



Perancangan tas kulit wanita dengan teknik laser *engraving* untuk mendukung aktivitas eksplorasi cagar budaya (Studi kasus komunitas Aleut)

Neysa Azzahra Shafamaura*, Cucu Sutianah, Afifah Mu'minah

Desain Produk Industri, Kampus Daerah Tasikmalaya, Universitas Pendidikan Indonesia,
Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat

*Penulis Korespondensi: neysashafa@upi.edu

Received: 15/07/2025

Final Revision: 30/10/2025

Accepted: 31/10/2025

Kata Kunci

Tas Kulit,
Kearifan Lokal,
Komunitas Aleut,
User-Centered Design,
Laser Engraving.

Keywords:

Leather Bag,
Local Wisdom,
Aleut Community,
User-Centered Design,
Laser Engraving.

Abstrak

Industri fesyen produk tas kulit menunjukkan prospek perkembangan signifikan, di mana tas berfungsi ganda sebagai wadah dan aksesoris gaya hidup. Indonesia memiliki peluang besar untuk mengembangkan produk dengan mengangkat nilai kearifan lokal, didukung oleh meningkatnya kesadaran pelestarian budaya. Penelitian ini bertujuan merancang tas kulit yang fungsional, estetik, dan mampu merepresentasikan identitas eksplorasi cagar budaya Komunitas Aleut. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui kerangka *User-Centered Design* (UCD) dan analisis SWOT. Proses penelitian diawali dengan pengumpulan data mengenai kebutuhan, preferensi komunitas, dan aktivitas eksplorasi cagar budaya. Teknik *laser engraving* diterapkan untuk menghasilkan motif dengan nilai estetika dan representasi kekayaan budaya sebagai identitas visual komunitas. Hasil penelitian ini berupa rancangan tas kulit yang tidak hanya memenuhi aspek fungsional untuk mendukung kegiatan eksplorasi, tetapi juga berhasil memperkenalkan kearifan lokal melalui desain visual yang dihasilkan, sehingga memperkuat identitas komunitas.

Abstract:

The fashion industry, particularly in leather bag products, shows significant development prospects, where bags function both as carriers and lifestyle accessories. Indonesia holds a substantial opportunity to develop products emphasizing local wisdom, supported by increasing cultural preservation awareness. This study aims to design a leather bag that is functional, aesthetic, and capable of representing the cultural heritage exploration identity of the Aleut Community. This research employs a qualitative method with a case study approach using the *User-Centered Design* (UCD) framework and SWOT analysis. The research process began with data collection on the community's needs, preferences, and cultural heritage exploration activities. The laser engraving technique was applied to generate motifs with aesthetic value and a representation of cultural richness as the community's visual identity. The result of this study is a leather bag design that not only fulfills the functional aspects to support exploration activities but also successfully introduces local wisdom through the visual design produced, thereby strengthening the community's identity.

Pendahuluan

Industri fesyen, khususnya produk tas terus mengalami perkembangan berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Asosiasi Digital Marketing Indonesia pada tahun 2025 menyatakan bahwa tas wanita menempati posisi 10 besar pada kategori produk terlaris dengan penjualan *offline* ataupun *online*.

Kenaikan peminat produk tas berbahan dasar kulit juga mengalami peningkatan sekitar 27 % berdasarkan data yang dikeluarkan *Google Trend* dari tahun 2024 hingga 2025. Adapun berdasarkan hasil survey yang dikeluarkan oleh *MarkPlus Insight Indonesia Netizen Survey 5* di tahun 2024 menyatakan bahwa terdapat 3 jenis barang yang sering di beli konsumen secara *online* maupun *offline*. Hasil survey menyatakan bahwa sebanyak 67,1% responden membeli pakaian, 20,2% membeli sepatu, dan 20% membeli tas secara *online*. Pembelian secara *offline* sebanyak 79,2% membeli pakaian, 56,4% membeli tas, dan 17% membeli tas. Beberapa data yang telah di ambil dapat disimpulkan bahwa tas menjadi salah satu produk yang paling banyak diminati sebagai produk untuk memenuhi gaya hidup penggunanya dan tidak sekadar digunakan sebagai alat untuk membawa barang, melainkan juga sebagai elemen fesyen yang mencerminkan gaya hidup penggunanya.

Persaingan pasar yang semakin kompetitif, inovasi desain dan konsep produk menjadi faktor utama dalam menarik minat konsumen, seperti mengadaptasi unsur budaya sebagai ciri khas yang membedakan produk salah satunya penggunaan motif tradisional pada desain tas. Indonesia sebagai negara dengan kekayaan budaya yang beragam, memiliki potensi besar dalam mengembangkan produknya (Anggraini *et al.*, 2024). Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap warisan budaya, banyak komunitas yang aktif dalam kegiatan eksplorasi dan pelestarian budaya (Khansa, 2024).

Salah satu komunitas yang memiliki fokus dalam bidang ini adalah Komunitas Aleut yang berdiri sejak tahun 2006 di Kota Bandung yang secara rutin melakukan kegiatan penelusuran cagar budaya setiap minggunya serta gabungan beberapa event tertentu yang sesuai dengan komunitas. Aktivitas anggota Komunitas Aleut sering kali menggunakan tas sebagai perlengkapan utama untuk membawa berbagai kebutuhan selama eksplorasi. Tas tidak hanya digunakan untuk menyimpan barang, tetapi juga memiliki peran penting dalam menunjang kenyamanan dan mobilitas anggota komunitas (Putri, 2021). Hingga saat ini, belum adanya upaya untuk mengintegrasikan identitas komunitas ke dalam desain tas yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan komunitas tersebut dilihat dari aspek fungsi dan estetika. Oleh karena itu, diperlukan perancangan tas yang tidak hanya mendukung kegiatan eksplorasi cagar budaya secara optimal, tetapi dapat menghubungkan identitas komunitas yang sudah ada dengan elemen tradisional seperti kain tradisional sebagai peluang yang belum dimanfaatkan untuk membentuk suatu elemen baru dalam memperkuat citra dan nilai budaya yang mereka junjung. Tas yang dirancang untuk komunitas Aleut harus mampu mengakomodasi kebutuhan penggunanya dalam berbagai aspek, mulai dari kenyamanan, kapasitas penyimpanan, hingga daya tahan material yang sesuai dengan aktivitas eksplorasi di berbagai lingkungan.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang melakukan perancangan dengan menggunakan motif atau ciri khas pada daerah tertentu untuk dijadikan suatu produk baru dengan desain yang mengikuti trendnya (Hardiyati, 2017). Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Masyhudi, 2021) mengenai perancangan motif khas Tasikmalaya pada decoupage untuk produk dari anyaman pandan. Penelitian ini mengembangkan motif *decoupage* yang terinspirasi dari Payung Geulis, dengan mempelajari motif hiasannya dan dijadikan berbagai macam motif flora seperti diambil dari bunga anggrek dan bunga *rhododendron*. Motif tersebut diaplikasikan pada tas anyaman dengan menggunakan cat akrilik agar tetap tahan lama. Hal ini juga dilakukan oleh (Fahma, 2018) dimana membuat tas dan sepatu khas Toraja, namun menggunakan bahan kulit dengan teknik laser engraving. Dalam penelitiannya Toraja memiliki ragam hias seperti pemukiman adat Hal tersebut menjadi inspirasi dalam pembuatan motif untuk menarik daya visual perancangan tas dan sepatunya agar produk yang dibuat tetap memiliki nilai budaya dan menjadikan ciri khas dari Toraja. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Lestari, 2022) yang merancang tas kulit wanita dengan menggunakan teknik *ecoprint*. Dalam hal ini, pembuatan teknik *ecoprint* dilakukan secara manual dengan memanfaatkan pewarna alami dari lingkungan sekitar, namun tetap menghasilkan produk dengan daya jual yang tinggi. Hal yang menjadi pembeda dalam perancangan tersebut adalah dengan mengaplikasikan *ecoprint* pada bahan kulit domba, yang biasanya hanya diterapkan pada material kanvas.

Penelitian sebelumnya dapat dikatakan bahwa perancangan tas dengan menggunakan material kulit merupakan salah satu alternatif yang dapat digabungkan dengan motif untuk menambahkan nilai

estetika. Penggunaan unsur budaya pada penelitian sebelumnya juga menjadi salah satu ciri khas unik pada produk perancangan tersebut yang menjadi pembeda dengan penelitian lainnya. Dalam konteks perancangan produk ini, unsur budaya dapat berperan sebagai elemen identitas yang memperkuat karakter dan nilai estetika produk sehingga perancangan berikutnya, penerapan kain tradisional sebagai material pendukung pada produk tas kulit dapat menjadi upaya inovatif dalam mengangkat nilai budaya lokal yang selama ini belum dimanfaatkan secara optimal.

Aspek material yang digunakan dalam pembuatan tas juga harus memperhatikan faktor ketahanan dan kemudahan perawatan. Penggunaan bahan kulit asli atau kombinasi dengan bahan lain yang ringan dan kuat dapat menjadi pilihan utama agar tas tetap nyaman digunakan dalam jangka waktu lama. Material kulit juga sangat cocok apabila dipadukan dengan motif yang dibuat melalui beberapa teknik diantaranya teknik laser engraving, *ecoprint*, dan *stamping* sehingga dapat menunjang nilai estetika pada tas melalui beberapa ornamen dan diterapkan pada produk *modern* yang akan menciptakan keunikan dengan menggabungkan teknologi terkini. Dengan menggabungkan aspek fungsional, estetika, dan nilai budaya dalam perancangan tas ini, diharapkan dapat menjadi produk yang menunjang aktivitas serta berfungsi sebagai identitas komunitas Aleut untuk memperkenalkan dan melestarikan cagar budaya melalui desain yang unik.

Berdasarkan hal tersebut, masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah bagaimana perancangan tas kulit ini dapat memenuhi kebutuhan dan mencerminkan komunitas aleut dalam mendukung aktivitasnya, khususnya dalam mengeksplorasi cagar budaya serta dengan memanfaatkan unsur budaya yang ada yaitu kain tradisional untuk menjadi ciri khas unik pada produk perancangan. Perancangan ini juga memiliki tujuan untuk merancang tas kulit yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mencerminkan komunitas Aleut dalam melakukan aktivitasnya, khususnya dalam kegiatan eksplorasi cagar budaya.

Metode

Metode yang mendukung perancangan ini yaitu dengan metode kualitatif yang berbasis observasi, wawancara, dan studi kasus. Menurut penelitian (Aziz, 2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan sejarah atau fakta dan kejadian secara sistematis serta berdasarkan data yang ada atau disebut dengan akurat, sehingga tidak memerlukan pencarian atau menerangkan suatu hubungan dalam menguji sebuah hipotesis.

Untuk mendukung data kualitatif tersebut perancangan ini juga menggunakan pendekatan desain diantaranya analisis *SWOT* yang merupakan singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman) yang umum digunakan dalam perencanaan strategi dalam menganalisis suatu kondisi yang akan dibuat dalam suatu rencana untuk menemukan suatu peluang (Fortino, 2022).

Adanya menerapkan analisis *SWOT*, perancangan tas kulit dapat lebih terarah dalam menyusun strategi desain, produksi, serta pemasaran yang efektif. Identifikasi keunikan produk, seperti penggunaan bahan kulit dengan teknik yang presisi, memungkinkan produk memiliki daya saing yang kuat di pasar. Adanya peluang dalam tren fashion saat ini yang semakin mengapresiasi produk berbahan kulit asli serta meningkatnya permintaan pasar terhadap barang premium dapat menjadi faktor pendorong bagi inovasi desain. Melalui pendekatan *SWOT*, perancangan tas kulit dapat lebih inovatif dan adaptif dalam menghadapi tantangan pasar yang memanfaatkan peluang yang ada. Hal ini tidak hanya memastikan produk tetap relevan dan kompetitif, tetapi juga mendukung keberlanjutan bisnis dengan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi konsumen dan menyesuaikan trend terkini.

Pendekatan desain lainnya yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna perancangan ini juga menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* yang memiliki tujuan

untuk menganalisa kebutuhan yang memiliki keberagaman, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan desain yang dibuat. Dengan menganalisis aspek-aspek gaya hidup, dan kebiasaan penggunaan tas, pendekatan ini membantu dalam menciptakan produk sesuai dengan target pasarnya.

Proses ini dimulai dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi langsung terhadap calon pengguna yang didasarkan pada kebiasaan. Dari hasil analisis, dibuat representasi yang menggambarkan berbagai tipe pengguna dengan latar belakang dan kebutuhan yang berbeda. Dengan memahami preferensi pengguna secara mendalam, desain tas dapat dikembangkan secara lebih efektif, baik dari segi ukuran, material, fitur tambahan, maupun estetika. Dengan demikian produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih optimal.

Hasil dan Pembahasan

Hasil
Aktivitas Komunitas

Berdasarkan data yang didapatkan dari observasi dan wawancara langsung terhadap salah satu anggota komunitas dapat diketahui bahwa komunitas tersebut sangat membutuhkan tas dengan adanya identitas visual dan kegiatan yang sering dilakukannya. Komunitas Aleut, pada dasarnya memiliki kegiatan utama yang dikenal sebagai Ngaleut, yaitu perjalanan eksploratif ke berbagai lokasi bersejarah. Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan *rundown* yang telah disusun dan disepakati sebelumnya. Secara umum, Ngaleut terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pra-aktivitas, aktivitas inti, dan pasca-aktivitas, di mana setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan kelancaran dan efektivitas kegiatan. Ketiga tahapan tersebut memiliki kegiatan yang berbeda di dalamnya, hal tersebut akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Komunitas Aleut		
Tahapan Kegiatan Komunitas Aleut		
Pra- aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sebelum memulai acara intinya yaitu menyiapkan peralatan yang akan dibawa lalu anggota dapat melakukan <i>briefing</i> terlebih dahulu sebelum acara berlangsung dan memberitahukan rute yang akan dijalankan. Peserta juga diberikan informasi mengenai latar belakang sejarah dan signifikansi tempat yang akan dikunjungi. Hal ini bertujuan agar peserta memiliki gambaran awal mengenai lokasi yang akan dieksplorasi, Peserta juga dianjurkan untuk mengenakan pakaian dan perlengkapan yang sesuai dengan kondisi perjalanan.	

Aktivitas inti	Kegiatan inti yang dilakukan adalah menelusuri cagar budaya dari awal hingga akhir. Kegiatan ini juga didukung dengan sesi diskusi interaktif peserta untuk berbagi wawasan serta mendalami informasi dari berbagai perspektif. Dalam beberapa kesempatan, komunitas juga mengadakan workshop terkait dengan pelestarian budaya. Selain itu, terdapat juga games berupa pengetahuan terkait cagar budaya yang dituju. Pada kegiatan ini komunitas tetap memberikan panduan mengenai alat yang sebaiknya dibawa, seperti buku catatan, serta peta atau referensi sejarah. Dengan adanya perencanaan yang matang dan pendekatan yang edukatif, kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang eksplorasi sejarah tetapi juga sarana belajar yang menarik bagi para peserta.	
Pasca-aktivitas	Setelah melakukan penelusuran, komunitas ini melakukan foto bersama dan beristirahat serta <i>sharing season</i> pada akhir acara yang di dalamnya hanya mengobrol santai pada kegiatan yang telah dilakukan. Diskusi ini biasanya berlangsung dalam suasana santai, memungkinkan setiap anggota untuk menyampaikan kesan mereka mengenai tempat yang dikunjungi. Selain itu, sesi ini juga menjadi kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan atau berdiskusi lebih dalam mengenai sejarah, budaya, atau temuan menarik selama perjalanan. Komunitas juga melakukan foto bersama sebagai arsip atau referensi untuk kegiatan berikutnya.	

Sumber: Komunitas Aleut

Tabel 1 yang menjelaskan tentang tahapan kegiatan komunitas, secara keseluruhan kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Aleut tidak hanya berfokus pada eksplorasi sejarah, tetapi juga pada penguatan edukasi, diskusi, serta kebersamaan antar anggota. Hal tersebut dimulai dari tahap persiapan, penelusuran tempat bersejarah, hingga sesi refleksi dan diskusi, setiap rangkaian kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi seluruh peserta. Dengan adanya dokumentasi, workshop, dan games yang mendukung, komunitas ini turut berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya dan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya sejarah. Oleh karena itu, perancangan tas ini bertujuan untuk memberikan produk fungsional agar memudahkan dalam melakukan aktivitasnya dan adanya identitas visual komunitas.

Alur Kegiatan

Kegiatan yang rutin dilaksanakan oleh Komunitas Aleut telah disusun dengan alur yang sistematis guna memastikan setiap aktivitas dapat berjalan dengan lancar dan terstruktur. Alur kegiatan ini sejalan dengan tahapan-tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, namun untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif, rincian lengkap mengenai alur kegiatan dan aktivitas pada setiap anggota akan disampaikan pada alur berikut.



Gambar 1. Alur Kegiatan
Sumber: Komunitas Aleut

Gambar 1 menunjukkan alur kegiatan komunitas yang biasanya admin komunitas akan menginformasikan tujuan destinasi yang akan dikunjungi secara bersama-sama pada platform media sosial, sehingga para peserta akan berkumpul secara langsung pada tempat yang telah ditentukan tersebut. Biasanya perkiraan waktu kumpulan tepat pada pukul 08.00, sehingga panitia atau orang yang mengkoordinir kegiatan ini akan langsung melakukan *briefing* pada seluruh peserta. *Briefing* ini mencakup penjelasan mengenai rute perjalanan serta pembagian peta cagar budaya yang akan dikunjungi. Setelah pengarahan awal selesai, seluruh peserta akan memulai perjalanan menuju destinasi pertama sesuai dengan rencana yang telah disusun.



Gambar 2. Alur Kegiatan
Sumber: Komunitas Aleut

Pada gambar 2 merupakan alur kegiatan setelah seluruh peserta tiba di lokasi cagar budaya pertama, sehingga seorang pemandu wisata akan memberikan penjelasan mendetail mengenai sejarah situs tersebut. Para peserta biasanya mendengarkan pengarahan yang diberikan dan mulai mengeluarkan beberapa alat tulis yang dibutuhkan seperti buku catatan dan pulpen. Hal tersebut dilakukan untuk menulis terkait sejarah penting dari cagar budaya yang dikunjungi secara sistematis.



Gambar 3. Alur Kegiatan
Sumber: Komunitas Aleut

Gambar 3 menunjukkan alur kegiatan setelah kegiatan inti selesai, sehingga para peserta akan kembali ke lokasi awal yaitu titik kumpul pertama. Sesampainya di sana, peserta dapat mengikuti sesi

foto bersama sebagai dokumentasi kegiatan, kemudian beristirahat sejenak sambil melakukan diskusi singkat mengenai cagar budaya yang telah dikunjungi. Sesi diskusi dan istirahat selesai, peserta diberikan waktu untuk bersiap sebelum pulang ke rumah masing-masing. Namun, bagi peserta yang ingin berkumpul lebih lama, mereka dapat mengunjungi tempat komunitas Aleut untuk melanjutkan diskusi atau berinteraksi dengan anggota komunitas lainnya. Setelah semua persiapan selesai, peserta dapat meninggalkan lokasi dan kembali ke tujuan masing-masing.

Activity Chart



Gambar 4. Activity Chart
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 4 menunjukkan hasil analisis aktivitas melalui skala *activity chart* yang dilakukan oleh komunitas maupun. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian di mana peserta bergerak secara aktif atau pasif, baik dalam konteks komunal maupun individu.

Berdasarkan *activity chart* yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Ngaleut lebih dominan dilakukan secara aktif dan komunal, terutama pada tahap inti yaitu saat penelusuran cagar budaya. Selain itu, terdapat aktivitas pendukung lainnya seperti *briefing* awal, diskusi, dan sesi foto bersama yang juga dilakukan secara komunal. Aktivitas individu yang bersifat aktif biasanya terjadi saat peserta mengajukan pertanyaan kepada pemandu atau ketika dalam perjalanan menuju lokasi cagar budaya. Sementara itu, kegiatan komunal yang bersifat pasif meliputi pencatatan informasi penting selama penelusuran, sedangkan aktivitas individu yang bersifat pasif terjadi saat peserta beristirahat atau bersiap untuk pulang.

Dengan adanya *activity chart* ini, dapat diketahui bahwa mayoritas aktivitas Ngaleut bersifat aktif dan komunal. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam perancangan desain, khususnya dalam pengembangan fitur-fitur pada tas yang digunakan. Aksesibilitas terhadap perlengkapan yang dibutuhkan selama kegiatan harus dirancang dengan optimal agar peserta dapat dengan mudah mengambil atau menyimpan barang tanpa menghambat kelancaran aktivitas penelusuran.

Metode User Centered Design

Analisis data ini menggunakan metode perancangan yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu *user centered design* untuk mendeskripsikan anggota komunitas yang diwakilkan. Hal ini mencakup preferensi gaya hidup, jenis tas yang digunakan, dan pembawaan barang selama aktivitas komunitas. Selain itu, analisis ini juga mempertimbangkan kebutuhan fungsional dan estetika yang diinginkan oleh pengguna, termasuk faktor kenyamanan, kapasitas penyimpanan, serta kemudahan akses terhadap

barang bawaan. Dengan pendekatan ini, desain tas yang dikembangkan dapat lebih sesuai dengan karakteristik pengguna, baik dari segi ergonomi maupun kepraktisan dalam mendukung aktivitas penelusuran cagar budaya.



Gambar 5. User
Sumber: Anggota Komunitas

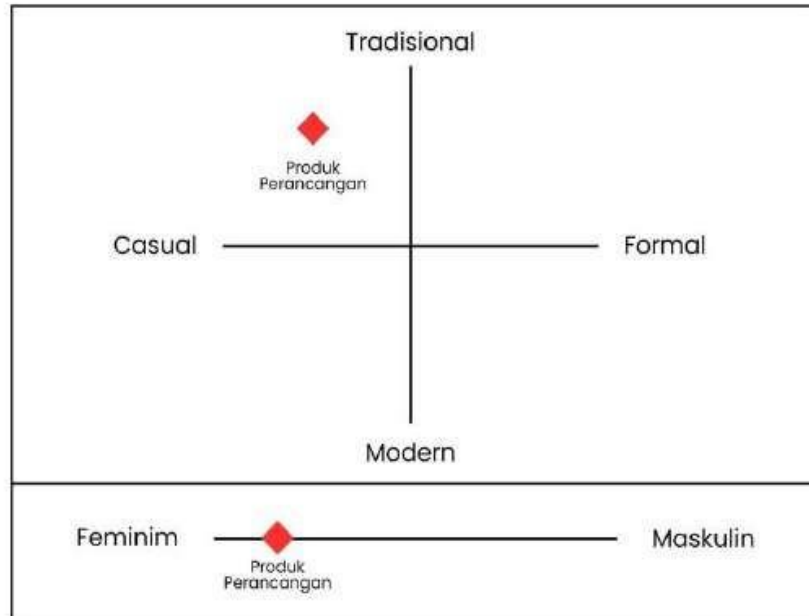
Gambar 5 menunjukkan pengambilan *user* yang didasarkan pada salah satu anggota Komunitas Aleut yang bernama Deuis Raniarti, sebagai koordinator komunitas dan dapat memenuhi kriteria target konsumen dengan preferensi yang sama. Deuis Raniarti dipilih sebagai *user* dalam perancangan produk tas ransel keterlibatannya yang aktif dalam komunitas yang berfokus pada kegiatan penelusuran dan pelestarian cagar budaya. Sejak bergabung pada tahun 2015, Deuis tidak hanya menjadi anggota yang konsisten berpartisipasi, tetapi juga turut berkontribusi terhadap perkembangan serta dinamika komunitas dari waktu ke waktu.

Adanya peran aktif yang memberikan kontribusi besar untuk komunitas, sehingga Deuis Raniarti dijadikan sebagai koordinator komunitas dan seorang *tour guide* pada saat penelusuran cagar budaya. Berdasarkan pengalamannya Deuis memiliki pengalaman lapangan yang cukup luas serta pemahaman mendalam terhadap kebutuhan praktis saat melakukan kegiatan di lapangan, sehingga di kenal sebagai sosok yang komunikatif, responsif terhadap isu cagar budaya, serta menjadi rujukan bagi anggota lain dalam hal penggunaan perlengkapan yang fungsional selama kegiatan komunitas.

Jika dilihat dari preferensi gaya hidupnya, Deuis Raniarti memiliki gaya berpakaian kasual dengan warna pastel. Pada saat aktivitas penelusuran budaya yang dilakukan, Deuis lebih sering menggunakan tas ransel karena memiliki kapasitas luas dan nyaman untuk kegiatan luar yang berlangsung lama. Selain itu, Deuis juga memperhatikan aspek fungsional dalam memilih tas, seperti adanya kompartemen tambahan untuk menyimpan barang-barang penting seperti botol minum, baju atau jaket, dan perlengkapan catatan. Anggota tersebut juga cenderung memilih tas yang terbuat dari bahan yang tahan lama, seperti kulit asli atau sintetis agar dapat bertahan lama berbagai kondisi perjalanan.

Di usia tepat 27 tahun, Deuis merupakan pekerja dengan penghasilan rata-rata sesuai upah minimum regional di Kota Bandung. Jika dilihat dari preferensi gaya hidupnya, Deuis Raniarti memiliki gaya berpakaian kasual dengan warna pastel. Pada saat aktivitas penelusuran budaya yang dilakukan, Deuis lebih sering menggunakan tas ransel karena memiliki kapasitas luas dan nyaman untuk kegiatan luar yang berlangsung lama. Selain itu, Deuis juga memperhatikan aspek fungsional dalam memilih tas, seperti adanya kompartemen tambahan untuk menyimpan barang-barang penting seperti botol minum, baju atau jaket, dan perlengkapan catatan. Anggota tersebut juga cenderung memilih tas yang terbuat dari bahan yang tahan lama, seperti kulit asli atau sintetis agar dapat bertahan lama berbagai kondisi perjalanan. Dari segi estetikanya lebih menyukai desain yang minimalis namun tetap memiliki sentuhan budaya, seperti aksesoris motif tradisional atau warna-warna yang merepresentasikan warisan lokal.

Dengan karakteristik tersebut, Deuis mewakili tipikal pengguna ideal yang mampu memberikan masukan nyata terhadap aspek desain, kenyamanan, dan fungsionalitas produk. Pengaruhnya dalam komunitas juga turut memperkuat validitas hasil uji coba produk, karena rekomendasi dan pengalamannya dinilai kredibel dan berdampak terhadap preferensi anggota komunitas lainnya.



Gambar 6. *Product Positioning*
Sumber: Analisis Pribadi

Seperti yang diilustrasikan pada Gambar 6 jika dianalisis menggunakan skala *product positioning* dengan *positioning* produk yang akan dirancang user tersebut akan terletak pada bagian kiri atas khususnya pada casual, tradisional, dan feminim. Berdasarkan anggota komunitas yang memiliki gaya hidup casual yang menyukai unsur tradisional dengan warna lembut, dan terkesan feminim dengan penggunaan motif pada kulit ini mencerminkan komunitas serta menghasilkan tekstur lembut dan tidak kaku selain itu lebih menyukai tas handmade yang tetap memperhatikan kualitas. Dengan demikian, produk tas yang dirancang harus mampu mencerminkan karakteristik tersebut dengan menghadirkan desain yang nyaman digunakan saat penelusuran, dengan tetap mempertahankan nilai estetika tradisional dan mencerminkan sebagai anggota komunitas aleut. Preferensi ini menjadi salah satu dasar pertimbangan dalam perancangan tas yang sesuai dengan kebutuhan komunitas, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya pada aspek fungsional tetapi juga memiliki nilai estetika.

Analisis SWOT

Analisis data ini didasarkan pada metode perancangan yang sebelumnya telah dipaparkan yaitu menggunakan analisis *SWOT*. Analisis digunakan untuk mengetahui dari segi desain yang menjadi peluang pada perancangan ini. Analisis *SWOT* ini mencakup empat aspek utama, yaitu kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*). Melalui analisis ini, dapat dipahami faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi perkembangan produk, sehingga perancangan tas dapat lebih tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan pasar. Selain itu, hasil analisis ini juga menjadi landasan dalam merancang strategi pemasaran dan pengembangan produk yang berkelanjutan, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya digunakan pada anggota komunitas namun untuk pengguna lainnya yang membutuhkan tas dalam aktivitasnya. Rincian dari setiap aspek *SWOT* disajikan secara terstruktur dalam tabel berikut.

Tabel 2. Analisis SWOT

<i>Strength</i> (Kekuatan)	- Produk yang mementingkan kualitas karena menggunakan bahan dasar kulit asli - Pemberian ciri khas seperti motif dapat menambah estetika desain pada tas - Produknya diambil menyesuaikan trend terkini, namun desain menyesuaikan kebutuhan - Produknya memiliki multifungsi dan memiliki varian desain, motif, dan warna yang beragam - Menyediakan garansi 1 tahun untuk produk tas - Memfasilitasi reparasi tas rusak akibat pemakaian
<i>Weakness</i> (Kelemahan)	- Harga produk relatif mahal, karena penggunaan material kulit asli - Produk yang menyesuaikan kegiatan sehari-hari - Perlunya perawatan khusus - Bobot berat menggunakan material kulit akan lebih berat
<i>Opportunity</i> (Peluang)	- Masyarakat yang mulai menyukai produk dengan ciri khas budaya atau aksen tertentu - Konsumen yang lebih mementingkan kualitas daripada harga - Memperkuat citra merek melalui kolaborasi yang mempromosikan budaya lokal, seperti motif tradisional. - Kombinasi desain klasik dengan sentuhan modern dapat menarik konsumen muda yang mengutamakan estetika dan fungsi.
<i>Threats</i> (Ancaman)	- Banyaknya pesaing yang menjual produk dengan desain dan jenis kulit yang sama atau produk yang lebih berkualitas - Harga kulit yang tidak stabil dapat mempengaruhi biaya produksi dan harga jual. - Produk kulit sintetis yang lebih terjangkau dan ramah lingkungan dapat mengurangi permintaan tas kulit asli.

Sumber: Dokumen Peneliti

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis *SWOT* yang telah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang menjadi keunggulan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan tas kulit ini. Dari segi *Strength* (kekuatan), produk tas kulit ini mengutamakan kualitas dengan penggunaan bahan dasar kulit asli yang tahan lama. Selain itu, penambahan motif sebagai ciri khas pada desain tas mampu meningkatkan nilai estetika produk. Desain tas yang dirancang mengikuti tren terkini namun tetap mempertimbangkan kebutuhan fungsional pengguna khususnya pada Komunitas Aleut. Produk ini juga menawarkan berbagai fungsi, varian desain, motif, serta pilihan warna yang beragam. Untuk meningkatkan kepercayaan konsumen, produk tas kulit ini dilengkapi dengan garansi selama satu tahun dan layanan reparasi untuk kerusakan yang disebabkan oleh pemakaian.

Di sisi lain, terdapat beberapa *Weakness* (kelemahan) yang perlu diperhatikan. Penggunaan material kulit asli menyebabkan harga produk relatif mahal, sehingga dapat menjadi hambatan bagi sebagian konsumen. Selain itu, produk ini lebih cocok untuk aktivitas sehari-hari tertentu dan memerlukan perawatan khusus agar tetap awet. Bobot tas yang lebih berat akibat penggunaan material kulit juga menjadi salah satu kekurangan yang dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna saat pemakaian jangka panjang.

Dari segi *Opportunity* (peluang), meningkatnya minat masyarakat terhadap produk yang memiliki ciri khas budaya atau aksen tertentu membuka peluang besar bagi tas kulit ini. Konsumen yang lebih memprioritaskan kualitas daripada harga menjadi target pasar yang potensial. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas lokal, seperti Komunitas Aleut, dapat memperkuat citra merek melalui desain yang memadukan unsur budaya lokal dengan tampilan modern.

Terdapat beberapa *Threats* (ancaman) yang dapat mempengaruhi keberlangsungan produk ini. Persaingan di pasar tas kulit yang semakin ketat, dengan banyaknya produsen yang menawarkan

desain dan jenis kulit serupa, bahkan dengan kualitas yang lebih tinggi. Fluktuasi harga bahan baku kulit yang tidak stabil dapat berdampak pada biaya produksi dan harga jual produk.

Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa produk tas kulit memiliki potensi yang besar terutama dengan keunggulan kualitas bahan dan desainnya yang estetik serta fungsional. Jika dikaitkan dengan *positioning* produk, tas kulit ini menempati posisi di bagian kiri atas, yaitu pada kategori kasual, tradisional, dan feminin. Desain tas yang mencerminkan unsur budaya lokal melalui motif yang mencirikan komunitas pada kulit selaras dengan gaya hidup kasual yang disukai oleh anggota Komunitas Aleut, sementara pemilihan warna lembut dan tekstur kulit yang tidak kaku memperkuat kesan feminin. Posisi ini menunjukkan bahwa produk tas kulit ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang menghargai nilai estetika, kualitas, dan fungsionalitas dalam satu produk, sehingga mampu menjadi pilihan tepat bagi anggota komunitas yang aktif dalam penelusuran cagar budaya.

Konsep Desain Produk

Proses perancangan tas ransel untuk Komunitas Aleut ini didasarkan pada perancangan tas ransel fungsional untuk mendukung aktivitas utama komunitas yaitu kegiatan *Ngaleut*, tetapi juga memiliki nilai estetika melalui penerapan motif yang mencerminkan ciri khas komunitas. Produk ini dirancang agar dapat berfungsi sebagai perlengkapan sekaligus *merchandise* eksklusif bagi anggota komunitas. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, berikut ini merupakan beberapa lingkup kreativitas yang dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut:

1. Perancangan Tas Fungsional

Tas dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan aktivitas luar ruang seperti penelusuran cagar budaya. Fitur-fitur yang disematkan antara lain kantong akses cepat di bagian depan untuk menyimpan alat tulis dan buku catatan, ruang penyimpanan utama yang luas, dan runag pemisah antara barang bersih dengan bawaan kotor, serta tali punggung ergonomis yang mendukung kenyamanan saat digunakan dalam waktu lama terutama saat kegiatan *Ngaleut* berlangsung.

2. Motif Ciri Khas Komunitas

Unsur estetika diperkuat melalui teknik *laser engraving* yang diaplikasikan pada permukaan kulit tas. Teknik ini digunakan untuk menampilkan motif-motif khas yang berkaitan dengan ciri khas komunitas saat beraktivitas seperti aksan motif berulang yang mencerminkan komunitas namun tetap memiliki nilai historis. Dengan penerapan teknik *laser engraving*, tampilan motif menjadi lebih presisi, permanen, dan memperkuat kesan eksklusif dari produk, sehingga estetika tas semakin menonjol tanpa mengesampingkan fungsi utamanya.

3. Identitas Komunitas sebagai Aksan Visual

Peta kawasan bersejarah yang sering menjadi lokasi *Ngaleut* ini dijadikan elemen visual utama dan diukir secara presisi menggunakan laser engraving. Penerapan peta ini tidak hanya memperkuat ciri khas produk, tetapi juga menjadi representasi perjalanan kolektif komunitas dalam menjaga warisan budaya. Kehadiran peta sebagai elemen desain memberikan nilai naratif yang mendalam pada produk, seolah menjadi dokumentasi visual atas jejak langkah komunitas dalam mengenal dan merawat situs-situs bersejarah. Selain itu, peta yang diukir berfungsi sebagai penanda identitas yang membedakan produk dari tas komersial biasa, menjadikannya bukan sekadar benda fungsional tetapi juga simbol keterikatan antara pengguna dengan komunitas melalui sejarah yang diusung.

Konsep desain produk awal tas kulit ini berfokus pada perpaduan antara fungsionalitas, estetika, dan identitas budaya lokal, yang disesuaikan dengan kebutuhan anggota Komunitas Aleut. Tas ini dirancang untuk mendukung aktivitas penelusuran cagar budaya yang memerlukan kenyamanan, kapasitas yang memadai, serta kemudahan akses terhadap barang bawaan. Desain yang mengedepankan gaya kasual serta tetap memperlihatkan sentuhan tradisional melalui aplikasi motif khas menggunakan teknik laser engraving pada permukaan kulit. Untuk mengetahui desain yang

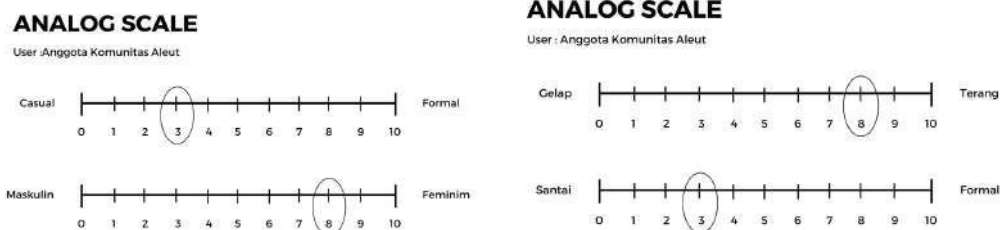
dirancang membutuhkan hasil dari *user centered design* dengan beberapa proses perancangan untuk mempermudah identifikasi desain yang sesuai.

Styling Board



Gambar 7. Styling Board
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 7 mengilustrasikan gambaran dari *user* yang diambil pada saat preferensi cara berpakaian. Hal ini diperlukan karena dapat mempengaruhi gaya yang dibawa oleh pengguna pada saat beraktivitas khususnya melakukan penelusuran cagar budaya. Jika dilihat dari cara berpakaianya dapat dikatakan bahwa preferensi pengguna lebih cenderung ke arah gaya casual minimalis dengan penggunaan warna-warna pastel. Gaya kasual minimalis ini tidak hanya mencerminkan kesederhanaan, tetapi juga kenyamanan yang dibutuhkan saat menjelajahi berbagai lokasi cagar budaya. Pemilihan warna pastel yang memberikan kesan feminim atau lembut, sehingga tas yang digunakan perlu selaras dengan nuansa tersebut agar dapat melengkapi keseluruhan penampilan pengguna. Selain itu, penggunaan ransel dipilih karena kapasitasnya yang luas dan kemudahan dalam membawa berbagai perlengkapan seperti buku catatan, jaket, botol minum, dan barang pribadi lainnya.



Gambar 8. Analog Scale
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 8 menunjukkan *Analog scale* yang disusun dan didasarkan pada preferensi pengguna dalam berpakaian, yang selaras dengan *styling board* yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari penggunaan analog scale ini menghasilkan kata kunci utama dalam perancangan tas kulit, yaitu *casual*, *feminim*, terang, dan santai. Kata kunci tersebut berfungsi sebagai acuan utama untuk memastikan desain tas kulit yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Dengan merujuk pada kata kunci tersebut, desain tas kulit dirancang untuk mencerminkan kesan yang sederhana namun tetap elegan, sesuai dengan gaya hidup pengguna yang aktif dan dinamis.

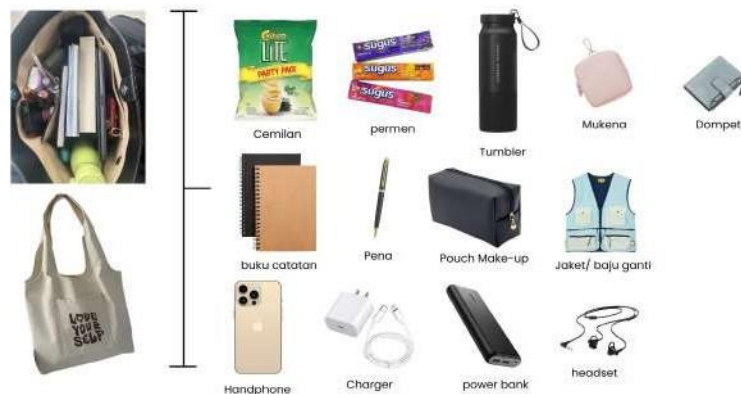
MOODBOARD



Gambar 9. Moodboard
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 9 menunjukkan kebutuhan lainnya dan dituangkan dalam bentuk *mood board* yang disesuaikan dengan karakteristik komunitas saat melaksanakan kegiatan *Ngaleut*. *Mood board* tersebut memuat gambar-gambar yang diambil selama kegiatan berlangsung, yang umumnya dilakukan di ruang terbuka dan area alam terbuka. Hal ini disebabkan oleh banyaknya situs cagar budaya yang terletak di lingkungan luar ruangan. Oleh karena itu, pemilihan warna utama cenderung mengarah pada nuansa hijau dengan beberapa variasi warna pendukung. Apabila variasi warna tersebut dihubungkan dengan kata kunci yang telah ditentukan, khususnya terkait aspek warna, maka pemilihan warna akan lebih condong ke arah warna-warna netral. Pemilihan warna juga bertujuan untuk memberikan kesan yang lebih segar, dinamis, dan sesuai dengan aktivitas luar ruangan yang dilakukan oleh Komunitas Aleut.

Usage Board



Gambar 10. Usage Board
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 10 mengilustrasikan jenis pembawaan barang saat aktivitas berlangsung. Perancangan tas ini mempertimbangkan aspek pembawaan barang saat beraktivitas, yang dapat dianalisis melalui *usage board*. Berdasarkan analisis tersebut, barang-barang yang umumnya dibawa sehari-hari meliputi buku, jaket, ponsel, botol minum, serta peralatan makeup. Dari hasil penggunaan *usage board*, dapat disimpulkan bahwa jumlah barang yang dibawa tidak terlalu banyak, sehingga tas yang dirancang dapat dibuat dengan ukuran yang lebih *compact* dan efisien. Jika dikategorikan berdasarkan jenisnya, barang-barang tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

Rincian Pembawaan Barang

CEPAT	[	Elektronik	HP, charger, headset kabel, power bank
		Alat tulis	Note book, tempat pensil
MENENGAH	[	Aksesoris	Dompot, Kunci
		Make up	Liptint, bedak, tissue, parfume, minyak angin
		Cemilan	Chiki, permen, Tumbler
LAMA	—	Pakaian	Baju bersih, jaket, mukena, topi

Gambar 11. Rincian Pembawaan Barang
Sumber: Dokumen Peneliti

Pada Gambar 11 menjelaskan rincian pembawaan barang berdasarkan tingkat kebutuhan akses yang dibutuhkan berdasarkan aktivitas komunitas yaitu kompartemen dengan akses tercepat diperlukan untuk barang elektronik dan alat tulis. Kompartemen dengan akses menengah diperuntukkan bagi aksesoris, makeup, dan camilan, sementara pakaian dapat disimpan dalam kompartemen dengan akses paling lama. Dengan demikian, perancangan tas ini disusun berdasarkan tingkat aksesibilitas, dari yang tercepat hingga paling lambat, serta dilengkapi enam kompartemen untuk mengakomodasi seluruh barang sesuai kategorinya.

Ukuran tas yang dibuat pastinya akan disesuaikan dengan volume barang yang dibawa. Untuk menentukan ukuran yang tepat, dilakukan simulasi pembawaan barang berdasarkan jenis yang biasa dibawa oleh anggota komunitas, jenis barang tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 12. Simulasi Pembawaan
Sumber: Dokumen Peneliti

Pada Gambar 12 menunjukkan simulasi pembawaan barang dengan jenis pembawaan barang tersebut disesuaikan dengan rician yang telah dibuat, sehingga untuk menentukan ukuran tas yang tepat, dilakukan simulasi dengan beberapa pilihan ukuran, yaitu 26L untuk ukuran besar, 14L untuk ukuran menengah, dan 10L untuk ukuran kecil.



Gambar 13. Tas 26 liter
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 13 merupakan simulasi dengan ukuran 26 L (ukuran besar). Pada bagian depan terdapat beberapa kompartemen kecil untuk menyimpan barang dengan akses cepat seperti alat tulis, aksesoris, elektronik, dan camilan. Sementara itu, kompartemen utama digunakan untuk menyimpan pouch makeup dan pakaian. Berdasarkan simulasi, ukuran besar memungkinkan kompartemen depan terisi dengan baik sesuai jenis barangnya namun, kompartemen utama masih menyisakan ruang kosong di bagian atas. Selain itu, untuk jenis pakaian bercampur dengan barang lain sehingga berisiko membuatnya kusut atau berantakan saat digunakan.



Gambar 14. Tas 14 liter
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 14 menunjukkan ukuran lain yang digunakan adalah ukuran menengah (14L) dengan pembawaan barang yang sama. Setelah dimasukkan, barang-barang tetap terorganisir dengan baik sesuai jenis dan akses penggunaannya. Kompartemen depan digunakan untuk barang dengan akses cepat, sementara kompartemen utama menampung barang dengan akses menengah dan paling lama. Seperti pada ukuran besar, kompartemen utama masih memiliki ruang tersisa, tetapi tinggi tas dengan ukuran ini lebih proporsional dengan jumlah barang yang dibawa serta kompartemen bagian depan yang sesuai dengan ukurannya.



*dimensi ukuran
24 cm x 11 cm x 34 cm (10L)



Gambar 15. Tas 10 liter
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 15 adanya simulasi dengan ukuran kecil (10L) menggunakan jenis pembawaan barang yang sama. Pada ukuran ini dapat dikatakan rincian barang tetap terorganisir dengan baik, namun kompartemen terlihat lebih penuh. Selain itu, penggunaan tas ini terasa lebih berat karena strap hanya terdiri dari satu lapis tanpa busa, sehingga dapat mempengaruhi kenyamanan dan ergonomi pengguna.

Berdasarkan simulasi dari ketiga ukuran tas yang diuji, dapat disimpulkan bahwa ukuran yang paling sesuai dengan rincian barang bawaan adalah ukuran menengah (14L) dengan lima kompartemen. Ukuran ini dipilih sebagai acuan dalam perancangan tas ransel, karena mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna secara optimal. Namun, untuk penyimpanan pakaian, diperlukan kompartemen terpisah dengan akses kategori menengah agar area barang bersih dan kotor dapat terorganisir dengan baik, sehingga pakaian tetap rapi dan tidak mudah kusut.

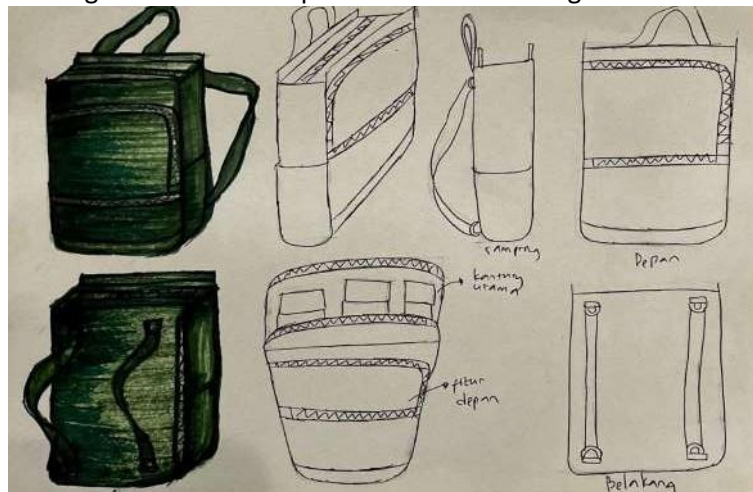
Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif ini dibuat dengan jumlah 10 sketsa yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan sebagai prototipe. Berikut merupakan beberapa alternatif sketsa yang telah dibuat.



Gambar 16. Alternatif Desain 1
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 16 yaitu alternatif 1 dengan struktur persegi panjang vertikal yang memberikan kesan tegas dan profesional. Desainnya mengombinasikan gaya *tote bag* dan *backpack* dengan adanya tali jinjing ganda serta tali punggung, sehingga pengguna dapat menyesuaikan cara pemakaian sesuai kebutuhan, baik untuk kegiatan harian maupun aktivitas luar ruang.



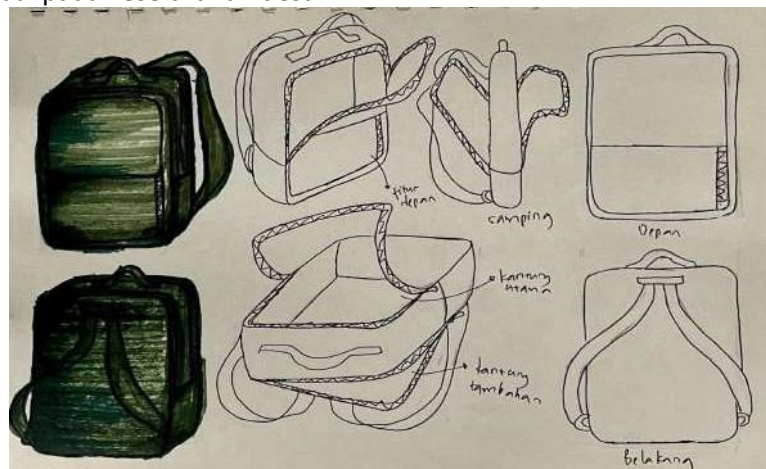
Gambar 17. Alternatif Desain 2
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 17 tepatnya alternatif 2 tas ini dilengkapi dengan beberapa kompartemen yang disusun secara efisien untuk memaksimalkan ruang penyimpanan. Terdapat satu kantong utama berukuran besar yang dapat menampung berbagai perlengkapan, serta kantong depan tambahan untuk menyimpan barang-barang kecil yang sering diakses. Pada bagian samping, desain menyediakan ruang tambahan yang praktis untuk botol minum atau perlengkapan kecil lainnya. Bagian belakang tas dilengkapi dengan dua tali punggung yang ergonomis sehingga nyaman digunakan dalam jangka waktu lama.



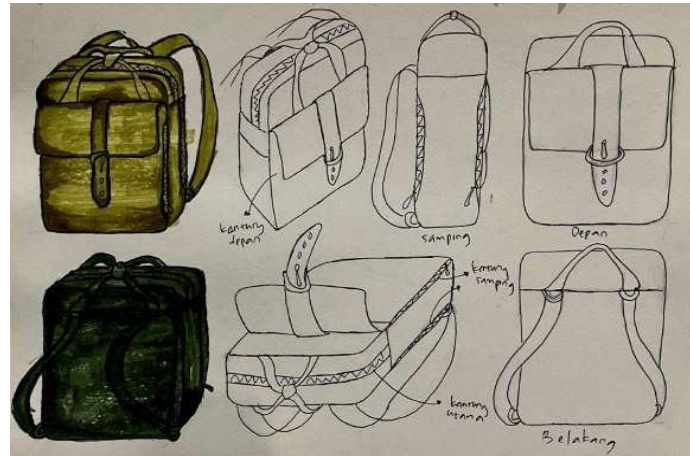
Gambar 18. Alternatif Desain 3
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 18 menunjukkan elemen garis dan bidang pada desain digambar secara tegas untuk menunjukkan struktur tas yang kokoh, dengan bagian penutup utama menggunakan sistem resleting yang memberikan keamanan dan kemudahan akses terhadap barang di dalamnya. Bagian depan menampilkan satu garis horizontal yang dihiasi kain bermotif tradisional sebagai aksent utama, sekaligus mempertegas identitas budaya yang diangkat. Selain itu, terdapat detail kain tradisional pada bagian samping dan bawah tas, yang berfungsi memperkaya estetika sekaligus memberi kesan keseimbangan visual pada keseluruhan desain.



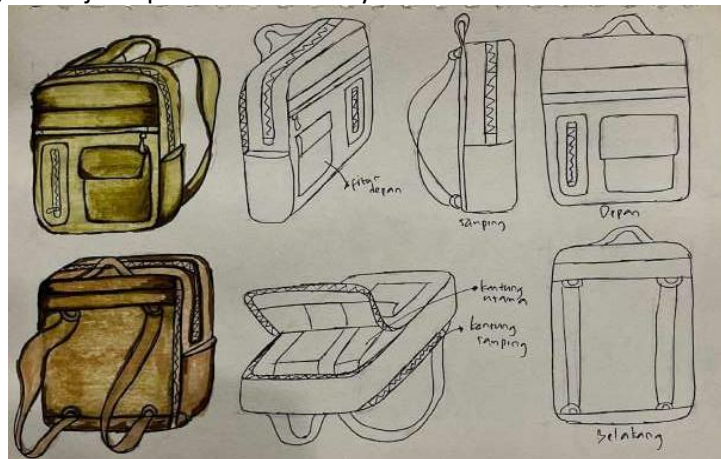
Gambar 19. Alternatif Desain 4
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 19 adalah desain alternatif 4 yang dibuat secara simetris dan memiliki akses resleting mengarah kedepan dan satu bagian mengarah kebelakang untuk memudahkan akses pengguna.



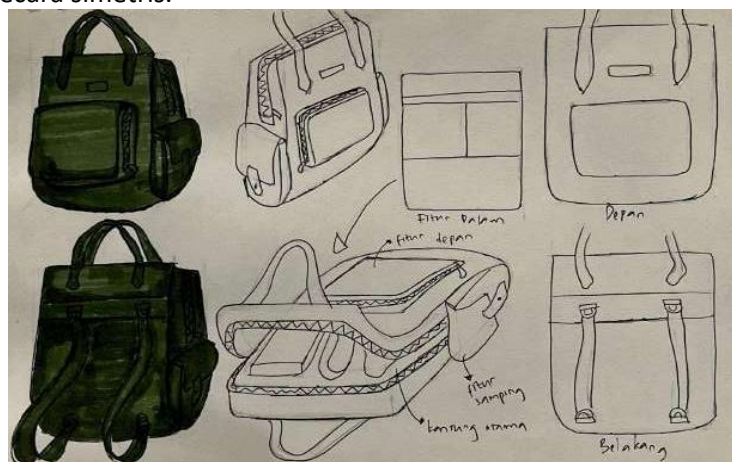
Gambar 20. Alternatif Desain 5
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 20 adalah alter desain 5 yang dibuat dengan penutup khusus pada bagian depan serta adanya sisi samping untuk jenis pembawaan lainnya.



Gambar 21. Alternatif Desain 6
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 21 menunjukkan desain alternative 6 yang dibuatkan beberapa kantong kecil pada bagian depan dan dibuat secara simetris.



Gambar 22. Alternatif Desain 7
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 22 merupakan alternatif desain 7 dengan sistem bisa menjadi backpack dan dapat menjadi totebag dengan akses utama bagian atas dilengkapi fitur samping.



Gambar 23. Alternatif Desain 8
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 23 adalah alternatif 8 yang dibuat dengan sistem sama seperti alternatif 7, namun desain ini memiliki kantong depan tambahan yang bisa dibuka dari bawah.



Gambar 24. Alternatif Desain 9
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 24 menunjukkan alternatif 9 dengan fitur depan terdapat kantong kecil dan akses utama tetap pada bagian atas.



Gambar 25. Alternatif Desain 10
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 25 menunjukkan alternatif desain 10 yang dibuat secara simetris persegi dengan cara pembukaan ke arah depan dilengkapi kantung kecil bagian samping.

Secara keseluruhan sketsa yang telah dibuat disesuaikan dengan kebutuhan yang telah di analisis sebelumnya seperti dikhususkan untuk membuat 2 kantung tambahan bagian depan, 1 kantung tambahan bagian belakang, dan 2 kantung tambahan pada bagian sampingnya. Untuk pemilihan bentuknya yaitu persegi dengan sisi ujungnya tidak begitu tajam (tumpul).

Pemilihan posisi dan jumlah kantung juga bertujuan untuk memaksimalkan efisiensi penyimpanan, sehingga setiap barang dapat diletakkan secara teratur dan mudah dijangkau. Kantong bagian depan dirancang untuk menyimpan barang-barang kecil yang sering digunakan, seperti ponsel atau dompet, sedangkan kantong belakang berfungsi sebagai ruang tambahan dengan tingkat keamanan lebih tinggi. Sementara itu, kantong pada bagian samping difungsikan untuk menampung botol minum atau perlengkapan kecil lainnya yang dibutuhkan selama aktivitas berlangsung.

Aksesoris Pendukung

Aksesoris pendukung dirancang untuk melengkapi salah satu aktivitas komunitas, yaitu penelusuran rute yang sering dikunjungi. Pada dasarnya Komunitas Aleut memiliki beberapa jalur favorit, namun rute yang paling diminati berada pada Klaster A di 24 kawasan kota tua Bandung, khususnya area Gedung Merdeka di Jalan Braga. Klaster ini dipilih karena memiliki nilai sejarah dalam perkembangan Kota Bandung serta dipenuhi bangunan bersejarah yang masih dapat dikunjungi langsung. Aksesoris ini dibuat dalam bentuk gantungan kunci menggunakan material kulit yang sama dengan tas utama supaya selaras dengan warna dan material yang digunakan.



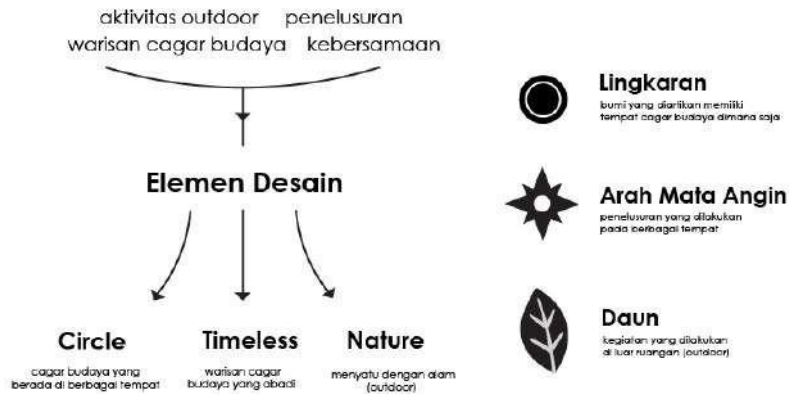
Gambar 26. Peta Tujuan
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 26 adanya peta yang telah dirancang akan dibuat menggunakan material kulit lembaran berukuran 10 cm x 20 cm dengan menerapkan teknik *laser engraving*. Cara penggunaannya dirancang dalam bentuk lembaran yang dapat digulung dan dikaitkan pada salah satu resleting di bagian atas tas. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menjadi salah satu elemen identitas yang merepresentasikan karakter dan ciri khas Komunitas Aleut.

Alternatif Motif

Perancangan tas ini juga dilengkapi dengan berbagai alternatif motif untuk memperkuat aspek estetika sekaligus menampilkan keunikan komunitas. Motif yang digunakan didasarkan pada analisis visualisasi komunitas atau dikenal sebagai identitas visual (*visual identity*), yang menggambarkan keunikan aktivitas komunitas melalui ikon-ikon khas yang merepresentasikan kegiatan mereka. Berdasarkan positioning produk, target pengguna tas ini berada dalam rentang usia 20-35 tahun, dengan mayoritas anggotanya adalah perempuan. Motif yang dirancang juga disesuaikan dengan *moodboard* yang menggambarkan kegiatan komunitas, yang cenderung berfokus pada aktivitas luar ruangan dengan unsur alam serta kebersamaan dalam mengeksplorasi dan mendiskusikan cagar budaya.

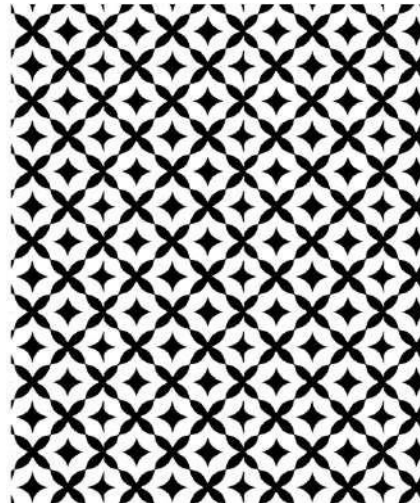
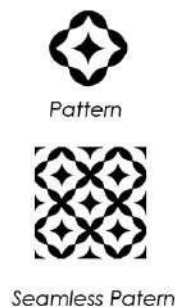
Konsep Desain



Gambar 27. Konsep Desain Motif
Sumber: Dokumen Peneliti

Pada gambar 27 konsep desain alternatif motif ini diambil dari kegiatan komunitas yaitu ngaleut dengan beberapa dengan kata kunci utama seperti aktivitas luar ruangan, penelusuran, warisan cagar budaya, dan kebersamaan. Ikon utama yang digunakan adalah *circle* (lingkaran), yang merepresentasikan lokasi cagar budaya yang tersebar di berbagai daerah. Elemen berikutnya adalah *timeless* (*abadi*), yang melambangkan bahwa warisan budaya dapat dikenang selamanya tanpa batasan waktu dan dapat dikunjungi oleh siapa saja. Ikon terakhir adalah unsur nature (alam), mengingat banyak situs cagar budaya berada di luar ruangan dan dapat dikunjungi langsung oleh peserta dengan bimbingan pemandu berpengalaman. Ikon-ikon tersebut kemudian akan dikembangkan menjadi pola awal (*pattern*) yang selanjutnya disusun dalam bentuk *seamless pattern berupa pengulangan motif awal*. Beberapa motif yang telah dibuat dengan ikon atau elemen desain tersebut adalah sebagai berikut.

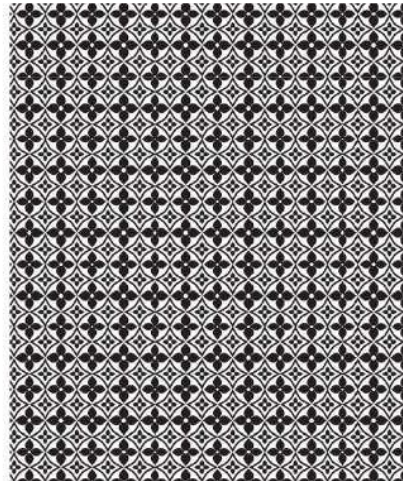
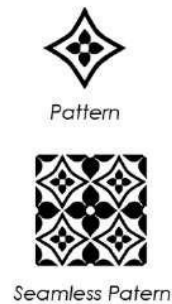
Alternatif 1



Gambar 28. Alternatif Motif 1
Sumber: Dokumen Peneliti

Motif pada gambar 28 "Alternatif 1" menampilkan pola geometris berulang yang terdiri dari bentuk menyerupai bunga empat kelopak dengan pusat berbentuk belah ketupat. Pola ini menciptakan kesan harmonis dan seimbang melalui pengulangan bentuk melingkar yang saling terhubung, membentuk komposisi yang dinamis namun tetap rapi.

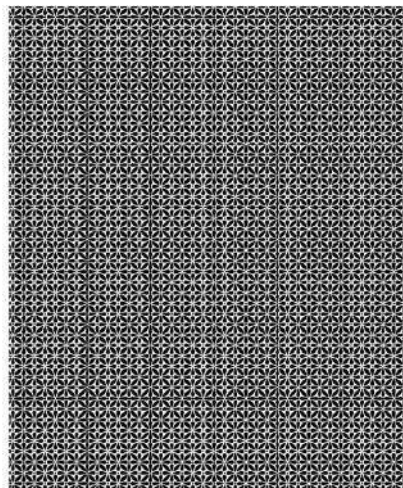
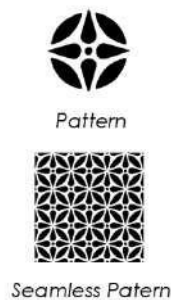
Alternatif 2



Gambar 29. Alternatif Motif 2
Sumber: Dokumen Peneliti

Motif pada gambar 29 “Alternatif 2” menampilkan pola geometris berbentuk belah ketupat dengan elemen pusat menyerupai bunga empat kelopak. Pola ini tersusun secara berulang membentuk komposisi *seamless* yang rapi dan harmonis. Kombinasi antara bentuk lengkung dan sudut tajam menghasilkan keseimbangan visual antara kelembutan dan ketegasan.

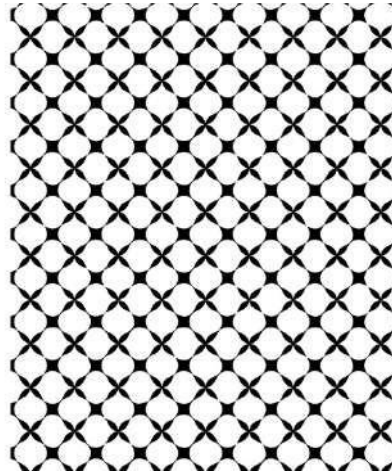
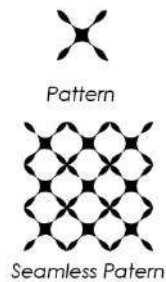
Alternatif 3



Gambar 30. Alternatif Motif 3
Sumber: Dokumen Peneliti

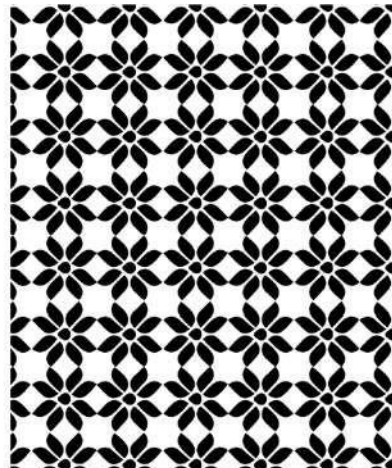
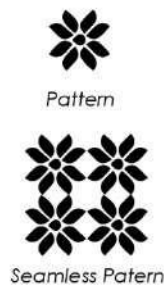
Motif pada gambar 30 “Alternatif 3” menampilkan pola berbentuk lingkaran dengan empat elemen melengkung yang tersusun menyerupai kelopak bunga. Pola ini disusun secara berulang sehingga membentuk tampilan *seamless* yang dinamis dan ritmis.

Alternatif 4

Gambar 31. Alternatif Motif 4
Sumber: Dokumen Peneliti

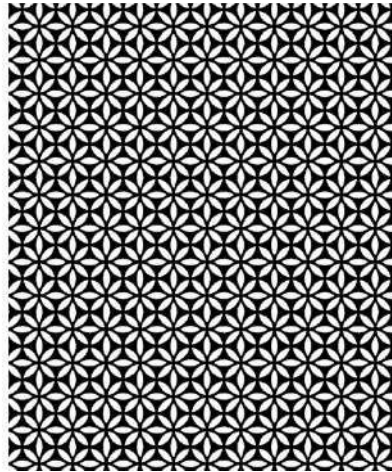
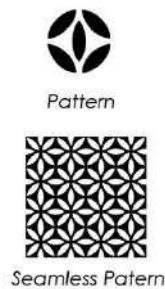
Motif pada gambar 31 “Alternatif 4” menampilkan pola berbentuk empat lengkungan simetris yang saling terhubung membentuk susunan berulang (*seamless pattern*). Pola ini menciptakan kesan visual yang ringan, lembut, dan teratur berkat dominasi bentuk organik menyerupai kelopak atau busur yang saling beririsan.

Alternatif 5

Gambar 32. Alternatif Motif 5
Sumber: Dokumen Peneliti

Motif pada gambar 32 “Alternatif 5” menampilkan bentuk dasar menyerupai bunga dengan delapan kelopak yang tersusun simetris. Pola ini diulang secara teratur membentuk komposisi *seamless* yang harmonis dan seimbang. Kombinasi antara bentuk lengkung yang lembut dan susunan geometris yang teratur menciptakan kesan dinamis sekaligus elegan.

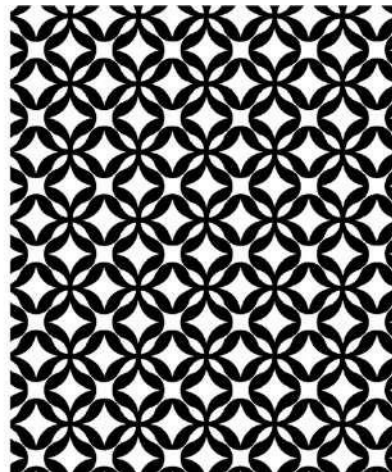
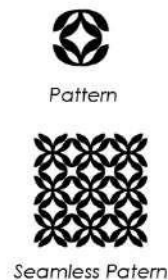
Alternatif 6



Gambar 33. Alternatif Motif 6
Sumber: Dokumen Peneliti

Motif pada gambar 33 “Alternatif 6” menampilkan pola geometris berbentuk lingkaran yang di dalamnya terdapat tiga bentuk elips menyerupai kelopak bunga. Pola ini tersusun secara berulang membentuk *seamless pattern* yang rapat dan harmonis. Kombinasi bentuk lengkung yang simetris menciptakan kesan lembut namun tetap tegas

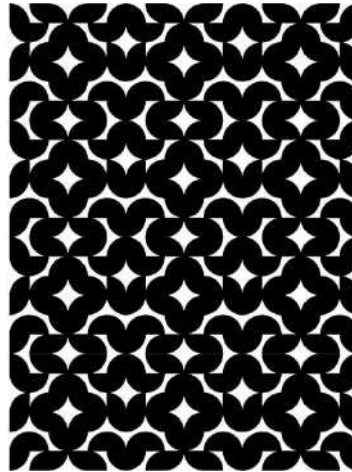
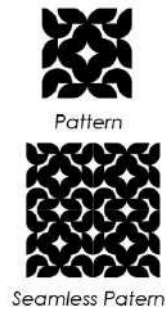
Alternatif 7



Gambar 34. Alternatif Motif 7
Sumber: Dokumen Peneliti

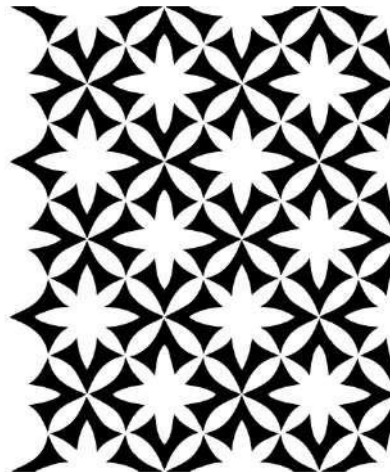
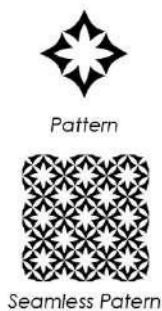
Motif pada gambar 34 “Alternatif 7” memiliki bentuk dasar lingkaran dengan empat elemen menyerupai kelopak yang membentuk pola geometris berpadu simetris. Pola ini menghasilkan kesan visual yang dinamis dan harmonis melalui pengulangan bentuk menyerupai bunga atau bintang empat sudut.

Alternatif 8

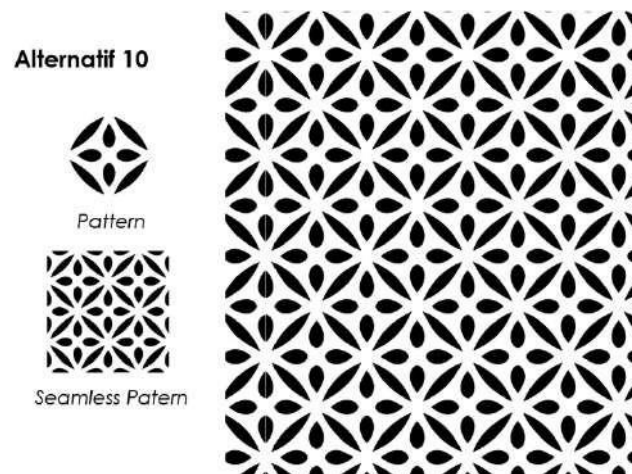
Gambar 35. Alternatif Motif 8
Sumber: Dokumen Peneliti

Motif pada gambar 35 “Alternatif 8” menampilkan pola geometris yang tersusun dari bentuk-bentuk lengkung simetris dengan setiap elemen dasar (pattern) terdiri atas empat bentuk menyerupai daun atau setengah lingkaran yang disusun mengelilingi ruang kosong berbentuk belah ketupat di tengah. Ketika motif ini diulang secara (seamless pattern), tercipta kesan visual yang dinamis dan harmonis, di mana bentuk positif dan negatif saling melengkapi membentuk ritme visual yang berulang.

Alternatif 9

Gambar 36. Alternatif Motif 9
Sumber: Dokumen Peneliti

Motif pada gambar 36 “Alternatif 9” menampilkan pola geometris berbentuk bintang delapan dengan komposisi yang simetris dan ritmis. Setiap elemen dasar (pattern) terdiri dari bentuk menyerupai kelopak bunga atau sinar yang memancar dari pusat, membentuk kesan visual seperti bintang bercahaya. Ketika disusun menjadi pola berulang (seamless pattern), bentuk-bentuk tersebut saling terhubung melalui ujung-ujung kelopaknya, menciptakan kesan kesinambungan yang harmonis dan dinamis.



Gambar 37. Alternatif Motif 10
Sumber: Dokumen Peneliti

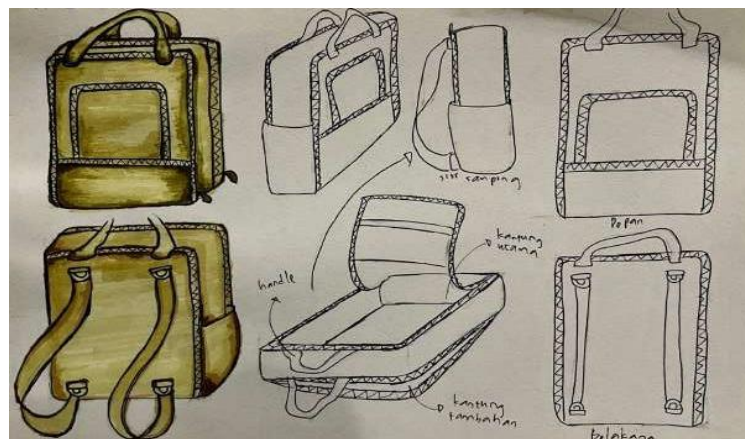
Motif pada gambar 37 “Alternatif 10” menampilkan pola geometris yang tersusun dari bentuk-bentuk menyerupai tetesan air atau daun kecil yang tersusun simetris membentuk pola bunga empat kelopak. Unsur utama motif ini memiliki kesan lembut dan organik, dengan dominasi bentuk oval yang menonjolkan keseimbangan serta keteraturan visual. Ketika pola ini disusun secara berulang (seamless pattern), terbentuk kesan kontinuitas yang harmonis.

Pembuatan motif tersebut didasarkan pada elemen budaya tradisional yang telah ada, yaitu kain tradisional seperti batik namun, elemen tersebut hanya dijadikan sebagai referensi dalam perancangan motif baru sehingga motif yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan demikian, motif yang dikembangkan tidak hanya mempertahankan nilai-nilai budaya lokal, tetapi juga menghadirkan inovasi yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna khususnya komunitas. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan desain yang memiliki identitas khas sekaligus modern, tanpa menghilangkan makna simbolik dan estetika yang terkandung.

Pembahasan

Sketsa dan Motif Terpilih

Alternatif desain yang telah dikembangkan perlu dipilih salah satunya sebagai solusi yang paling tepat untuk menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi. Dari berbagai alternatif yang dirancang, berikut merupakan beberapa pilihan desain yang sesuai dengan kebutuhan pada kegiatan komunitas tersebut.





Gambar 38. Desain awal terpilih
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 38 merupakan kedua desain dipilih sebagai alternatif desain awal karena memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan perancangan. Sebelum menentukan pilihan akhir, kedua desain tersebut telah diwujudkan dalam bentuk mock-up dengan ukuran dan fitur yang sesuai dengan rancangan tas.

Pembuatan mock-up sebelumnya telah melalui tahap diskusi, namun fitur pada bagian depan masih belum sepenuhnya mampu menjawab permasalahan utama. Oleh karena itu, dari beberapa alternatif desain yang telah disusun, dipilih satu desain yang dinilai paling sesuai dan dapat menjawab kebutuhan tersebut. Desain terpilih ini akan direalisasikan terlebih dahulu dalam bentuk mock-up yang sesuai dengan rancangan

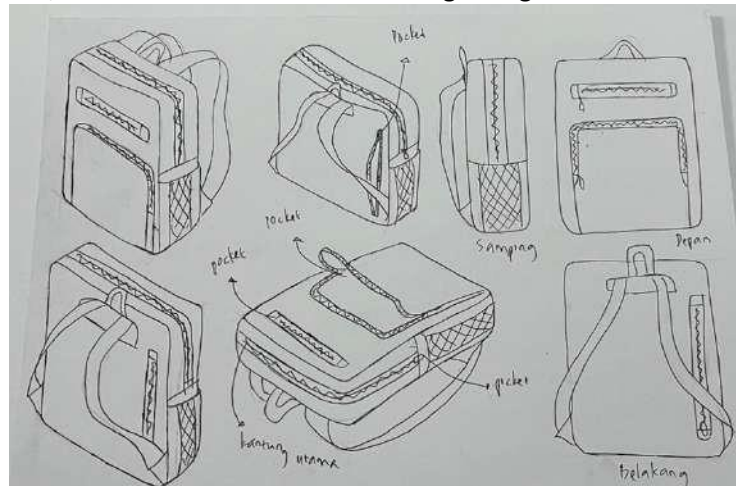


Gambar 39. Desain dua terpilih
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 39 merupakan desain terpilih kedua dan telah memasuki tahap pembuatan *mock-up* utama beserta fitur-fitur pendukungnya. Namun demikian, ditemukan beberapa penyesuaian yang perlu dilakukan, khususnya terkait dengan karakteristik material utama yang digunakan, yaitu kulit sapi asli tersamak. Material kulit tersebut memiliki sifat yang relatif kaku meskipun masih dapat dibentuk,

serta cenderung meninggalkan bekas permanen apabila dilipat secara berlebihan. Berdasarkan kondisi tersebut, dilakukan revisi terhadap beberapa elemen desain.

Penyesuaian dilakukan pada bagian fitur depan sebagai akses cepat, dengan penerapan resleting penuh dari bagian atas hingga bawah serta adanya tambahan ruang ke arah depan untuk mempermudah proses penyimpanan barang. Pada sisi samping, kompartemen untuk botol minum dirancang tanpa tambahan karet atau kerutan samping, mengingat elemen tersebut berpotensi merusak permukaan kulit dan meninggalkan bekas permanen. Di bagian belakang, posisi tali punggung (*strap*) yang semula direncanakan menyatu dengan bagian atas tas harus disesuaikan. Oleh karena itu, posisi *strap* diturunkan dan disambung langsung dengan sistem pengait tas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, desain akhir kemudian dirancang sebagaimana berikut.

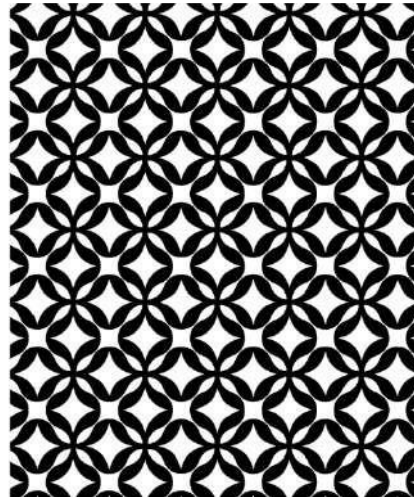
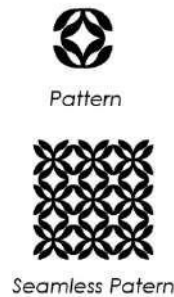


Gambar 40. Fiksasi Desain
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 40 merupakan desain akhir yang telah disesuaikan dengan kebutuhan serta memperbaiki beberapa permasalahan yang terdapat pada desain sebelumnya. Desain akhir ini tetap mempertahankan dua kantong pada bagian depan, satu kantong pada bagian belakang, dan dua kantong pada bagian samping, dengan bentuk sudut atas yang dibuat lebih tumpul. Kantong depan berukuran lebih besar agar dapat digunakan untuk menyimpan buku dan alat tulis, mengingat kedua barang tersebut sangat dibutuhkan saat kegiatan berlangsung, khususnya dalam aktivitas mencatat sejarah. Selain itu, pada bagian belakang tas ditambahkan resleting vertikal ke arah bawah yang berfungsi untuk menyimpan perlengkapan seperti jaket. Penambahan fitur ini dimaksudkan untuk memudahkan pengguna dalam membawa barang serta mencegah tercampurnya barang yang kotor dengan barang yang bersih.

Alternatif motif pada desain yang telah dibuat sebelumnya juga dipilih salah satunya untuk visual desain dari segi estetika. Salah satu alternatif motif yang terpilih yaitu pada alternatif 7, dikarenakan bentuk dan kriteria yang telah di analisis sebelumnya sudah sesuai dengan karakteristik komunitas.

Alternatif 7

Gambar 41. Motif Terpilih
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 41 menunjukkan motif alternatif yang terpilih akan diterapkan pada bagian depan tas kulit sebagai salah satu elemen pendukung aspek estetika dalam perancangan. Penerapan motif ini menggunakan teknik *laser engraving*, yaitu proses pengikisan lapisan permukaan kulit untuk membentuk pola yang diinginkan. Tujuan dari penerapan motif ini adalah untuk merepresentasikan identitas khas Komunitas Aleut, khususnya dalam mendukung kegiatan penelusuran cagar budaya.

Material

Perancangan ini membutuhkan beberapa material yang mendukung dalam pembuatan tas, salah satunya yaitu material kulit sapi tersamak yang digunakan sebagai material utamanya. Material kulit sapi ini juga sudah ditinjau sebelumnya dengan memiliki kelebihan yaitu tahan air, tahan lama, dan baik digunakan dengan jangka waktu yang cukup lama.

Gambar 42. Material utama
Sumber: CV. Leswan Kreasi Nusantara

Gambar 42 adalah material kulit sapi tersamak yang digunakan dalam perancangan ini adalah kulit jenis *natural cetak* dengan tekstur seperti kulit jeruk. Kulit jenis ini memiliki daya tahan tinggi, cocok untuk aktivitas luar ruangan (*outdoor*), dan perawatannya relatif mudah. Selain itu, tekstur ini juga umum digunakan dalam pembuatan berbagai jenis tas selain ransel. Keunggulan lain dari kulit *natural cetak* adalah kemampuannya dalam mempertahankan bentuk serta memberikan tampilan estetika yang elegan. Teksturnya yang khas juga membantu menyamarkan goresan kecil yang mungkin

terjadi akibat penggunaan sehari-hari. Dalam perancangan tas ini, material tersebut dipilih tidak hanya karena daya tahannya, tetapi juga karena kemampuannya dalam mendukung teknik *laser engraving* yang akan digunakan untuk menerapkan motif khas komunitas.

Warna yang dipilih adalah hijau (olive) karena sesuai dengan karakteristik kegiatan yang umumnya dilakukan di luar ruangan (*outdoor*). Warna ini mencerminkan kesan alami, hangat, dan menyatu dengan lingkungan alam, sehingga mendukung konsep kegiatan lapangan yang identik dengan eksplorasi dan petualangan. Selain itu, warna hijau olive juga bersifat netral dan tidak mudah kotor, sehingga praktis digunakan dalam berbagai kondisi aktivitas luar ruangan.

Perancangan Mock-Up

Proses produksi dimulai dengan pembuatan mockup tas untuk dilakukan uji coba langsung menggunakan isi barang yang sesuai. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dari desain yang telah dibuat. Setelah tahap uji coba selesai, proses dilanjutkan dengan pembuatan prototipe menggunakan material asli sesuai dengan mockup. Pembuatan mockup juga digunakan untuk menentukan pola jahitan yang akan diterapkan pada material asli serta menghitung kebutuhan material secara lebih akurat. Tahap awal pembuatan dilakukan dengan mengidentifikasi pola dan aksesoris yang dibutuhkan. Mockup dibuat menggunakan kertas duplek yang bersifat kaku namun tetap dapat dibentuk, sementara aksesoris seperti resleting dan ring tas menggunakan komponen asli. Berikut merupakan dokumentasi bahan yang digunakan. Gambar 43 merupakan *mock-up* yang telah dibuat berdasarkan desain terpilih sebelumnya.



Gambar 43. *Mock-Up*
Sumber: Dokumen Peneliti

Perancangan Prototipe

Prototipe tas yang dirancang berdasarkan *mockup* yang telah dibuat sebelumnya dan mengacu pada gambar kerja sebagai panduan utama dalam proses produksinya. Pembuatan prototipe ini akan dikerjakan oleh pihak vendor yang memiliki keahlian di bidang produksi tas. Vendor yang dipilih adalah CV. Leswan Kreasi Nusantara yang berlokasi di Malang, dan dikenal memiliki pengalaman dalam pembuatan tas berbahan kulit sapi tersamak serta penggunaan teknik laser engraving.

Proses pembuatan tas diawali dengan penyerahan mockup dan gambar kerja kepada mitra produksi. Selanjutnya, mitra akan melakukan peninjauan terhadap desain yang telah dirancang sebelum mengeksekusinya menggunakan material asli. Salah satu aspek yang ditinjau adalah pemilihan warna material. Pada tahap perancangan, terdapat dua alternatif warna yang dipertimbangkan, yaitu hijau muda dan hijau tua. Namun, setelah dikonsultasikan dengan mitra, diketahui bahwa material kulit berwarna hijau muda sudah tidak lagi tersedia. Berdasarkan

pertimbangan tersebut, material yang digunakan dalam pembuatan tas ini adalah kulit sapi tersamak dengan warna hijau tua atau dikenal dengan sebutan warna olive.

Langkah pertama dalam pembuatan prototipe dimulai dengan membuat pola awal dari karton duplek yang mencakup seluruh bagian tas, mulai dari badan utama, kompartemen, hingga detail tali dan penutup. Setiap pola dirancang berdasarkan gambar kerja agar sesuai dengan dimensi dan fitur yang telah ditentukan. Selanjutnya, pola tersebut diterapkan pada material kulit asli untuk proses pemotongan, sehingga menghasilkan prototipe yang akurat dan sesuai dengan desain.



Gambar 44. Pola Jahit
Sumber: CV. Leswan Kreasi Nusantara

Gambar 44 menunjukkan pembuatan pola yang telah melalui proses pemotongan, tahap selanjutnya adalah mengambil bagian tertentu yang akan diproses menggunakan teknik laser engraving. Bagian pola yang dipilih akan dihias dengan motif dan peta komunitas yang sebelumnya telah dirancang sebagai bagian dari identitas visual produk. Proses laser engraving ini akan mengikis permukaan kulit secara presisi untuk membentuk motif dan peta, sehingga menghasilkan detail yang mendukung nilai estetika serta karakter dari desain tas.



Gambar 45. Laser Engraving
Sumber: CV. Leswan Kreasi Nusantara

Gambar 45 merupakan pola yang akan ditipiskan pada bagian pinggir menggunakan mesin seset kulit. Mesin ini merupakan alat yang umum digunakan dalam industri kulit, dengan fungsi utama untuk menipiskan lembaran kulit secara merata dan presisi.



Gambar 46. Mesin Saset Kulit
Sumber: CV. Leswan Kreasi Nusantara

Gambar 46 menunjukkan pola yang telah dibuat sebelumnya juga diterapkan pada material kain pelapis bagian dalam, dengan tujuan memberikan kesan yang lebih rapi sekaligus menjadi pembeda dari material utama tas. Setelah seluruh pola selesai dipersiapkan, tahap selanjutnya adalah proses penjaitan untuk membentuk tas dengan desain yang telah dirancang.



Gambar 47. Proses Penjaitan
Sumber: CV. Leswan Kreasi Nusantara

Gambar 47 adalah proses penjaitan tas selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah pengecekan kualitas untuk memastikan setiap detail tas sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Selanjutnya, dilakukan proses *finishing* dengan mengaplikasikan krim perawatan khusus untuk tas kulit yang disediakan oleh mitra.

Hasil Perancangan

Hasil rancangan yang telah diselesaikan akan disajikan dalam bentuk gambar presentasi, foto produk, serta uji coba produk akhir. Langkah ini dilakukan untuk menunjukkan cara penggunaan tas, menjelaskan fitur-fitur yang dimiliki, serta memperoleh tanggapan dari hasil uji coba terhadap tas yang telah dirancang.



Gambar 48. Foto Produk
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 48 menunjukkan dokumentasi foto produk dilakukan dari berbagai sudut pandang untuk menunjukkan fitur-fitur yang terdapat pada tas. Berikut ini adalah beberapa foto yang menampilkan detail dari tas yang telah dirancang.



Gambar 49. Fitur Pendukung
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 49 merupakan produk yang dirancang untuk memberikan kemudahan bagi anggota komunitas saat menjalankan kegiatan. Oleh karena itu, terdapat dua kantong pada bagian depan tas yang berfungsi sebagai akses cepat untuk menyimpan barang-barang penting seperti buku catatan, tempat pensil, power bank, ponsel, dan sejenisnya. Sementara itu, pada bagian kantong utama, terdapat dua kantong tambahan di bagian dalam yang diperuntukkan bagi penyimpanan aksesoris berukuran kecil. Adapun bagian belakang tas dirancang khusus untuk menyimpan barang yang jarang diakses, seperti jaket atau pakaian ganti. Terdapat juga ring pada bagian strap tas yang digunakan untuk menstabilkan ukuran tas dengan kenyamanan pengguna.

Uji Coba Produk

Pada gambar 50 adanya uji coba produk tas ransel oleh salah satu anggota komunitas, yang sebelumnya juga menjadi *user* dalam proses pengambilan data awal. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan kesinambungan antara data yang telah dikumpulkan dengan performa produk akhir. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, tas ransel tersebut dinilai sesuai dengan kebutuhan komunitas. Salah satu keunggulan yang dirasakan adalah fitur kantong depan yang memudahkan pengguna dalam mengambil notebook dan alat tulis selama kegiatan berlangsung, serta fitur bagian pemisah antara pakaian dengan barang lainnya. Selain itu, anggota tersebut menyatakan bahwa tas tidak hanya cocok digunakan dalam kegiatan komunitas, tetapi juga praktis untuk aktivitas sehari-hari. Penggunaan motif pada bagian depan tas juga dinilai memberikan kesan feminim dan elegan. Berikut merupakan dokumentasi dari proses uji coba tas ransel yang telah dilakukan.



Gambar 50. Uji Coba Produk
Sumber: Dokumen Peneliti

Simpulan

Tas ransel berbahan kulit dengan teknik *laser engraving* ini dirancang secara komprehensif dengan mengutamakan fungsionalitas, estetika, dan ergonomi, yang secara spesifik disesuaikan dengan aktivitas *outdoor* komunitas penelusuran cagar budaya. Perancangan ini berfokus pada kebutuhan anggota komunitas akan tas yang bersifat ergonomis, tahan lama, serta memiliki ruang penyimpanan yang fungsional dan mudah diakses.

Pemilihan material tas ini menempatkan kekuatan dan ketahanan terhadap aktivitas luar ruangan sebagai prioritas utama. Material utama yang dipilih adalah jenis kulit sapi tersamak dengan tekstur natural cetak berwarna *olive*, sementara kain *furing* berwarna senada digunakan untuk lapisan bagian dalam. Kombinasi material ini tidak hanya menjamin keselarasan visual, tetapi juga memberikan perlindungan dan ketahanan tambahan pada tas.

Lebih dari sekadar fungsi praktis, motif dan peta yang diterapkan pada tas dirancang untuk secara langsung mencerminkan perjalanan eksplorasi cagar budaya komunitas. Setiap elemen visual memiliki makna yang mengedukasi dan bertujuan untuk mempererat rasa kepemilikan terhadap sejarah. Penggunaan teknik *laser engraving* memungkinkan penerapan motif secara presisi pada permukaan kulit, menghasilkan kesan elegan sekaligus merepresentasikan identitas unik komunitas.

Proses produksi tas dilakukan secara bertahap, dimulai dari pembuatan pola, pemotongan material, dan penipisan tepi pola menggunakan mesin seset kulit untuk mencapai ketebalan yang ideal. Setelah itu, teknik *laser engraving* diterapkan untuk aspek estetika, dan proses penjahitan dilakukan oleh mitra produksi yang kompeten, CV. Leswan Kreasi Nusantara. Hasil akhir dari produksi ini telah terverifikasi dan sesuai dengan *mockup* serta gambar kerja yang telah ditetapkan.

Produk akhir telah melalui uji coba langsung oleh anggota komunitas yang berperan sebagai *user centered design* dalam studi awal. Hasil uji menunjukkan bahwa tas berhasil memenuhi ekspektasi pengguna, khususnya dalam hal kenyamanan, kemudahan akses, dan kepraktisan fitur. Desainnya dinilai menarik, cocok untuk kegiatan komunitas maupun penggunaan sehari-hari, didukung dengan adanya kantung-kantung depan yang memberikan akses cepat selama kegiatan. Daya tarik utama lainnya adalah penerapan motif dan peta Kawasan bersejarah, yang memperkaya estetika dan menghubungkan pengguna dengan warisan budaya.

Secara finansial, rincian biaya produksi, termasuk pembelian material, aksesoris, jasa *laser engraving*, dan ongkos produksi, telah dihitung dengan cermat. Kesimpulannya, tas ransel ini berhasil menjawab permasalahan dan memenuhi kebutuhan fungsional anggota komunitas. Melalui fitur akses

cepat, motif khusus, dan peta bersejarah, tas ini juga memperkuat identitas komunitas. Dengan kualitas dan desain yang unggul, produk ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut, baik sebagai perlengkapan spesifik komunitas maupun sebagai produk komersial yang lebih luas.

Referensi

- Afriani, D. S., Muchlis, M., & Pambudi, T. S. (2016). Perancangan Tas Untuk Backpacker Dengan Pendekatan Studi Aktivitas. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Aini, S. R. A. N. (2022). *Ekspresi Self Love Pada Tas Wanita Dengan Teknik Batik*. Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Retrieved from <https://digilib.isi.ac.id/14229/>
- Anggraini, A. S., Oktaviani, O., Lestari, A. C., & Dite, S. A. (2024). Manifestasi Budaya dan Estetika Tas Indonesia dalam Festival Tas Nusantara. *Sanggitarupa*, 4(2), 76-86. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/sanggitarupa/article/view/6217>
- Khansa, B. N. M. (2024). Upcycle Kulit Sapi Sisa Produksi dengan Teknik Interlocking Modular pada Perancangan Tas Bahu. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/118498/>.
- Lestari, F., Susanto, M. R., Susanto, D., Sugiyamin, S., & Barriah, I. Q. (2022). Aplikasi Teknik Ecoprint Pada Media Kulit Dalam Pembuatan Tas Fashion Wanita Dalam Konteks Liminalitas. *Jurnal Senirupa Warna*, 10(1), 102-113.. doi: <https://doi.org/10.36806/v10i1.146>.
- Fortino, I., Pradhanawati, A., & Prihatini, A. E. (2022). Analisis Strategi Pemasaran Menggunakan Analisis SWOT pada Industri Konveksi Tas CV. Gerhata. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 11(2), 151-160.
- Hardiyati, N. S. (2017). Tas Koja Khas Suku Baduy Lebak Banten. *Pend. Seni Kerajinan-S1 (e-Craft)*, 6(1), 95-104.
- Istiarni, D. (2020). *Penerapan Motif Batik Pada Kulit Kayu Lantung Dengan Pewarna Alam Kayu Secang Untuk Tas Wanita*. Skripsi, Universitas Mercu Buana. Retrieved from <https://repository.mercubuana.ac.id/52421/>.
- Jannah, D. (2022). 'Elemen Hias Logam Bermotif Bunga Melati Pada Tas Kulit Wanita.' Retrieved From <http://repository.isi-ska.ac.id/6276/>.
- Masyhudi, I., & Budiargo, K. (2021). Perancangan Motif Khas Tasikmalaya Pada Decoupage Untuk Produk Dari Anyaman Pandan. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 214-222. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2215>.
- Munawaroh, M. (2021). Circle Bag Multi Fungsi. Retrieved from <https://repository.mercubuana.ac.id/78374/>.
- Putri, D. (2021). Transformasi Ornamen Ragam Hias Indonesia Menjadi Pattern Cut Modul Pada Material Perca Kulit Untuk Produk Tas Wanita. Retrieved From <https://repository.its.ac.id/91850/>.
- Ratnaningsih, G. A., & Wahyuningsih, S. E. (2022). Nilai Estetika Tas Wanita Motif Batik Dengan Pemanfaatan Limbah Serabut Kelapa Dan Kombinasi Kulit Sapi. Retrieved From <https://repository.unar.ac.id/jspui/handle/123456789/3478>.
- Saputro, & Darwis. (2020). Saputro, Aris Eko, and Mochammad Darwis. Rancang Bangun Mesin Laser Engraver and Cutter Untuk Membuat Kemasan Modul Praktikum Berbahan Akrilik. *Jurnal Pengelolaan Laboratorium Pendidikan*, 2(1), 40-50. <https://doi.org/10.14710/jplp.2.1.40-50>.
- Syidik, M. I., & Bachtiar, I. (2021). Perbaikan Kualitas Produk Tas Kulit dengan Menggunakan Metode Teorija Rezhenija Izobretatelskih Zadach (TRIZ) pada CV. X-Bandung. *Jurnal Riset Teknik Industri*, 1(1), 43-48.