

Desain Produk *Handbag* dari Limbah Kain Cordura (*upcycling fashion*) Melalui Pendekatan Eksplorasi Material

Adisti Ratna Delia¹, Andry², Amirul Nefo³

¹ Desain Produk, Institut Teknologi Nasional

adistird@mhs.itenas.ac.id, andry@itenas.ac.id, nefo63@gmail.com

Page | 58

ABSTRAK

Penelitian ini adalah perancangan lanjutan dari rangkaian Proyek Desain sebelumnya yaitu desain produk tas dari limbah kain cordura, namun pada penelitian ini difokuskan pada produk *handbag*. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksplorasi material sehingga fokus penelitian berupa kreasi produk yang dihasilkan dari eksplorasi terpilih, penelitian ini dilatari oleh peluang belum adanya pemanfaatan dari limbah kain cordura yang dihasilkan CV Akhtar Bag Makers dan lanjutan proyek sebelumnya yang belum optimal. Perancangan ini melalui proses eksplorasi yang berbeda dari sebelumnya yaitu dengan memberi perlakuan berbeda seperti dijahit, dipanaskan, dan dikukus. Metoda yang digunakan pada perancangan ini adalah *design by doing*, dan pada akhir penelitian dihasilkan luaran berupa *prototype* produk *handbag* dari limbah kain cordura atau *upcycling fashion* yang memiliki nilai jual. Kebaruan dari penelitian ini adalah belum adanya produk *handbag* dari limbah kain cordura yang melalui proses eksplorasi yang dilakukan.

Kata kunci: *eksplorasi, handbag, upcycling fashion, limbah cordura*

ABSTRACT

This research is a continuation of the previous series of Design Projects, namely the design of bag products from cordura fabric waste, but this research is focused on handbag products. The approach used in this study is material exploration so that the focus of the research is in the form of product creations produced from selected explorations, this research is motivated by the opportunity of no utilization of cordura fabric waste produced by CV Akhtar Bag Makers and the continuation of previous projects that have not been optimal. This design goes through a different exploration process than before, namely by giving different treatments such as sewing, heating, and steaming. The method used in this design is design by doing, and at the end of the research an output was produced in the form of a prototype of handbag products from cordura fabric waste or upcycling fashion that has a selling value. The novelty of this study is that there are no handbag products from cordura fabric waste that go through the exploration process carried out.

Keywords: *exploration, handbags, upcycling fashion, waste cordura*

Pendahuluan

Limbah kain cordura yang dimanfaatkan merupakan limbah pra-konsumen atau limbah yang dihasilkan secara langsung oleh industri seperti yang dihasilkan industri tas CV Akhtar Bag Makers, jenis limbah yang akan dimanfaatkan pada penelitian ini yaitu limbah yang masih berbentuk atau biasa disebut kain perca, karena lebih memiliki potensi untuk dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya limbah hanya dieksplorasi dengan menerapkan beberapa teknik jahit dan penggabungan material sehingga hasil akhir belum optimal, maka pada penelitian lanjutan ini proses eksplorasi yang dilakukan lebih dalam lagi dengan cara dijahit, dipanaskan, dan dikukus. Fokus penelitian ini adalah menghasilkan kreasi produk *handbag* untuk wanita dari hasil eksplorasi limbah kain cordura.

Wanita umumnya menyukai barang-barang unik dan lucu, salah satu barang yang biasanya dimiliki wanita adalah tas. *Handbag* merupakan salah satu jenis tas yang banyak digunakan wanita, selain untuk menaruh barang juga digunakan sebagai penunjang penampilan [1]. *Handbag* merupakan tas tangan yang dibawa dengan cara dijinjing, pemilihan *handbag* pada penelitian ini didasari oleh keterbatasan ukuran dari limbah kain dan pada saat pengaplikasian hasil eksplorasi akan lebih terekspos pada produk *handbag*.

Kebaruan dari desain yang dihasilkan pada perancangan ini adalah belum adanya produk *handbag* dari *upcycling* limbah kain cordura, bahwa produk-produk tas *upcycling* yang ada memiliki kecenderungan hanya melakukan penggabungan limbah kain dan jenis limbah yang digunakan bukan berasal dari limbah kain tas (kain cordura), hal ini dapat dilihat dari contoh beberapa desain yang ada, yang menunjukkan bahwa teknik *upcycling* yang digunakan dan material yang digunakan pada produk tas belum dimanfaatkan secara optimal.



Gambar 1. Produk *Upcycling* Tas (Sumber : Control New Official Shop)

Pada penelitian sebelumnya telah dihasilkan produk *handbag* dari limbah kain cordura, namun produk yang dihasilkan belum cukup menghasilkan nilai kebaruan dan nilai jual, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian agar dapat menghasilkan produk *handbag* yang lebih optimal dari sebelumnya, maka terdapat beberapa kriteria untuk mencapai tujuan tersebut, yaitu :

- 1) Produk harus mampu menghasilkan nilai kebaruan
- 2) *Handbag* harus mengekspos hasil eksplorasi
- 3) Produk harus memiliki kesesuaian dengan nilai jual yang ditetapkan di *positioning product* pada tahap optimalisasi desain.

Dengan kriteria tersebut maka diusulkan sebuah konsep atau strategi desain yaitu setelah eksplorasi terpilih, dilakukan pengembangan melalui beberapa alternatif desain pada tahap optimalisasi berdasarkan kriteria tersebut.

Penelitian berupa perancangan desain dilandasi oleh teori bahwa desainer harus bisa memahami antara pengguna, produk, dan material, sehingga dapat dengan sengaja atau sistematis memanipulasi material untuk menciptakan pengalaman produk yang bermakna, *material experience* dibagi menjadi tiga yaitu *aesthetic experience*, *experience of meaning*, dan *emotional experience*, sehingga produk *upcycling* bisa memberi kesan dan pengalaman berbeda dari produk lain.[2] *Upcycling* sendiri merupakan proses pengolahan limbah tanpa melakukan penghancuran material dasarnya, namun diolah sebagai fungsi lain dengan menaikkan nilai dari limbah tersebut , dan selain itu juga digunakan teori pendukung lain seperti untuk mencapai kelayakan nilai jual pada produk perlu dipertimbangkan

nilai kompromi antara kebaruan dan proses produksi, nilai jual yaitu keuntungan setelah penetapan harga produksi[3].

Metodologi



Gambar 2. Proses Design by Doing (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Secara umum proses perancangan yang dilakukan adalah pendekatan *design by doing*, tahap ini terdiri dari beberapa tahap yaitu, tahap pemahaman karakteristik material, tahap eksplorasi, tahap implementasi, tahap optimalisasi, dan tahap tambahan yaitu *test market*.

Tahap Pemahaman karakteristik material, diawali dengan observasi material dengan menganalisis jenis limbah kain yang dihasilkan, dan karakteristik material cordura.

Tahap Eksplorasi, memberi beberapa perlakuan berbeda pada limbah kain cordura seperti dijahit, dipanaskan dan dikukus.

Tahap Implementasi, pengaplikasian hasil eksplorasi terpilih pada beberapa jenis tas untuk melihat kesesuaian produk dan hasil eksplorasi.

Tahap Optimalisasi, pengoptimalan desain tas melalui alternatif desain *handbag* yang diperoleh melalui kriteria desain, dan diakhiri dengan penetapan 4 desain terpilih untuk selanjutnya dijadikan prototype.

Tahap Test, diawali dengan Melakukan market test secara langsung untuk mendapatkan respon masyarakat umum khususnya wanita mengenai produk, nilai jual produk, dan penetapan alternatif terpilih.

Diskusi

Tahap Pemahaman karakteristik material

Material adalah benda fisik yang memiliki komposisi tertentu sehingga dapat mendefinisikan kinerja dan bentuk yang mendefinisikan penampilan fisiknya. Material juga bersifat sosial entitas sehingga dapat memancing pengalaman pengguna secara sensoris, asosiatif, dan emosional.[4] Berdasarkan hal tersebut pengenalan mengenai material pada proses eksplorasi menjadi hal yang penting, sebagai

pemahaman dalam pemberian keputusan sehingga hasil eksplorasi mampu memberikan pengalaman pada pengguna.



Gambar 3. Limbah dan kain cordura (Sumber : Dokumentasi Penulis)

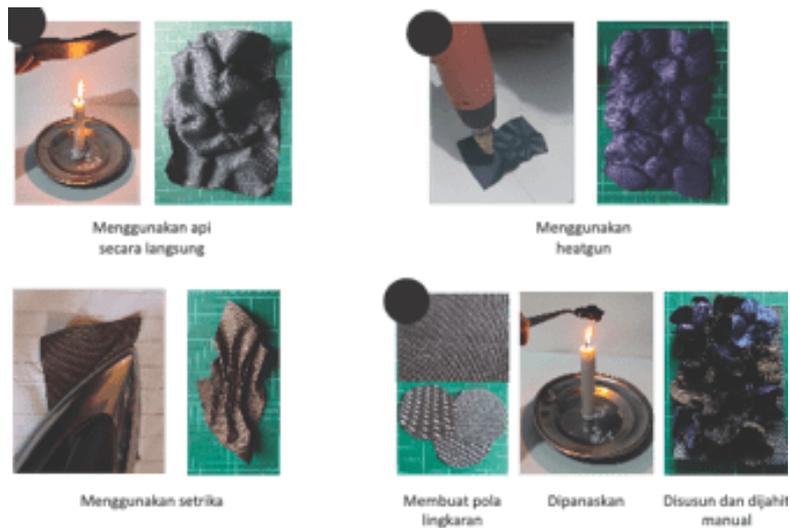
Cordura sebenarnya merupakan merk kain, namun istilah cordura mengalami perluasan makna menjadi lebih dikenal sebagai sebutan untuk kain nilon yang bisa berasal dari mana saja, bukan lagi sebagai merk. Karakteristik limbah cordura yaitu serat kain rapat, bahan kain tebal, tidak menerawang, anti air, bahan bersifat panas, dan tekstur kain kasar.

Limbah cordura yang dimanfaatkan merupakan limbah pra-konsumen yang dihasilkan industri CV Akhtar Bag Makers, bentuk limbah sebenarnya bervariasi dan tidak terpatok pada bentuk maupun ukuran tertentu dari yang berupa cacahan maupun berbentuk atau sering disebut kain perca, namun pada penelitian ini difokuskan pada limbah yang masih berbentuk (kain perca) karena masih memiliki kesempatan untuk dimanfaatkan.

Tahap Eksplorasi



Gambar 4. Eksplorasi dijahit (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 5. Eksplorasi dipanaskan (Sumber : dokumentasi penulis)



Dicetak - diikat- dan dikukus selama 30menit

Gambar 6. Eksplorasi dikukus (Sumber : dokumentasi penulis)

Pada tahap eksplorasi, limbah kain cordura diberi beberapa perlakuan berbeda untuk menghasilkan nilai kebaruan, dari beberapa eksplorasi ditemukan bahwa limbah kain cordura memiliki banyak kemungkinan untuk dimanfaatkan sehingga dari 9 alternatif dipilih 4 eksplorasi yang memiliki potensi untuk diimplementasikan pada produk tas.

Tahap Implementasi



Gambar 7. Alternatif 1 implementasi pada produk *handbag* (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 8. Alternatif 2 implementasi pada *pouch bag* (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 9. Alternatif 3 implementasi pada *drawstring bag* (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 10. Alternatif 4 implementasi pada shoulder bag (Sumber : dokumentasi penulis)

Pada tahap implementasi, ditemukan bahwa eksplorasi pada alternatif 2 dan 3 pada gambar 8 dan 9 cukup sulit diaplikasikan pada produk tas, dan alternatif 1 pada gambar 7 pengaplikasiannya mudah dan visual yang dihasilkan cukup baik namun belum sesuai dengan konsep *upcycling* karena menghasilkan limbah baru, sehingga alternatif 4 pada gambar 10 dipilih karena paling optimal atau tidak menghasilkan limbah baru dengan pengembangan pada produk *handbag* di tahap selanjutnya karena keterbatasan jumlah limbah.

Tahap Optimalisasi

Setelah menetapkan hasil eksplorasi yang akan dikembangkan, pada tahap optimalisasi ini maka akan ditetapkan pengembangan hasil eksplorasi melalui alternatif desain *handbag* yang akan dijadikan *prototype* dengan bantuan beberapa aspek desain seperti *usage board*, ergonomi, konfigurasi, dan *positioning product*.

- *Usage Board*

Perbedaan handle dan strap



Perbedaan kompartemen



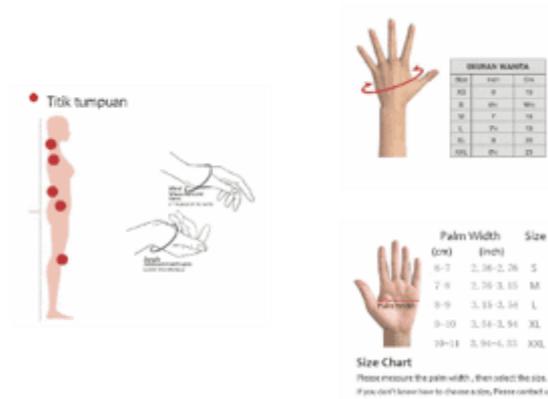
Perbedaan sistem lock



Gambar 11. Usage board (Sumber : dokumentasi penulis)

Berdasarkan analisis di atas, ditemukan bahwa terdapat perbedaan pada jenis-jenis *handbag* yaitu perbedaan *handle* dan *strap* ada yang menggunakan besi, plastik, dan webbing, lalu perbedaan kompartemen satu sampai dua bagian, dan perbedaan sistem *lock* dengan diserut, dikunci, magnet, penutup atau biasa disebut lidah, dan yang paling umum menggunakan zipper. Hasil temuan tersebut digunakan sebagai landasan pembuatan alternatif desain.

- Studi Ergonomi



Gambar 12. Studi ergonomi dan titik tumpuan (Sumber : <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/211/152>)

Studi ergonomi dilakukan bertujuan untuk menetapkan bentuk dan ukuran *handbag* yang nyaman digunakan, sehingga ditetapkan syarat *handbag* yaitu handle tidak terlalu kecil dan sempit, ukuran tas tidak terlalu besar, strap menjadi poin penting untuk mempermudah penggunaan *handbag* [5].

- Konfigurasi



Gambar 13. Konfigurasi dan barang bawaan (Sumber : dokumentasi penulis)

Tas merupakan salah satu aksesoris penunjang penampilan, pada sebagian besar wanita tas merupakan sebuah kebutuhan untuk membawa barang-barang seperti dompet, smartphone, dan make up kit[6]. Konfigurasi digunakan untuk menetapkan kompartemen pada *handbag*.

- Positioning Product



Gambar 14. Positioning Product (Sumber : dokumentasi penulis)

Positioning product dilakukan untuk menetapkan posisi tas yang akan dipasarkan dengan beberapa kompetitor, berdasarkan penetapan di atas posisi tas yaitu simpel & murah dengan *range* harga 100.000-500.000. penetapan harga tersebut juga akan dipertimbangkan dengan hasil *test market* dan perhitungan hpp.

- Alternatif Desain

Page | 66



Gambar 15. Alternatif Desain(Sumber : dokumentasi penulis)

Setelah melakukan analisis aspek desain ditetapkan beberapa alternatif desain berdasarkan kriteria desain, dan dipilih 4 alternatif yang ditandai untuk selanjutnya dijadikan prototype dan dilakukan test market untuk menetapkan final desain.

- *Prototype*



Gambar 16. Alternatif Prototype (Sumber : dokumentasi penulis)

Alternatif *prototype* selanjutnya akan dilakukan *test market* untuk menetapkan desain akhir dan pendapat masyarakat mengenai produk, dan kerelaan membeli produk.

Tahap Test dan Penetapan Final Desain



Gambar 17. Hasil test market (Sumber : dokumentasi penulis)

Setelah dilakukan *test market*, ditemukan bahwa adanya ketertarikan masyarakat pada produk *upcycling* limbah kain cordura dan 13 dari 29 responden memilih alternatif 1 pada gambar 16 dengan kerelaan membeli 100.000-300.000.

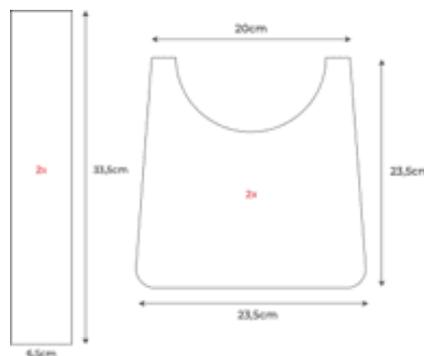
- Final Desain



Gambar 18. Hasil test market (Sumber : dokumentasi penulis)

Berdasarkan hasil test market ditetapkan alternatif 1 sebagai prototype yang paling banyak diminati

- Gambar Pola



Gambar 19. Pola (Sumber : dokumentasi penulis)

- Skema Material



Gambar 20. Skema Material (Sumber : dokumentasi penulis)

- Proses Produksi



Gambar 21. Proses Produksi (Sumber : dokumentasi penulis)

- Harga Pokok Produksi

HARGA POKOK PRODUKSI						JUMLAH TOTAL PRODUKSI		
NAMA	KEJ	QTY	SATUAN	HARGA	JUMLAH	NAMA	QTY	JUMLAH
KAIN	LIMBAH KAIN	1	METER	Rp0	Rp0	HARGA POKOK PRODUKSI	1	Rp116.029
PURING	KAIN UREX	0,5	METER	Rp11.000	Rp5.500	HPP PACKAGING	1	Rp7.200
MAGIC SNAP	MAGNET BATAK 18 mm	1	PCS	Rp1.275	Rp1.275	TOTAL		Rp123.229
RING O	BESEI BLACK NICKLE	4	PCS	Rp1.000	Rp4.000	KEUNTUNGAN & PROMOSI		
WEBBING	COTTON NAVY 2 cm	1	METER	Rp2.500	Rp2.500	NAMA	MARK UP	HARGA JUAL
POLYFOAM	POLYFOAM 3 mm	0,5	METER	Rp5.500	Rp2.750	KEUNTUNGAN PERUSAHAAN	50%	Rp211.953
BENANG	POLYESTER	3,75	METER	Rp1	Rp3,75	OPERASIONAL	10%	
BISBAN	NYLON HESAM 2,5 cm	1	METER	Rp2.500	Rp2.500	PEMASARAN	12%	
JASA POTONG	POLA	6	PCS	Rp2.000	Rp12.000	HARGA JUAL PER PCS Rp212.000		
EKSPLOKASI	HEATGUN	12	PCS	Rp5.000	Rp60.000			
MAKLON	JAHIT	1	PCS	Rp25.000	Rp25.000			
TOTAL HARGA POKOK PRODUKSI						Rp116.029		
HPP PACKAGING								
NAMA	KEJ	QTY	SATUAN	HARGA	JUMLAH			
PAPERBAG	PULIH 20X9	1	PCS	Rp5.000	Rp5.000			
TALI	TALI HANGTAG	1	PCS	Rp75	Rp75			
HANGTAG	PRINT SKB	1	PCS	Rp625	Rp625			
STICKER	1	2	PCS	Rp350	Rp700			
TOTAL HPP PACKAGING						Rp7.200		

Gambar 22. HPP dan harga jual (Sumber : dokumentasi penulis)

Kesimpulan

Pada akhir perancangan dihasilkan sebuah *prototype* produk *handbag* dari limbah kain cordura. sesuai dengan tujuan dari perancangan, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan dari penelitian ini

dapat tercapai, yaitu dihasilkannya sebuah desain *handbag* dari limbah kain cordura dengan pendekatan eksplorasi material yang memiliki nilai jual dan fungsi atau *upcycling* fashion juga adanya ketertarikan masyarakat pada produk *handbag*. Serta disimpulkan bahwa telah dihasilkan kebaruan dari desain, yaitu belum adanya produk *handbag* dari *upcycling* limbah kain cordura dengan eksplorasi yang dilakukan.



Daftar pustaka

- [1] J. D. Sasmita dan A. Bahrudin, "BIJI SAWIT SEBAGAI MOTIF PADA *HANDBAG* WANITA," *Relief J. Craft*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Des 2021, doi: 10.26887/relief.v1i1.2174.
- [2] A. H. Zaki, F. Sadika, dan T. S. Pambudi, "Perancangan Produk *Upcycling* Limbah Plastik Hasil Olahan Ikm," *EProceedings Art Des.*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, Agu 2020, doi: 10.25124/eoe.v7i2.12387.
- [3] M. Ghifari dan A. Masri, "Perancangan Desain Produk Speaker Bluetooth Bahan Baku Bonggol," *J. Desain Indones.*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, Sep 2022, doi: 10.52265/jdi.v4i2.197.
- [4] A. Rachman, A. E. N. R, dan G. Nugrahadi, "Learning Materials and Learning Methods in Materials for Product Course Basic Product Design Education," *J. Desain Indones.*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Des 2019, doi: 10.52265/jdi.v1i2.25.
- [5] M. P. M dan M. D. Permanasari, "PENGEMBANGAN PENGOLAHAN PEWARNA ALAMI DENGAN TEKNIK FABRIC MANIPULATION PADA PRODUK SARANA BAWA," *FAD*, Sep 2021, Diakses: 23 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/211>
- [6] D. A. Istanti, "PERANCANGAN PRODUK TAS WANITA DENGAN PENGGUNAAN TEKNIK PATCHWORK DAN PEMANFAATAN LIMBAH KULIT PADA BRAND DIT," Thesis, Universitas Ciputra Surabaya, 2018. Diakses: 2 Februari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1714>