

TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN DESAIN SARUNG TANGAN
DARI SISA KULIT DENGAN SEGMENTASI PASAR OJEK ONLINE
PADA CV GAHARA *GLOVES*



Disusun oleh
Sanlaja Kharisma Wibowo
62210229

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2025

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sanlaja Kharisma Wibowo
NIM/NIP/NIDN : 62210229
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Desain Sarung Tangan Dari Sisa Kulit
Dengan Segmentasi Pasar Ojek Online Pada CV Gahara
Gloves

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.

*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

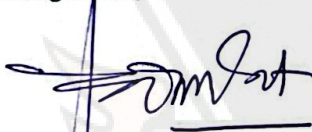
- ☐ dalam proses pengajuan paten.
☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, 14 Agustus 2025

Mengetahui,



Winta Adhitha Guspara, S.T., M.Sn.
NIDN/NIDK 0524 0574 01

Yang menyatakan,


ES480AMX424425901
Saniaja Khanisma Wibowo
NIM 62210119

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul :
**PENGEMBANGAN DESAIN SARUNG TANGAN
DARI SISA KULIT DENGAN SEGMENTASI PASAR OJEK ONLINE
PADA CV GAHARA *GLOVES***

telah diajukan dan dipertahankan oleh :
SANLAJA KHARISMA WIBOWO 62210229
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 30 Juli 2025

Nama Dosen

1. Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn.
(Dosen Pembimbing I)
2. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.
(Dosen Pembimbing II)
3. Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A.
(Dosen Penguji I)
4. Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds.
(Dosen Penguji II)

Tanda Tangan


.....

.....

.....

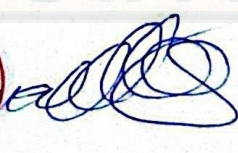
.....

Yogyakarta, 30 Juli 2025

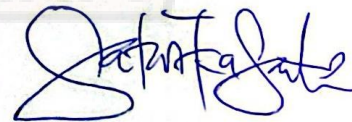
Disahkan oleh :

Dekan Dakultas Arsitektur dan Desain,

Ketua Program Studi Desain Produk,

Dr. Imelda I Damanik, S.T., M.A(UD)



Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

**PENGEMBANGAN DESAIN SARUNG TANGAN
DARI SISA KULIT DENGAN SEGMENTASI PASAR OJEK ONLINE
PADA CV GAHARA *GLOVES***

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai syarat untuk menjadi
Sarjana

Pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan
Tinggi
dan instansi manapun,
kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan
sebagaimana
mestinya.

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

Yogyakarta, 30 Juli 2025.



Sanlaja Kharisma Wibowo
62210229

PRAKATA

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang terus berlimpah ini, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini. Penulisan ini berupa bentuk pertanggung jawaban penulis sebagai mahasiswa untuk bisa berpartisipasi secara langsung dalam mencari akar permasalahan, menganalisis, dan menciptakan hasil karya tulis ilmiah. Pada laporan ini saya ingin menyampaikan segala bentuk ucapan terimakasih kepada semua pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, khususnya kepada:

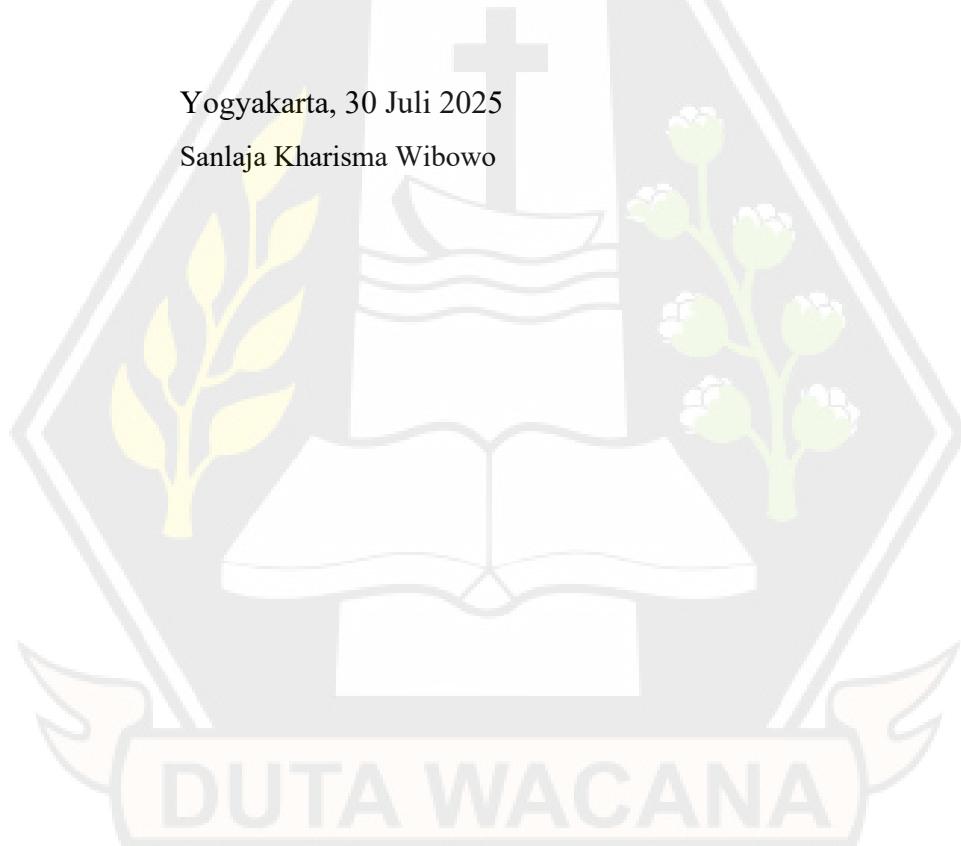
1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menyertai dan membimbing dengan segala macam bentuk kelancaran, kemudahan, ketenangan. Berkat dari Ia memberikan semangat hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Keluarga Besar Wibowo, Rinti, serta Kamti, yang sudah mensupport dengan banyak bantuan dari segi dana, doa, ucapan, hingga masukan.
3. Bapak Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn. Selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. Selaku dosen pembimbing 2 yang telah bersedia memberikan bimbingan, dukungan, dan masukan dalam penyelesaian tugas akhir.
4. Ibu Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A. Selaku dosen penguji 1 dan ibu Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. Selaku dosen penguji 2 yang telah banyak memberikan masukan selama melaksanakan ujian, dan selalu memberikan dukungan hingga tahap ini.
5. Keluarga besar CV Lotus Glove, yang sudah menerima, memberi

masuk, membantu menyelesaikan permasalahan yang ada, serta membimbing hingga akhir.

6. Para pemasok bahan yang telah memberikan bantuan berupa sisa-sisa bahan produksi.
7. Teman-teman online *Mobile Legends* yang selalu memberi support satu sama lain dengan semangat, solidaritas, membuka ruang untuk bisa menceritakan perjalanan masing-masing.
8. Agnes Jennifer Santoso yang telah menemani dan banyak membantu dari segi saran, motivasi, dan kekuatan sampai tahap ini selesai.

Yogyakarta, 30 Juli 2025

Sanlaja Kharisma Wibowo



ABSTRAK

Pertumbuhan pesat pengendara ojek *online* di Indonesia mendorong kebutuhan akan sarung tangan motor yang nyaman, fungsional, dan terjangkau. Namun, produk yang tersedia belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan spesifik segmen ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain sarung tangan motor ramah lingkungan dengan harga optimal bagi pengendara ojek online. Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui studi kasus, wawancara mendalam, observasi langsung, dan studi literatur. Proses desain dilakukan bertahap melalui analisis antropometri, metode *SCAMPER*, serta iterasi prototipe dan evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan limbah kulit domba dan *microfiber*, *Seruni* mampu menekan biaya produksi hingga di bawah Rp20.000 per unit tanpa mengorbankan kualitas. Desain akhir merekomendasikan fitur seperti touchscreen, padding, dan bentuk full-finger ergonomis sebagai atribut utama produk. Produk Dari “ CV Gahara *Gloves*” berhasil memenuhi atribut tersebut dan telah diuji coba langsung oleh pengendara ojek *online* sebagai pengguna utama. Penelitian ini menyimpulkan bahwa desain yang berbasis material daur ulang dengan pendekatan ergonomis dan strategi bisnis yang tepat dapat menghasilkan produk yang kompetitif dan berkelanjutan di pasar.

Kata Kunci: CV Gahara *Gloves*, Ergonomi, Limbah Kulit, Ojek *Online*, Sarung Tangan.

ABSTRACT

The rapid growth of online motorcycle taxi drivers in Indonesia has created a demand for motorcycle gloves that are comfortable, functional, and affordable. However, existing products have yet to fully meet the specific needs of this segment. This study aims to develop an eco-friendly motorcycle glove design at an optimal cost for online motorcycle drivers. A qualitative case study method was employed, involving in-depth interviews, direct observation, and literature review. The design process included anthropometric analysis, the SCAMPER method, and iterative prototyping and evaluation. The findings show that using recycled sheepskin leather combined with microfiber reduces production costs to below IDR 20,000 per unit without sacrificing quality. The final design recommends features such as touchscreen capability, padding, and an ergonomic full-finger shape as key product attributes. The product, branded as “Gahara Gloves,” successfully met these attributes and was tested directly by online motorcycle drivers. This study concludes that a recycled-material-based ergonomic design, supported by a strategic business model, can produce a competitive and sustainable product in the market.

Keywords: CV Gahara Gloves, Ergonomics, Leather Waste, Online Motorcycle Taxi, Gloves.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	<i>vii</i>
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Manfaat	5
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.5 Metode Desain.....	6
1.5.1 Metode Penelitian	6
1.5.2 Metode Perancangan	8
1.6 Diagram Skema Bisnis Desain Produk.....	10
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	11
2.1 Sarung Tangan	11
2.1.1 Anatomi Sarung Tangan	12
2.1.2 Jenis-jenis sarung tangan	13
2.1.3 Desain dan <i>Tren</i> sarung tangan	14

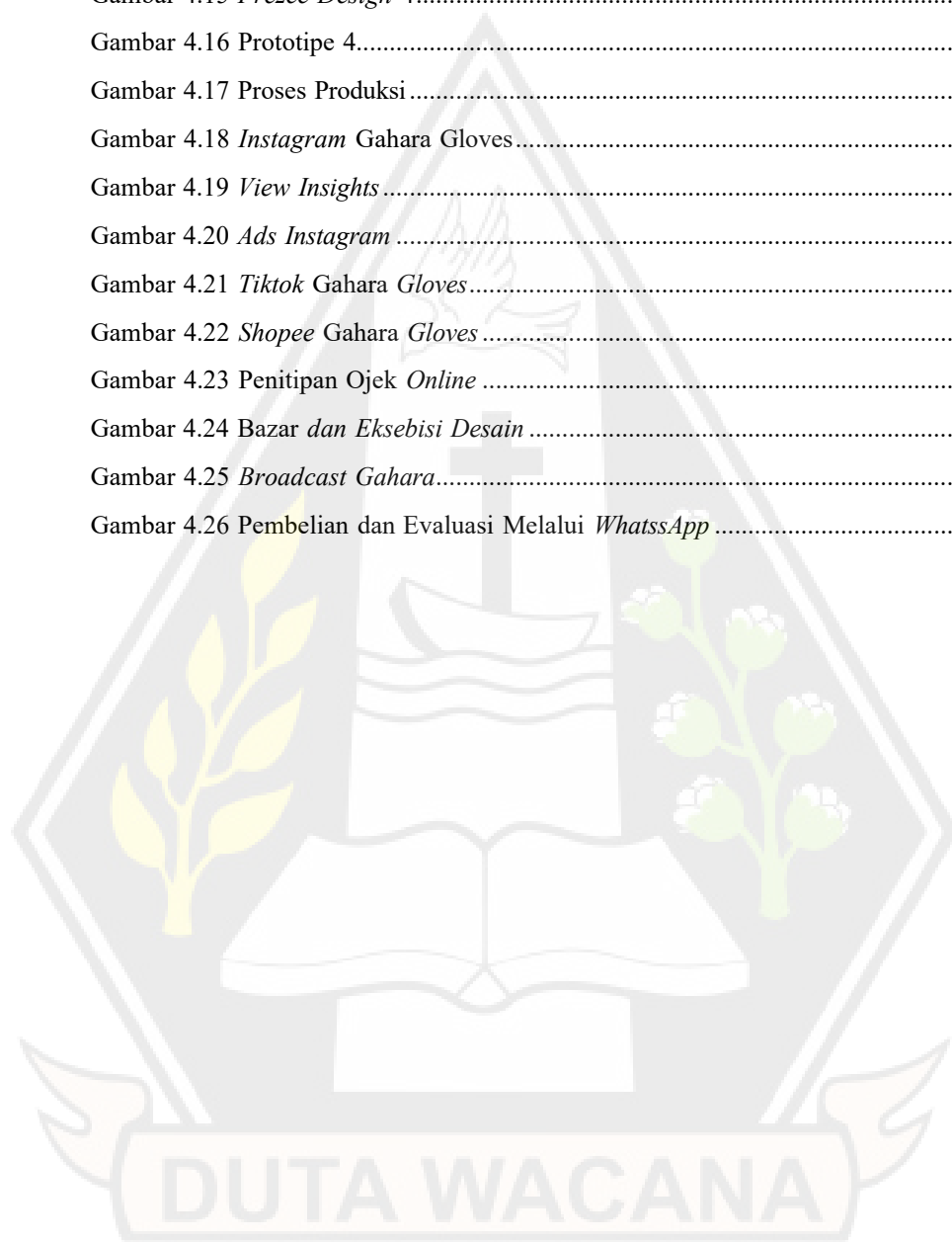
2.2 Kenyamanan Material Kulit Sebagai Bahan Baku.....	15
2.2.1 Limbah Kulit Domba.....	16
2.2.2 <i>Microfiber</i>	17
2.2.3 Kulit Domba Sintetis	18
2.2.4 Seruni	19
2.3 Optimasi Harga Produksi.....	20
2.4 Biaya Produksi	20
2.4.1 Kendala Harga Produksi	21
2.5 Fluktuasi Harga Bahan.....	22
2.6 Strategi Pemasaran 7P	23
2.7 Antropometri	24
2.8 Ojek Online	26
2.9 Eksisting Product	27
BAB III STUDI LAPANGAN	29
3.1 Data Lapangan.....	29
3.1.1 Analisis Konsumen	29
3.1.2 Analisis Kompetitor	32
3.2 Pembahasan Hasil Penelitian	37
3.2.1 Bisnis Model Gahara <i>Gloves</i>	37
3.2.2 Branding Usaha.....	43
3.2.3 <i>Business Model Canvas</i>	44
3.2.4 Strategi Pemasaran 4P+3P.....	50
3.2.5 Analisis hubungan antara BMC dengan bauran pemasaran 7P....	51
3.2.6 Pengembangan Produk	52
3.2.6 Pemasaran	53
3.2.7 Evaluasi Market dan Produk	57
3.3 Arah Rekomendasi Desain.....	59
BAB IV PERANCANGAN PRODUK	61
4.1 <i>Problem Statement</i>	61
4.2 <i>Design Brief</i>	61

4.3 Atribut Produk.....	62
4.4 Image Board	62
4.5 Analisis <i>SCAMPER</i>	64
4.6 Iterasi dan Prototipe	65
4.6.1 Iterasi Produk 1	65
4.6.2 Iterasi Produk 2.....	69
4.6.3 Iterasi Produk 3.....	73
4.6.4 Iterasi Produk 4.....	76
4.7 Proses Produksi	79
4.8 Detail Produk.....	80
4.9 Rincian Biaya	81
4.10 <i>Detail Engineering Design (DED)</i>	82
4.11 Upaya Pemasaran	83
4.11.1 Sosial Media dan E-Commerce	83
4.11.2 Penitipan Kepada Ojek <i>Online</i>	88
4.11.3 Bazar	89
4.11.4 Teknik Promosi	90
4.12 Hasil Evaluasi.....	92
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
DAFTAR NARASUMBER	100
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR GAMBAR

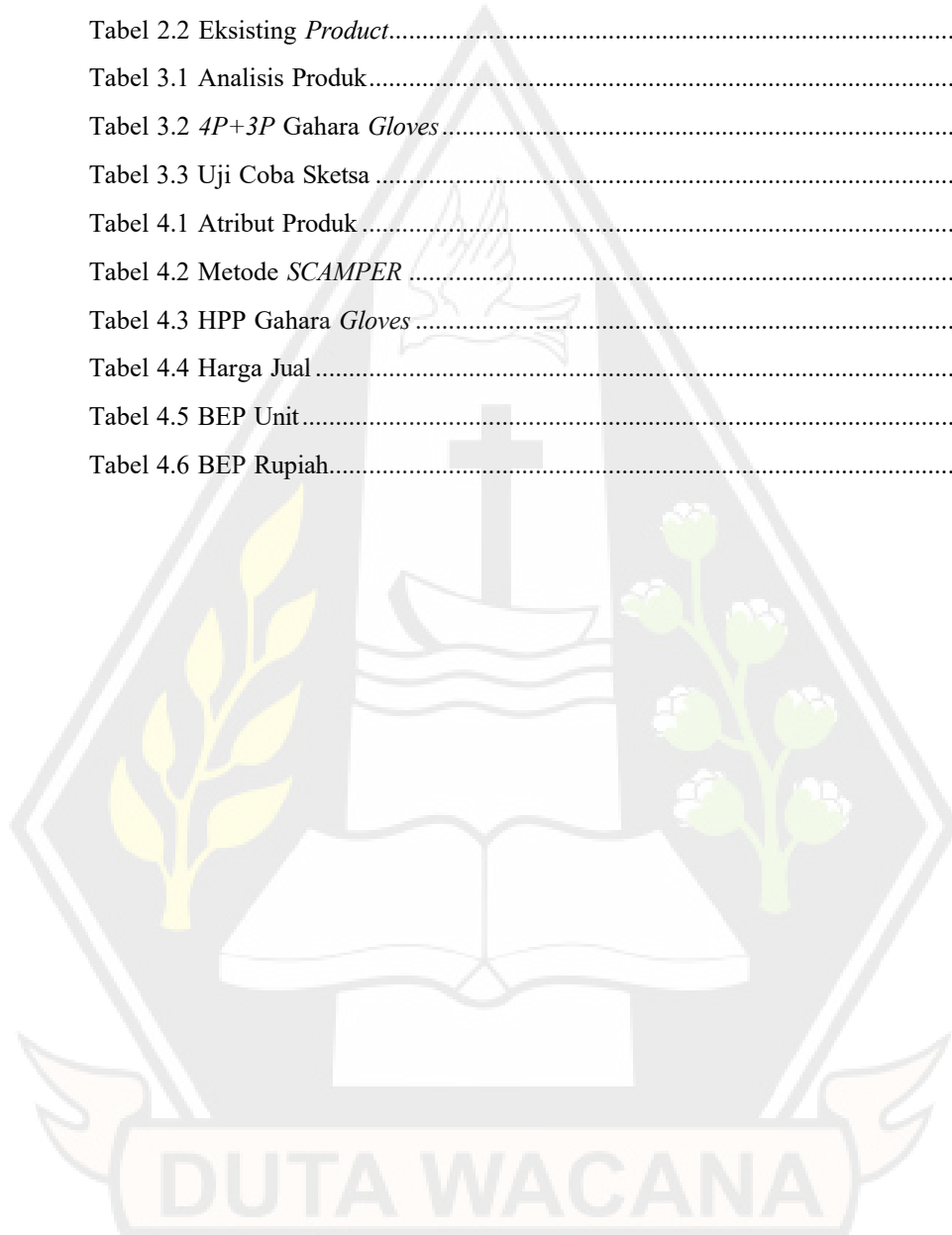
Gambar 1.1 Skema Bisnis	10
Gambar 2.1 <i>Anatomy For Hand Gloves</i>	13
Gambar 2.2 Kulit Domba.....	17
Gambar 2.3 <i>Microfiber</i>	18
Gambar 2.4 Antropometri Tangan	26
Gambar 3.1 Produk Norty.Id.....	33
Gambar 3.2 BMC Norty.Id	34
Gambar 3.3 Produk Lotus <i>Glove</i>	35
Gambar 3.4 BMC Lotus <i>Glove</i>	36
Gambar 3.5 Logo	41
Gambar 3.6 Font Gahara.....	42
Gambar 3.7 <i>Color palettes</i> Gahara <i>Gloves</i>	42
Gambar 3.8 Packaging Gahara <i>Gloves</i>	43
Gambar 3.9 BMC Gahara <i>Gloves</i>	49
Gambar 3.10 <i>Instagram</i> Gahara <i>Gloves</i>	54
Gambar 3.11 <i>Tiktok</i> Gahara <i>Gloves</i>	55
Gambar 3.12 <i>Shopee</i> Gahara <i>Gloves</i>	56
Gambar 3.13 Penitipan Ojek <i>Online</i>	57
Gambar 3.14 Evaluasi Produk	58
Gambar 4.1 <i>Styling Board</i>	63
Gambar 4.2 <i>Mood Board</i>	63
Gambar 4.3 <i>Lifestyle Board</i>	64
Gambar 4.4 <i>Usage Board</i>	64
Gambar 4.5 Alternatif Sketsa 1	66
Gambar 4.6 <i>Frezee Design 1</i>	68
Gambar 4.7 Prototipe 1.....	69
Gambar 4.8 Alternatif Sketsa 2	70
Gambar 4.9 <i>Frezee Design 2</i>	72
Gambar 4.10 Prototipe 2.....	72
Gambar 4.11 Alternatif Sketsa 3	73
Gambar 4.12 <i>Frezee Design 3</i>	74

Gambar 4.13 Prototipe 3.....	75
Gambar 4.14 Alternatif Sketsa 4.....	76
Gambar 4.15 <i>Freeze Design</i> 4.....	78
Gambar 4.16 Prototipe 4.....	79
Gambar 4.17 Proses Produksi.....	79
Gambar 4.18 <i>Instagram</i> Gahara Gloves.....	84
Gambar 4.19 <i>View Insights</i>	85
Gambar 4.20 <i>Ads Instagram</i>	86
Gambar 4.21 <i>Tiktok</i> Gahara Gloves.....	87
Gambar 4.22 <i>Shopee</i> Gahara Gloves.....	88
Gambar 4.23 Penitipan Ojek <i>Online</i>	89
Gambar 4.24 Bazar dan Eksepsi <i>Desain</i>	90
Gambar 4.25 <i>Broadcast Gahara</i>	91
Gambar 4.26 Pembelian dan Evaluasi Melalui <i>WhatsApp</i>	94



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Antropometri	25
Tabel 2.2 Eksisting <i>Product</i>	27
Tabel 3.1 Analisis Produk.....	32
Tabel 3.2 <i>4P+3P</i> Gahara <i>Gloves</i>	50
Tabel 3.3 Uji Coba Sketsa	53
Tabel 4.1 Atribut Produk	62
Tabel 4.2 Metode <i>SCAMPER</i>	65
Tabel 4.3 HPP Gahara <i>Gloves</i>	81
Tabel 4.4 Harga Jual	81
Tabel 4.5 BEP Unit.....	82
Tabel 4.6 BEP Rupiah.....	82



DAFTAR ISTILAH

Antropometri	: Ilmu yang mempelajari ukuran dan proporsi tubuh manusia, digunakan dalam perancangan agar produk sesuai dengan bentuk tubuh pengguna.
BEP	: Titik impas dalam bisnis, yaitu saat jumlah pendapatan sama dengan total biaya yang dikeluarkan, sehingga tidak untung atau rugi.
<i>Breathable</i>	: Sifat bahan yang memungkinkan sirkulasi udara masuk dan keluar, menjaga agar tangan tidak gerah saat memakai sarung tangan.
<i>Full Finger</i>	: Jenis sarung tangan yang menutupi seluruh bagian jari hingga ujungnya, memberikan perlindungan penuh.
Grip Anti-Slip	: Fitur pada telapak sarung tangan yang mencegah tangan tergelincir saat menggenggam.
<i>Half Finger</i>	: Sarung tangan yang ujung jarinya terbuka, lebih fleksibel namun dengan tingkat perlindungan lebih rendah.
HPP	: Jumlah biaya yang diperlukan untuk memproduksi satu unit barang, dll.
Limbah Kulit Domba	: Sisa kulit domba dari proses penyamakan yang masih dapat digunakan kembali sebagai bahan baku alternatif.
<i>Padding</i>	: Lapisan busa atau pelindung tambahan di dalam sarung tangan yang berfungsi meredam getaran atau benturan.
<i>Touchscreen</i>	
<i>Compatibility</i>	: Fitur yang memungkinkan pengguna tetap dapat mengoperasikan layar sentuh ponsel tanpa harus melepas sarung tangan.
USP	: Keunikan atau keunggulan khusus dari suatu produk yang membedakannya dari produk pesaing di pasar.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengguna sepeda motor khususnya pengendara ojek online terus meningkat di Indonesia, sehingga kebutuhan akan sarung tangan yang nyaman, aman, tahan lama, dan terjangkau menjadi semakin mendesak. Tantangan utama dalam perancangannya adalah menggabungkan semua aspek tersebut dengan tetap menjaga efisiensi biaya dan kualitas produk. Di sinilah penggunaan limbah kulit domba menjadi solusi strategis—tidak hanya karena sifatnya yang kuat dan fleksibel, tetapi juga karena potensinya dalam menekan biaya bahan baku sekaligus mendukung prinsip keberlanjutan. Pemanfaatan limbah kulit juga membantu mengurangi limbah industri penyamakan yang selama ini kurang dimanfaatkan. Pendekatan *Business Model Canvas* (BMC) menjadi alat bantu untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam efisiensi operasional dan pengembangan produk yang kompetitif. Seperti disampaikan oleh Suryanto (2021), BMC telah terbukti mampu mengoptimalkan proses produksi dalam berbagai sektor kreatif, termasuk pakaian dan aksesoris.

Penulis melihat sebuah peluang bisnis dari permasalahan industri yang ada, dengan menciptakan *Gahara Gloves* sebagai solusi terhadap permasalahan harga, serta kualitas bahan limbah yang masih terbilang jarang dilirik oleh banyak pelaku industri. Ismail (2023) berpendapat bahwa pemanfaatan limbah kulit sebagai bahan baku sarung tangan tidak hanya mengurangi dampak lingkungan tetapi juga dapat menekan biaya produksi, sebaliknya karena fluktuasi harga

bahan baku dan persaingan yang semakin ketat di pasar global, industri sarung tangan motor menghadapi tantangan untuk mempertahankan efisiensi dan keberlanjutan. Melihat peluang dari sisa potongan kulit domba dengan menggunakan USP (*Unique Selling Point*) pada *brand* ini bisa menghasilkan produk fesyen kategori tangan yang bisa menarik perhatian dari desain, fungsional, serta berkualitas. Retnaningrum (2023) menyatakan bahwa pentingnya asesmen kualitas kulit domba untuk memastikan ketahanan termal pada sarung tangan golf, yang prinsipnya dapat diterapkan pada desain sarung tangan pengendara motor. Produksi dari bahan limbah kulit domba dan dikombinasikan bersama bahan *microfiber*, dengan mengandalkan tenaga kerja profesional maka bisa menciptakan kenyamanan dan kualitas yang sudah terjamin. Kombinasi bahan ini bisa menciptakan sebuah karakteristik tersendiri yang berbeda dengan pesaing yang ada.

Desain sarung tangan yang ergonomis dan fungsional sangat penting untuk memenuhi kebutuhan para pengendara motor karena desain yang tepat akan meningkatkan kenyamanan dan keselamatan pengendara. Melakukan kolaborasi bisnis dalam produksi sarung tangan dari limbah kulit dapat memperkecil modal produksi. British Council (2019) mengatakan bahwa kolaborasi antara pemilik usaha kerajinan di Indonesia dapat meningkatkan efisiensi dan inovasi dalam pengembangan produk. Pendekatan ini memungkinkan penggabungan sumber daya dan keahlian untuk menghasilkan produk yang kompetitif di pasar, dengan melakukan inovasi tersebut pada produk yang dirancang berupa kombinasi penggunaan material untuk menciptakan sarung tangan yang nyaman, tahan lama, fungsional,

dengan harga terjangkau, memberikan desain yang ergonomis dan fungsional untuk menjaga perlindungan tangan dari gesekan, penambahan fitur-fitur seperti *touchscreen* dan *padding* untuk mempermudah penggunaan dan menjaga tangan dari gesekan hingga benturan.

Memanfaatkan limbah kulit sebagai bahan baku, menerapkan desain ergonomis, melakukan kolaborasi bisnis, dan melakukan riset pada kompetitor sarung tangan di Yogyakarta, yaitu Lotus *Gloves* dan Norty.Id, keduanya belum melakukan upaya pemanfaatan limbah dari sisa produksi yang mereka lakukan. Hal ini menjadi peluang bagi Gahara *Gloves* yang berfokus dan berperan dalam memanfaatkan limbah kulit berkualitas yang akan menjadi produk unggulan dari Gahara *Gloves*.

Produk tersebut telah dipasarkan dan dipamerkan pada *platform* e-commerce dan penjualan fisik, dengan menggunakan inovasi bisnis seperti menjalin hubungan kerjasama kepada pengendara ojek *online* untuk memanfaatkan jaringan para pengendara agar mempromosikan produk, hal ini akan diberikan komisi dari Gahara *Gloves*, memanfaatkan media sosial dengan konten-konten menarik supaya para pengguna bisa melihat *brand* yang sedang dibangun, dan mengalokasikan sebagian keuntungan untuk mendukung program-program sosial. Hal ini menjadi motivasi bagi Gahara *Gloves* untuk terus berinovasi dan berkembang lebih jauh pada bidang bisnis sarung tangan yang memanfaatkan limbah kulit domba untuk optimalisasi biaya dengan tetap memperhatikan kualitas dan desain dari sarung tangan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah akan terbagi menjadi 2 bagian yaitu penelitian dan perancangan. Pada bagian pertama ini merupakan rumusan masalah penelitian:

1. Bagaimana strategi optimasi harga produksi sarung tangan dengan bahan kulit dapat diterapkan menggunakan pendekatan *Business Model Canvas*?
2. Apa saja faktor-faktor utama dalam *Business Model Canvas* yang paling mempengaruhi penurunan biaya produksi sarung tangan berbahan kulit?

Bagian kedua merupakan rumusan masalah perancangan:

1. Bagaimana cara merancang produk sarung tangan dari limbah kulit untuk memenuhi kebutuhan pengendara ojek *online*?
2. Bagaimana upaya penerapan inovasi limbah kulit pada sarung tangan bisa mempengaruhi penurunan harga dengan menjamin kualitas yang tinggi?
3. Apa saja yang bisa dioptimalisasi pada penerapan sarung tangan dengan batasan harga produksi?

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.3.1 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui strategi dalam optimasi harga produksi sarung tangan kulit dapat diterapkan menggunakan elemen-elemen dalam Business Model.
2. Untuk mengidentifikasi faktor utama dalam Business Model Canvas yang paling mempengaruhi penurunan biaya produksi sarung tangan berbahan kulit.

Tujuan dalam perancangan ini sebagai berikut:

1. Mendapatkan model desain yang mengoptimalkan perlindungan, fitur, dan menjaga harga agar tetap terjangkau di kalangan ojek *online*.
2. Menentukan sistem pasokan limbah kulit yang konsisten dan berkualitas, serta mengintegrasikan teknologi produksi sederhana namun efisien untuk menjaga mutu produk secara berkelanjutan.
3. Mendapatkan bahan baku dan merancang desain yang ergonomis untuk mengoptimalkan batasan harga produksi.

1.3.2 Manfaat

Hasil dari perancangan ini diharapkan memberikan dampak yang luas bagi sektor industri di Indonesia, dan memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai strategi optimasi biaya khususnya dalam produksi sarung tangan kulit.

Berikut manfaatnya:

1. Perancangan ini dapat menambah wawasan dan kontribusi teoritis terkait optimasi harga produksi dalam industri manufaktur, khususnya pada produk sarung tangan motor berbahan kulit. Penerapan BMC juga dapat memberikan pemahaman baru mengenai bagaimana elemen-elemen bisnis mempengaruhi biaya produksi dan harga produk.
2. Memberikan pedoman bagi para produsen sarung tangan motor untuk mengoptimalkan proses produksi dengan biaya yang lebih rendah tanpa mengorbankan kualitas.
3. Dengan adanya optimasi harga produksi, perusahaan

dapat memproduksi sarung tangan motor yang lebih terjangkau untuk konsumen. Dan ini juga akan berkontribusi pada pengembangan ekonomi sektor industri kecil dan menengah di Yogyakarta, yang merupakan bagian penting dalam rantai pasok sarung tangan berbahan kulit.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian akan difokuskan kepada industri yang berada di kota Yogyakarta. Narasumber yang akan diwawancarai dan observasi adalah para tim *marketing*, pekerja, dan pengendara ojek *online*. Pemecahan masalah yang berupa sebuah produk akan sampai pada tahap sampel, penelitian dan perancangan utama mengenai jenis limbah yang akan digunakan pada sarung tangan, sementara jenis bahan lainnya tidak akan dibahas secara mendalam. Produk yang akan diwujudkan berupa sarung tangan bagi pengendara sepeda motor.

1.5 Metode Desain

1.5.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau manusia secara mendalam. dengan pendekatan studi kasus untuk menganalisis optimasi harga produksi sarung tangan berbahan kulit menggunakan *Business Model Canvas* (BMC) dan Strategi 7P. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan kondisi faktual mengenai elemen-elemen

dalam BMC yang memengaruhi biaya produksi. Sementara data akan diperoleh melalui wawancara yang mendalam, sampel perancangan terdiri dari beberapa perusahaan produsen sarung tangan motor di Indonesia yang menggunakan bahan kulit, dipilih melalui teknik *purposive* sampling. Data yang dikumpulkan melalui studi literatur, wawancara, observasi langsung, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan BMC untuk mengevaluasi struktur biaya dan strategi optimasi. BMC dikembangkan oleh Alexander Osterwalder sebagai bagian dari disertasinya pada tahun 2004, dan telah berkembang menjadi salah satu alat pengembangan strategi bisnis yang paling banyak digunakan di seluruh dunia (Osterwalder & Euchner, 2019). Perancangan ini menggunakan 9 elemen dari BMC dengan mengoptimasi harga produksi tidak lebih dari Rp.20.000, dengan menentukan *style* sarung tangan yang akan dibuat sangat mempengaruhi jenis pengerjaan dan penggunaan bahan baku limbah kulit. Semakin sulit *style* yang diberikan maka akan memakan biaya produksi lebih besar, sebaliknya jika *style* yang digunakan simpel maka akan menghemat biaya dan waktu pengerjaan dari sarung tangan itu sendiri. Sebelum menentukan HPP dengan harga yang pasti, maka dilakukan beberapa percobaan model sarung tangan dan ditentukan hasil mana yang terbaik dari segi kualitas, *style*, kenyamanan hingga ketahanan bahan. Berikut 9 elemen BMC:

1. *Key Partners* (Mitra Utama), Terkait pihak yang meliputi kerja sama bisnis.
2. *Key Activities* (Aktivitas Utama), Tindakan yang akan

dilaksanakan guna mencapai *value proposition*.

3. *Key Resources* (Sumber Daya Utama), sumber daya yang dibutuhkan, untuk mencapai *key activities*.
4. *Value Proposition* (Proposisi Nilai), Yang akan menawarkan apa yang sudah dilakukan kepada para *customer*.
5. *Customer Relationships* (Hubungan Dengan Konsumen), bagaimana cara perusahaan bisa berinteraksi dengan konsumennya, termasuk pelayanan jual beli dan dukungan.
6. *Channels* (Saluran), cara untuk menyampaikan *value proposition*.
7. *Customer Segments* (Segmen Pelanggan), sebuah kelompok pelanggan yang menjadi target pasar, atau mencari pelanggan dengan cara tertentu.
8. *Cost Structure* (Struktur Biaya), Terkait biaya operasional Perusahaan untuk memenuhi *value proposition*.
9. *Revenue Streams* (Aliran Pendapatan), Cara Perusahaan mencari aliran/pemasukan dana dari penjualan, langganan, dan lainnya.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *SCAMPER* untuk memperkuat cara produksi sarung tangan tersebut.

Berikut penjelasan 7 elemen *SCAMPER*:

1. *Substitute*: Mengganti bahan kulit asli dengan bahan kulit limbah yang telah dipilih dan diuji coba tentang

daya tahannya.

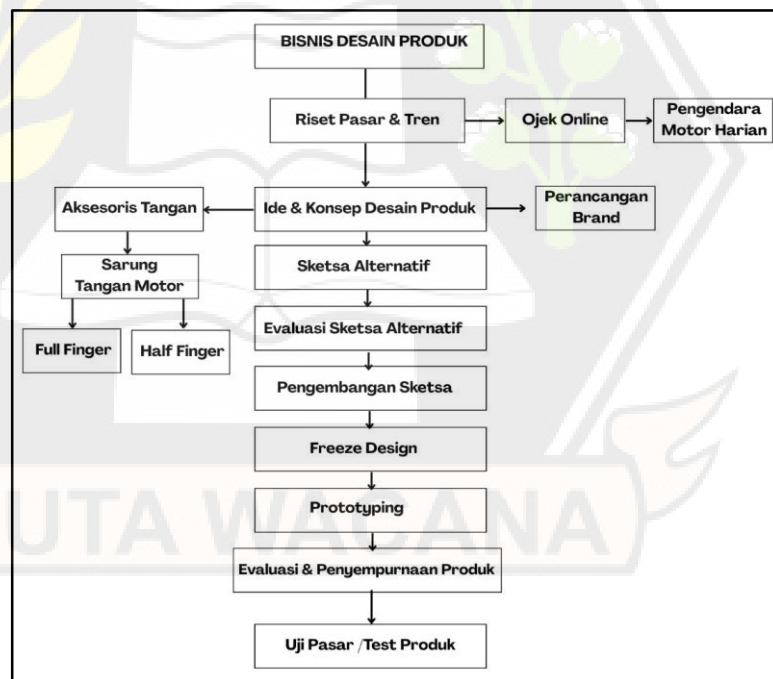
2. *Combine*: Menggabungkan beberapa fitur seperti pelindung/bantalan yang bisa menjaga perlindungan tangan.
3. *Adapt*: Sarung tangan tersebut bisa beradaptasi dengan berbagai kondisi cuaca, dengan memperhatikan ventilasi udara yang akan disesuaikan.
4. *Modify*: Memodifikasi sarung tangan dengan meningkatkan kenyamanan dan fleksibilitas dengan mengikuti gaya pasar yang sedang dihadapi.
5. *Put to Another Use*: Sarung tangan bisa digunakan selain untuk berkendara, seperti digunakan untuk bermain golf, atau untuk pekerjaan ringan seperti mengangkat barang.
6. *Eliminate*: Beberapa bagian tidak menggunakan kulit untuk mengurangi biaya produksi.
7. *Reverse*: Bagaimana jika desain dari sarung tangan dibuat dengan lebih menonjolkan fitur-fitur dibandingkan kenyamanan dan estetika dari sarung tangan tersebut?

Kesimpulan dari hasil penerapan *SCAMPER* pada produksi sarung tangan motor akan menunjukkan Upaya komprehensif untuk meningkatkan produk dari beberapa aspek. Penggunaan bahan limbah kulit sebagai pengganti bahan baku mengarah kepada produksi yang lebih menghemat efisiensi biaya. Penambahan berbagai fitur pelindung dan kemampuan beradaptasi dengan cuaca berbeda meningkatkan

fungsionalitas. Modifikasi untuk kenyamanan dan fleksibilitas menanggapi permintaan pasar dan memperluas potensi produk untuk berkembang, peninjauan desain mengacu pada pemikiran tentang keseimbangan antara fitur, kenyamanan, dan estetika. Penerapan *SCAMPER* ini menjadi pendekatan yang matang untuk inovasi sarung tangan motor.

1.6 Diagram Skema Bisnis Desain Produk

Skema bisnis/Model bisnis dalam desain produk merupakan rencana terstruktur yang menggambarkan bagaimana sebuah usaha di bidang ini menciptakan nilai serta memperoleh keuntungan. Secara garis besar, skema ini melibatkan tahapan mulai dari mengenali kebutuhan pasar, merancang produk, memproduksi, hingga ke tahap distribusi dan monetisasi.



Gambar 1.1 Skema Bisnis

(Sumber Dokumentasi Pribadi, 2025)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merumuskan strategi untuk menekan biaya produksi sarung tangan motor berbahan kulit melalui pendekatan BMC, di mana elemen paling berpengaruh adalah struktur biaya, sumber daya utama berupa limbah kulit, dan saluran distribusi yang efisien. Dalam aspek perancangan, produk yang dikembangkan mampu menjawab kebutuhan utama pengendara ojek online, yaitu kenyamanan, perlindungan, daya tahan, dan harga yang terjangkau. Kenyamanan diwujudkan melalui pemilihan bahan limbah kulit yang lentur dan tidak panas, perlindungan diperkuat dengan pelindung buku jari dan desain ergonomis, sementara daya tahan didukung oleh bahan tahan air dan konstruksi jahitan yang kokoh. Inovasi penggunaan limbah kulit terbukti efektif menekan harga produksi tanpa mengorbankan kualitas, sehingga produk tetap kompetitif di pasar. Pendekatan terpadu antara desain fungsional dan model bisnis yang strategis menunjukkan bahwa perancangan produk tidak hanya harus menjawab kebutuhan pengguna secara teknis, tetapi juga mempertimbangkan keberlanjutan dan potensi komersial jangka panjang.

- Perancangan sarung tangan dilakukan dengan memanfaatkan limbah kulit, disesuaikan dengan kebutuhan ojek online yang membutuhkan kenyamanan, keamanan, dan daya tahan.
- Inovasi limbah kulit mampu menurunkan biaya produksi tanpa mengurangi kualitas, dengan kombinasi bahan pelengkap yang mendukung fungsi dan kenyamanan dan juga

mengkombinasi bahan lain untuk menjamin ketahanan dari sarung tangan tersebut.

- Optimalisasi dilakukan pada aspek desain, pemilihan bahan, dan proses produksi. Dari sisi desain, bentuk sederhana dan efisien dipilih untuk meminimalkan limbah produksi tambahan. Pada aspek bahan, pemanfaatan limbah kulit dipadukan dengan material pelengkap murah namun tahan lama. Proses produksi dirancang modular agar bisa diproduksi dalam skala kecil menengah tanpa memerlukan teknologi tinggi.

5.2 Saran

Saran pengembangan perancangan dan penelitian lanjutan:

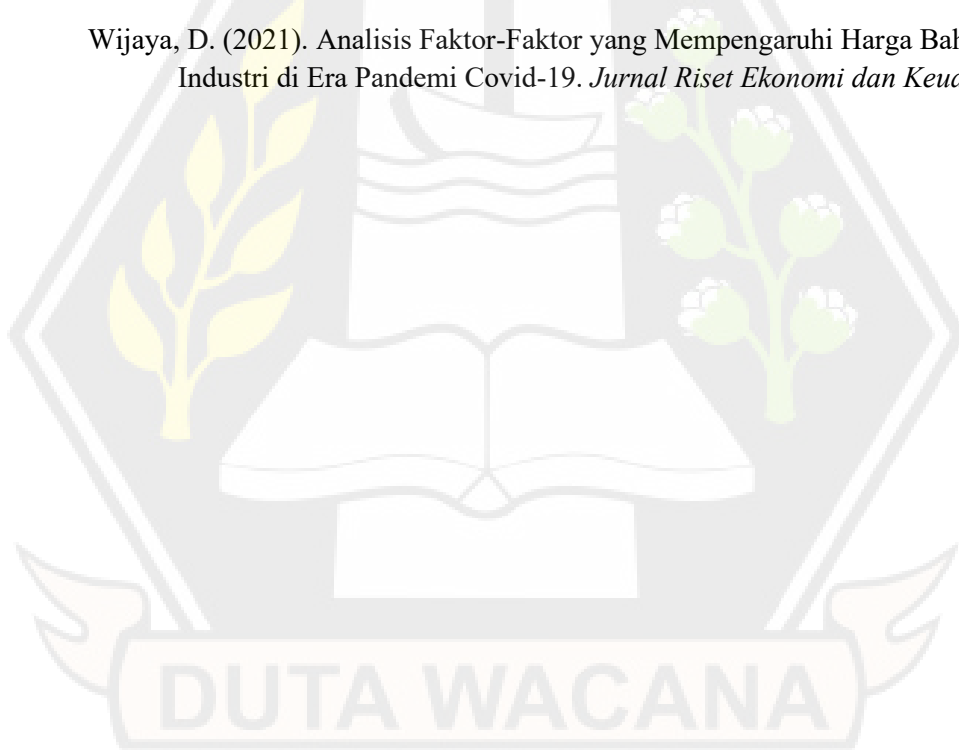
1. Produksi limbah yang berlebih bisa menjadi sebuah peluang dan ide kreatif dari desain (misalnya pelapis, aksesoris, atau penguat) untuk menambah nilai estetika dan fungsi.
2. Pasokan limbah kulit yang sudah teruji dari segi kualitas.
3. Uji coba material baru ramah lingkungan lainnya (misalnya kulit sintetis *biodegradable*) untuk eksplorasi pengganti yang lebih luas.
4. Identitas brand *Gahara Gloves* diperkuat sebagai produk ramah lingkungan melalui cerita brand yang menyentuh nilai sosial, dan edukasi digital.
5. Mencoba melakukan pengujian produk jangka panjang untuk mengetahui daya tahan sebenarnya di kondisi lapangan dan meningkatkan iterasi desain ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindhita, W., Arisanty, M., & Rahmawati, D. (2016). Analisis Penerapan Teknologi Komunikasi Tepat Guna pada Bisnis *Transportasi Online*. Seminar Nasional Indocompac Universitas Bakrie. <https://journal.bakrie.ac.id/index.php/INDOCOMPAC/article/view/1638/pdf>
- Aryanto, R. (2022). *Pengaruh struktur serat microfiber terhadap daya tahan dan kelembutan produk tekstil*. Universitas Gadjah Mada Repository.
- Balasaraswathi, S. R., & Rathinamoorthy, R. (2021). Effect of fabric properties on microfiber shedding from synthetic textiles. *The Journal of The Textile Institute*, 113(5), 789–809. <https://doi.org/10.1080/00405000.2021.1906038>.
- British Council Indonesia. (2019). *Crafting Futures: Penelitian Industri Kerajinan di Indonesia*. British Council. https://www.britishcouncil.id/sites/default/files/crafting_futures_full_research_bahasa_indonesia_compressed.pdf
- Chorynur, Mustafidah, U., & Elis, N. (2023). Asesmen kualitas hasil penyamakan kulit domba artikel sarung tangan golf ditinjau dari ketahanan termal dan mikrobial. *Jurnal BPTKSPK*, Politeknik ATK, Yogyakarta, 1(1), 1–12. <https://ejurnal.atk.ac.id/index.php/bptkspk/article/view/34/28>
- Dong, H., et al. (2025). *Modular Soft Wearable Glove for Real-Time Gesture Recognition*. <https://arxiv.org/abs/2504.05983>
- Fitinline. (2022, Juli). Ciri Khas dan Pemanfaatan Bahan Sofa SERUNI. Fitinline. <https://fitinline.com/article/read/ciri-khas-dan-pemanfaatan-bahan-sofa-seruni/>
- Good Gear Hub. (2023). *The Evolution of Motorcycling Riding Gloves: A Comprehensive Journey*. Diakses dari <https://www.goodgearhub.com>
- Ismail, A. (2023). Tantangan dan Peluang Industri Sarung Tangan di Indonesia: Studi Kasus pada Produsen Kulit Sintetis. *Jurnal Teknologi dan Industri*, 15(1), 22-35.
- Kim, H. S., Hong, Y., & Choi, H. E. (2023). Corresponding measurement-based patternmaking method for customized gloves. *Journal of Industrial Textiles*. <https://doi.org/10.1177/15280837231188966>

- Mihai, A., Seul, A., Curteza, A., & Costea, M. (2022). *Mechanical Parameters of Leather in Relation to Technological Processing of the Footwear Uppers*. *Materials*, 15(15), 1-14. <https://www.mdpi.com/1996-1944/15/15/5107>
- Mikota, A. (2023). Penerapan *Lean Manufacturing* Dalam Meningkatkan Kinerja Rantai Pasok. *Jurnal Nusantara*, 10(1), 87–102. <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/19482>
- Mohamadi, R. F., & Mulyani, G. (2025, Maret 25). *10 Rekomendasi Sarung Tangan Motor Terbaik [Ditinjau oleh Travel Blogger] (Terbaru Tahun 2025)*. mybest. Diakses pada Juli 27, 2025, dari <https://id.mybest.com/7260>
- Natarajan, G., & Rajan, T. P. (2022). *Review on the Performance Characteristics and Quality Standards of Motorcycle Protective Clothing*. <https://www.researchgate.net>
- Nasution, D. (2020). Manajemen Biaya Produksi dan Pengaruhnya terhadap Daya Saing. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 18(1), 45-56.
- Osterwalder, A., & Euchner, J. (2019). *Business Model Innovation an Interview With Alex Osterwalder*. *Research-Technology Management*, 62(4), 12–18. <http://dx.doi.org/10.1080/08956308.2019.1613114>
- Rahman, I. (2023). Optimalisasi Proses Produksi dalam Industri Sarung Tangan Kulit Sintetis. *Jurnal Produksi dan Operasi*, 14(4), 80-95.
- Rekap Data Antropometri Indonesia*. (2013). Antropometri Indonesia. Diambil dari https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri
- Singh, R., & Kumar, P. (2021). *Applied Anthropometry in Ergonomic Design*. Springer.
- Sugiarti, Margana, Muthmatia. (2018). Pengembangan Wisata Kriya Berbasis Kreasi dan Inovasi di Sentra Industri Kerajinan Kulit Kabupaten Magetan. Universitas Sebelas Maret. <https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/41079/27015>
- Suryanto, H. (2019). Optimalisasi Produksi dengan Teknologi Penyamak Kulit Asli Ramah Lingkungan. *Jurnal Teknologi Produksi*, 12(1), 45-58.

- Suryanto, M. (2021). Studi Penerapan Business Model Canvas di Sektor Industri Fashion. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 10(1), 76-89.
- Susanto, B. (2020). Pengaruh Biaya Produksi Terhadap Harga Pokok Produksi Pada Industri Manufaktur. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*.
- Trismi, R., Ahmad M & Putri, P. (2019). Minimasi *Waste* Pada Aktivitas Proses Produksi Sarung Tangan Golf Dengan Pendekatan *Lean Manufacturing*. *Jurnal Teknik Industri*, 15(1), 45–57.
<https://media.neliti.com/media/publications/289330-minimasi-waste-pada-aktivitas-proses-pro-92bfb40e.pdf>
- Widya Wulandari. (2017). *Analisis efektivitas transportasi ojek online sebagai pilihan moda transportasi di Jakarta* (Studi Kasus Gojek Indonesia) Skripsi, Universitas Esa Unggul.
<https://digilib.esaunggul.ac.id/analisis-efektivitas-transportasi-ojek-online-sebagai-pilihan-moda-transportasi-di-jakarta-studi-kasus-gojek-indonesia-7220.html>.
- Wijaya, D. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Harga Bahan Baku Industri di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ekonomi dan Keuangan*.



DAFTAR NARASUMBER

No.	Nama Narasumber	Kontak Person	Latar Belakang	Alamat
1.	Siti Apri Ismiyati	Email : arrowart@telkom.net	Pemilik dan pendiri dari Lotus Glove, yang memiliki sebidang pengalaman dalam berbagai bisnis termasuk sarung tangan pilot, golf, dan menjadi anak dari perusahaan PT Sinar Jaya Grup.	Jl. Raya Berbah Utara, Baran, Kalitirto, Kec. Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55573
2.	Wildan Nur Fajar	IG @norty.id	Pekerja dari Norty.Id, yang berperan langsung dalam menyusun strategi tentang penjualan, pembuatan, pengecekan barang pada industri ini.	Jl. Ringroad Timur No 99 Banguntapan, Bantul 55198