

Perancangan Tas Selempang Bonggol Jagung Dengan Citra Elegan

Zakia Rasyida,^{1*} Andry,² Amirul Nefo³

^{1,2,3} Jurusan Desain Produk, Fakultas Arsitektur Dan Desain, Institut Teknologi Nasional, Bandung, Indonesia

Diterima : 03 Juni 2024

Direvisi : 11 Oktober 2024

Diterbitkan : 01 April 2026

Abstract

This research is a design that aims to produce a corn cob bag with an elegant image obtained from the results of a search for a figure's furniture style choices, in this case represented by Maria Rahajeng as a representation of the target market that has been set. This research is motivated by the discrepancy between the Willingness to pay of consumers with the design and price of previously designed products. The findings from the previous design were to create a cellphone sling bag with a more varied design and use safer covers and materials. The method used in this design is the design thinking method, which begins with the empathize process and ends with the test process. At the end of the study, the output was produced in the form of a Prototype, namely a Sling Bag which was tested on the target market through an exhibition in the city of Bandung. Most of the research was conducted at PT. Matahati Kreasi Nusantara, Bandung, West Java, and was carried out for approximately 4 months. The novelty of this research is the use of corn cob material as the raw material for bags with an elegant image. The end of this research produced a prototype bag with an elegant image that has been tested at a local exhibition in the city of Bandung.

Key words: Woman's Elegant Bag, Corncob, Sustainable

Abstrak

Penelitian ini adalah perancangan yang bertujuan untuk menghasilkan tas bonggol jagung dengan citra elegan yang diperoleh dari hasil penelusuran pilihan gaya furniture seorang figur, dalam hal ini diwakili oleh Maria Rahajeng sebagai representasi target market yang ditetapkan. Penelitian ini dilatari oleh adanya ketidaksesuaian antara Willingness to pay dari konsumen dengan desain dan harga dari produk yang sudah dirancang sebelumnya, Temuan dari perancangan sebelumnya adalah membuat sling bag handphone dengan desain yang lebih bervariasi serta menggunakan penutup dan bahan yang lebih aman. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode design thinking, yang diawali dengan proses empathize dan diakhiri dengan proses test. Pada akhir penelitian dihasilkan luaran berupa Prototype yaitu Tas Selempang yang diujikan pada target market melalui sebuah pameran di Kota Bandung. Sebagian besar penelitian dilaksanakan di PT.Matahati Kreasi Nusantara, Bandung Jawa Barat, dan dilakukan selama kurang lebih 4 bulan. Kebaruan dari penelitian ini adalah digunakannya material bonggol jagung sebagai bahan baku tas dengan citra elegan. Akhir dari penelitian ini dihasilkan prototipe tas dengan citra elegan yang telah teruji pada pameran lokal kota Bandung.

Kata kunci: Tas Elegan Wanita, Bonggol Jagung, Berkelanjutan

1. Pendahuluan

Desain merupakan sebuah rangkaian yang didalamnya terdapat metodologi dalam proses merancang sebuah desain, *design thinking* merupakan sebutan proses desain. Proses desain merupakan perancangan desain yang tahapannya menentukan latar belakang untuk mendapatkan suatu masalah yang kemudian menjadi bahan analisis untuk memperoleh solusi desain yang tepat, sehingga ada proses pendekatan-pendekatan desain yang dicapai dan dilakukan. Terdapat lima tahap dalam *design thinking* : *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* (Ayu & Wijaya, 2023). Sedangkan fashion merupakan suatu budaya serta cerminan akan suatu sosial dalam sebuah kelompok masyarakat umum. Hal itu juga menjadi sebuah standar kualitas yang digunakan publik dalam menilai karakteristik, tingkat pendidikan, tata krama, dan tingkat pengetahuan seseorang (Putra & Wahmuda, 2021).

* Corresponding author : Zakii.rasyida@gmail.com

Prinsip utama yang digunakan oleh pendekatan ini merupakan upaya untuk mendapatkan bentuk-bentuk yang memiliki kebaruan (Ediyansyah & Masri, 2021). Ada juga pendekatan desain yang dilakukan dengan cara eksplorasi material untuk mendapatkan kebaruan. Dalam dunia desain, eksplorasi material dipahami sebagai upaya penggalian potensi yang dimiliki oleh material untuk mendapatkan gagasan baru (Masri & Sachari., 2015).

Indonesia merupakan salah satu negara agraris (agriculture country) yang mempunyai berbagai ragam hasil pertanian mulai dari padi, ubi kayu, jagung dan sejumlah hasil pertanian lainnya yang sangat penting dalam perindustrian nasional. Di sisi lain, produk hasil pertanian dikenal tidak tahan lama dan mudah rusak yang disebabkan karena rendahnya kualitas penanganan pasca panen, kandungan air yang relatif tinggi, serta faktor-faktor lain yang lekat dengan karakteristik biologis dan fisiologis produk agronomi itu sendiri. Kegiatan pascapanen dan pengolahan hasil pertanian termasuk pemanfaatan produk sampingan dan sisa pengolahan yang masih kurang menyebabkan jumlah limbah pertanian terus menerus meningkat (Anon, 2016). Salah satunya adalah Kota Bogor, menurut data dari Badan Pusat Statistik Kota Bogor, Kota Bogor berhasil mencapai target produksi jagung pada tahun 2013 sebesar 525,20 Ton dan pada tahun 2014 yaitu sebesar 765 Ton. Sisa pengolahan industri pertanian pada jagung akan menghasilkan limbah berupa bonggol jagung yang jumlahnya akan terus bertambah seiring dengan peningkatan kapasitas produksi (Chairunnisa et al., 2018). Material yang digunakan pada produk ini menggunakan mix material bonggol jagung dengan kayu bekas, jenis kayu yang digunakan pada produk ini yaitu kayu pinus atau jati belanda. Kayu jati belanda atau bisa disebut juga dengan kayu pinus memiliki karakter tersendiri, karena serat kayu yang indah dan sangat menonjol motifnya dibanding kayu-kayu jenis lain, Jenis kayu ini juga tahan dari serangga rayap karena getahnya tidak disukai serangga (Anon, 2016)..

Penelitian sebelumnya mengenai produk tas handphone oleh PT. Matahati menemukan bahwa tas yang terbuat dari bonggol jagung memiliki daya tarik di kalangan masyarakat, tetapi masih belum memuaskan harapan konsumen, karena masih terdapat banyak kekurangan. Dimana kekurangan yang diidentifikasi itu meliputi; (1) ruang penyimpanan yang terlalu kecil, (2) ketebalan tali yang kurang memadai, (3) panjang tali yang tidak mencukupi, (4) tidak terdapat furing sebagai lapisan perlindungan di bagian dalam tas, (5) dan kesulitan dalam proses membuka penutup tas. Padahal kekurangan tersebut merupakan faktor-faktor standar fungsi dan kenyamanan pengguna. Selain itu, target pasar dari tas yang dihasilkan belum ditentukan sehingga mengakibatkan penetapan harga produk yang tidak dapat ditetapkan dengan tepat, baik terlalu tinggi maupun terlalu rendah, yang menyebabkan keraguan pembelian oleh calon konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain tas wanita yang memanfaatkan bonggol jagung sebagai material utama, dengan konsep citra yang elegan yang terinspirasi dari furniture yang digunakan seorang *figure*. Dalam mengikuti tren era yang semakin memperhatikan desain yang berkelanjutan dan ramah lingkungan, penelitian ini berusaha menghadirkan produk yang tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mendukung keberlanjutan dengan menggunakan material yang tidak biasa atau unik. Desain fashion dapat menjadi alat untuk melestarikan budaya lokal.



Gambar 1. Gambar produk sebelumnya

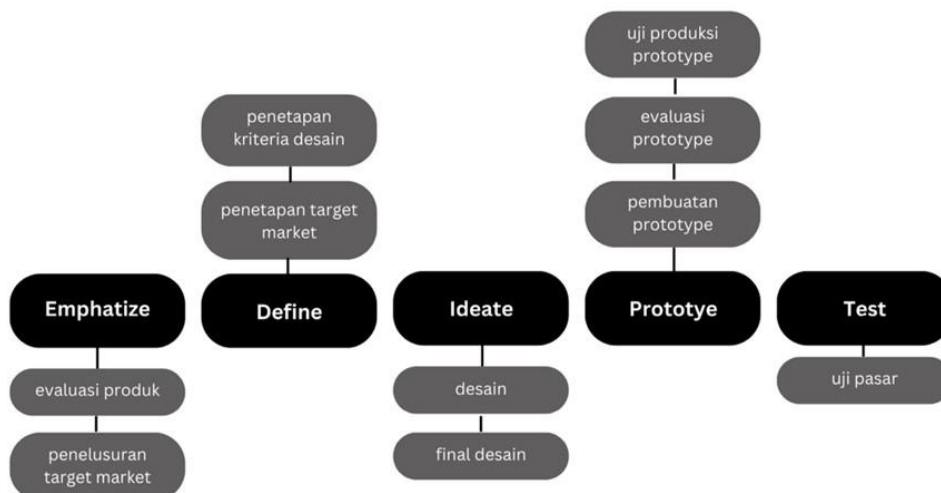
Dalam penelitian ini, desain tas bonggol jagung dikembangkan dengan merujuk pada analisis *target market* yang telah ditetapkan. Dari analisis tersebut, teridentifikasi bahwa *target market*nya adalah perempuan berusia 23-32 tahun. Untuk itu dipilih public figure yaitu Maria Rahajeng yang mewakili *target market* untuk dijadikan acuan dalam perancangan tas selempang. Tahap selanjutnya melibatkan analisis furniture yang digunakan terhadap tokoh tersebut melalui media sosial Instagram yang mereka miliki, sehingga dapat diketahui bahwa furniture yang dimiliki lebih cenderung memiliki kesan elegan, selanjutnya dibuatlah sebuah moodboard, dapat ditarik kesimpulan bahwa citra yang paling cocok untuk karakter tersebut adalah elegan. Dalam arti umumnya, elegan diartikan sebagai tampilan yang anggun, lentur, menarik, dan teratur, sesuai dengan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI. Oleh karena itu, kata ini dapat mencerminkan keindahan dalam berbagai aspek. Penggunaan moodboard menjadi salah satu panduan dalam proses perancangan desain. Setelah mengumpulkan data mengenai furniture yang digunakan oleh figur tersebut, dapat diambil kesimpulan terkait gaya furniture yang menjadi pilihan figur tersebut.

Oleh karena itu, peneliti menetapkan citra elegan sebagai standar yang harus dicapai dalam desain yang akan dihasilkan. Sejalan dengan pendekatan ini, desain sebelumnya dikembangkan lebih lanjut dengan mengelola biaya produksi agar sesuai dengan daya beli target pasar melalui beberapa iterasi prototipe. Produk didesain ulang karena terdapat beberapa kendala, seperti ruang penyimpanan yang terlalu sempit, penutup tas yang kurang aman, ukuran tas yang terlalu kecil, tali yang terlalu tipis, dan kapasitas penyimpanan yang terbatas. Selanjutnya, ada tiga kriteria yang harus dipenuhi: 1) Desain harus menggabungkan dan mengoptimalkan karakteristik bonggol jagung sebagai bahan utama tas. 2) Desain yang dihasilkan harus sesuai dengan citra elegan yang diinginkan oleh pasar target. 3) Desain harus dapat diproduksi dengan biaya yang telah ditentukan agar harganya sesuai dengan kemampuan pembayaran dari pasar target. *Willingness to pay* mengacu pada tingkat kesiapan atau kemampuan individu untuk membayar atau menilai nilai sumber daya alam, barang, atau jasa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain tas yang akan dibuat harus mencerminkan citra elegan, yang terinspirasi dari analisis furniture yang digunakan oleh Maria Rahajeng. Desain ini juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan calon konsumen, seperti memperbaiki penutup tas, mempertebal tali, dan memperluas ruang penyimpanan.

2. Metode Penelitian

Berikut merupakan metode yang dilakukan dalam perancangan tas bonggol jagung :



Gambar 2. Metode penelitian

Secara umum proses perancangan yang dilakukan adalah pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, tahap *Emphatize*, *Define*, *Ideation*, *Prototype*, dan tahap *Test*.

Pada tahap *emphatize*, dilakukan analisis terhadap hasil produk sebelumnya, dan analisis terhadap *target market* terhadap gaya furniture yang digunakan. Berdasarkan analisis tersebut, pada tahap *define*, diambil keputusan yang didasarkan pada hasil analisis untuk meningkatkan produk sebelumnya. Keputusan tersebut termasuk menetapkan *Willingness to pay*, moodboard, dan kriteria desain. Pada tahap *ideation* digali gagasan-gagasan desain yang salah satunya kemudian dipilih menjadi *final design*. *Final design* tersebut pada tahap *Prototype* kemudian menjadi acuan dalam pembuatan studi model, dan selanjutnya dilakukan prototyping. Pada tahap terakhir, yaitu tahap pengujian (*test*), dilakukan pameran untuk mengetahui keterserapan pasar dari produk bonggol jagung yang dihasilkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap *Emphatize*

Langkah ini diawali dengan proses analisis terhadap tas-tas sebelumnya, dengan melakukan pengamatan secara langsung. Setelah itu dilanjutkan dengan upaya mendapatkan tanggapan dari masyarakat melalui wawancara pada kegiatan pameran furniture berskala nasional yang bernama Indonesia Furniture & Design Expo (IFFINA) acara tersebut dilaksanakan di ICE BSD (Indonesia Convention Exhibition) pada bulan September 2023. Paralel dengan kegiatan tersebut juga dilakukan wawancara dengan masyarakat langsung pada kegiatan *car free day* di kota Bandung, yang bertujuan untuk mendapatkan *Willingness to pay* (kesanggupan konsumen) terhadap tas berbahan baku bonggol jagung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa konsumen tertarik pada tas yang dibuat oleh industri Matahati sebelumnya karena menggunakan material yang tidak pernah ada sebelumnya. Akan tetapi, masih terdapat hal-hal yang menjadi penghambat mereka untuk membeli, khususnya hal yang bersifat teknis. Wawancara dilakukan kepada pengunjung booth pameran yang berjumlah lima sampai enam orang dan diberikan serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan. Pengunjung booth pameran berasal dari berbagai macam profesi seperti pengusaha, mahasiswa, dan pekerja kantoran. Acara pameran IFFINA hanya didatangi oleh beberapa orang dari kalangan yang memiliki tujuan khusus untuk berbisnis sehingga saat wawancara berlangsung tidak dapat dilakukan penilaian outfit pengunjung, karena cenderung menggunakan pakaian casual dan elegan.



Gambar 3. Dokumentasi Wawancara

Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan mengunjungi kafe dan bertanya langsung kepada konsumen yang ada di sana. Pertanyaan yang diajukan mencakup seberapa besar kesediaan mereka untuk membeli produk yang telah dibuat sebelumnya, bagaimana pendapat mereka tentang desain tersebut, serta harapan mereka terhadap desain baru yang akan dikembangkan.



Gambar 4. Dokumentasi Wawancara

Foto di atas adalah dokumentasi dari kegiatan wawancara yang dilakukan dengan calon pengguna, Wawancara dilakukan dengan menemui 25 pengunjung kafe, dan hasil survei menunjukkan bahwa pandangan dari para calon pengguna tersebut hampir seragam. yaitu lebih menyukai tas selempang yang memiliki bentuk yang tidak terlalu kotak, dan banyak konsumen menilai bahwa ruang penyimpanannya dianggap terlalu sempit. Akan tetapi, minat calon konsumen sangat tertuju pada material bonggol jagung, karena sebelumnya mereka belum pernah mengenal material tersebut. kami melakukan wawancara dengan pengunjung wanita, mengingat tas yang dirancang khusus untuk mereka. Dari hasil wawancara, sebanyak 11 calon konsumen menyarankan agar tas yang akan dikembangkan selanjutnya dapat menampung perlengkapan wanita, seperti *makeup travel kit*.

3.2 Target Konsumen

Untuk menentukan target pasar yang tepat, kami melakukan survei online terhadap 100 perempuan berusia 23-32 tahun. Hasil survei menunjukkan bahwa Maria Rahajeng adalah figur publik yang paling sering disebut sebagai inspirasi gaya hidup. Selanjutnya, kami menganalisis 50 postingan Instagram Maria Rahajeng dari 6 bulan terakhir menggunakan alat analisis media sosial (*Sprout Social*). Analisis ini menilai jenis furnitur dalam foto, warna dominan, dan gaya keseluruhan. Temuan menunjukkan bahwa Maria Rahajeng lebih suka furnitur dengan desain minimalis, warna netral, dan elemen alami. Namun, penting untuk diingat bahwa hasil ini hanya mencerminkan preferensi satu individu dan mungkin tidak sepenuhnya mewakili keseluruhan target pasar.



Gambar 5. Gaya furniture yang digunakan tokoh

Analisis terhadap furnitur yang dimiliki Maria Rahajeng, berdasarkan observasi pada akun Instagram pribadinya, menunjukkan adanya dominasi gaya minimalis modern. Ciri-ciri yang menonjol meliputi garis-garis

bersih, penggunaan material natural seperti kayu dan rotan, serta palet warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam. Elemen dekoratif yang digunakan cenderung sederhana dan tidak terlalu mencolok. Kombinasi dari ciri-ciri tersebut menghasilkan tampilan yang elegan, timeless, dan sophisticated, yang sering diasosiasikan dengan gaya hidup minimalis modern.

3.3 Tahap Define

Dalam tahap *define*, beberapa keputusan diambil berdasarkan hasil analisis observasi pada tahap *emphasize* untuk meningkatkan produk sebelumnya. Sejumlah keputusan termasuk menetapkan tingkat kesiapan membayar, *moodboard*, dan kriteria desain.

Setelah melakukan serangkaian wawancara mengenai sejauh mana orang bersedia membayar untuk produk berbahan bonggol jagung, ditemukan bahwa *Willingness to pay* mereka berkisar antara Rp 350.000,00 hingga Rp 490.000,00. Hasil dari wawancara ini menetapkan beberapa persyaratan yang perlu ada pada produk yang akan dirancang, seperti (1) tali yang dibuat lebih tebal, (2) tas dengan ruang penyimpanan yang cukup luas untuk *handphone* dan barang tambahan *travel makeup kit* (3) lapisan furing di bagian dalam tas untuk meredam benturan dan memberikan perlindungan bagi barang-barang akan dibawa, Selain itu, terdapat kriteria yang perlu dipenuhi dalam rancangan, yaitu (1) menampilkan karakteristik bonggol jagung sebagai material utama, dan (2) menciptakan citra elegan. Dilakukan analisis untuk menentukan peluang pasar bagi produk bonggol jagung, menunjukkan bahwa target pasar adalah perempuan usia 23-32 tahun. Maria Rahajeng dipilih sebagai figur publik karena karakteristiknya yang unik dan representatif sebagai model dan *public figure* yang aktif dan ceria. Dilanjutkan dengan analisis gaya *furniture* melalui observasi media sosial, terutama fokus pada furniture yang digunakan oleh Maria Rahajeng, yang cenderung memberikan kesan elegan. Oleh karena itu, citra elegan dipilih untuk merepresentasikan tokoh tersebut dalam perancangan tas. Kemudian dituangkan kedalam *moodboard*.



Gambar 6. Moodboard Maria Rahajeng

3.4 Tahap Ideation

Pada tahap Ideasi, dilakukan perancangan alternatif desain dengan membuat 15 sketsa yang berbeda.



Gambar 7. Alternatif Desain

Setelah membuat beberapa desain alternatif, kami mengevaluasi masing-masing berdasarkan kriteria berikut: 1) Citra elegan: Desain harus memiliki garis bersih, warna netral, dan material berkualitas seperti kulit sintetis. 2) Fungsionalitas: Harus ada ruang penyimpanan yang cukup, tali selempang yang dapat diatur, dan saku tambahan. 3) Tren fashion terkini: Desain harus mencerminkan elemen modern seperti aksesoris logam. 4) Keunikan: Harus memiliki ciri khas yang membedakan dari produk lain.

Penilaian dilakukan oleh tim desain dengan skala 1-5. Desain dengan nilai tertinggi dan kriteria terbaik akan dipilih sebagai desain final. Warna dipilih berdasarkan *moodboard* yang menampilkan warna pastel dan bumi untuk mencerminkan citra *elegant*.



Gambar 8. Alternatif Desain

Dari beberapa desain alternatif yang telah dikembangkan, kami memilih satu desain yang paling optimal berdasarkan pertimbangan berikut. Desain terpilih ini dinilai paling efektif dalam memenuhi fungsi utama tas *sling bag*, yaitu membawa ponsel, dengan tambahan ruang yang lebih luas untuk perlengkapan kecil seperti *makeup kit* atau *charger*. Desain ini juga dianggap paling sesuai dengan kebutuhan target pasar yang menginginkan tas yang fungsional dan tetap *stylish*.

Final Desain



Gambar 9. Final Desain

Desain final dipilih dengan mempertimbangkan gaya furnitur yang mencerminkan citra elegan dan kebutuhan tas sesuai masukan dari wawancara. Langkah selanjutnya, membuat konfigurasi dan skema material untuk memudahkan pembuatan *Prototype*.

Desain tas ini ergonomis untuk memastikan kenyamanan saat digunakan. Kompartemen utama berlapis lembut melindungi perangkat elektronik dari benturan, sementara saku depan dengan resleting menjaga barang berharga tetap aman. Tali selempang dari kulit sapi asli memberikan kesan mewah dan bisa disesuaikan panjangnya untuk digunakan sebagai tas selempang atau tas pinggang. Selain itu, gesper dan ring D dari bahan metal berkualitas tinggi menambah kekuatan dan ketahanan tas.



Gambar 9. Konfigurasi



Gambar 9. Skema desain

3.5 Tahap *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, langkah ini merupakan proses konkretisasi ide-ide yang telah dihasilkan sebelumnya. Pembuatan *Prototype* memiliki tujuan utama untuk melakukan uji coba terhadap desain yang telah dikembangkan pada tahap ideasi sebelumnya. Dengan mewujudkan ide dalam bentuk *Prototype*, peneliti dapat lebih jelas melihat bagaimana desain tersebut berfungsi, khususnya dalam menampung benda-benda kecil seperti charger dan *makeup travel kit*, serta sejauh mana kesesuaiannya dengan konsep awal. Proses ini memungkinkan identifikasi potensi perbaikan dan penyesuaian sebelum produk akhir diproduksi atau diimplementasikan.

Dalam perancangan *Prototype*, desain akhir dipilih dengan mempertimbangkan aspek fungsi dan estetika. Pemilihan warna menjadi faktor penting, sambil mengikuti *trend* bentuk organik yang sedang populer, tetapi tetap memperhatikan batasan produksi. dapat dilihat juga dari *moodboard* yang sudah dibuat, menunjukkan bahwa didominasi warna-warna *earth tone*.



Gambar 10. Dokumentasi Proses Pembuatan Papan.

Proses produksi diawali dengan pemotongan bonggol jagung menjadi potongan-potongan kecil. Potongan-potongan ini kemudian dipadatkan dan direkatkan menjadi lembaran yang kokoh. Untuk memastikan kekuatan dan ketahanan lembaran, dilakukan proses pengeringan dan penempelan berlapis. Tahap akhir adalah proses finishing, di mana permukaan lembaran dihaluskan hingga mencapai tingkat kesempurnaan yang diinginkan.



Gambar 11. Dokumentasi Proses Perakitan

Dalam fase perakitan, langkah-langkah melibatkan pemotongan pola sesuai dengan desain yang telah dibuat, pemberian pendempulan untuk menyembunyikan rongga pada bonggol jagung, melakukan pengamplasan untuk meratakan bentuk yang masih cekung atau bergelombang, dan menyusunnya sesuai dengan bentuk akhir yang telah direncanakan pada desain akhir.



Gambar 12. Dokumentasi Proses finishing

Dalam tahap terakhir atau tahap *finishing*, dilakukan penyemprotan dengan melamic untuk memberikan efek kilau, pemasangan furing untuk melindungi barang bawaan, dan langkah terakhir adalah pemasangan kulit penutup dan tali pada tas yang telah selesai dibuat.

3.6 Tahap Test

Langkah terakhir dari penelitian ini adalah melibatkan pengujian atau uji coba, yang dilakukan dalam bentuk pameran. Pameran diadakan untuk menggali respon pasar terhadap produk yang telah direncanakan. Dengan menghadirkan produk dalam konteks pameran, tujuannya adalah untuk mengamati dan memahami bagaimana pasar merespon desain yang telah dikembangkan.

Pameran tersebut dilaksanakan di Paris Van Java Mall Bandung pada tanggal 24-26 November 2023. Kegiatan ini membuka peluang untuk mengumpulkan umpan balik dan penilaian langsung dari calon pengguna atau pelanggan potensial terhadap produk tersebut.

Uji Coba Market



Gambar 13. Dokumentasi Pameran

Pameran dapat menjadi instrumen yang efektif untuk mengukur respon pasar terhadap desain produk. Dengan mengamati interaksi langsung dan umpan balik dari pengunjung pameran, peneliti dapat mendapatkan wawasan berharga yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi Pasar.

Pameran telah berhasil menarik perhatian banyak pengunjung, terutama kalangan mahasiswa. Mereka menunjukkan ketertarikan yang besar pada desain dan konsep produk kami. Akan tetapi, survei menunjukkan bahwa harga jual yang kami tetapkan, yaitu Rp 300.000,00 dianggap terlalu tinggi oleh sebagian besar pengunjung. Hal ini dikarenakan daya beli mahasiswa yang masih terbatas.



Gambar 14. Dokumentasi Produk Akhir

4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan desain produk tas selempang berbahan baku bonggol jagung dengan target konsumen perempuan berusia 23-32 tahun, dengan citra elegan yang didasarkan dari gaya *furniture* yang digunakan oleh figur yang diwakili oleh Maria Rahajeng, melalui observasi media sosial Instagram dalam bentuk *Prototype*, yang teruji melalui sebuah pameran.

Produk terbaru kami menawarkan inovasi berupa ruang penyimpanan yang lebih luas, desain yang fleksibel, dan sistem penutupan magnetik yang aman. Namun, hasil pameran menunjukkan bahwa harga jual perlu diturunkan agar lebih terjangkau, terutama bagi mahasiswa. Selain itu, kami akan meningkatkan ketebalan lapisan furing untuk memberikan perlindungan yang lebih optimal bagi perangkat elektronik. Keunikan produk kami terletak pada kombinasi antara desain yang fungsional dengan estetika yang menarik, dan kami terus berupaya untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan masukan dari konsumen

Daftar pustaka

- Anon. (2016). Analisis Pengembangan Usaha Pemanfaatan Limbah Bonggol Jagung Menjadi Produk Kerajinan Multiguna. *Jurnal manajemen dan organisasi* 5(3), 1–13. doi:<https://doi.org/10.29244/jmo.v5i3.12170>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android*. Paper presented at the MDP Student Conference
- Chairunnisa, Maghfirah, & Ciptandi, F. (2018). PENGOLAHAN MATERIAL LIMBAH BONGGOL JAGUNG SEBAGAI PRODUK AKSESORIS FESYEN. *Jurnal ISBI*, 6(3), 1–13. doi:<http://dx.doi.org/10.26742/atrat.v6i3.613>
- Ediyansyah, M., & Masri, A. (2021). Proses pemanfaatan modul bonggol jagung berbentuk balok menjadi material utama desain lampu'. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 4(1), 53–58. doi:10.24821/productum.v4i1.3621
- Masri, A., & Sachari., A. (2015). Eksplorasi Material Berbasis Permainan Sebagai Pendekatan Berkreasi. *Panggung*, 25(3). doi:10.26742/panggung.v25i3.25
- Putra, S. A. D., & Wahmuda, F. (2021). Desain Produk Fesyen Aksesoris Dengan Mengangkat Budaya Lokal Kalimantan Timur *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(2), 76-87. doi:<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v9i2.175>