaitu:

1. Sebagian besar desain *sling bag* diminati berbentuk persegi dan persegi panjang.
2. Material yang digunakan berupa kulit asli maupun sintetis.
3. Warna yang digunakan yaitu coklat dan hitam.
4. Strap *sling bag* memiliki lebar antara 0.5-5 cm.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi mengenai wayang Drupadi untuk mendapatkan data yang dapat diaplikasikan dalam bentuk motif ataupun ornament. Dari observasi tersebut peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Dewi Drupadi dipercaya lahir dari api ritual yang dilakukan oleh ayahnya Drupada.
2. Dewi Drupadi pernah dilucuti di depan umum, namun pakaian tidak dapat terlepas dari tubuhnya.
3. Dewi Drupadi pernah diasingkan ke hutan selama 12 tahun bersama pandawa.

##### 4.1.2 Wawancara

Peneliti melakukan wawancara ke berbagai pihak yaitu: akademisi bidang kulit dan pengerajin tas kulit. Dari proses wawancara peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

1. Akademisi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Heri Susanto selaku akademisi di bidang material kulit pada tanggal 03 Juli 2022, peneliti mendapatkan data tentang material kulit yakni:

- a. Material kulit yang cocok digunakan yaitu kulit jenis *calf chromexel leather*.
- b. Penyimpanan tas kulit sebaiknya dilapisi kain berwarna netral untuk meminimalisir perubahan warna dalam kurun waktu dekat.
- c. Tas kulit sebaiknya disimpan jauh dari paparan sinar matahari secara langsung.
- d. Tiap satu hingga dua minggu sekali tas kulit di lap menggunakan kain.

## 2. Pengerajin Tas Kulit

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Tomi Kurniawan selaku pengerajin tas kulit asal kediri pada tanggal 07 Juni 2022 pada pukul 13.00 WIB, peneliti mendapatkan data tentang desain dan ukuran *sling bag* yakni:

- a. Ukuran *sling bag* minimal memiliki lebar 15 cm dan tinggi 10 cm.
- b. Tren desain yang diminati saat ini yaitu desain simpel dan bersifat *timeless*.
- c. Kekuatan pada jahitan sangatlah penting, karena hal tersebut dapat mempengaruhi minat dan nilai jual suatu produk.
- d. Aksesoris pendukung seperti *box* dan *dustbag* sangat berpengaruh terhadap minat beli dan nilai jual suatu produk.

### 4.1.3 Studi Literatur

Dalam melakukan studi literatur peneliti mendapatkan data dari jurnal, buku, maupun website yang dapat diakui kredibilitas sumbernya sehingga peneliti dapat menemukan data yang sesuai dengan observasi dan wawancara sebagai proses pembuatan produk peneliti. Data tersebut diantara lain yaitu:

1. Material kulit yang cocok digunakan yaitu kulit jenis *calf chromexel leather*.
2. Sling bag dengan desain *timeless* memiliki ciri bentuk yang sederhana.
3. Sebagian besar *sling bag* diminati berbentuk persegi atau persegi Panjang.

## 4.2 Proses Analisa Data

### 4.2.1 Analisa Bentuk

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti melalui kuesioner, maka peneliti mendapatkan data kecenderungan minat bentuk *sling bag* yang akan dirancang yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 1 Analisa Bentuk

No	Bentuk	Jumlah
1.		11
2.		5
3.		6

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti maka bentuk *sling bag* nomor 1 mendapatkan pilihan paling banyak, sehingga bentuk tersebut akan direalisasikan oleh peneliti.

### 4.2.2 Analisa Motif

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur produk akan dirancang menggunakan motif Dewi Drupadi dengan penambahan elemen api karena lahir dari api ritual ayahnya, bunga dan burung karena pernah diasingkan di hutan selama 12 tahun.

Tabel 4. 2 Analisa Motif

No	Motif	Jumlah
1.		3
2.		9
3.		10

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti melalui kuesioner maka corak wayang Drupadi nomor 3 mendapatkan pilihan paling banyak, sehingga corak tersebut akan direalisasikan oleh peneliti.

#### 4.2.3 Analisa Material

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur produk akan dirancang menggunakan material *calf chromexel leather* karena memiliki kelebihan mudah ditemukan, memiliki banyak warna, kuat, dan memiliki tekstur yang halus atau lembut.

Tabel 4. 3 Analisa Material

No.	Jenis kulit	Karakteristik
1.	Kulit <i>Full Grain</i>	Kulit yang disamak dengan zat penyamak full krom dengan nerf atau rajah yang masih asli, tidak dibelah atau digosok. Jenis kulit seperti ini mempunyai kualitas tinggi sehingga dapat menaikkan harga kulit.

2.	Kulit <i>Corrected Grain</i>	Kulit yang disamak dengan zat penyamak krom, minyak, dsb karena kualitas kulit tidak baik yang disebabkan oleh cacat alami seperti dicambuk, penyakit cacar, ditusuk, dsb sehingga menimbulkan cacat pada permukaannya. Untuk mengantisipasi cacat yang ada pada permukaan kulit, maka kulit dihaluskan dengan mesin amplas sampai halus, kemudian dicat dengan menggunakan cat sintetis. Kualitas kulit ini kurang baik dan agak kaku.
3.	Kulit <i>Light Buffing</i>	Kulit ini proses pengerjaannya hampir sama dengan kulit <i>corrected</i> hanya bedanya kulit "light buffing" di amplas ringan pada permukaannya, jadi kulit ini kualitasnya lebih baik.
4.	Kulit <i>Artificial</i>	Kulit ini keindahannya terletak pada proses penyelesaian akhir, yaitu dengan cara memberi motif tertentu, misal buaya, biawak, ular, motif kulit jeruk dsb. Tujuan pemberian motif adalah untuk menutupi cacat yang diakibatkan oleh cacat alami atau mekanis. Kulit <i>artificial</i> sering menyerupai aslinya atau disebut kulit buatan.
5.	Kulit <i>Calf Chromexel</i>	Merupakan kulit yang terbuat dari membran kulit sapi muda yang biasa digunakan sebagai material produk <i>fashion</i> karena karakteristik <i>high polish</i> dan sangat fleksibel. Walaupun harganya tergolong tinggi kulit jenis Calfskin sangat mudah didapatkan dan kuat.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa material yang akan digunakan oleh peneliti yaitu kulit jenis *calf chromexel leather* karena memiliki karakteristik yang baik dan harga yang tidak terlalu mahal.

#### 4.2.4 Analisa Warna

Tabel 4. 4 Analisa Warna

Warna	Makna
Coklat	Keakraban dan rasa aman
Merah	Keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu, dan adrenalin
Hitam	Hampa, duka, dan mistis
Kuning	Ceria, bahagia, energik, dan optimis
Biru	Stabil, kecerdasan, rasa percaya diri

Sumber: <https://salamadian.com/>



Gambar 4. 1 *Pantone Classic Blue*  
(Sumber : [graphicdesignforum.com](http://graphicdesignforum.com))

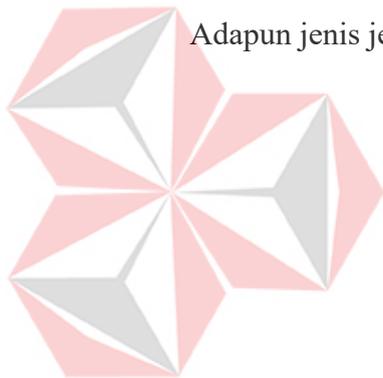
Berdasarkan website resmi Wolipop, Pantone mengukuhkan ‘Classic Blue’ sebagai tren warna 2022. Berbeda dari biru yang lain, classic blue memiliki elemen

biru yang dalam, condong menggelap. Menurut Wakil Presiden Pantone Laurie Peressman, Classic Blue memiliki keistimewaan tersendiri bila dikaitkan dengan situasi dunia belakangan ini yang semakin tak menentu.”ini biru yang menentramkan hati, penuh ketenangan dan rasa percaya diri. Warna ini membangun sebuah hubungan” kata Laurie kepada Time (Wolipop, 2021). Dalam penelitian ini peneliti memilih warna biru karena warna biru merupakan warna tren 2022 dan memiliki arti stabil, kecerdasan, dan rasa percaya diri sesuai dengan latar belakang peneliti.

#### **4.2.5 Analisa Jahitan**

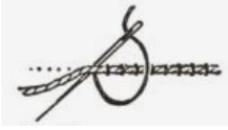
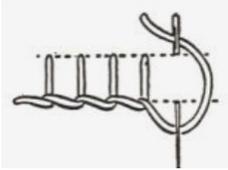
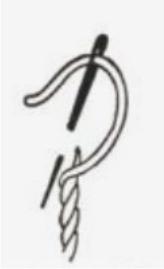
Berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur yang dilakukan oleh peneliti proses jahit perlu memperhatikan jarak bagian satu sama lain, selain itu juga tarikan benang atas dan bawah harus seimbang sehingga hasil jahitan rata dan kencang.

Adapun jenis jenis jahitan yang diterapkan antara lain:



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Tabel 4. 5 Analisa Jahitan

No.	Gambar	Teknik Jahitan
1.		Couching
2.		Blanket stitch
3.		Stem stitch
4.		Chain stitch
5.		Saddle stitch

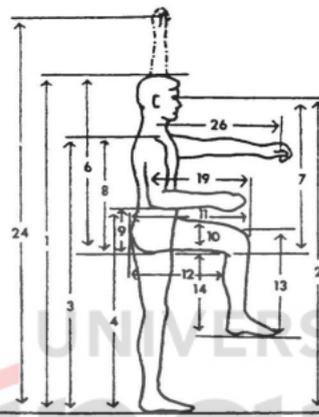
Sumber: buku produk kulit non alas kaki dan non busana

#### 4.2.6 Analisa Ergonomi dan Antropometri

Analisa ergonomi dilakukan untuk menentukan kenyamanan pengguna saat mengenakan *sling bag* dan juga tumpuan saat penggunaan tas yang dapat mempengaruhi beban pada sisi badan yang digunakan.



Gambar 4. 2 Ergonomi *Sling Bag*  
(Sumber: Jurnal Desain Indonesia)



Gambar 4. 3 Antropometri Tubuh Manusia  
(Sumber : Christine S, 2018)

No	Dimensi Tubuh	Pria			Wanita		
		Persentil (mm)			Persentil (mm)		
		P5	P50	P95	P5	P50	P95
1	Tinggi Tubuh Posisi Berdiri Tegak	1532	1632	1732	1464	1563	1662
2	Tinggi Mata	1425	1520	1615	1350	1446	1542
3	Tinggi Bahu	1247	1338	1429	1184	1272	1361
4	Tinggi Siku	932	1003	1074	886	957	1028
5	Tinggi Genggaman Tangan pada Posisi Relaks ke Bawah	655	718	782	646	708	771
6	Tinggi Badan pada Posisi Duduk	809	864	919	775	834	893
7	Tinggi Mata pada Posisi Duduk	694	749	804	666	721	776
8	Tinggi Bahu pada Posisi Duduk	523	572	621	501	550	599

Gambar 4. 4 Antopometri Tubuh Manusia  
(Sumber : Christine S, 2018)

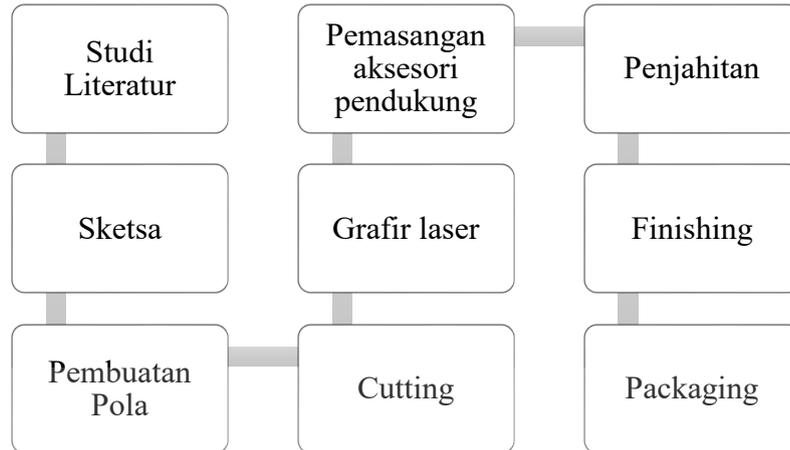
Ketentuan ergonomi dan antropometri agar tas nyaman saat digunakan yaitu:

1. Maksimal beban bahu 10% - 20% dari berat badan.
2. Panjang tali tas standar Indonesia yaitu 1.2 m.

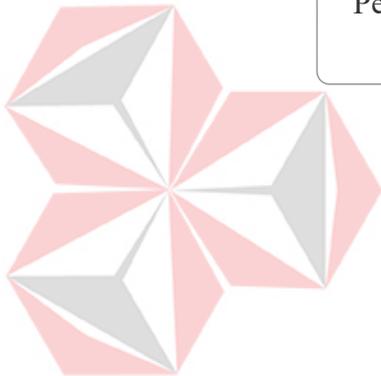
3. Barang-barang yang dibawa yaitu barang yang memiliki ukuran yang relatif kecil dan tidak memiliki bobot yang berat.

#### 4.2.7 Analisa Proses Produksi

Adapun proses yang akan dilakukan dalam produksi Desain Produk *Sling Bag* Dengan Corak Wayang Drupadi Berbasis Grafir Laser adalah sebagai berikut



Gambar 4. 5 Alur Proses Produksi



### 4.3 Desain

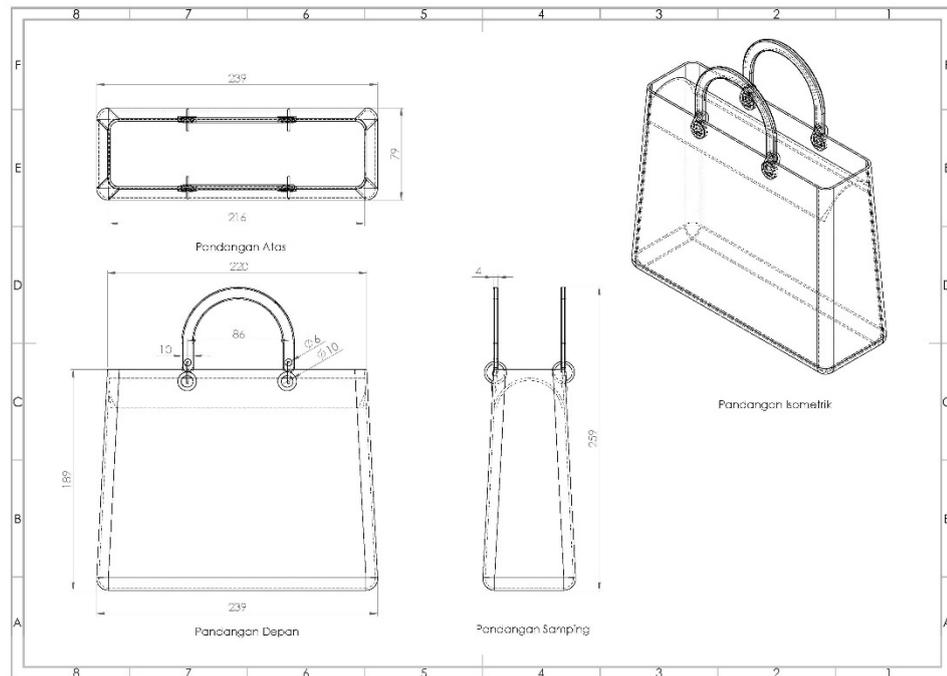
Desain dirancang oleh peneliti setelah melakukan observasi, wawancara dan studi literatur untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan konsep peneliti terhadap produk yang akan diproduksi.

#### 4.3.1 Gambar 3D



Gambar 4. 6 Gambar Desain 3D

### 4.3.2 Gambar Teknik



Gambar 4. 7 Gambar Teknik

### 4.3.3 Gambar Produk Jadi



Gambar 4. 8 Gambar Produk Jadi



Gambar 4. 9 Gambar Produk Jadi



Gambar 4. 10 Gambar Produk Jadi

#### 4.3.4 Dokumentasi Proses Produksi



Gambar 4. 11 Proses Pematongan



Gambar 4. 12 Proses Jahit

Gambar 4. 13 Proses Pemasangan *Hardware*

#### 4.4 Produk Pendukung

Tabel 4. 6 Produk Pendukung

No.	Produk Pendukung	Keterangan
1.	<i>Brand</i>	Merek atau brand “MOLE” yang berarti tahi lalat sebagai identitas desainer
2.	<i>Inner bag</i>	<i>Inner bag</i> dibuat sebagai pelindung <i>sling bag</i> dari debu dan kotoran
3.	<i>Dustbag</i>	<i>Dust bag</i> difungsikan sebagai kantong penyimpanan sekunder agar tidak mudah kotor
4.	<i>Hang tag</i>	<i>Hang tag</i> digunakan sebagai penanda merek suatu produk
5.	<i>Authenticity card</i>	<i>Authenticity card</i> digunakan sebagai tanda pengenal keaslian produk dan juga dapat digunakan sebagai kartu garansi
6.	<i>Care instruction card</i>	<i>Care instruction card</i> atau kartu petunjuk penyimpanan digunakan sebagai petunjuk perawatan
7.	<i>Box acrylic</i>	<i>Box acrylic</i> difungsikan sebagai kantong penyimpanan primer agar tidak mudah kotor dan juga dapat difungsikan sebagai kotak pajangan
8.	<i>Tote bag packaging</i>	<i>Tote bag packaging</i> digunakan sebagai kemasan produk secara keseluruhan

#### 4.5 Biaya Perkiraan Produksi

Tabel 4. 7 Produk Utama

	Keterangan	Harga
	Material kulit	Rp. 825.000
	Jasa tukang	Rp. 2.500.000
	Grafir laser	Rp. 42.000
	Total biaya produksi	Rp. 3.367.000

Tabel 4. 8 Produk Pendukung

Keterangan	Harga
<i>Inner bag</i>	Rp. 25.000
<i>Dustbag</i>	Rp. 25.000
<i>Hang tag</i>	Rp. 3.000
<i>Authenticity card</i>	Rp. 20.000
<i>Care instruction card</i>	Rp. 9.000
<i>Box acrylic</i>	Rp. 200.000
<i>Tote bag packaging</i>	Rp. 25.000
Total biaya produksi	Rp. 307.000

Tabel 4. 9 Harga Jual

Keterangan	Harga
Biaya produksi	Rp. 3.674.000
Keuntungan 20%	Rp. 4.408.800
Harga Jual	Rp. 4.500.000



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan penelitian tentang perancangan Desain Produk *Sling Bag* Dengan Corak Wayang Drupadi Berbasis Grafir Laser adalah sebagai berikut:

1. Sling bag merupakan jenis tas yang paling banyak digemari masyarakat.
2. Penambahan aksesoris pendukung dapat meningkatkan minat beli dan nilai jual suatu produk.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian tentang perancangan Desain Produk *Sling Bag* Dengan Corak Wayang Drupadi Berbasis Grafir Laser, maka saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik, antara lain:

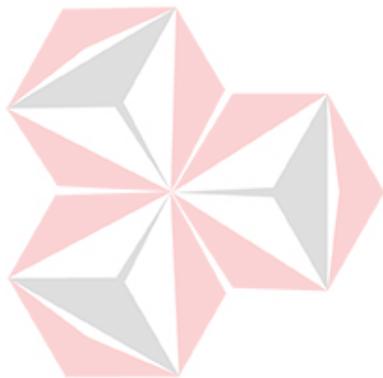
1. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi untuk motif atau corak yang berbeda.
2. Eksplorasi pada material kulit jenis berbeda terhadap teknik grafir laser.
3. Warna pada material disarankan menggunakan warna cerah agar hasil dari grafir laser terlihat jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- CNN Indonesia. (2021, November 22). *10 Pekerjaan Populer yang Disukai Milenial*. From [cnnindonesia: https://www.cnnindonesia.com/](https://www.cnnindonesia.com/)
- Gatot, A. (2020). *Drupadi: Representasi Perempuan Urban dalam Musik Video Drupadi Melantun Karya Drupadi.id*.
- Hendariningrum, R. (2018). *Fashion dan Gaya Hidup : Identitas dan Komunikasi. Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Hibrkraft. (2020, Oktober 3). *Jenis-Jenis Kulit Untuk Keperluan Industri*. From Hibrkraft: <https://hibrkraft.com/jenis-jenis-kulit-untuk-keperluan-industri/>
- Indriani Kuswanto. (2021, Juli 4). *9 Jenis Kulit Terbaik*. From Koku: [www.koku.co.id](http://www.koku.co.id)
- Junayni, S. (2020). *Desain Tas Dengan Menggunakan Metode Kansei Engineering*.
- Larasati, E. (2014). *Perhiasan Kontemporer dengan Sistem Bongkar Pasang untuk Wanita Urban*.
- Maksum, D. (2020). *Tiga Bersaudara, Pulang Kampung Mendirikan Pabrik Kulit*. From [kediripedia](http://kediripedia.com).
- Marsudi, & Yunanto, D. (2018). *Produk Kulit Non Alas Kaki dan Non Busana*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Marviani, L. A. (2018). *Tokoh Wayang Dewi Srikandi Sebagai Sumber Ide Penciptaan Motif Batik untuk Busana Pesta*.
- Munadi, Syukri, A., Setiawan, J. D., & Ariyanto, M. (2018). *Rancang-bangun prototipe mesin CNC laser engraving dua sumbu menggunakan diode laser. Jurnal Teknik Mesin Indonesia, Vol. 13 No.1, 32-37*.
- Nursyafitri, R. (2021). *Perancangan Tas Khusus untuk Penggemar K-POP saat Mengunjungi Konser K-POP*.
- Ramdhani, G. (2018, November 01). *Karakter dan Pola Pikir 5 Generasi*. From [liputan6: https://www.liputan6.com/](https://www.liputan6.com/)
- Siregar, I. L. (2018). *Bagas Godang sebagai Ide Penciptaan Sling Bag*.
- Siti Nur Aeni. (2022, Juni 6). *Perbedaan Generasi X, Y, Z dengan Dua Generasi Lainnya*. From [katadata: https://katadata.co.id/](https://katadata.co.id/)
- Surya. (2018). *Penggunaan Data Antropometri dalam Evaluasi Ergonomi Pada Tempat Duduk Penumpang Speed Boat Rute Tembilahan - Kuala Enok*

Kab.Indragiri Hilir Riau.

Wolipop. (2021, Desember 06). *Classic Blue Jadi Tren Warna 2022 Menurut Pantone*. From Wolipop: <https://wolipop.detik.com/fashion-news>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**