

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DOMPET BERBAHAN DASAR LIMBAH KULIT  
SEPATU DENGAN MENGAPLIKASIKAN MOTIF BETAWI “GIGI  
BALANG”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat

Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:



**Aulia Putri Alisa**  
NIM 41911010011  
Jurusan Desain Produk (Grafis dan Multimedia)

Dosen Pembimbing:

**Waridah Muth'iah, M.Ds**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**2016**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aulia Putri Alisa  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41911010011  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk (Grafis dan Multimedia)  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DOMPET BERBAHAN  
 DASAR LIMBAH KULIT SEPATU DENGAN  
 MENGAPLIKASIKAN MOTIF BETAWI “GIGI  
 BALANG”

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 19 Juli 2016

Yang memberikan pernyataan,


( Aulia Putri Alisa )



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2016

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DOMPET BERBAHAN  
DASAR LIMBAH KULIT SEPATU DENGAN  
APLIKASI MOTIF BETAWI "GIGI BALANG"

Disusun Oleh :

Nama : Aulia Putri Alisa  
NIM : 419411010011  
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 30 Juni 2016

Jakarta, 16 Juli 2016

Mengetahui,  
Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

*Waridah Muthi'ah*  
**Waridah Muthi'ah, M.Ds**

Koordinator Tugas Akhir

*Hady Soedarwanto*

**Hady Soedarwanto, ST, M.Ds**

Ketua Program Studi

*Hady Soedarwanto*

**Hady Soedarwanto, ST, M.Ds**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas anugerah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya serta penyusunan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Dompot Berbahan Dasar Limbah Kulit Sepatu Dengan Aplikasi Motif Betawi (Gigi Balang)” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana (S1) pada Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam perjalanan menyelesaikan karya serta penyusunan tugas akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak. Berkat bantuan dan bimbingan mereka penulis dapat merealisasikan, menyusun, dan pada akhirnya dapat menyelesaikannya tepat pada waktunya.

Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan karya serta penyusunan tugas akhir ini, terutama penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan hikmat, anugerah dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. Keluarga tercinta, terima kasih banyak atas segala perhatian, bimbingan dan dukungan yang membangun, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Waridah Muthi'ah, M.Ds, selaku pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan serta ilmu tentang fashion dalam Tugas Akhir penulis.
4. Bapak Ir. Edi Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, selaku Kepala Jurusan Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana dan Ketua Kordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk.
6. Pemilik Toko dan Pengrajin Rangkayo Shoes yang telah membantu merealisasikan karya penulis dan pengetahuan tentang dompet maupun kulit.
7. Staff Tata Usaha serta dosen-dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
8. Muhammad Nur Ichsani yang senantiasa memberi motivasi, perhatian dan dukungannya.

9. Sahabat penulis, Rista Sali Padang, Zahrina Ramandha, Taufik Rahmat Hidayat, Rizki Aprilian, Walid Ibnu Halim Alkhatim, Putra Patigana Siregar, Gandy Hen Saputra, Zaenal Abidin, Firandy, Aditya Wahyu Saputra, Hilman Noviandi, Dhany Agung, Dwi Septian, Billy Agosto Billvicka, Lucky Harian, Ken Citra Gobel, BAKA crew yang telah membantu dan mendukung penulis dalam Tugas Akhir ini.
10. Rekan-rekan FDSK, khususnya mahasiswa jurusan desain Produk angkatan 2011.
11. Pihak-pihak lain yang ikut berperan dan sangat membantu penulis selama proses Tugas Akhir berlangsung maupun dalam penyusunan laporannya.

Penulis sangat berharap bahwa laporan Tugas Akhir yang telah disusun ini dapat membantu para pembaca dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.



Jakarta, 3 Agustus 2016

Aulia Putri Alisa

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR BAGAN .....	xi
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Perancangan .....	1
II. METODE PERANCANGAN .....	
A. Orisinalitas .....	3
B. Kelompok Pengguna Produk .....	4
1. Demografis.....	4
2. Geografis.....	5
3. Psikografis .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
1. Tujuan .....	5
2. Manfaat.....	6
D. Relevansi dan Konsekuensi Perancangan .....	6
1. Logika Dasar Perancangan .....	6
2. Teknologi Yang Dibutuhkan .....	7
3. Material yang Digunakan .....	7
4. Alat yang Digunakan .....	10
5. Biaya Perancangan dan Produksi .....	14
E. Skema Proses Kerja .....	15
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	16
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan .....	16
1. Limbah .....	16
2. Pengertian Daur Ulang.....	17
3. Pengertian Dompok .....	17
4. Jenis-Jenis Dompok Pria .....	18
5. Ukuran-ukuran Dompok.....	21
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan .....	22
1. Estetika .....	22
2. Motif/Ornamen .....	22
C. Kelompok Data berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan .....	27
D. Kelompok Data berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan .....	28
IV. KONSEP RANCANGAN .....	29
A. Tataran Lingkungan /Komunitas .....	29
B. Tataran Sistem.....	29

C.	Tataran Produk.....	32
1.	Perancangan Dompot .....	32
2.	Perancangan Motif .....	38
3.	Produksi .....	44
4.	Proses Digitalisasi.....	45
5.	Proses Produksi.....	46
D.	TATARAN ELEMEN .....	48
1.	Bentuk.....	48
2.	Motif .....	49
3.	Warna .....	49
4.	Bahan .....	49
V.	PAMERAN KARYA .....	50
A.	Konsep Pameran.....	50
B.	Respon Pengunjung.....	52



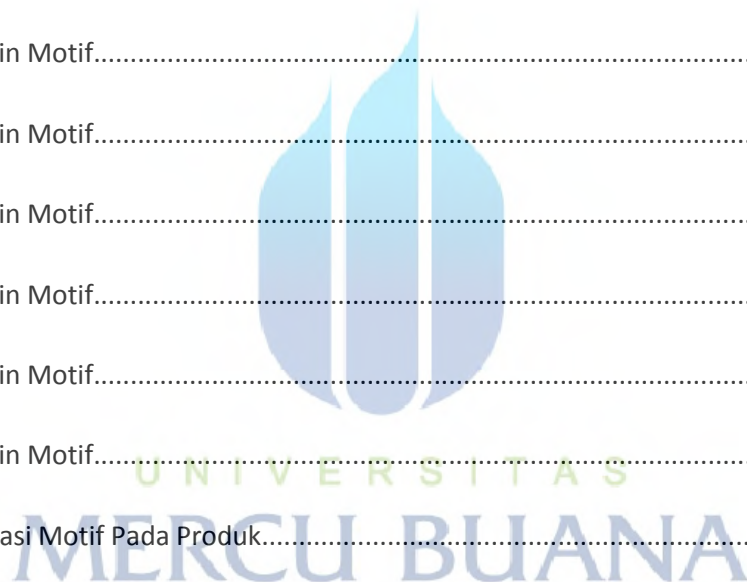
## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Target Pasar.....	4
Gambar 2.2 Target Pasar.....	4
Gambar 2.3 Bazar.....	5
Gambar 2.4 Toko Handmade.....	5
Gambar 2.5 Mesin Laser Grafir.....	7
Gambar 2.6 Mesin Gerinda.....	7
Gambar 2.7 Kulit Suede.....	8
Gambar 2.8 Kulit Pull Up.....	8
Gambar 2.9 Kulit Bulk.....	8
Gambar 2.10 Benang Jahit.....	9
Gambar 2.11 lem G600.....	10
Gambar 2.12 Jarum Kasur.....	10
Gambar 2.13 Gunting.....	11
Gambar 2.14 Cutter.....	11
Gambar 2.15 Paku Pembolong.....	11
Gambar 2.16 Korek Api.....	12
Gambar 2.17 Penggaris besi.....	12
Gambar 2.18 art karton.....	12
Gambar 2.19 Pulpen.....	13
Gambar 2.20 pena tinta putih.....	13
Gambar 2.21 Palu.....	13
Gambar 3.1 Limbah Kulit.....	16



Gambar 3.2 Produk yang Sejenis.....	17
Gambar 3.3 Produk dengan Menggunakan Limbah.....	17
Gambar 3.4 Super Slim Wallet.....	18
Gambar 3.5 Dompot Money Clipper.....	19
Gambar 3.6 Dompot Bifold.....	19
Gambar 3.7 Dompot Sport.....	20
Gambar 3.8 Dompot Travel.....	21
Gambar 3.9 Bunga Cempaka.....	23
Gambar 3.10 Motif/Ornamen Cempaka.....	23
Gambar 3.11 Motif/Ornamen Gigi Balang.....	24
Gambar 3.12 Tapak Jalak.....	25
Gambar 3.13 Bentuk Orang.....	26
Gambar 3.14 Rante-rante.....	27
Gambar 4.1 Cara memasarkan produk melalui distro.....	29
Gambar 4.2 Cara Memasarkan Produk Melalui Bazar.....	30
Gambar 4.3 Cara Memasarkan Produk Melalui OnlineShop.....	30
Gambar 4.4 Tempat Menyimpang Uang.....	31
Gambar 4.5 Tempat Menyimpang Kartu.....	31
Gambar 4.6 Moodboard.....	32
Gambar 4.7 Sketsa Dompot Manual.....	33
Gambar 4.8 Sketsa Dompot Manual.....	33
Gambar 4.9 Sketsa Dompot Manual.....	34
Gambar 4.10 Sketsa Dompot Manual.....	35

Gambar 4.11 Sketsa Dompot Manual.....	35
Gambar 4.12 Sketsa Dompot Manual.....	36
Gambar 4.13 Sketsa Dompot Manual.....	37
Gambar 4.14 Sketsa Dompot Manual.....	37
Gambar 4.15 Sketsa Dompot Manual.....	38
Gambar 4.16 Sketsa Eksplorasi Motif.....	38
Gambar 4.17 Desain Motif.....	39
Gambar 4.18 Desain Motif.....	39
Gambar 4.19 Desain Motif.....	39
Gambar 4.20 Desain Motif.....	40
Gambar 4.21 Desain Motif.....	40
Gambar 4.22 Desain Motif.....	40
Gambar 4.23 Desain Motif.....	40
Gambar 4.24 Desain Motif.....	41
Gambar 4.25 Aplikasi Motif Pada Produk.....	41
Gambar 4.26 Aplikasi Motif Pada Produk.....	41
Gambar 4.27 Aplikasi Motif Pada Produk.....	42
Gambar 4.28 Aplikasi Motif Pada Produk.....	42
Gambar 4.29 Aplikasi Motif Pada Produk.....	42
Gambar 4.30 Aplikasi Motif Pada Produk.....	43
Gambar 4.31 Aplikasi Motif Pada Produk.....	43
Gambar 4.32 Aplikasi Motif Pada Produk.....	43
Gambar 4.33 Aplikasi Motif Pada Produk.....	44



Gambar 4.34 Proses Membuat File dengan Program CorelDraw.....	44
Gambar 4.35 Hasil Laser.....	45
Gambar 4.36 Sketsa Digital.....	45
Gambar 4.37 Proses Mengukur Pola Pada Karton.....	46
Gambar 4.38 Proses Membuat Pola Pada Karton.....	46
Gambar 4.39 Proses Membolongi Pola Pada Karton.....	46
Gambar 4.40 Proses Memilih Kulit.....	47
Gambar 4.41 Proses Membuat pola pada kulit.....	47
Gambar 4.42 Proses Menempel Potongan Kulit.....	48
Gambar 4.43 Proses Menjahit Kulit.....	48
Gambar 4.44 Dompot Jenis Bifold.....	48
Gambar 4.45 Motif Gigi Balang.....	49
Gambar 5.1 Display Pameran.....	50
Gambar 5.2 Display Pameran.....	51
Gambar 5.3 Hasil Akhir.....	51
Gambar 5.4 Respon Pengunjung.....	52
Gambar 5.5 Respon Pengunjung.....	52
Gambar 5.6 Respon Pengunjung.....	52
Gambar 5.7 Respon Pengunjung.....	52
Gambar 5.8 Respon Pengunjung.....	53
Gambar 5.9 Respon Pengunjung.....	53



**Daftar Tabel**

Tabel 2.1 Tabel Biaya Perancangan dan Produksi.....14

Tabel 5.1 Tabel Respon Pengunjung.....53



**Daftar Bagan**

Bagan 2.1 Skema Proses Kerja.....15

