

TUGAS AKHIR

**DESAIN TAS TANGAN WANITA DENGAN MATERIAL BAMBU LAMINASI
KOMBINASI DENGAN KAIN SHIBORI**



Disusun Oleh :

CYNDO LUMEMPO

62 11 0001

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

**DESAIN TAS TANGAN WANITA DENGAN MATERIAL BAMBU LAMINASI
KOMBINASI DENGAN KAIN SHIBORI**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

CYNDO LUMEMPO

62110001

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain pada tanggal 3 Juli 2017

Nama Dosen

Tanda Tangan

1. Dra. Konihrawati, S.Sn., M.A.
(Dosen Pembimbing I)

1.....

2. Drs. Purwanto, S.T., M.T.
(Dosen Pembimbing II)

2.....

3. Winta Adhitha Guspara, S.T.
(Dosen Penguji I)

3.....

4. Centaury Harjani, S.Ds.
(Dosen Penguji II)

4.....

Yogyakarta, 3 Juli 2017

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. -Ing., Wiyatiningsih, ST., MT.

Ir. Eddy Christianto, M.T., IAL.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul:

DESAIN TAS TANGAN WANITA DENGAN MATERIAL BAMBU LAMINASI KOMBINASI DENGAN KAIN SHIBORI

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 03 Juli 2017



CYNDO LUMEMPO

6211 0001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan anugerah-Nya yang berlimpah dalam hidup saya, yang memampukan saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir DESAIN TAS TANGAN WANITA DENGAN MATERIAL BAMBU LAMINASI KOMBINASI DENGAN TEKNIK KAIN SHIBORI. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bu Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A. dan Bapak Drs. Purwanto sebagai dosen pembimbing. Juga untuk seluruh dosen ; Pak Eko Prawoto, Bu Winta, Pak Tata, Pak Tosan, Pak Khrisna, Pak Kristian, Pak Hendro, Bu Cecen, Bu Krisma dan alm.Bu Pipit yang telah membimbing selama kuliah. Terimakasih Bapak-Ibu untuk semua yang telah diberikan.
2. Keluarga (Ayah, Ibu, Kak Alfin, dan Kak nando) yang selalu menjadi inspirasi untuk terus maju dalam kehidupan.
3. Keluarga besar Ibu Suhainita (direktur PT.Mitra Karya Plastindo) yang telah menjadi orang tua asuh dalam semua kebutuhan materi selama saya memulai berkuliah sampai akhir selesai masa kuliah.
4. The Yoela Meidiana dan keluarga yang selalu menjadi semangat untuk saya terus bertahan dalam setiap hambatan dan membantu dalam proses skripsi.
5. Bapak Ari selaku pengrajin bambu di Jl.Godean yang memperbolehkan saya melakukan pengamatan dan membantu menyediakan irat bambu sebagai kebutuhan utama produk saya.
6. Evi Natalia, sahabat yang bersama dalam mata kuliah Desain Produk 3 membuat produk tas bambu sebagai acuan produk Tugas Akhir ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berjasa untuk saya dalam melaksanakan tugas akhir.

Demikian laporan ini dibuat, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 3 Juli 2017



Hormat Saya
Cyndo Lumempo

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAKSI	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	4
1.5. Metode Desain	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. User	6
2.2. Produk	8
2.3 Lingkungan Pengguna Produk	11
2.4 Standart-standart	12
2.5 Aspek Desain	14
BAB III KAJIAN PENGGUNA , PRODUK, DAN LINGKUNGAN	
3.1. Keadaan Lapangan	25
3.2 Penerapan Metode Desain	26
3.3 Analisa Hasil Penelitian	30
3.4 Rekomendasi Desain Hasil Penelitian	31
BAB IV KONSEP DESAIN BARU DAN PENGEMBANGAN PRODUK	
4.1 Positioning Product	34
4.2 Pohon Tujuan	34
4.3 Atribut Performa Product	36
4.4 Atribut Kebutuhan	37
4.5 Pernyataan Desain / Design Brief	38
4.6 Image Board dan Mood Board	38
4.7 Sketsa	39
4.8 Blocking dan Zoning	43
4.9 Mekanisme Produk	45
4.10 Modeling dan Prototyping	46
4.11 Freeze Design Concept	48
4.12 Material Produk	49
4.13 Proses Produksi	51
4.14 Evaluasi Uji Produk	58

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 63

5.2 Saran 63

DAFTAR PUSTAKA 64

LAMPIRAN

Gambar Teknik 66

Gambar Prototype 72

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Anatomi Tas Wanita	9
Gambar 2.2 : Merendam Kain <i>Shibori</i>	16
Gambar 2.3 : Melepas Ikatan Kain <i>Shibori</i>	16
Gambar 2.4 : <i>Acoordion Fold Shibori</i>	17
Gambar 2.5 : <i>Triangle Accordion Shibori</i>	17
Gambar 2.6 : <i>Fan Fold Shibori</i>	17
Gambar 2.7 : <i>Rings Shibori</i>	18
Gambar 3.1 : Foto Bapak Ari	25
Gambar 3.2 : Foto Alat Cetak Pak Ari.....	25
Gambar 3.3 : Foto Alat Cetak Pak Ari 2.....	26
Gambar 3.4 : <i>Miyabi Andon Bamboo Handbag Halfmoon</i>	32
Gambar 3.5 : <i>Miyabi Andon Bamboo Handbag Square</i>	33
Gambar 4.1 : <i>Pohon Tujuan</i>	35
Gambar 4.2 : <i>Image Board</i>	38
Gambar 4.3 : <i>Mood Board</i>	39
Gambar 4.4 : <i>Raw Sketch</i>	39-40
Gambar 4.5 : <i>Clutch Sketch</i>	40
Gambar 4.6 : <i>Hand Bag Sketch</i>	41
Gambar 4.7 : <i>Sling Bag Sketch</i>	41-42
Gambar 4.8 : <i>Using Clutch</i>	43
Gambar 4.9 : <i>Using Hand Bag</i>	43
Gambar 4.10 : <i>Using Sling Bag</i>	44
Gambar 4.11 : <i>Zoning</i>	44
Gambar 4.12 : <i>Pemasangan Strap</i>	45
Gambar 4.13 : Hasil Uji Coba Cetak Geometri	46
Gambar 4.14 : <i>Modeling</i>	47
Gambar 4.15 : <i>Clutch Sketch</i>	48
Gambar 4.16 : <i>Hand Bag Sketch</i>	48
Gambar 4.17 : <i>Sling Bag Sketch</i>	49
Gambar 4.18 : Irat Bambu.....	50
Gambar 4.19 : <i>Arjani Hand Bag 1</i>	58

Gambar 4.20: Arjani <i>Hand Bag</i> 2	58
Gambar 4.21 : Arjani <i>Hand Bag</i> 3	58
Gambar 4.22 : Arjani <i>Hand Bag</i> 4	59
Gambar 4.23 : Arjani <i>Clutch</i> 1	59
Gambar 4.24 : Arjani <i>Clutch</i> 2	60
Gambar 4.25 : Arjani <i>Clutch</i> 3	60
Gambar 4.26 : Arjani <i>Clutch</i> 4	61
Gambar 4.27 : Arjani <i>Sling Bag</i> 1	61
Gambar 4.28 : Arjani <i>Sling Bag</i> 2	62

©UKDWN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Jenis Tas Wanita.....	9
Tabel 2.2 : Tabel Antropometri Manusia Dalam Mengangkat Beban	14
Tabel 2.3 : Tabel Ergonomi Tas	15
Tabel 3.1 : Tabel Proses Cetak Bambu Alternatif	27
Tabel 3.2 : Penelitian Cetak Bambu Variasi Geometri	29
Tabel 4.2 : Tabel <i>Atribut Kebutuhan</i>	37
Tabel 4.3 : Mekanisme Produk	45
Tabel 4.4 : Mekanisme Buka Tutup Tas.....	45
Tabel 4.5 : Jenis Kain Shibori yang Digunakan	50
Tabel 4.6 : Material Asesoris	51
Tabel 4.7 : Tahap Produksi	51

©UKDW

ABSTRAKSI

Bambu dalam perkembangan desain hingga saat ini diungkapkan oleh beberapa pengrajin baik UKM maupun industri skala besar hampir berada pada titik jenuh inofasi dalam pengolahannya. Hal ini terjadi karena bambu pada sebagian besar pelaku tersebut mengolah bambu dengan teknik yang hampir sama dilakukan turun temurun. Tentunya ini menyebabkan ragam desain yang mampu dihadirkan hanya yang sesuai dengan teknik-teknik tersebut saja. Ini lah yang tentunya menjadi peluang untuk membuat inovasi baru pengolahan material bambu.

Kesenjangan ini juga membuat sebuah celah pada dunia fashion yang mempunyai *segment market* yang sangat besar untuk bambu dapat masuk dan mendapatkan tempat di sini. Sifat konsumtif generai masa kini tentu memberi kan nilai lebih bagi bambu mampu mendapat standart baru bahwa bambu juga bisa dijadikan material fashion yang tidak kalah dengan material yang umum digunakan pada dunia fashion.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah produk yang mampu membawa bambu masuk ke dalam dunia fashion. Tas tangan wanita adalah sebuah produk yang menjadi acuan untuk produk baru tersebut. Banyaknya jenis tas tangan wanita dapat dijadikan sebuah proses desain yang sangat menarik dan menantang untuk memasukan bambu dalam dunia fashion. Tas tangan wanita dengan material bambu laminasi dan kain shibori diharapkan mampu memberikan warna baru dalam dunia fashion.

Kata kunci : *Hand Bag*, Tas Wanita, Bambu, Shibori, Fashion

ABSTRAKSI

Bambu dalam perkembangan desain hingga saat ini diungkapkan oleh beberapa pengrajin baik UKM maupun industri skala besar hampir berada pada titik jenuh inofasi dalam pengolahannya. Hal ini terjadi karena bambu pada sebagian besar pelaku tersebut mengolah bambu dengan teknik yang hampir sama dilakukan turun temurun. Tentunya ini menyebabkan ragam desain yang mampu dihadirkan hanya yang sesuai dengan teknik-teknik tersebut saja. Ini lah yang tentunya menjadi peluang untuk membuat inovasi baru pengolahan material bambu.

Kesenjangan ini juga membuat sebuah celah pada dunia fashion yang mempunyai *segment market* yang sangat besar untuk bambu dapat masuk dan mendapatkan tempat di sini. Sifat konsumtif generai masa kini tentu memberi kan nilai lebih bagi bambu mampu mendapat standart baru bahwa bambu juga bisa dijadikan material fashion yang tidak kalah dengan material yang umum digunakan pada dunia fashion.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah produk yang mampu membawa bambu masuk ke dalam dunia fashion. Tas tangan wanita adalah sebuah produk yang menjadi acuan untuk produk baru tersebut. Banyaknya jenis tas tangan wanita dapat dijadikan sebuah proses desain yang sangat menarik dan menantang untuk memasukan bambu dalam dunia fashion. Tas tangan wanita dengan material bambu laminasi dan kain shibori diharapkan mampu memberikan warna baru dalam dunia fashion.

Kata kunci : *Hand Bag*, Tas Wanita, Bambu, Shibori, Fashion

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bambu dikenal akrab oleh masyarakat Indonesia sebagai material yang dekat dengan kehidupan mereka. Kedekatan ini terjadi dalam hal kemudahannya untuk mendapatkan karena tumbuh dekat dengan daerah tempat mereka tinggal, penguasaan teknik pengolahan, harga material yang relatif terjangkau, dan juga mereka merasa bahwa bambu adalah material yang mewakili mereka sebagai orang sederhana maupun juga sebagai orang Asia. Hal ini menjadi sebuah nilai yang tidak mungkin bisa hilang dari masyarakat Indonesia.

Dengan semakin majunya perkembangan teknologi dalam hal pengolahan material mulai cukup banyak material yang digunakan untuk mengganti penggunaan bambu. Beberapa kekurangan material bambu seperti misalnya usia penggunaan material bambu yang mampu mengalami kerusakan karena waktu maupun organisme lain, batasan bentuk yang mampu ditoleransi karena karakteristik serat bambu, dan juga paradigma bahwa material bambu adalah material murah yang mewakili masyarakat bawah membuat hadirnya material lain menjadi lebih diperhatikan dan dipilih menggantikan bambu sebagai material utama. Penggantian material ini mempunyai beberapa akibat seperti bila material pengganti adalah hasil tambang maka akan terjadi dampak dari eksploitasi bumi yang berlebihan guna memenuhi kebutuhan material tersebut. Bila material pengganti mempunyai kondisi di mana material tersebut mempunyai usia urai yang lama bila diterima oleh bumi maka itu juga menjadi permasalahan besar, penumpukan sampah material akan menjadi problem besar.

Hadirnya metode-metode baru pengolahan bambu yang mampu membuat bambu mempunyai karakteristik yang sama seperti material yang biasa digunakan mampu menjadi sebuah pilihan baru yang jauh lebih baik untuk alam bahkan mampu menawarkan nilai jua yang lebih lagi. Metode pengolahan bambu seperti banding, laminasi, maupun coiling mampu membuat bambu menjadi lebih kuat, lebih bisa dibentuk sesuai dengan kebutuhan, dan juga mampu mencapai usia

penggunaan yang lebih lama. Hal ini yang akhirnya saat ini mulai dilirik sebagai material alternatif yang cukup menjanjikan.

Generasi muda yang mempunyai karakter yang cenderung konsumtif menjadi salah satu pintu masuk yang saya gunakan untuk merebranding material bambu sebagai material alternatif. Generasi muda saat ini cenderung membutuhkan proses pengakuan jati diri secara berlebihan. Beberapa pengakuan ini tidak terlepas dari beberapa sektor produk seperti misalnya gadget, fashion, tools, maupun produk lainnya. Performa setiap individu anak muda pun juga menjadi salah satu jalan untuk mereka menerima pengakuan atas diri mereka. Performa yang dimaksud seperti misalnya pada bagaimana status sosial dari profesi mereka, status akademis mereka, maupun performa mereka ditunjang oleh sebuah produk.

Fashion, adalah sebuah perilaku yang mempunyai porsi cukup besar dalam dunia kaum muda. *Fashion* tentunya tidak bisa lepas dari dunia pengakuan kaum muda, apa yang mereka gunakan mampu mendongkrak penampilan dan pengakuan mereka pada lingkup di mana mereka hidup. Dua hal ini tentunya menjadi salah satu pintu masuk yang strategis untuk mencoba mengangkat bambu sebagai material alternatif yang mampu masuk sebagai material yang mempunyai nilai lebih dibandingkan material yang sudah ada digunakan pada dua hal tersebut.

Karakter yang melekat pada bambu sebagai material kuat tentunya juga berani untuk disandingkan dengan material logam maupun plastik sebagai material alternatif pengganti mereka. Dengan pengolahan yang sudah berkembang nilai kekuatan material bambu pun menjadi tidak kalah saing dengan kekuatan dari material logam maupun plastik. Kelemahan bambu yang tidak berusia lama pun mampu ditepis dengan beberapa metode pengolahan yang menjadikan bambu sebagai material komposit menjadi nilai lebih lagi menjadikan bambu mampu mencapai usia yang lebih lama karena tidak terkontaminasi langsung dengan udara maupun organisme yang membuat bambu menjadi lapuk.

Dalam dunia fashion yang menjadi salah satu sektor yang banyak digeluti oleh anak muda dibutuhkan juga sebuah produk yang mampu melindungi beberapa

barang bawaan para pelaku fashion seperti misalnya gadget, alat make-up, notes, dan lain sebagainya. Produk yang sudah ada menggunakan material logam maupun plastik untuk mencapai titik kuat terhadap perlindungan barang-barang tersebut yang di bawa, sementara hal ini mempunyai keterbatasan juga dalam segi dampak terhadap alam. Bambu hadir untuk mencoba mengisi peluang tersebut. Pengaplikasian material bambu olahan mampu mencapai kebutuhan kekuatan dan juga aspek gaya yang dibutuhkan dalam dunia fashion. Bambu yang membawa identitas kuat sebagai material Asia juga menjadi nilai lebih dari sebuah material. Hal ini diharapkan bahwa generasi muda Indonesia menjadi lebih mempunyai rasa bangga akan identitasnya sebagai warga negara Indonesia yang mampu mempunyai material produk yang bernilai lebih tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang saya angkat dalam Tugas Akhir ini dan hasil dari penelitian pengolahan alternatif bambu laminasi maka dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam Tugas Akhir ini yaitu.

1. Sebuah produk tas tangan wanita yang mampu memberikan kesempatan bambu sebagai material alternatif dalam dunia fashion dan mampu mengangkat isu handmade.
2. Teknik pengolahan bambu alternatif yang mampu di aplikasikan ke dalam produk tas tangan wanita tersebut.
3. Sebuah fashion tas tangan wanita penggabungan antara tas tangan wanita, bambu laminasi, dan kain *shibori*.

1.3 Batasan Masalah

1. Fashion yang dikaji adalah produk tas tangan wanita.
2. Teknik struktur pembentukan geometri bambu menggunakan prinsip metode *coiling* dan laminasi bambu.
3. Budaya Indonesia yang digunakan sebagai acuan adalah tentang bagaimana pemahaman masyarakat Indonesia pada material bambu dan juga pandangan maupun perilaku fashion masyarakat Indonesia. Salah satu material khas Indonesia yang dijadikan acuan adalah bambu dan kain *Shibori*.

4. Tinjauan budaya Jepang memproses sebuah produk. Baik dari membuat konsep sebuah produk dan juga pengolahan material-material yang digunakan dalam proses desain ini.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Memberikan alternatif pengolahan bambu yang mampu menaikkan nilai jual dan gengsi dari material bambu.
2. Menjembatani kesenjangan fungsi umum bambu pada masyarakat Indonesia dengan peluang di dunia fashion.
3. Mengkonkretkan teknik dan pengolahan bambu alternatif dalam produk ini.
4. Melatih pemahaman desain yang lebih lagi dalam hal teknik olah, fungsi, kekuatan, dan invasi nilai bambu pada masyarakat Indonesia.
5. Menggunakan dan mengembangkan material Indonesia lainnya yaitu material kain shibori.

1.4.2 Manfaat

1. Masyarakat Indonesia dapat meningkatkan pemahaman akan nilai dan fungsi baru dari material bambu.
2. Desainer lebih memahami cara baru mengolah bambu dengan metode alternatif, mengoptimalkan fungsinya dan bentuk, dan memberi nilai jual yang lebih dari material bambu.
3. Desainer mampu menemukan metode penggabungan antara material bambu dengan material kain, dalam produk ini adalah kain shibori menjadi sebuah produk tas tangan wanita.
4. Masyarakat dapat membanggakan material bambu sebagai bagian dari dunia fashion yang mampu menjadi identitas baru dari Indonesia.
5. Peluang baru dalam industri kreatif Indonesia.

1.5 Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam produk ini antara lain :

1.5.1 Uji coba bahan.

Dalam metode desain ini sebelumnya dilakukan uji coba pengolahan bambu alternatif yang bentuk pengolahannya mengambil beberapa prinsip dari pengolahan koiling dan juga pengolahan laminasi. Dari pengolahan ini yang membedakan adalah material hasil olahan mampu membentuk bentuk-bentuk geometri yang tidak terdapat konstruksi pada sumbu bentuk geometri. Hal ini menyebabkan material hasil pengolahan mempunyai bentuk yang berfungsi dapat difungsikan sebagai sebuah produk pelindung.

1.5.2 SCAMPER

S = *Substitute* (Mengganti) ,mengganti material tekstil pada tas tangan yang menggunakan material tekstil untuk bagian badan tas ke material bambu.

C = *Combine* (Menkombinasikan) , mengkombinasikan material bambu hasil produksi dengan kain sibori.

A = *Adapt* (Mengadaptasi), produk tas tangan mengadaptasi pada produk tas bambu yang pernah dibuat sebelumnya pada mata kuliah Desain Produk 3 dan juga tas tangan yang sudah ada di pasaran.

M = *Magnify* (Memperbesar), memperbesar manfaat dan nilai estetika dari bambu olahan dengan mengkombinasikannya dengan kain shibori.

P = *Put to Other Uses* (Meletakkan ke Fungsi Lain), meletakkan fungsi tas tangan sekaligus sebagai pelindung barang-barang yang di bawa di dalamnya dari benturan serta memanfaatkan material lokal dengan desain yang *modern*.

E = *Eliminate* (Menghilangkan atau Mengecilkan), menghilangkan komponen yang metode pembuatannya bersifat *mass product* dan menonjolkan sisi *craftmanship*.

R = *Rearrange/Reverse* (Mengatur ulang), mengatur ulang tas tangan wanita dengan material bambu serta fungsinya sebagai media pembawa barang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Material bambu adalah benar-benar material yang mempunyai nilai, rasa, dan karsa dari kita sebagai masyarakat Indonesia. Identitas kita pun sangat mampu dihadirkan dari material bambu dengan banyaknya tanaman ini tumbuh hampir di seluruh daerah Indonesia dan setiap waktu dapat kita jumpai. Hadirnya produk tas bambu ini benar-benar sangat diharapkan untuk menumbuhkan rasa kebanggaan dan kecintaan kita lebih dalam tentang Indonesia. Kita bangga dengan kearifan lokal kita seperti material bambu yang sering digunakan untuk produk-produk tradisional, karena dari produk ini kita masih mampu membawa nilai-nilai dan memori tentang material tersebut menjadi jauh lebih mewah, *ekklusif*, dan modis.

Dari hasil uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa :

- Proses *creatif* sangat diperlukan untuk mengolah bambu menjadi bentuk produk yang mengikuti perkembangan *style* dan pola hidup manusia dan terbukti bambu masih menyimpan banyak potensi untuk dikembangkan lebih jauh lagi.
- Proses desain dalam mendesain produk ini bila kita menambahkan nilai-nilai kearifan lokal seperti misalnya metode pengolahan material bambu dalam produk lokal maka produk tersebut akan jauh lebih bermakna dibandingkan produk sejenis tanpa proses desain yang baik.
- Prinsip dan metode *handmade* pada proses produksi ini akan benar-benar menghasilkan produk yang mampu memberikan kualitas pengolahan material yang berbeda dari produk *mass product* dari karakter, tekstur, dan *visual* dari produk tersebut.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan berikutnya

- Adanya proses edukasi pada pengrajin irat bambu untuk lebih *standardkan* kualitas irat bambu. Karena bila ukuran dan ketebalan irat bambu tidak sama maka hasil dari proses pencetakan akan menjadi kurang maksimal (bergelombang).
- Adanya proses *branding* yang sangat baik untuk semakin memperkenalkan produk ini pada masyarakat, baik nasional maupun internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Barnard Malcom. 1996. *Fashion sebagai komunikasi, Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Yogyakarta. Penerbit Jalasutra.

Gerbono Anton, Siregar Abbas. 2005. *Aneka Anyaman Bambu*. Yogyakarta. Penerbit Kanisius.

E-Journal (Jurnal Elektronik)

Hendariningrum Retno, M. Edy Susilo. 2008, Mei – Agustus. *Fashion dan Gaya Hidup : Identitas dan Komunikasi*. Diunduh dari jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/download/38/42 - 38-1551-28/02/2017- 11:56

Lau John. 2012. *Designing Accessories : Exploring the Design and Construction of Bags, Shoes, Hats, and jewellery*. Diunduh dari <https://books.google.co.id/books?id=wWVMAQAAQBAJ&pg=PP13&dq=fashion+women+bag&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjLpanS28fPAhWKQo8KHSXQBmIQ6AEIODAB#v=onepage&q=fashion%20women%20bag&f=false> 2016/07/10 - 12 : 58

Nurlitasari Karina, Indrojarwo Baroto Tavip. 2012, September. *Desain Serial Tas Gadget Modular Material : Ikat Sasak Kombinasi Kulit berkonsep Tribal-Etnik untuk Masyarakat Modern*. Diunduh dari JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 1, No. 1, (Sept. 2012) ISSN: 2301-928X

Nyamache Tom, Nyambura Ruth. 2012, 4 April. *Handbags Culture : An Evolution, EXCEL International Journal of Multidisciplinary Management Studies Vol.2* . Diunduh dari <http://zenithresearch.org.in/>

Press Voyageur. 2011. *Everything You Need To Know About Designing, Making, and Marketing Handbag: Handbag Designer 101*. Diunduh dari https://books.google.co.id/books?id=oyR_LEZT_0YC&printsec=frontcover&dq=bag+design+book&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi1xLD63cfPAhXDOo8KHcZNCloQ6AEIKDAA#v=onepage&q=bag%20design%20book&f=true

Suryanto Fajar, Heri Supomo ,Teknik Perkapalan, JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 2, No. 1, (2013) “Studi Inovasi Peralatan Steam Wood untuk Membuat Gading Kapal Berbahan Laminasi Bambu”. Diunduh dari [http : http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-33735-4109100092-Paper.pdf](http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-33735-4109100092-Paper.pdf)

Internet

Bakara Three Yunarietti . Departemen Teknik Sipil dan Lingkungan Institut Pertanian Bogor. Bambu “Konstruksi Hijau Berkelanjutan”. Diunduh dari [http :www.academia.edu/5271957/Bambu_Konstruksi_Hijau_Berkelanjutan_](http://www.academia.edu/5271957/Bambu_Konstruksi_Hijau_Berkelanjutan_)

Fajrin Jauhar, Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Unram, “Pengembangan Alat dan Proses untuk Melengkungkan Bambu dengan Cara Penguapan” (July, 2006). Diunduh dari [http :www.researchgate.net/publication/275531953_Pengembangan_Alalat_dan_Proses_untuk_Melengkungkan_Bambu_dengan_Cara_Penguapan](http://www.researchgate.net/publication/275531953_Pengembangan_Alalat_dan_Proses_untuk_Melengkungkan_Bambu_dengan_Cara_Penguapan)

Fitroni Zaenu (2014) , “Pembelajaran 2 Geometri Bidang Datar”. Diunduh dari [http :http://id.scribd.com/doc/78324254/Pembelajaran-2-Geometri-Bidang-Datar#scribd](http://id.scribd.com/doc/78324254/Pembelajaran-2-Geometri-Bidang-Datar#scribd)

John Ivan. 2017, 8 Januari. *Apa Itu Shibori? : Definisi dan Proses Pembuatan*. Diunduh dari <https://marketplays.id/talk/thread/apa-itu-shibori-definisi-dan-proses-pembuatan/37730/05/2017-20:08>

Klasik Gitar: Harmoni dalam Visual dan Bunyi, Diunduh 2015 dari artikel. <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2012/page/4/>

Manuputty Monalisa, Pieter Th Berhutu , “PEMANFAATAN MATERIAL BAMBUNY SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN KOMPOSIT “. Diunduh dari http://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_iteminfo_lnk.php?id=190

Sumber gambar:

Foto pribadi www.google.com www.id.pinterest.com