

TUGAS AKHIR

**REVITALISASI ANJAT SEBAGAI ALAT MEMBAWA PAKAIAN ADAT
KABUPATEN KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT**



Disusun oleh :

NELLY APRIANTI

24.09.0170

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2016

LEMBAR PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR

REVITALISASI ANJAT SEBAGAI ALAT MEMBAWA PAKAIAN ADAT
KABUPATEN KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT

Diajukan Kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain

Disusun oleh :

NELLY APRIANTI

24. 09. 0170

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 3 Juni 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dra. Konihrawati., S.Sn., M.A.


Kristian Oentoro., S.Ds., M.Ds.

Mengetahui

Dekan,


Dr. -Ing., Wiyatiningsih., S.T., M.T., IAL.

Ketua Program Studi,


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

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul :

**REVITALISASI ANJAT SEBAGAI ALAT MEMBAWA PAKAIAN ADAT
KABUPATEN KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

NELLY APRIANTI

24.09.0170

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 1 Juni 2016

Nama Dosen

Tanda Tangan

1. Dra. Koniherawati., S.Sn., M.A.

:1.....

(Dosen Pembimbing I)

2. Kristian Oentoro., S.Ds., M.Ds.

:2.....

(Dosen Pembimbing II)

3. Drs. Purwanto., S.T., M.T.

:3.....

(Dosen Penguji I)

4. R. Tosan Tri Pufro., S.Sn., M.Sn.

:4.....

(Dosen Penguji II)

Yogyakarta, 1 Juni 2016

Disahkan oleh :

Dekan

Kepala Program Studi



Dr.-Ing., Wiyatiningsih., S.T., M.T., IAL.



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

PENYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

REVITALISASI ANJAT SEBAGAI ALAT MEMBAWA PAKAIAN ADAT KABUPATEN KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian 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 atau 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, 1 Juni 2016



NELLY APRIANTI

24.09.0170

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar derajat Sarjana Desain dengan judul: **“Revitalisasi Anjat Sebagai Alat Membawa Pakaian Adat Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat”**. Banyak waktu, tenaga dan pikiran yang tercurahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sehingga banyak pula ilmu yang dapat dipetik sebagai buah dari hasil kerja keras selama ini.

Dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas kelancaran perancangan Tugas Akhir ini kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran proses. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- Alm. Ibu Evi Susanti, Terry McMohan, Ferdinandus Mewengkang, Maria Elisa Tokang, beserta seluruh keluarga yang tiada hentinya selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir hingga selesai tepat pada waktunya.
- Dra. Koniherawati., S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang senantiasa membimbing, memberi semangat dan masukan dalam setiap proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- Kristian Oentoro., S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah banyak membantu, meluangkan waktu, dan memberikan kritik masukan dan ide dalam Tugas Akhir.
- Dr. -Ing., Wiyatiningsih., S.T., M.T., IAI. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana yang turut melancarkan proses Tugas Akhir.
- Seluruh dosen Prodi Desain Produk yang telah membimbing, mencurahkan tenaga dan pikiran dalam proses pendewasaan pikiran dan pribadi dari awal semester sampai Tugas Akhir.
- Ananda Putut Mardian, Okta Formantiawan Nugrahanto, Dinda Oktaviana, Yohanes Sigit Dwi Saputro, Ivan Bestari Minar Pradipta, Selviati Cornelia, Ria Risky Novita, Yennifer, Etha Aprianti, Elselia Ephy selaku sahabat terdekat yang telah banyak membantu dan mencurahkan tenaga dan pikiran dalam proses penyelesaian produk.

- Widi Victoria, Christiannanda, Yohana Kurnia, Nikolaus Wijanarko, Abraham Abisai, selaku teman-teman Desain Produk yang turut membantu memberikan kritik dan saran dalam proses Tugas Akhir.
- Keluarga Besar Sanggar Tengkawang Borneo Singkawang, Asrama Putri Kabupaten Landak “Pamane Talino” Yogyakarta dan Otakatik Creative Workshop yang bersedia membantu dalam proses penelitian Tugas Akhir.
- Bapak Yanto dan Bu Martini selaku pengrajin kulit di manding yang membantu dalam proses perwujudan produk karya Tugas Akhir dengan waktu yang singkat.
- Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, Terima Kasih atas ilmu, inspirasi, nasihat dan bimbingannya.

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dan kesalahan yang tidak berkenan. Untuk itu penulis sampaikan permohonan maaf dan terima kasih yang sebesar-besarnya. Segala bentuk masukan dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk kemajuan penulis. Semoga tersusun perancangan karya Tugas Akhir ini bermanfaat untuk semuanya.

Yogyakarta, 1 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR		i
LEMBAR PENGESAHAN.....		ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....		iii
KATA PENGANTAR		iv
DAFTAR ISI		vi
DAFTAR GAMBAR		viii
DAFTAR TABEL		xi
ABSTRAKSI.....		xii
BAB I	PENDAHULUAN	
	1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
	1.2. Rumusan Masalah.....	3
	1.3. Batasan Masalah.....	3
	1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
	1.5. Metode Desain.....	4
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	2.1. Kalimantan.....	6
	2.2. Suku Dayak.....	7
	2.3. Tradisi Berpakaian Suku Dayak.....	8
	2.4. Jenis Bahan Pakaian Adat.....	9
	2.5. Sarana Membawa.....	12
	2.6. Desain Geometri motif Anjat.....	12
	2.7. Produk Modern untuk Bawa Pakaian Adat.....	16
	2.8. Cara Membawa Secara Umum.....	21
	2.9. Cara Menyimpan Pakaian Adat.....	22
	2.10. Tinjauan Bahan.....	23
	2.11. Tinjauan dari Segi Ergonomi.....	26

BAB III	KAJIAN PENGGUNA, PRODUK DAN LINGKUNGAN	
	3.1. Pakaian Adat Kapuas Hulu.....	27
	3.2. Profil Objek Penelitian.....	30
	3.3. Alur Kegiatan Menyiapkan Pakaian Sebelum Pentas.....	31
	3.4. Alur Kegiatan Setelah Pentas.....	34
	3.5. Analisa Kegiatan dan Kajian Masalah.....	37
	3.6. Analisa Produk Sejenis.....	38
	3.7. Kesimpulan.....	39
BAB IV	KONSEP PRODUK BARU DAN PENGEMBANGAN GAGASAN	
	4.1. Desain Problem.....	40
	4.2. Desain Brief.....	40
	4.3. Tujuan.....	40
	4.4. Manfaat.....	41
	4.5. Pengguna.....	41
	4.6. Pohon Tujuan.....	42
	4.7. Atribut Produk.....	43
	4.8. Image Board.....	44
	4.9. Mood Board.....	45
	4.10. Sketsa.....	47
	4.11. Uji Coba Model Tas.....	54
	4.12. Blocking.....	57
	4.13. Zoning.....	58
	4.14. Mekanisme Kerja Produk.....	59
	4.15. Penerapan Metode Desain.....	60
	4.16. Final Desain.....	61
	4.17. Material Produk.....	62
	4.18. Proses Produk.....	63
BAB V	PENUTUP	
	5.1. Evaluasi Uji Coba Produk.....	66
	5.2. Kesimpulan.....	71
	5.3. Saran.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : SCAMPER.....	4
Gambar 2.1 : Pohon Artocapus Elascitus.....	10
Gambar 2.2 : Anjat.....	12
Gambar 2.3 : Bening Aban.....	14
Gambar 2.4 : Keranjang.....	15
Gambar 2.5 : Bentuk geometri dari motif anjat.....	15
Gambar 2.6 : Koper dengan bahan Polyester.....	16
Gambar 2.7 : Koper dengan bahan Ballistic Nylon.....	16
Gambar 2.8 : Koper dengan 3 ukuran berbeda.....	17
Gambar 2.9 : Tas jinjing.....	18
Gambar 2.10 : Tas kamera.....	18
Gambar 2.11 : Koper.....	20
Gambar 2.12 : Tas jinjing.....	20
Gambar 2.13 : Tas ransel.....	20
Gambar 2.14 : Tas kamera.....	20
Gambar 2.15 : Baju adat yang di gantung dengan bambu.....	22
Gambar 2.16 : Baju adat yang di gantung di sekitar rumah betang.....	22
Gambar 2.17 : Pakaian adat yang di pajang dengan manekin.....	22
Gambar 2.18 : Baju adat yang di gantung di manekin.....	22
Gambar 2.19 : Pakaian adat yang digantung menggunakan hanger.....	22
Gambar 2.20 : Bahan rotan mentah.....	24
Gambar 2.21 : Anyaman rotan.....	24
Gambar 2.22 : Keranjang rotan.....	24
Gambar 2.23 : Kerajinan bambu.....	25
Gambar 2.24 : Tas kulit.....	25
Gambar 2.25 : Gambar tabel ergonomi tubuh.....	26
Gambar 3.1 : Sumping.....	27
Gambar 3.2 : Ikat kepala.....	27
Gambar 3.3 : Baju manik.....	28
Gambar 3.4 : Rok Manik.....	28
Gambar 3.5 : Ikat pinggang.....	29
Gambar 3.6 : Anting.....	29

Gambar 3.7 : Gelang.....	29
Gambar 3.8 : Elsa Mayori (user).....	31
Gambar 3.9 : Bagan alur kegiatan menyiapkan pakaian adat sebelum pentas.....	32
Gambar 3.10 : Pakaian adat setelah dikeluarkan dari lemari.....	32
Gambar 3.11 : Ilustrasi user memasukkan pakaian adat kedalam koper.....	32
Gambar 3.12 : Ilustrasi ketika pakaian adat hendak di pakai.....	33
Gambar 3.13 : Ilustrasi user memakai pakaian adat.....	34
Gambar 3.14 : Bagan alur kegiatan setelah pentas.....	34
Gambar 3.15 : Melepaskan pakaian.....	35
Gambar 3.16 : Ilustrasi foto lipatan setelah di pakai.....	35
Gambar 3.17 : Ilustrasi user mengeluarkan pakaian adat dari dalam koper	36
Gambar 3.18 : Foto penyimpanan pakaian adat.....	36
Gambar 3.19 : Koper.....	38
Gambar 3.20 : Tas jinjing.....	38
Gambar 3.21 : Tas ransel.....	38
Gambar 3.22 : Tas kamera.....	38
Gambar 4.1 : Gambar image board.....	45
Gambar 4.2 : Gambar mood board.....	46
Gambar 4.3 : Sketsa 1 tampak depan.....	47
Gambar 4.4 : Sketsa 1 tampak dalam.....	47
Gambar 4.5 : Sketsa 2 bagian dalam.....	48
Gambar 4.6 : Sketsa 3 tampak depan.....	49
Gambar 4.7 : Sketsa 3 di pisah per bagian.....	49
Gambar 4.8 : Sketsa 4.....	50
Gambar 4.9 : Sketsa 5 tampak depan.....	51
Gambar 4.10 : Sketsa 6 tampak depan.....	52
Gambar 4.11 : Foto model 1.....	54
Gambar 4.12 : Foto model 2.....	55
Gambar 4.13 : Foto model 3.....	56
Gambar 4.14 : Ilustrasi tangan menggenggam gagang tas.....	57
Gambar 4.15 : Ilustrasi tangan mengapit tas.....	57
Gambar 4.16 : Ilustrasi tas ransel dipakai di depan.....	57
Gambar 4.17 : Ilustrasi tas ransel dipakai di belakang.....	57
Gambar 4.18 : Ilustrasi tangan membuka kancing magnet.....	57

Gambar 4.19 : Ilustrasi tangan membuka perekat tas.....	57
Gambar 4.20 : Ilustrasi tangan membuka retsleting.....	57
Gambar 4.21 : Zoning 1.....	58
Gambar 4.22 : Zoning 2.....	58
Gambar 4.23 : Zoning 3.....	58
Gambar 4.24 : Zoning 4.....	58
Gambar 4.25 : Zoning 5.....	58
Gambar 4.26 : Zoning 6.....	58
Gambar 4.27 : Tas tampak depan.....	61
Gambar 4.28 : Partisi di bagian dalam tas.....	61
Gambar 5.1 : Pengguna saat menggunakan tas tampak belakang.....	66
Gambar 5.2 : Pengguna saat menggunakan tas tampak samping.....	66
Gambar 5.3 : Pengguna saat menggunakan tas tampak serong.....	66
Gambar 5.4 : Tahapan pengguna saat melepaskan tas.....	67
Gambar 5.5 : Proses saat pengguna membuka tersleting.....	68
Gambar 5.6 : Posisi tangan saat proses pengambilan pakaian adat.....	69
Gambar 5.7 : Posisi saat pengguna memasukkan pakaian adat.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Kekurangan dan kelebihan produk sejenis.....	20
Tabel 2.2 : Cara membawa secara umum.....	21
Tabel 3.1 : Warna dan makna manik yang digunakan.....	28
Tabel 3.2 : Analisa produk sejenis.....	38
Tabel 4.1 : Penilaian alternatif sketsa.....	53
Tabel 4.2 : Penerapan metode desain.....	60
Tabel 4.3 : Proses produksi.....	61

©UKPDW

ABSTRAKSI

Indonesia sebagai negara kesatuan mempunyai beragam suku dan budaya. Tradisi kebudayaan turun-menurun salah satunya adalah tarian daerah. Sebuah tarian terdiri dari beberapa unsur antara lain musik, pakaian tari, dan gerakan tari. Selain tarian daerah, kerajinan tradisional lokal juga sampai saat ini masih terus berdiri dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman yang sangat pesat ini.

Salah satu kerajinan yang masih digemari saat ini adalah tas anjat. Anjat adalah tas tradisional dari suku Dayak Kenyah, Kalimantan Timur. Dulu tas anjat digunakan untuk membawa perbelakan ketika pergi ke hutan atau berburu. Selain itu juga digunakan untuk membawa pakaian ketika pergi ke kebun. Saat ini tas anjat menjadi salah satu tren mode kaum muda yang digunakan saat kegiatan seni, bahkan terkadang juga digunakan untuk kuliah.

Budaya lain yang masih terus mengalir adalah tradisi berpakaian. Pakaian adat saat ini masih juga di gemari kaum muda dalam berbagai *event*. Salah satunya pakaian adat yang sering digunakan kaum muda Kalimantan barat adalah pakaian adat kabupaten Kapuas Hulu. Pakaian adat ini terbuat dari anyaman manik-manik. Saat akan dibawa pentas, pakaian adat hanya di masukkan ke dalam koper dengan dikemas bertumpuk dan membuat pakaian adat menjadi rusak.

Dengan adanya masalah kerusakan pakaian adat yang dibawa dengan cara ditumpuk ini, maka di buatlah produk tas untuk membawa pakaian adat dengan partisi agar pakaian adat lebih mudah di pilah, di lihat dan dikemas sesuai kantongnya masing-masing. Selain itu tas pakaian adat ini bermanfaat untuk memperkenalkan budaya Kalimantan kepada masyarakat luas.

ABSTRAKSI

Indonesia sebagai negara kesatuan mempunyai beragam suku dan budaya. Tradisi kebudayaan turun-menurun salah satunya adalah tarian daerah. Sebuah tarian terdiri dari beberapa unsur antara lain musik, pakaian tari, dan gerakan tari. Selain tarian daerah, kerajinan tradisional lokal juga sampai saat ini masih terus berdiri dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman yang sangat pesat ini.

Salah satu kerajinan yang masih digemari saat ini adalah tas anjat. Anjat adalah tas tradisional dari suku Dayak Kenyah, Kalimantan Timur. Dulu tas anjat digunakan untuk membawa perbelakan ketika pergi ke hutan atau berburu. Selain itu juga digunakan untuk membawa pakaian ketika pergi ke kebun. Saat ini tas anjat menjadi salah satu tren mode kaum muda yang digunakan saat kegiatan seni, bahkan terkadang juga digunakan untuk kuliah.

Budaya lain yang masih terus mengalir adalah tradisi berpakaian. Pakaian adat saat ini masih juga di gemari kaum muda dalam berbagai *event*. Salah satunya pakaian adat yang sering digunakan kaum muda Kalimantan barat adalah pakaian adat kabupaten Kapuas Hulu. Pakaian adat ini terbuat dari anyaman manik-manik. Saat akan dibawa pentas, pakaian adat hanya di masukkan ke dalam koper dengan dikemas bertumpuk dan membuat pakaian adat menjadi rusak.

Dengan adanya masalah kerusakan pakaian adat yang dibawa dengan cara ditumpuk ini, maka di buatlah produk tas untuk membawa pakaian adat dengan partisi agar pakaian adat lebih mudah di pilah, di lihat dan dikemas sesuai kantongnya masing-masing. Selain itu tas pakaian adat ini bermanfaat untuk memperkenalkan budaya Kalimantan kepada masyarakat luas.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara kesatuan mempunyai beragam suku dan budaya. Sedangkan masing-masing kebudayaan yang muncul memiliki latar belakang masing-masing. Misalnya dari bahasa yang banyak dipengaruhi oleh kaum pendatang di setiap daerah yang kemudian bertransformasi dan menjadi tradisi yang berbeda-beda. Tradisi kebudayaan secara turun-menurun salah satunya adalah tarian daerah. Setiap daerah memiliki tarian yang berbeda-beda. Biasanya tarian daerah berkiblat dari kehidupan sehari-hari di daerah itu sendiri. Sedangkan sebuah tarian sendiri terdiri dari beberapa unsur antara lain musik, pakaian tari, dan gerakan tari.

Selain tarian daerah, budaya lainnya yang sampai pada saat ini sangat di gemari dan sangat di minati kaum muda adalah kerajinan tradisional. Berbagai macam jenis kerajinan tradisional yang saat ini sedang naik daun di Indonesia. Salah satunya yang berasal dari Kalimantan Timur adalah kerajinan tas anjat. Tas anjat saat ini sangat di minati oleh banyak kaum muda baik dari Kalimantan maupun luar Kalimantan sampai luar negeri. Anjat adalah tas tradisional dari suku Dayak Kenyah, Kalimantan Timur. Tas ini digunakan oleh kaum laki-laki dan kaum perempuan. Dulu tas anjat digunakan untuk membawa perbelakan ketika pergi ke hutan atau berburu. Selain itu juga digunakan untuk membawa pakaian ketika pergi ke kebun. Namun sesuai dengan perkembangan zaman, tas anjat kini menjadi salah satu tren mode kaum muda yang digunakan saat kegiatan seni, bahkan terkadang juga digunakan untuk kuliah atau jalan ke mall.

Pakaian adalah hal pokok untuk setiap manusia di dunia ini. pakaian juga mengalami banyak perubahan mode dari awal kehidupan sampai dengan saat ini. Setiap suku, etnis dan daerah memiliki ciri khas tersendiri terutama di Indonesia. Banyak pakaian adat dari sabang sampai merauke yang mempunyai aksesoris yang banyak mulai dari atas kepala hingga ujung kakinya. Termasuk di dalamnya pakaian adat dari kabupaten Kapuas Hulu, provinsi Kalimantan Barat.

Kesadaran dan kebanggaan kaum – kaum muda sekarang untuk menampilkan pakaian adat Kalimantan ini sungguh menakjubkan. Dalam berbagai *event* baik itu di Kalimantan atau di Yogyakarta, Kebanyakan kaum muda yang berasal dari Kalimantan sering mengenakan pakaian adat khas dari daerah mereka masing – masing. Dengan tujuan yang sama yakni untuk memperkenalkan budaya Kalimantan kepada masyarakat Yogyakarta maupun dunia luar.

Penelitian telah dilakukan baik terhadap pengguna pakaian adat dan pada pakaian adat itu sendiri. Untuk model dari pakaian adat modern ini, para perancang baju adat masih mempertahankan kaidah-kaidah tentang pakaian adat jaman dahulu yaitu kain yang menutupi dada, rok panjang dengan lapisan kain. Hal inilah yang ditemukan di lapangan ketika mengamati user menggunakan baju adat untuk berkegiatan. Pakaian yang tersedia dan sering dipakai adalah pakaian dengan bahan dan hiasan manik-manik.

Ketika akan membawa pakaian adat berpergian seperti pentas seni, pernikahan dan *event-event* yang menggunakan pakaian adat, kebiasaannya adalah dengan melipat pakaian adat tersebut lalu memasukkan dan menumpukkannya ke dalam koper. Mereka menggunakan koper karena selain mudah dibawa, maksimal *packing* bisa lebih banyak. Hasilnya, pakaian adat Kalimantan dengan bahan manik-manik terkadang sangkut antar manik, dan benangnya yang putus karena terlalu berat beban di atas lipatan pakaian adatnya.

Untuk menyimpan dan memajang pakaian adat ini biasanya pemilik pakaian adat ini menggunakan *hanger* atau *manekin*. Produk ini (*hanger* atau *manekin*) adalah produk yang cocok dan sering digunakan untuk memajang pakaian adat. Selain lebih mudah untuk dilihat ketika akan digunakan, *hanger* dan *manekin* ini juga tidak merusak rangkaian manik. Namun jika pakaian adat terlalu berat untuk di gantung dengan menggunakan *hanger* atau licin dengan menggunakan *manekin*, akhirnya pakaian adat ini hanya di lipat dua dan di masukkan ke dalam lemari pajang.

Dengan adanya masalah tersebut, maka penelitian ini ingin mendesain sebuah produk untuk membawa dan memajang pakaian adat ini. Tujuannya agar bisa meminimalisir tingkat kerusakan manik saat di lakukan pengemasan berulang, produk ini nantinya juga aman saat dibawa berkendara motor. Selain itu juga memudahkan penggunaanya dalam menyimpan pakaian adat per bagiannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan desain tas anjat tradisional menjadi tas yang berbentuk modern sebagai alat bawa pakaian adat Kapuas Hulu, Kalimantan Barat agar tidak bertumpuk saat melakukan pengemasan pakaian adat dengan tujuan meminimalisir kerusakan pakaian adat seperti anyaman manik yang lepas?

1.3. Batasan Masalah

Batasan produk ditentukan oleh dari hasil kesimpulan penelitian pada *user* saat menyiapkan, membawa, dan menyimpan pakaian adat :

- Produk ini hanya di desain untuk membawa 1 set pakaian adat Kapuas Hulu.
- Produk dibawa dengan cara di gendong karena pakaian adat yang berat, dengan jarak yang jauh sambil berkendara motor, maka beban akan seimbang bila diletakkan di punggung.
- Terbuat dari material bahan alam khas Kalimantan.
- Berat tas tidak melebihi batas beban maksimal pakaian adat yaitu 6kg.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Pernyataan desain diatas diusulkan dengan tujuan untuk :

- A. Mendesain tas pakaian adat agar tidak rusak ketika di pakai oleh penari dalam kegiatan pengemasan berulang.
- B. Mengemas pakaian adat secara rapi dan teratur

Manfaat dari semua yang diusulkan diatas adalah :

- A. Agar memperpanjang usia pemakaian pakaian adat.
- B. Agar bisa memperkenalkan kebudayaan Kalimantan Barat kepada masyarakat pada umumnya.

1.5. Metode Desain

1. Pengamatan

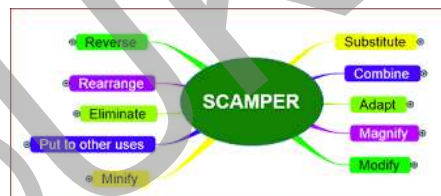
Melakukan observasi kepada penari yang menggunakan pakaian adat Kalimantan dari sanggar ke lokasi pentas untuk mengetahui permasalahan yang ada pada saat membawa dan menyimpan pakaian adat.

2. Wawancara

Mencari informasi dari penari yang menggunakan pakaian adat Kalimantan mengenai pendapat atau alasan subyek penelitian terhadap pakaian adat yang di pakai dengan cara bertanya langsung kepada subyek penelitian daam hal ini adalah penari.

3. Metode SCAMPER

SCAMPER adalah suatu teknik yang digunakan untuk memicu kreativitas. SCAMPER di gunakan untuk melihat kelebihan dan kekurangan pada eksisting produk kemudian dapat ditambahkan atau dikurangkan dengan konsep produk yang hendak dituju guna mendapatkan bentuk produk baru.



Gambar 1.1 : SCAMPER

4. Sketsa Desain

Proses ini merupakan jembatan awal gagasan ide dari tema yang diangkat untuk menuangkan dalam bentuk gambar 2D. Sketsa dilakukan secara berkala dan dikembangkan sesuai kebutuhan yang hendak dituju pada produk akhir.

5. Studi Model

Dalam tahapan ini merupakan tahapan untuk mewujudkan dari sketsa 2D yang paling mendekati bentuk akhir produk menjadi model 3D. Pada tahapan ini juga perlu melakukan pengujian model untuk melihat kelayakan kerja produk.

6. Uji Coba Kelayakan Fungsi Produk

Evaluasi dilakukan setelah produk diuji cobakan pada *user* untuk mengetahui respon dari *user* yang akan digunakan untuk mengevaluasi bentuk produk pada tahapan penyempurnaan produk akhir sebelum produk dapat dipasarkan secara umum.

©UKDWN

BAB V

PENUTUP

5.1. Evaluasi Uji Coba Produk

5.1.1. Uji Coba Pengguna saat menggunakan Tas



Gambar 5.1 :Pengguna saat menggunakan tas tampak dari belakang



Gambar 5.2 :Pengguna saat menggunakan tas tampak dari samping



Gambar 5.3 :Pengguna saat menggunakan tas tampak dari serong

Gambar diatas adalah ketika pengguna menggunakan tas. Hasil dari uji coba produk pada pengguna, dia mengatakan bahwa tali tasnya terlalu kecil sehingga membuat tidak nyaman saat digunakan. Hasilnya dia mengalami berat beban berlebih di bagian bahu karena tertarik oleh beban tas di belakangnya. Namun dia berkata bahwa untuk sandaran punggungnya nyaman dan terasa seperti bersandar di dinding. Beban pakaian adat yang berat tidak begitu mengganggu aktivitasnya saat menggunakan tas tersebut.

5.1.2. Uji Coba Pengguna Saat Akan Melepaskan Tas



Gambar 5.4 : tahapan Pengguna saat melepaskan tas

Pada gambar di atas merupakan tahapan ketika pengguna melepaskan tas dari posisi terakhir di gendong. Pengguna memegang tali tas lalu menurunkan tali tersebut dan menyambut gagang tas dari sebelah kanan kemudian di jinjing. Dari hasil uji coba melepaskan tas ini pengguna tidak merasakan keluhan yang berarti. Namun ketika tas di jinjing, berat tas yang semula seimbang di punggung menjadi berat di sebelah kanan.

5.1.3. Uji Coba Pengguna Saat Membuka Tas



Gambar 5.5 : *Proses saat pengguna membuka retsleting tas*

Gambar di atas adalah ilustrasi ketika pengguna membuka tas. Pengguna awalnya mendirikan tasnya terlebih dahulu. Kemudian dia duduk sambil memiringkan tasnya sampai terbaring di lantai. Lalu perlahan dia membuka retsleting tasnya. Setelah itu dia memutar tasnya 180° searah jarum jam. Pengguna tidak mengalami kesulitan saat membuka retsleting.

5.1.4. Uji Coba Saat Pengguna Mengeluarkan Pakaian Adat



Gambar 5.6 : *posisi tangan saat proses pengambilan pakaian adat*

Gambar diatas adalah posisi-posisi tangan pengguna saat mengambil pakaian adat dari dalam tas. Selama proses pengguna mengeluarkan pakaian adat tidak mengalami keluhan yang berarti.

5.1.5. Uji Coba Saat Pengguna Memasukkan Pakaian Adat



Gambar 5.7 : proses saat pengguna memasukkan pakaian adat

Gambar diatas adalah posisi-posisi tangan pengguna saat memasukkan pakaian adat dari dalam tas. Selama proses pengguna memasukkan pakaian adat tidak mengalami keluhan yang berarti.

5.2. Kesimpulan

Dari hasil percobaan yang telah dilakukan didapatkan beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Produk nyaman ketika di pakai dengan cara di gendong. Namun ketika di jinjing terasa berat di tumpuan pengguna memegang gagang tas.
2. Tali tas yang kecil membuat rasa tidak nyaman saat di gunakan.
3. Mekanisme penguncian yang sederhana membuat pengguna merasa nyaman dan simple saat akan membuka dan menutup tas.
4. Kantong pakaian adat yang sudah terpilah sesuai dengan tempat dan ukurannya membuat pengguna mudah mengeluarkan dan memasukkan kembali pakaian adat tanpa merasa kesusahan dan memakan waktu yang lama.
5. Anyaman rotan yang mirip dengan tas anjat membuat pengguna merasa bangga ketika menggunakannya diluar ruangan.
6. Mudah ketika akan melihat pakaian adatnya karena ada lubang di tengah pada tutup tas.

5.3. Saran

Untuk kedepannya produk diharapkan :

1. Dimensi produk lebih diringkas dan bentuk yang tidak kaku.
2. Tali tas di kemas ulang agar membuat penggunaanya nyaman ketika menggunakannya.
3. Tidak hanya 3 bagian pakaian adat yang di tampilkan.
4. Bahan produk bisa di ganti dengan bahan lokal setempat untuk mempermudah proses produksi.
5. Dan masih ada beberapa pengembangan yang dapat dilakukan demi tercapainya kemudahan dan kepuasan *user*, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk melakukan pengembangan produk yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Referensi:

Anton, W. (1994). (terj. Theresia Slamet dan Katoppo, P.G.) *Di Pedalaman Borneo: Perjalanan Dari Pontianak Ke Samarinda 1894*. Jakarta, Gramedia Pustaka Indonesia.

Riwut, T. (2003). *Tjilik Riwt, Sanaman Mantikei: Maneser Panatau Tatu Hiang, Menyelami Kekayaan Leluhur*. Palangkaraya, Pusaka Lima.

Editions, Times. 2001. *Sarawak Style*. Singapore, Colourscan Co. Ltd.

Adhyatman, Sumarah 1996. *Manik-Manik di Indonesia*. Jakarta, Djambatan.

Nurmianto, E (1998). *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta, Candimas Metropole.

Elam, K. (1951). *Geometry of Design*. New York, Princeton Architectural Press.

Jurnal :

<http://lib.ui.ac.id/file%3Ddigital/20216803-T28858-Makna%2520simbolik.pdf>

Internet:

Wikipedia, (n.d). Koper. Diambil
Dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Koper>

Wikipedia, (n.d). Anjat. Diambil
Dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Anjat>

Wikipedia, (n.d). Pakaian. Diambil
Dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Pakaian>

kopergrosir.com, (n.d). spesifikasi koper. Diambil
dari <http://kopergrosir.com/info/>

dtopenkingdommuseum.com, (n.d). Bening Aban. Diambil
Dari http://www.dtopenkingdommuseum.com/v3/page_the-museum_ID.html

marselinamaryani, (n.d). Suku Dayak Taman Kapuas Hulu. Diambil dari <http://marselinamaryani.blogspot.com/2010/02/suku-dayak-taman-kapuas-hulu.html>

bisnisukm, (n.d). Seni Kriya Kalimantan. Diambil Dari <http://bisnisukm.com/seni-kriya-khas-kalimantan-2.html>

Agrobisnis, (n.d). Panduan Lengkap Cara Menyamak Kulit. Diambil Dari <http://www.agrobisnisinfo.com/2015/10/panduan-lengkap-cara-menyamak-kulit.html>

Fischer J., Stuart. 2013. Backpack Safety. Diambil Dari <http://orthoinfo.aaos.org>

©UKDWN