

**DESAIN SARANA BAWA LAPTOP DAN ALAT KOMUNIKASI
(SMARTPHONE, TABLET) DENGAN ELEMEN ESTETIS BERTEMA ETNIK
KAIN TRADISIONAL**

Royke Vincentius F

Staf Pengajar Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain
Politeknik Negeri Samarinda

Fahry Noor Anshori

Mahasiswa Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain
Politeknik Negeri Samarinda

ABSTRAK

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Tidak dapat dipungkiri, teknologi semakin berkembang cepat dan berperan dalam kehidupan manusia. Pada umumnya orang membawa gadget menggunakan tas biasa. Tas gadget saat ini sudah ada yang menggunakan unsur budaya di Indonesia namun masih menggunakan kain batik pada tas yang sudah banyak digunakan. Karena itu, penulis ingin merancang “Sarana Bawa Laptop dan Alat Elektronik (Smartphone, Tablet). Dengan Elemen Estetis Bertema Etnik Kain Tradisional”. Metode perancangan yang dilakukan yaitu melakukan observasi, perumusan masalah, studi pustaka, analisis, alternatif desain dan analisis desain, pengembangan desain terpilih, modeling, pembuatan gambar dan prototype. Untuk itu dengan adanya “Sarana Bawa Laptop dan Alat Elektronik (Smartphone, Tablet). Dengan Elemen Estetis Bertema Etnik Kain Tradisional”. pengguna dapat membawa dan menyimpan gadget, dengan desain yang lebih ergonomis, dan estetis yang bernuansa tradisional. Tas dilengkapi dengan konfigurasi yang teratur dan rapi, dan mengutamakan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna pada saat menggunakan tas tersebut.

Kata kunci: etnik, gadget, modern, tas

ABSTRACT

Gadgets are terms that come from English, which means small software that has special functionality. It is undeniable that technology is growing rapidly and in human nostalgia. Generally people carry gadgets using ordinary bags. Bag gadgets are now there yang using cultural elements in Indonesia but still use batik cloth on bags that have been widely used. Because it, the author wants to make “Means of Bringing Laptops and Electronic Devices (Smartphone, Tablet) With Aesthetic Elements Themed Traditional Ethnic Cloth”. The design method that is done is observation, problem formulation, literature study, analysis, design and alternative design, development of selected design, modeling, drawing and prototype. For that with the “Means Bring Laptops and Electronic Devices (Smartphone, Tablet) With Aesthetic Elements Ethnic Traditional Cloth”. Users can carry and store gadgets, with a more ergonomic design, and aesthetically nuanced. The bag is equipped with a neat and orderly configuration, and prioritizes comfort and security for the user when using the bag.

Keywords: ethnic, gadget, modern, bag

I. Pendahuluan

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Tidak dapat dipungkiri, teknologi semakin berkembang cepat dan berperan dalam kehidupan manusia. Berkembangnya teknologi semakin membuat gadget-gadget bermunculan seperti *laptop* maupun *desktop*, *video games gadget*, *video gadget* seperti *MP4*, *audio gadget* seperti *iPod*, kamera dan *gadget-gadget* lainnya. Seiring berkembangnya zaman, *gadget* tersebut semakin dibutuhkan dan diminati pasar mulai dari anak kecil sampai orang dewasa.

Pada umumnya pengguna *gadget* membawa gadget hanya menggunakan tas biasa karena tas biasa sudah bisa menampung segala gadget (*laptop*, *tablet*, *smartphone*, *powerbank*, *mouse* beserta *charger*). Tetapi hal tersebut masih memiliki kendala saat membawa gadget di tas tersebut. Karena pada tas biasa kurangnya sekat atau kantong yang membuat gadget berantakan. Beragam merek tas *laptop*, baik lokal maupun impor, terus membanjiri pasar. Dengan semakin terjangkaunya harga komputer jinjing ini, membuat penggunaanya terus bertambah. Dengan peningkatan ini, bisa dipastikan kebutuhan tas penyimpanan elektronik ini juga akan makin meningkat.

Eko Sulisty (2010), produsen tas *laptop* merek Tristan di Depok, Jawa Barat, mengatakan “saat ini keberadaan tas *laptop* menjadi sangat penting. Selain berfungsi sebagai sarana penyimpan, tas *laptop* juga menjadi wadah pengamanan dari kemungkinan terjatuh, kotor dan benturan benda keras.” Kebutuhan ini jelas membuka

celah yang besar bagi bisnis pembuatan dan penjualan tas *laptop*. Apalagi, Agus Purnomo Sidik, produsen tas *laptop* merek *Exotic*, menambahkan, “permintaan tas *laptop* bakal terus tumbuh. Maklum, tren pemakaian *laptop* terus menanjak di berbagai kalangan masyarakat. Tidak hanya di perkotaan, tren menentang *laptop* juga mulai merambah pedesaan, seperti layaknya telepon genggam.

Brand internasional Gucci ternyata menggunakan kain tenun asli Indonesia sebagai bahan baku. Menteri Perindustrian MS Hidayat mengatakan tenun Indonesia telah dipercaya oleh pasar internasional. “Tenun kita dianggap sangat berharga karena handmade (buatan tangan) dan brand Internasional seperti Gucci mau bekerjasama dengan pengrajin tenun kita,” menurut Hidayat di Jakarta, Selasa, 6 April 2010. “Dengan demikian, dia menambahkan, mutu tenun tradisional Indonesia berskala internasional. Contohnya, salah satu merek internasional mengajak kerjasama dengan mencantumkan label” “by Indonesia”. (Viva, 2010)

Nilai “Indonesia” memang merupakan salah satu poin yang perlu diperhatikan oleh kain tenun saat ini. Hal ini terkait beberapa pakem desain yang memang selayaknya tidak berubah saat dikonstruksi. Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan sebuah rancangan tas *gadget* etnik modern dengan fungsi utama sebagai wadah peralatan *gadget* yang etnik kain tenun. agar menarik minat kalangan muda yang gemar menggunakan *gadget*. Diharapkan juga desain tas ini dapat melestarikan produk tradisional kain tenun.

II. Metode Perancangan

Dalam merancang atau mendesain sebuah produk ini agar perancangan lebih terarah, Penulis memilih metode perancangan lawson model perspektif yang bersifat sistematis, berikut metode perancangan model *preskriptif archer*, yaitu:

2.1. Observasi

Observasi dilakukan demi menemukan permasalahan – permasalahan yang ada di lingkungan sekitar dan memilih permasalahan apa yang akan diselesaikan sebagai tujuan akhir dari perancangan produk. Setelah observasi dilakukan, ditemukan masalah mengenai tas *gadget* sebagai lanjutan, dilakukanlah pengumpulan data dengan metode wawancara dan literatur guna mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan dan kebutuhan pengguna yang dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi pengguna *gadget*

2.2. Perumusan Masalah

Setelah ditemukan permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dan data dari wawancara dan literatur, didapatkan hasil berupa keadaan lapangan serta kebutuhan para pengguna yang harus dipenuhi, Dari hal tersebut dirumuskanlah permasalahan-permasalahan yang membutuhkan solusi berupa penyelesaian yang akan dituangkan dalam perancangan produk tas *gadget*.

2.3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur atau jurnal ilmiah guna menemukan data serta informasi terkait hal yang akan dibahas serta produk yang akan dibuat dalam perancangan produk tas *gadget* studi pustaka dilakukan terhadap berbagai informasi (teori, klasifikasi, trend) mengenai tas dan sarana bawa.

2.4. Analisis

Analisis dilakukan terhadap permasalahan, data dan informasi yang telah terkumpul. Analisis dilakukan dalam perancangan produk guna memberikan petunjuk mengenai produk seperti apa yang dibutuhkan.

2.5. Alternatif Desain dan Analisis Alternatif

Alternatif desain dibuat sebagai pilihan solusi untuk masalah desain produk yang

akan dirancang dan dibuat berupa prototype sebagai hasil akhir. Alternatif desain tersebut dibuat menjadi beberapa alternatif desain yang berupa hasil analisis tentang kelebihan dan kekurangannya yang akan mengerucut hingga terpilih satu desain yang dinilai mampu menjadi penyelesaian permasalahan.

2.6. Pengembangan Desain Terpilih

Desain yang telah terpilih dari alternatif yang akan dikembangkan hingga mampu menjadi produk yang maksimal. Pengembangannya dapat dalam segi bentuk, warna, sistem ataupun elemen lainnya sesuai analisis yang telah dilakukan. Perkembangan terhadap desain terpilih hanya mengubah sebagian kecil dari desain awal karena perkembangan dilakukan sebagai penyempurna produk agar maksimal dalam menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna.

2.7. Modelling

Model merupakan rancangan produk yang dibuat sebagai gambaran awal. Model biasanya dibuat dengan skala 1 : 1 sesuai dengan dimensi asli karena dimensi asli yang tidak terlalu besar. Model dibuat dengan material kain menyerupai material pada produk asli sehingga mampu memberikan gambaran awal produk asli sehingga mampu memberikan gambaran awal produk dengan cukup jelas.

2.8. Pembuatan gambar dan prototype

Gambar yang dibuat sebelum pembuatan prototype adalah gambar fungsional dan gambar teknik produk yang mampu menjelaskan bagaimana spesifikasi serta pengguna produk. Setelah dibuat gambar fungsional dibuatlah prototype yang merupakan produk skala 1 : 1 dan fungsional. Pembuatan prototype disesuaikan dengan desain terpilih yang telah dikembangkan berdasarkan analisis - analisis yang telah dilakukan.

III. Pembahasan

3.1. Studi Aktivitas dan kebutuhan

Analisis aktivitas dan kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan berkaitan dengan produk yang akan dibuat sehingga diperoleh kebutuhan pengguna. Dari analisis aktivitas dan kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan mengenai komponen apa saja yang harus ada pada produk. Adapun komponen-komponen tersebut adalah: 1) Tas yang ergonomic, 2) Kantong untuk laptop dan charger, 3) Kantong untuk tablet, 4) Kantong untuk *smartphone*, 5) Kantong untuk powerbank

3.2. Analisis Ergonomi dan Anthropometri

Dalam merancang produk, analisis ergonomi diperlukan agar produk yang dibuat aman dan nyaman untuk digunakan oleh user. Pada perancangan produk ini, berikut beberapa analisa yang perlu diperhatikan :

- Menurut Hawort (seorang *Chiropractor*), berat ideal dari ransel yang dapat dibawa dan tidak beresiko pada kesehatan tulang adalah 10% dari berat badan pengguna. Agar sarana bawa aman dan nyaman digunakan, maka diperlukan batas angkat. Batas angkat maksimal yang digunakan adalah batas angkat maksimal wanita agar produk juga dapat mencakup keamanan dan kenyamanan pengguna laki-laki. Batas angkat maksimal wanita adalah 16 kg. jadi, berat total produk dan isi tidak boleh melampaui 16 kg.
- Sarana bawa yang diperuntukan bagi *gadget* ini memiliki kantong-kantong khusus peralatan yang disesuaikan dengan jenis masing-masing peralatan agar peralatan tidak mudah rusak dan tidak berantakan.
- Bagian tas yang menempel langsung pada punggung diberi lapisan empuk (menggunakan busa *polyfoam*), agar

pengguna merasa nyaman saat tas dipakai.

- Material tas tidak berpengaruh negatif terhadap pengguna, seperti mengalami iritasi atau keracunan. Karena material tas yang dipakai adalah material umum untuk tas saat ini.

Pada perancangan produk ini, berikut beberapa analisis anthropometri yang perlu diperhatikan. Yaitu:

- Tinggi tas ditentukan dengan dimensi tubuh yang digunakan adalah tinggi bahu pada posisi duduk. Gender yang digunakan adalah pria 5% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. Tinggi bahu pada posisi duduk pria 5% adalah ukuran tinggi tas maksimal = 55,5 cm. Dalam pengertian yang lain, tinggi tas tidak boleh melebihi ukuran tersebut. Pada perancangan ini, tinggi tas yang didesain adalah 45 cm. Maka ukuran keseluruhan adalah maksimal 45 cm.
- Lebar tas ditentukan dengan dimensi tubuh yang digunakan adalah lebar bahu. Gender yang digunakan adalah wanita 50% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. Lebar bahu wanita 50% adalah ukuran lebar tas maksimal = 38,5 cm. Dalam pengertian yang lain, lebar tas tidak boleh melebihi ukuran tersebut. Pada perancangan ini, lebar tas yang didesain adalah 35 cm.
- Lebar handle tas ditentukan dengan dimensi yang digunakan adalah lebar tangan. Gender yang digunakan adalah pria 95% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. Tebal tangan pria 95% = ukuran lebar celah tas maksimal = 9 cm. Dalam pengertian yang lain, lebar *handle* tas tidak boleh melebihi ukuran tersebut. Pada perancangan ini, lebar *handle* tas yang didesain adalah 9 cm.
- Kantong/wadah *smartphone* ditentukan dengan dimensi yang digunakan adalah

lebar tangan. Gender yang digunakan adalah pria 95% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. lebar tangan pria 95% = ukuran kantong/wadah *smartphonne*, *power bank*, *mouse* minimal = 9 cm. Dalam pengertian yang lain, lebar kantong/wadah tas boleh melebihi ukuran tersebut. Pada perancangan ini, lebar kantong/wadah yang didesain adalah 9 cm.

3.3. Analisis Konfigurasi

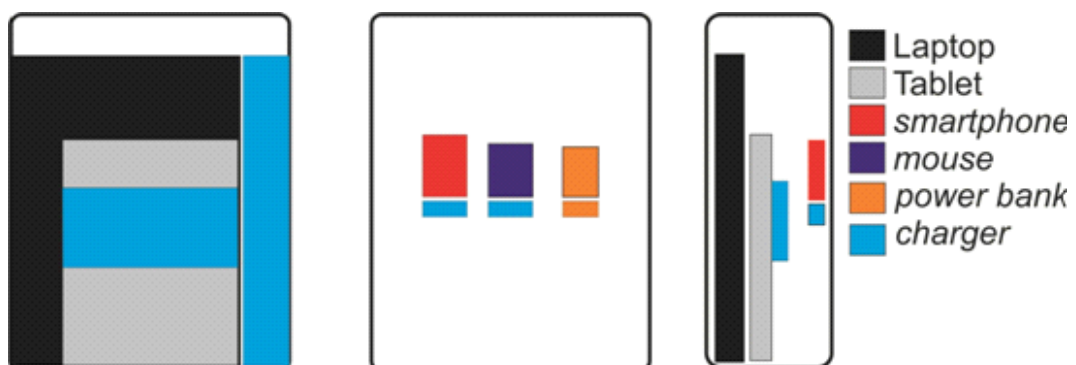
Analisis konfigurasi untuk menentukan peletakkan yang tepat bagi peralatan praktikum yang akan dibawa dengan sarana bawa ini. Adapun komponen yang ada produk sarana bawa adalah: 1) Tempat laptop, 2) Tempat *tablet*, 3) Tempat *smartphone*, 4) Tempat *powerbank*, 5) Tempat *mouse*.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap alternative komposisi konfigurasi, maka yang terpilih untuk diaplikasikan pada produk adalah konfigurasi seperti yang ditunjukkan dalam gambar 1. Pada komposisi tersebut penyusunan kantong ringkas dan tidak terlalu memakan banyak *space*, juga dapat mempermudah pengguna pada saat mengambil atau memasukkan peralatan *gadget*. Pada wadah/tempat paling belakang terdapat laptop beserta *charger* yang tepat berada di sebelah laptop, wadah/tempat kedua setelah laptop terdapat tablet beserta

charger yang tepat berada didepan tablet, pada bagian depan tas terdapat wadah/tempat *smartphone* beserta *charger* yang berada tepat di bawah *smartphone*, *powerbank* beserta kabel data *USB* yang berada dibawah *powerbank*, dan *mouse*, sehingga dapat memudahkan pada saat mengambil *smartphone*, *power bank*, atau *mouse*.

3.4. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan guna menentukan sistem apa yang akan dipakai pada produ) sehingga akan memudahkan dalam aktivitas pengguna ketika akan menggunakan produk ini, Sistem yang akan digunakan pada produk ada tiga sistem yaitu, sistem jahitan, kunci dan buka tutup. Sistem jahitan adalah yang berguna untuk menyambung beberapa material satu dengan material yang lainnya dan juga berguna untuk memperkuat produk sehingga menghasilkan sebuah produk yang kokoh. Sedangkan pada sistem kunci berguna untuk menyambungkan tali tas dengan agar bisa *adjustable* atau bisa memanjang-pendekan tali pada tas. System buka tutup berguna untuk melindungi barang yang akan ada didalam produk tersebut, dan sistem buka tutup juga memudahkan pengguna untuk mengambil barang yang ada dalam produk. Berikut adalah analisis sistem jahitan, kunci dan buka tutup yang akan digunakan pada produk yang akan dibuat, yaitu :



Gambar 1. Komposisi konfigurasi

Sistem jahitan

Produk tas gadget etnik modern ini menggunakan sistem jahitan, berikut adalah jenis jahitan yang dipakai, yaitu:

- Jahitan kunci, adalah sistem jahitan utama pada produk, karena jenis jahitan tersebut sangat kuat, mudah diterapkan dan jenis jahitan tersebut mampu diterapkan pada material yang tebal,
- Jahitan *superimposed* (tumpang) akan diterapkan pada bagian dalam produk yang berguna untuk menyatukan bagian busa dalam pada produk, karena jenis jahitan tersebut untuk produk yang akan dibuat adalah mampu menyambungkan tiga jenis lapisan yang ada pada produk, dan jenis jahitan tersebut sangat mudah diterapkan karena jahitan tersebut sudah umum diterapkan.
- Jahitan *bound* digunakan pada bagian sisi handel, pola, dan memperkuat sisi produk. Karena jenis jahitan tersebut adalah mampu menampilkan hasil yang rapi, kuat, mudah diterapkan dan bisa digunakan untuk meletakkan selang *vitrit* atau *bias tape* yang berguna untuk memperkuat bagian pinggir pada produk.

Sistem Kunci

Produk sarana bawa laptop dan alat komunikasi (*smartphone, tablet*) ini menggunakan sistem kunci berupa *ring*, berikut beberapa macam jenis kunci ring yang dipakai, yaitu *ring metal*, yang digunakan terdapat juga tali *webbing, ring metal* yang berfungsi untuk menghubungkan 2 tali *webbing* yang terpisah.

Sistem Buka Tutup

Sistem buka tutup digunakan untuk bagian membuka dan menutup tas pada saat mengambil dan meletakkan gadget, sistem buka tutup yang akan digunakan pada produk tas tersebut adalah sistem resleting. Dari berbagai macam jenis resleting yang ada maka terpilih satu resleting yang digunakan yaitu. *Coil zipper*, penggunaan *zipper* jenis ini disesuaikan dengan aktivitas membuka

kantong utama produk yang membutuhkan keringkasan. Jenis *coil zipper* yang digunakan adalah *zipper* dengan *double slider*, yaitu resleting yang memiliki dua arah bukaan (kekiri dan kekanan). Jenis *zipper* ini dipilih demi mendukung produk yang dirancang sebagai produk ringkas. *Double slider* ini memungkinkan kesingkatan waktu dalam membuka produk.

3.5. Analisis Material

Analisis material dilakukan untuk menentukan material yang sesuai untuk diaplikasikan pada produk yang akan dibuat. Kebutuhan produk yang akan dibuat adalah produk harus tahan akan air, kuat, mudah dibersihkan, aman bagi *gadget*. Adapun material yang dipakai sebagai berikut :

Material lapisan pertama

Kain pelapis pada lapisan pertama adalah pelapis yang terletak pada bagian paling luar. Lapisan terluar ini berfungsi untuk melindungi peralatan yang dibawa, tahan terhadap air, mudah dibersihkan, dan juga estetis. Kain yang dipakai untuk lapisan pertama ini adalah kain *cordura*. Kelebihan kain ini adalah memiliki daya tahan yang kuat serta tahan lecet. Kain ini juga mampu menampung percikan air di dalam seratnya namun bersifat sementara, sehingga air tersebut tidak dapat menembus ke dalam tas hingga kering.

Material lapisan kedua

Lapisan kedua adalah bahan pelapis yang lebih kokoh dari lapisan pertama berfungsi untuk menguatkan atau memperkokoh bentuk tas. Bahan lapisan ini dapat dipergunakan pada seluruh bagian tas, lapisan kedua pada tas membuat peralatan *gadget* lebih aman jika terjadi benturan. Material pada lapisan ini menggunakan busa *polyfoam* yang memiliki permukaan mengkilat dan licin. Busa *polyfoam* lebih kenyal dari pada busa hati dan biasa dipakai sebagai *interlining handle* tas ransel. Selain berguna untuk melindungi peralatan makan di bagian dalam, busa *polyfoam* juga

berfungsi untuk mempertahankan bentuk tas.

Material lapisan ketiga

Bahan lapisan ketiga diletakkan pada bagian paling dalam tas. Lapisan ketiga memberikan efek lembut, ringan, dan sebagai pelindung isi bagian dalam tas. Lapisan ketiga menggunakan material kain parasut jenis *waterproof* atau tahan terhadap air. Kelebihan dari kain ini adalah mampu menampung rembesan air, sehingga air tersebut dapat dibersihkan kembali.

3.6. Analisis Bentuk

Analisis bentuk dilakukan untuk menentukan bentuk apa yang akan diaplikasikan pada produk sarana bawa laptop dan alat komunikasi (*smartphone, tablet*) dengan elemen estetis etnik kain tradisional. Pendekatan yang akan dilakukan dari hasil analisis beberapa gaya adalah gaya eklektik. Ciri-ciri gaya desain eklektik selalu berkaca pada elemen-elemen dari gaya desain masa lampau, sehingga menghasilkan produk hasil kombinasi lebih dari satu gaya desain. Kelebihan gaya desain eklektik adalah mampu mengadopsi ciri-ciri dari beberapa gaya desain terdahulu menjadi produk yang bernilai.

3.7. Analisis Warna

Analisis warna diperlukan guna menentukan warna yang sesuai untuk diaplikasikan pada produk. Adapun pendekatan yang digunakan adalah hubungan warna dengan psikologi pengguna. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, warna yang sesuai untuk diterapkan pada produk adalah warna hitam. Warna hitam dipilih sebagai warna dominan karena warna hitam berkesan profesional serta tidak mudah kotor.

3.8. Proses desain

Pengembangan desain alternatif merupakan awal atau cikal bakal bentuk perancangan produk yang didesain. Dimana alternatif tersebut selanjutnya dianalisis sesuai karakteristik desain yang

dipersyaratkan apakah memenuhi atau tidak. Dari beberapa analisis yang ada, terpilih alternatif desain seperti ditunjukkan dalam gambar 2. Desain alternatif pada gambar 2 tersebut menggunakan bentuk dasar kotak dan menggunakan grafis dari kain tenun yang dikaitkan dengan menggunakan *buckles*. Kelebihan dari alternatif ini adalah dari sistem buka yang praktis karena terdapat satu kali bukaan, dan memiliki nilai estetis yang terdapat pada peletakan kain tenun.



Gambar 2. Desain alternatif terpilih

Desain alternatif yang terpilih tersebut selanjutnya dikembangkan lagi menjadi beberapa desain pengembangan. Pengembangan desain alternatif tersebut merupakan penyempurnaan bentuk desain alternatif yang telah terpilih sebelumnya. Dari analisis pengembangan desain alternatif yang telah dilakukan maka pengembangan desain alternatif yang dipilih adalah pengembangan desain alternatif seperti yang ditunjukkan dalam gambar 3. Dalam desain pengembangan alternatif tersebut bagian buka tutupnya berpindah pada bagian atas agar lebih mudah untuk mengeluarkan atau memasukan barang, terdapat tambahan pada bagian atas tas yaitu berupa kain tenun yang dijadikan penutup untuk tas, dan terdapat pula ring kotak besi yang berada pada bagian kanan tas.

Royke Vincentius F, Fahry Noor Anshori, *Desain Sarana Bawa Laptop Dan Alat Komunikasi (Smartphone, Tablet) Dengan elemen Estetis Bertema Etnik Kain Tradisional*



Desain pengembangan tersebut disempurnakan menjadi desain akhir atau desain final. Dimana, desain akhir adalah gambaran terakhir produk yang telah tercapai. Desain akhir tersebut terbagi dalam beberapa gambar detail, antara lain adalah gambar presentasi, gambar teknik, dan foto prototipe. Desain akhir tersebut bisa dilanjutkan ke tahap produksi untuk diproduksi masal guna dipasarkan ke masyarakat. Gambaran desain akhri tersebut ditunjukkan dalam gambar 4 dan 5.

Gambar 3. Pengembangan Desain Alternatif terpilih



Gambar 4. Gambar Presentasi produk



Gambar 5. Foto *Prototype*

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari “sarana bawa laptop dan alat komunikasi (*smartphone, tablet*) dengan elemen estetis etnik kain tradisional”, dapat disimpulkan bahwa:

Produk Telah mampu mengkonfigurasi *gadget* secara rapi dan teratur. Produk yang dirancang mengutamakan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna di saat membawa *gadget*. Tas ini didesain dengan sistem yang sederhana dan mudah dioperasikan. Warna yang diaplikasikan pada produk menggunakan warna hitam dari kain cordura dan terdapat kain tenun sebagai aksent.

Saran yang dapat diberikan bagi para desainer produk di Indonesia adalah mampu mengadopsi gaya desain khas Indonesia sendiri. Terutama dari aspek kultur dan tradisional khas Indonesia. Hal ini bertujuan untuk selain melestarikan warisan budaya leluhur terdahulu agar tidak tergerus oleh zaman, juga mampu mengangkat derajat Indonesia dalam bidang desain produk hingga ke kancah internasional.

DAFTAR RUJUKAN

Achyard, Aish, R. (2016) *Desain Tas Skateboard Etnik*. Laporan Tugas Akhir pada Jurusan Desain Program Studi Desain Produk. Politeknik Negeri Samarinda.

Cahyadi, Dwi. (2014). *Aplikasi mannequin pro untuk desain industri*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Leutikaprio.

Hadinata, Wiliam. (2016, Mei, 5). Mengetahui Bahan Tas Yang Sering Digunakan. *Kompas*.

Nurlitasari, Karina. (2012). *Desain Tas Gadget Modular*. Laporan Tugas Akhir pada Fakultas Teknik Sipil Dan Perancangan Kota Program Studi Desain Produk Industri. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Susanto, Herri (2010, April, 6). Merek Top Dunia Gucci Pakai Tenun Indonesia. *Viva*.

Sulistyo, Eko (2010, September, 27). Menggedong Laba Dari Penjualan Tas Laptop. *Kontan*

- 2015. 7 jenis resleting berdasarkan bahan dasar pembuatannya. (19 Maret 2017).

<http://www.taspromosijakarta.net/pengertian-tas-sejarah-tas-dan-perkembangannya/>

- 2016. 9 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai pelapis tas. (20 Maret 2017).

<https://fitinline.com/article/read/9-jenis-bahanyang-dapat-digunakan-sebagai-pelapis-tas/>

- *English Oxford Living Dictionaries Online*. (20 Maret 2017). <https://en.oxforddictionaries.com/>

- 2013. Kain parasut. (19 Maret 2017)

<https://fitinline.com/article/read/kain-parasut/>

- Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud. (20 Maret 2017)

<https://kbbi.web.id/>

- 2016. Material Tas. (20 Maret 2017)

<https://fitinline.com/article/read/material-tas/>

- 2013. Pengertian dan kelebihan kain ripstop. (20 Maret 2017)

<http://bahankain.com/2013/02/14/pengertian-dan-kelebihan-kain-ripstop/>

- 2016. Pengertian Tas, Sejarah Tas, dan Perkembangannya. (25 Maret 2017) <http://www.taspromosijakarta.net/pengertian-tas-sejarah-tas-dan-perkembangannya/>

- 2008. Teori segmentasi pasar. (26 Maret 2017)

<http://www.kajianpustaka.com/2012/teori-segmentasi-pasar/>

Ananta. (2016, Desember, 2). Pengertian Tas, Sejarah Tas, dan Perkembangannya.

Maret, 25, 2017. <http://www.taspromosijakarta.net/pengertian-tas-sejarah-tas-dan-perkembangannya/>

English Oxford Living Dictionaries Online. Maret, 20, 2017.

<https://en.oxforddictionaries.com/>

Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud. Maret, 20, 2017. <https://kbbi.web.id/>

- Pertiwi, Indah. (2015, Juli, 14). 7 jenis resleting berdasarkan bahan dasar pembuatannya. Maret, 19, 2017. <https://fitinline.com/article/read/7-jenis-resleting-berdasarkan-bahan-dasar-pembuatannya/>
- Pertiwi, Indah (2016, Desember, 21) Material tas. Maret, 20, 2017. <https://fitinline.com/article/read/material-tas/>
- Pertiwi, Indah. (2013, Maret, 04) Kain parasut. Maret, 19, 2017. <https://fitinline.com/article/read/kain-parasut/>
- Pertiwi, Indah. (2016, Desember, 21) 9 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai pelapis tas. Maret, 20, 2017. <https://fitinline.com/article/read/9-jenis-bahan-yang-dapat-digunakan-sebagai-pelapis-tas/>
- Gitosudarno. (2008, Desember, 20). Teori segmentasi pasar. Maret, 26, 2017. <http://www.kajianpustaka.com/2012/teori-segmentasi-pasar/>
- Santosa, Heru. (2013, Februari, 14). Pengertian dan kelebihan kain ripstop. Maret, 20, 2017. <http://bahankain.com/2013/02/14/pengertian-dan-kelebihan-kain-ripstop/>