

BAB II

KERANGKA TEORITIK & KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kerangka Teoritik

2.1.1 Penilaian

A. Penilaian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia nilai adalah harga, kadar, mutu, dan hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Sedangkan penilaian adalah proses, cara, perbuatan menilai, pemberian nilai. Menurut Suyanto dan Jihad (2013: 232) Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian biasanya memiliki standar ketentuan bagian apa yang harus di nilai. Pada penelitian ini, penilaian yang dimaksud yaitu penilaian produk *clutch bag* dari kabel data *handphone*.

2.1.2 Teori Produk

A. Pengertian Produk

Kotler dan Amstrong (2006:7) mengatakan bahwa produk merupakan sesuatu yang bisa ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, digunakan atau dikonsumsi yang bisa memuaskan keinginan atau kebutuhan. Menurut Philip Kotler dan Keller (2009:4), produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan kepada pasar untuk memuaskan suatu keinginan atau kebutuhan, termasuk barang fisik, jasa, pengalaman, acara, orang, tempat properti, organisasi, informasi, dan ide. Menurut Basu Swasta (1984:94): “produk adalah suatu sifat yang kompleks baik dapat diraba maupun tidak dapat diraba, termasuk bungkus,

warna, harga, prestise perusahaan dan pengecer, pelayanan perusahaan dan pengecer, yang diterima oleh pembeli untuk memuaskan keinginan atau kebutuhannya.

Konsep dasar produk:

1. Inti produk (*Core Product*) yaitu manfaat atau jasa diberikan produk tersebut.
2. Produk aktual (*Tangible Product*) yaitu karakteristik yang dimiliki produk tersebut berupa mutu, corak atau cirri khasnya, merek dan kemasan
3. Produk tambahan / yang disempurnakan (*Augmented Product*) yaitu menggambarkan kelengkapan atau penyempurnaan dari produk inti.

Kotler dan Keller (2009:3) produk adalah elemen kunci dalam penawaran pasar. Pemimpin pasar biasanya menawarkan produk dan jasa bermutu tinggi yang memberikan nilai pelanggan yang paling unggul. Menurut Tjiptono (2008:96), mendefinisikan lima tingkatan untuk suatu produk, yaitu:

1. *Core Product* (Produk utama/inti), yaitu manfaat yang sebenarnya dibutuhkan dan akan dikonsumsi oleh pelanggan dari setiap produk.
2. *Generic Product* (Produk generik), yaitu produk dasar yang mampu memenuhi fungsi produk yang paling dasar.
3. *Expected Product* (Produk harapan), adalah produk formal yang ditawarkan dengan berbagai atribut dan kondisinya secara normal

(layak) diharapkan dan disepakati untuk dibeli.

4. *Augmented Product* (Produk pelengkap), yakni berbagai atribut produk yang dilengkapi atau ditambah berbagai manfaat dan layanan, sehingga dapat memberikan tambahan kepuasan dan bisa dibedakan dengan produk pesaing.
5. *Potential Product* (*Produk potensial*) yakni segala macam tambahan dan perubahan yang mungkin dikembangkan untuk suatu produk dimasa mendatang.

B. Klasifikasi Produk

Menurut Kotler (2009:5), klasifikasi produk sebagai berikut:

1. Barang tahan lama, barang tidak tahan lama, dan jasa, dimana produk dapat diklasifikasikan kedalam tiga kelompok, antara lain:
 - a. Barang tahan lama (*durable goods*) adalah barang berwujud yang biasanya tetap bertahan setelah pemakaian berkali-kali.
Contoh: televisi, computer, radio dan lain-lain
 - b. Barang yang tidak tahan lama (*non-durable goods*) adalah barang yang biasanya berwujud konsumsi satu kali atau beberapa kali pemakaian. Contohnya: gula, pasta gigi dan lain-lain.
2. Jasa (*service*), Jasa merupakan barang tidak berwujud, tidak dapat disimpan, tidak dapat dipisahkan, beraneka ragam dan tidak tahan lama. Contohnya: tempat pengiriman barang, panti pijat dan lain-lain.

C. Unsur-unsur Produk

Kotler (2000:15), menyatakan terdapat sepuluh unsur produk menurut McCarthy yaitu:

1. Varietas produk (*product variety*), cenderung digunakan pada barang- barang yang mempunyai model dan disukai pada saat tertentu, seperti pakaian yang berubah mengikuti perkembangan mode atau tren yang ada menciptakan berbagai macam produk yang berbeda model.
2. Kualitas (*quality*), hal ini menyangkut kemampuan suatu produk untuk memenuhi harapan dan kepuasan konsumen, dimana dalam pelaksanaannya, kualitas harus seimbang dengan harga suatu barang.
3. Desain (*design*), adalah tambahan pada suatu barang yang akan membuat barang tersebut lebih menarik.
4. Ciri khas (*features*), merupakan keadaan, kondisi, karakter dari suatu barang, dimana terdapat perubahan tertentu yang dapat dibedakan ciri khasnya dari suatu yang lain, yang merupakan standar suatu barang.
5. Merek dagang (*brand image*), merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari suatu produk karena produk dikenal dari merek dagang.
6. Kemasan (*packaging*), kemasan harus di rancang dengan baik dan prkatis yang meliputi bentuk, warna, efisiensi dan menarik untuk dilihat.

7. Ukuran (*sizes*), ukuran dari suatu barang berguna untuk melakukan pembagian pasar berdasarkan harga maupun sasaran konsumen. Didalam produk terlihat perbedaan ukuran barang konsumen dan barang industri.
8. Pelayanan (*service*), pelayanan diberikan kepada konsumen untuk meningkatkan kepuasan konsumen dalam membeli barang dan jasa.
9. Jaminan (*guaranties*), jaminan atas resiko kerusakan barang yang dipakai.
10. Pengembalian (*return*), pengambilan suatu barang disebabkan adanya.

D. Tingkatan Poduk

Dalam merencanakan tawaran pasarnya, pemasar perlu memikirkan secara mendalam lima tingkat produk. Masing-masing tingkat menambahkan lebih banyak nilai pelanggan, dan kelimanya membentuk hierarki nilai pelanggan (*customer value hierarchy*).

Menurut Kotler dan Keller (2007:4) Lima tingkat produk itu:

1. Manfaat inti (*Core Benefit*), Adalah layanan atau manfaat mendasar yang sesungguhnya dibeli pelanggan.
2. Produk dasar (*Basic Product*), Pemasar harus mengubah manfaat inti menjadi produk dasar.
3. Produk yang diharapkan (*Expected Product*), Yaitu beberapa atribut dan kondisi yang biasanya diharapkan pembeli ketika mereka membeli produk.

4. Produk yang ditingkatkan (*Augmented Product*), Pada tingkat ini produk melampaui harapan pelanggan.
5. Calon produk (*Potential Product*)

Meliputi segala kemungkinan peningkatan dan perubahan atau tawaran tersebut pada masa mendatang.

E. Kualitas Produk

1. Pengertian Kualitas Produk

Produk memiliki arti penting bagi perusahaan karena tanpa adanya produk, perusahaan tidak akan dapat melakukan apapun dari usahanya. Pembeli akan merasa cocok, karena itu produk harus disesuaikan dengan keinginan ataupun kebutuhan pembeli agar pemasaran produk dapat berhasil. Dengan kata lain, pembuatan produk lebih baik diorientasikan pada keinginan pasar atau selera konsumen.

Dalam bukunya Agus Ahyari produk merupakan hasil dari kegiatan produksi. Dalam maknanya yang sempit, produk adalah sekumpulan atribut fisik nyata yang terakit dalam sebuah bentuk yang dapat diidentifikasi. Menurut Kotler (2005) dalam buku perilaku konsumen karya Etta Mamang Sangadji merumuskan bahwa kualitas merupakan suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan. Sedangkan kualitas adalah sejauh mana produk memenuhi spesifikasi-spesifikasinya. Sedangkan menurut Kotler dan Armstrong kualitas produk merupakan salah satu sarana *positioning* utama pasar. Kualitas produk mempunyai dampak langsung pada kinerja produk atau

jasa, oleh karena itu kualitas berhubungan erat dengan nilai pelanggan. Dalam artian sempit kualitas bisa didefinisikan sebagai bebas dari kerusakan.

Dengan kata lain kualitas produk diukur sejauh mana produk tersebut bisa memuaskan pelanggannya. Selain itu, produk dapat pula didefinisikan sebagai persepsi pelanggan yang dijabarkan oleh produsen melalui hasil produksinya. Secara lebih rinci, konsep produk total meliputi barang, kemasan merk, label, pelayanan, dan jaminan.

Oleh karena itu memperbaiki kualitas produk ataupun jasa merupakan tantangan yang penting bagi perusahaan dalam bersaing dan merupakan faktor penting yang mendorong pertumbuhan ekonomis di pasar global.

2. Alasan Memproduksi Produk Berkualitas

Produk berkualitas prima memang akan lebih atraktif bagi konsumen bahkan akhirnya dapat meningkatkan volume penjualan. Tetapi leih dari itu produk berkualitas mempunyai aspek penting lain, yaitu :

- a. Konsumen yang membeli produk berdasarkan mutu, umumnya dia mempunyai loyalitas produk yang besar dibandingkan dengan konsumen yang membeli berdasarkan orientasi harga. Konsumen berbasis mutu akan selalu membeli produk tersebut sampai saat produk tersebut membuat dia merasa tidak puas karena adanya produk lain yang lebih bermutu. Tetapi selama produk semula masih

selalu melakukan perbaikan mutu (*quality improvement*) dia akan tetap setia dengan tetap membelinya. Berbeda dengan konsumen berbasis harga, dia akan mencari produk yang harganya lebih murah, apapun mereknya. Jadi konsumen terakhir tersebut tidak mempunyai loyalitas produk.

- b. Bersifat kontradiktif dengan cara pikir bisnis tradisional, ternyata bahwa memproduksi barang bermutu, tidak secara otomatis lebih mahal dengan memproduksi produk bermutu rendah. Banyak perusahaan menemukan bahwa memproduksi produk bermutu tidak harus berharga lebih mahal. Menghasilkan produk bermutu tinggi secara simultan meningkatkan produktivitas, antara lain mengurangi penggunaan bahan (*reduce materials usage*) dan mengurangi biaya.
- c. Menjual barang tidak bermutu, kemungkinan akan banyak menerima keluhan dan pengembalian barang dari konsumen. Atau biaya untuk memperbaikinya menjadi sangat besar, selain memperoleh citra tidak baik. Belum lagi, kecelakaan yang diderita konsumen akibat pemakaian produk yang bermutu rendah. Konsumen tersebut mungkin akan menuntut ganti rugi melalui pengadilan. Jadi, berdasarkan ketiga alasan tersebut, memproduksi produk bermutu tinggi lebih banyak akan memberikan keuntungan

bagi produsen, bila dibandingkan dengan produsen yang menghasilkan produk bermutu rendah.

3. Dimensi Kualitas Produk

Sifat khas mutu suatu produk yang handal harus mempunyai dimensi, karena harus member kepuasan dan nilai manfaat yang besar bagi konsumen dengan melalui berbagai cara. Menurut Sviokla, Kualitas memiliki delapan dimensi pengukuran yang terdiri atas aspek-aspek sebagai berikut :

- a. *Perfomance*, Kinerja di sini merujuk pada karakter produk inti yang meliputi merek, atribut-atribut yang dapat diukur, dan aspek-aspek kinerja individu. Kinerja produk biasanya didasari oleh preferensi subjektif pelanggan yang pada dasarnya bersifat umum.
- b. *Featurs*, yaitu aspek yang berguna untuk menambah fungsi dasar, berkaitan dengan pilihan-pilihan produk dan pengembangannya.
- c. *Reliability*, hal yang berkaitan dengan probabilitas atau kemungkinan suatu barang berhasil menjalankan fungsinya setiap kali digunakan.
- d. *Canformance*, hal ini berkaitan dengan tingkat kesesuaian terhadap spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan keinginan pelanggan
- e. *Durability*, Yaitu suatu refleksi umur ekonomis berupa ukuran daya tahan atau masa pakai barang.

- f. *Servieability*. Yaitu karakteristik yang berkaitan dengan kecepatan, kompetensi, kemudahan, dan akurasi dalam memberikan layanan untuk perbaikan barang.
- g. *Asthetics*, merupakan karakterisitik yang bersifat subyektif mengenai nilai estetika yang berkaitan dengan pertimbangan pribadi dan refleksi dari preferensi individual.
- h. *Percived quality*, Konsumen tidak selalu memiliki informasi lengkap mengenai atribut-atribut produk. Namun demikian, biasanya konsumen memiliki informasi tentang produk secara tidak langsung.

Kualitas merupakan faktor yang terdapat dalam suatu produk yang menyebabkan suatu produk tersebut bernilai sesuai dengan maksud untuk apa produk di produksi. Kualitas ditentukan oleh sekumpulan kegunaan atau fungsinya, termasuk di dalamnya daya tahan, ketergantungan pada produk atau komponen lain (kenyamanan dan wujud luar seperti warna, bentuk, pembungkus dan sebaynya).

4. Indikator Kualitas Produk

- a. Kadar produk.
- b. Desain produk.
- c. Daya tahan produk.

2.1.3 Tas

A. Definisi dan Sejarah Tas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tas adalah wadah

berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. Tas sudah digunakan oleh banyak orang sejak dulu. Tas mulai dikenal setelah Perang Dunia Kedua, dimana pada jaman itu banyak iklan di majalah yang mengenalkan tas dengan berbagai model dan gaya. Lambat laun tas menjadi semakin terkenal dan banyak orang yang suka memakainya.

Pada jaman dahulu tas dibuat dengan bahan yang sederhana seperti kulit atau bahan tradisional anyaman. Selain bahan tersebut, kertas tebal juga banyak digunakan dalam pembuatan tas. Lambat laun tas dari bahan plastik beredar di pasaran dan seiring dengan berkembangnya zaman, plastik mulai dikenalkan di supermarket dan menjadi pengganti kantong kertas.

Tas sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan mode dan *fashion*. Kebanyakan orang yang gemar berpakaian sesuai mode, selalu menyertakan tas dalam penampilannya.

Tas tangan telah menjadi benda penting dalam kehidupan sehari-hari, dimulai sejak orang telah memiliki benda-benda berharga yang harus selalu dibawa kemanapun. Pada abad ke-14, seperti yang digambarkan dalam primodal hieroglif Mesir yang menunjukkan nenek moyang kita menggunakan tas yang melekat di pinggang dan sebagian besar menggunakan bahan kulit. Sulaman dan perhiasan yang terdapat di sebuah tas, akan menunjukkan status sosial dari si pemakai, karena menunjukkan semakin sulitnya proses pembuatan tas tersebut.

Pada abad ke-16, tas diciptakan lebih praktis untuk digunakan sehari-hari. Materialnya dibuat dari bahan kulit dengan kancing pengikat di atasnya. Tas dibuat dengan bentuk yang lebih besar dan digunakan dengan cara membawanya dalam posisi menyilang di badan. Sedangkan di abad ke-17 perkembangannya sudah lebih bervariasi, para wanita muda mulai membuat sulaman-sulaman, yang juga sangat dibutuhkan ketika mereka menikah, hingga semakin banyak hasil kerajinan tangan yang sangat cantik dan unik yang diaplikasikan pada tas. Pada abad ke-18 trend busana *neoclassical* mulai digemari. Para wanita yang sadar gaya mulai membawa tas tangan mereka. Wanita memiliki jenis tas yang berbeda-beda untuk setiap aktivitas dan banyak wanita yang menyukai tas-tas kecil.

Pada abad ke-20 atau zaman modern ini awalnya tas tersebut hanya dibawa dengan cara dijinjing oleh para pria dan cara itu menginspirasi tas yang akhirnya populer dan digemari oleh para wanita dengan bahan dan desain yang beragam.

B. Jenis-jenis Tas

Ada 12 jenis tas wanita yang sudah dikenal di masyarakat, yaitu:

1. Duffel Bag

Duffel bag atau lebih dikenal dengan travel bag, adalah tas yang biasa digunakan para atlet membawa perlengkapannya. Karena sangat memudahkan saat bepergian maka duffel bag ini pun pada akhirnya digunakan oleh awam sebagai tas untuk

bepergian. *Duffel bag* juga seringkali dimanfaatkan oleh militer atau pelaut untuk membawa barang bawaannya. Khususnya duffel bag yang terbuat dari kain atau parasut.



Gambar 2.1 *Duffel Bag*

(Sumber: www.pinterest.com)

2. *Clutch Bag*

Clutch sering digunakan sebagai tas pelengkap untuk pergi ke pesta.



Gambar 2.2 *Clutch Bag*

(Sumber: www.pinterest.com)

3. *Tote Bag*

Menurut kamus online 'tote' berarti 'membawa', dan memang tas ini bermanfaat untuk membawa beberapa benda sekaligus dalam jumlah yang cukup banyak. Pada umumnya tote bag ini terbuat dari kain kanvas, nilon dan kulit. Namun akhir-

akhir ini ada juga yang menggunakan bahan plastik, bahkan kertas daur ulang



Gambar 2.3 *Tote Bag*

(Sumber: leoandbella.com.au)

4. *Satchel Bag*

Adalah tas yang memiliki sebuah tali di tengah penutup tas, dan fungsinya untuk mengamankan tas agar tidak mudah terbuka. Tas ini digunakan di jaman dahulu terutama oleh para pelajar. Dan karena perkembangan *fashion*, aksesoris tali diadopsi sedemikian rupa sehingga satchel tak hanya menjadi tas pelajar, tetapi juga menjadi *fashion bag*.



Gambar 2.4 *Satchel Bag*

(Sumber: zatchels.com)

5. *Hobo Bag*

Menurut sejarah, *hobo bag* dibuat atas inspirasi tas para tunawisma yang berbentuk seperti kantung dan terlihat menyerupai bulan sabit. Desainnya melengkung berbentuk bulan

sabit, pada umumnya tas ini berukuran cukup besar, dibawa di bahu dengan desain nyaman.

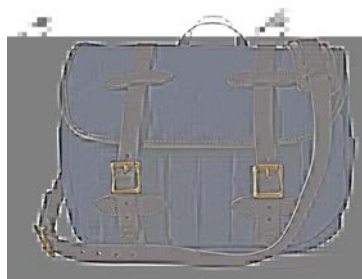


Gambar 2.5 *Hobo Bag*

(Sumber: susuhandbags.com)

6. *Field Bag*

Zaman dahulu field bag adalah satu-satunya tas yang paling populer di medan perang, digunakan para medis, pembawa alat komunikasi. Saat ini tentunya kita tak lagi menggunakannya sebagai tas penyimpan perlengkapan di medan perang, karena tas ini cukup manis untuk dibawa ke sekolah, kampus, atau bahkan saat bepergian.



Gambar 2.6 *Field Bag*

(Sumber: filson.com)

7. *Cigar Box*

Sebuah kotak yang biasanya terbuat dari bahan kertas kaku, bambu atau juga besi, dan digunakan sebagai penyimpan

barang atau perhiasan. Terkadang kotak ini juga digunakan untuk menyimpan hadiah .



Gambar 2.7 *Cigar Box*
(Sumber: iskha.com.au)

8. *Baguette Bag*

Sebenarnya ia berfungsi sebagai dompet, hampir sama dengan *clutch*, hanya saja tas ini memiliki tali untuk memudahkan si pengguna sehingga tak harus selalu memegangnya.



Gambar 2.8 *Baguette Bag*
(Sumber: forzieri.com)

9. *Massenger Bag*

Tas yang ini tenar di kalangan pak pos di jaman dulu karena memang digunakan sebagai tas yang membawa pesan surat untuk disampaikan kepada seseorang. Tali selempang

biasanya dilingkarkan di dada sehingga tidak akan jatuh sekalipun si pengguna sedang berkuda atau berlari kencang.



Gambar 2.9 *Massenger Bag*
(Sumber: amazon.com)

10. *Jelly Kelly Bag*

Adalah sebuah tas desain tote, namun bahannya terbuat dari campuran karet sintetis. Warnanya muda dan ceria mirip dengan jelly, itulah sebabnya tas ini dinamakan *Jelly Kelly*.



Gambar 2.10 *Jelly Kelly Bag*
(Sumber: ebuy7.com)

11. *Pouch*

Pouch adalah kantung yang terbuat dari kain, nilon atau kanvas tipis, digunakan untuk membungkus atau menyimpan

barang-barang dari berbagai macam ukuran, sehingga ukurannya pun menyesuaikan barang tersebut.



Gambar 2.11 *Pouch*
(Sumber: coggles.com)

12. *Kelly Bag*

Nama *Kelly bag* diambil dari nama aktris terkenal tempo dulu, Grace Kelly yang sangat gemar menggunakan tas desain Hermes. Karena ia sering difoto dengan tas tersebut maka pada akhirnya tas itu lebih dikenal dengan nama Kelly Bag. Pada dasarnya semua berbentuk koper kecil, dan terbuat dari bahan kulit. Tas ini mirip dengan tas laptop dan biasanya digunakan sebagai tas kerja.



Gambar 2.12 *Kelly Bag*

(Sumber: tradesy.com)

2.1.3 Anyaman

A. Pengertian Anyaman

Kerajinan anyaman merupakan kerajinan tradisional yang masih ditekuni sampai saat ini. Di samping banyak kegunaannya juga karena unsur kemudahannya. Saat ini anyaman banyak mengalami perkembangan mulai dari bentuk dan motif yang bervariasi sehingga bentuk dan motif tidak kelihatan monoton. Dengan demikian maka anyaman adalah suatu kegiatan keterampilan masyarakat dalam pembuatan barang dengan cara atau teknik susup menyusup, tindih menindih dan saling lipat melipat antara lungsing dan pakan sehingga saling menguatkan antara satu dengan yang lainnya, Rosna, (2009: 9).

Anyaman ialah bukan suatu tenunan, tetapi dibuat dari susunan benang yang dipersilangkan miring dari kiri kekanan dan kembali. Anyaman diajarkan dengan tangan atau dikerjakan dengan mesin, (Modul 2004: 15).

Dalam kamus bahasa Indonesia (1988) anyaman diartikan sebagai menganyam, mengatur (bilah, daun pandan dan sebagainya) tindih menindih dan silang menyilang (seperti pembuatan tikar dan bakul).

Anyaman adalah tenunan yang dibuat dari susunan benang, bilaah, daun pandan dan sebagainya. Dengan tindih menindih, silang menyilang atau dipersilangkan miring dari kiri ke kanan dan kembali begitu seterusnya, sehingga didapat hasil anyaman, (Rian 2007: 12).

Menurut Graha dalam Susana Dai, (2009:8) bahwa menganyam

merupakan suatu kegiatan menjalin bahan yang berbentuk pita sehingga satu sama lainnya saling kuat menguatkan dan karena tekniknya timbullah motif yang berulang. Anyaman biasanya menggunakan bahan dari bambu, rotan, daun- daunan, anyaman tersebut banyak digunakan sebagai alat keperluan rumah tangga sehari-hari.

Dalam Oho Graha (2000:3) anyaman adalah suatu cabang kerajinan yang telah sangat tua usianya. Menganyam merupakan suatu kegiatan menjalin bahan berbentuk pita sehingga satu sama lainnya saling kuat-menguatkan dan karena tekniknya, timbullah motif yang berulang.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa anyaman merupakan ketrampilan tangan dengan teknik susup-menyusup, tindih menindih dan saling silang menyilang antara satu dengan yang lain.

B. Asal Usul Anyaman

Seni anyaman adalah milik masyarakat melayu yang masih sangat di kagumi dan di gemari hinga saat ini. Kegiatan seni anyaman telah ada semenjak zaman dahulu kala, hal ini dapat dilihat pada rumah-rumah orang jaman dahulu di mana dinding rumah mereka di anyam dengan menggunakan bambu dan kehalusan seni anyaman itu masih bertahan hingga saat ini. Rumah yang berdinding dan beratapkan nipah tidak panas, karena lapisan daun nipah yang tebal. Seni anyaman di percaya bermula dan berkembangnya tanpa menerima pengaruh luar. Penggunaan tali, akar, dan rotan merupakan asas pertama dalam penciptaan kerajinan tangan anyaman. Bahan-bahan itu tumbuh liar di hutan-hutan, kampung-kampung, dan kawasan sekitar pantai.

Berbagai bentuk kerajinan tangan dapat di bentuk melalui proses dan teknik anyaman dari jenis tumbuhan pandan dan bengkuang. Bentuk-bentuk anyaman di buat berdasarkan fungsinya. Misalnya bagi masyarakat petani/ nelayan, anyaman di bentuk menjadi topi, bakul, tudung saji, tikar, dan aneka rupa yang di bentuk untuk digunakan sehari-hari.

Selain dari tumbuhan pandan dan bengkuang, anyaman juga dapat di buat dari tumbuhan jenis palma dan nipah. Berdasarkan bahan dan rupa bentuk anyaman yang di hasilkan. Seni anyaman merupakan daya cipta dari sekelompok masyarakat luar istana yang lebih mengutamakan nilai kegunaannya. Walaupun pada tahun 1756 sampai 1794 telah terdapat penggunaan tikar untuk raja yang terbuat dari rotan.

Untuk memulai menganyam, waktu yang tepat adalah pada pagi atau malam hari dalam keadaan cuaca yang redup dan dingin. Daun-daun lebih lembut dan mudah di bentuk tanpa meninggalkan kesan-kesan pecah. Biasanya beberapa orang melakukan kegiatan menganyam secara berkelompok di halaman rumah atau beranda rumah pada waktu malam, petang, atau waktu senggang.

Seni kerajinan tangan anyaman adalah sesuatu karya yang unik dan rumit proses pembuatannya. Namun usaha untuk mempertahankannya harus di teruskan agar tidak termakan oleh perkembangan zaman. Budaya bangsa bukan hanya di lihat dari bahasa dan ragamnya saja, tetapi juga di lihat dari hasil karyanya yang bermutu tinggi. Warisan budaya yang unik ini harus selalu terus di pelihara dan di manfaatkan bersama.

C. Sejarah Anyaman

Anyaman merupakan seni tradisi yang tidak mempunyai pengaruh dari luar. Perkembangan sejarah anyaman adalah sama dengan perkembangan seni tembikar. Jenis seni anyaman pada masa Neolitik kebanyakan adalah menghasilkan tali, rumah dan keperluan kehidupan. Bahan dari pada akar dan rotan adalah bahan asas yang awal digunakan untuk menghasilkan anyaman. Menurut Siti Zainun dalam buku Reka bentuk kraftangan Melayu tradisi menyatakan pada zaman pemerintahan Long Yunus (1756-94) di negeri Kelantan, penggunaan anyaman digunakan oleh raja. Anyaman tersebut dipanggil 'Tikar Raja' yang diperbuat daripada pohon bemban.

Ada beberapa hal yang harus di ketahui tentang sejarah anyaman, yaitu:

1. Dipercayai seni kerajinan tangan muncul dan berkembang tanpa pengaruh luar.
2. Pada zaman dahulu, kegiatan anyaman dilakukan oleh kaum wanita untuk mengisi masa senggang dan bukan sebagai mata pencarian utama.
3. Hasil kerajinan tangan dijadikan alat untuk kegunaan sendiri atau sebagai hadiah untuk anak saudara atau sahabat handai sebagai tanda kasih atau kenang-kenangan.
4. Seseorang wanita dianggap tidak mempunyai sifat kewanitaan yang lengkap jika dia tidak mahir dalam seni anyaman.
5. Proses anyaman biasanya dijalankan oleh kaum wanita, lelaki hanya menolong mencari daun dan memprosesnya.

6. Perusahaan anyaman biasanya dilakukan secara individu dan secara kecil-kecilan yang merupakan satu usaha ekonomi bagi orang-orang di kampung.

D. **Macam – Macam Anyaman**

Dilihat dari ciri-ciri fisiknya, pada umumnya anyaman terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1. Anyaman Datar

Jenis anyaman ini dibuat datar pipih dan lebar. Anyaman datar biasanya digunakan sebagai bilik rumah tradisional, tikar, pembatas ruangan dan barang-barang hias lainnya. Anyaman datar dapat dibentuk dengan berbagai pola dan bentuk. Tentu, pembentukan pola ini membutuhkan ekstra keahlian tangan dan kecermatan dalam membentuk pola dan alur anyaman.

2. Anyaman Tiga Dimensi

Anyaman ini merupakan pengembangan bentuk dari anyaman tradisional yang memiliki bentuk sederhana tetapi sudah lebih dikembangkan dan ditekankan pada nilai seni dan fungsionalitasnya yang lebih tinggi. Misalnya, tas, kursi, tempat wadah-wadah, dan lampu lampion.

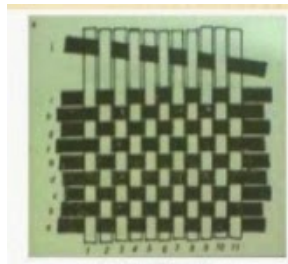
3. Macrame

Macrame merupakan seni keahlian tangan menyimpul bahan dengan dibantu oleh alat pengait misalnya jarum. Dengan teknik makrame, pengrajin dimungkinkan untuk dapat membentuk sambungan dan menciptakan pola-pola baru yang lebih bagus.

Benda anyaman yang dibentuk melalui macrame di antaranya adalah taplak meja, keset kaki, dan bentuk suvenir.

E. Teknik-teknik anyaman

1. Anyaman tunggal

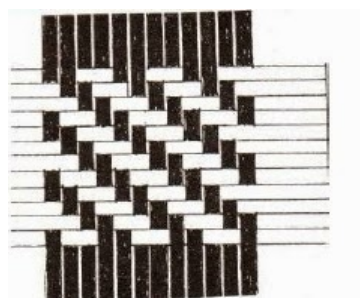


Gambar 2.13 Anyaman tunggal

(Sumber: google.com)

Teknik anyaman tunggal adalah teknik di mana bambu dianyam satu-satu (secara tunggal). Caranya, bambu dianyam selangkah demi selangkah, satu demi satu dengan memasukkannya secara menyilang. Teknik ini digunakan untuk membuat benda-benda seperti saringan, nampan, cerangka, dan lain-lain.

2. Anyaman bilik



Gambar 2.14 Anyaman bilik

(Sumber: google.com)

Teknik anyaman bilik ini disebut juga teknik menganyam dua-dua. Bambu dianyam dengan teknik menyilang secara berurutan dan bersamaan. Caranya, bambu dianyam menyilang

secara bergantian dari kiri dan dari kanan. Teknik menganyam seperti ini biasanya digunakan buat membuat bilik dan nyiru.

3. Anyaman teratai

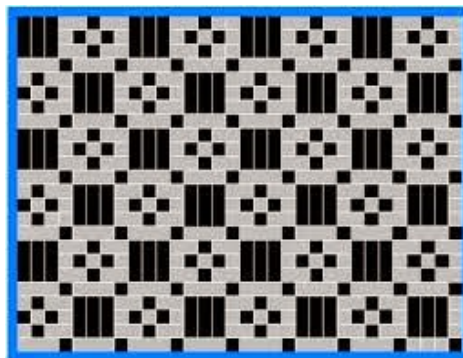


Gambar 2.15 Anyaman teratai

(Sumber: google.com)

Teknik anyaman teratai merupakan teknik menganyam bambu nan tergolong sulit. Teknik ini akan menghasilkan bentuk anyaman bambu nan artistik dan indah. Caranya, bambu dibuat seperti kotak-kotak menyerupai kembang teratai dan dibuat blok-blok di berbagai sisi. Teknik menganyam ini biasanya diterapkan buat membuat bilik. Ini bertujuan agar bilik tampak lebih latif dan artistik.

4. Anyaman bunga cengkih



Gambar 2.16 Anyaman bunga cengkih

(Sumber: google.com)

Teknik ini juga tergolong sulit seperti teknik menganyam teratai. Anyaman yang dihasilkan akan membentuk pola memanjang nan menyerupai kembang cengkih. Teknik anyaman seperti ini biasanya dijumpai pada kipas, tolok, sangku, atau benda anyaman lainnya.

5. Anyaman tiga sumbu



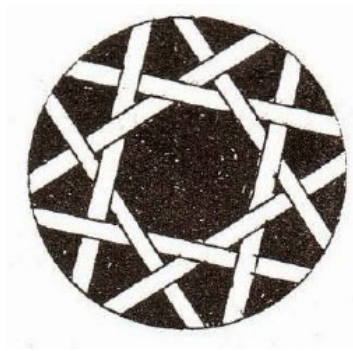
Gambar 2.17 Anyaman tiga sumbu

(Sumber: google.com)

Teknik ini sama seperti teknik anyaman bilik, hanya saja perlu diingat bahwa benda pipih, yaitu pakan dan lusi yang akan dianyam tersusun menurut tiga arah. Teknik anyaman ini memberi peluang untuk memperoleh hasil anyaman tiga sumbu jarangan anyaman tiga sumbu rapat, sedangkan anyaman tiga sumbu rapat

dengan pola bentuk heksagonal (segi enam beraturan) atau belah ketupat.

6. Anyaman empat sumbu



Gambar 2.14 Anyaman empat sumbu

(Sumber: google.com)

Teknik anyaman ini berprinsip menyisip dan menumpangkan benda pipih yaitu pakan dan lusi secara satu sama lainnya berbeda arah. Hanya saja benda pipih yang berbeda arah disini makin banyak jumlahnya (empat buah sumbu). Jenis anyaman empat sumbu termasuk jenis anyaman yang berlubang-lubang dengan bentuk pola oktogonal (segi delapan beraturan).

2.1.5 Bahan Baku

Bahan yang digunakan dalam membuat produk dimana bahan tersebut secara menyeluruh tampak pada produk jadinya (atau merupakan bagian terbesar dari bentuk barang).

A. Pengertian Bahan Baku menurut Ahli

Menurut Mulyadi (2005;275) bahan baku adalah :

“Bahan baku merupakan bahan yang memebentuk bagian menyeluruh”.

Menurut Masiyal Kholmi (2003;29) bahan baku adalah :

“Bahan baku merupakan bahan yang membentuk bagian besar produk jadi, bahan baku yang diolah dalam perusahaan manufaktur dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau hasil pengolahan sendiri”.

Sedangkan menurut Suyadi Prawirosentono (2001;61) bahan baku adalah :

“Bahan baku adalah bahan utama dari suatu produk atau barang”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bahan baku merupakan bahan yang utama didalam melakukan proses produksi sampai menjadi barang jadi. Bahan baku meliputi semua barang dan bahan yang dimiliki perusahaan dan digunakan untuk proses produksi (Singgih Wibowo, 2007:24). Menurut (Masiyal Kholmi 2003:172) bahan baku memiliki beberapa faktor yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Perkiraan pemakaian, merupakan perkiraan tentang jumlah bahan baku yang akan digunakan oleh perusahaan untuk proses produksi pada periode yang akan datang.
2. Harga bahan baku, merupakan dasar penyusunan perhitungan dari perusahaan yang harus disediakan untuk investasi dalam bahan baku tersebut.
3. Biaya-biaya persediaan, merupakan biaya-biaya yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk pengadaan bahan baku
4. Kebijakan pembelanjaan, Merupakan faktor penentu dalam menentukan berapa besar persediaan bahan baku yang akan mendapatkan dana dari perusahaan.

5. Pemakaian sesungguhnya, merupakan pemakaian bahan baku yang sesungguhnya dari periode lalu dan merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan.
6. Waktu tunggu, merupakan tenggang waktu yang tepat maka perusahaan dapat membeli bahan baku pada saat yang tepat pula, sehingga resiko penumpukan ataupun kekurangan persediaan dapat ditekan seminimal mungkin.

2.1.6 Kabel Data

A. Pengertian Kabel Data

Kabel data adalah perangkat keras yang merupakan sarana sebagai penghubung antara ponsel dengan komputer agar bisa berkomunikasi lewat *port* COM. Seperti halnya kabel printer, penghubung *printer* dengan computer sebagai sarana komunikasi antar dua perangkat keras. Dengan kata lain, apa yang bisa dilakukan oleh data cable tergantung dari *software* nya.

B. Fungsi Kabel Data

Fungsi Kabel Data

1. Melakukan koneksi internet
2. Melakukan *Backup SMS, Phone book, Calendar, Organiser, Radio, Photo, File.*
3. Melakukan cetak foto

4. Mengisi daya baterai pada *handphone*
5. Mengisi *Games, Aplikasi, MP3, Movie Clip*

C. Jenis-Jenis kabel data

Jenis-jenis kabel yang berhubungan dengan perangkat komputer, dalam menunjang kegiatan berkomputer. Yaitu:

1. Kabel data *power*

Adalah kabel yang digunakan untuk memberi *supply* tegangan pada *power supply*, pada Monitor. tanpa kabel ini monitor akan mati, dan *power supply* tidak dapat beroperasi.



Gambar 2.15 kabel data power
(Sumber:google.com)

2. Kabel data USB

Kabel ini digunakan untuk menghubungkan *handphone* dengan komputer, atau *Printer* dengan komputer, *Camera digital* dengan komputer.



Gambar 2.16 kabel data usb
(Sumber:google.com)

3. Kabel di belakang *casing* komputer

Kabel warna biru yaitu kabel data monitor warna hijau adalah kabel suara ke *speaker*. Hitam adalah kabel DB25 kabel printer model lama. Warna putih kabel perpanjangan USB warna biru laut adalah kabel *keyboard* warna ungu adalah kabel *mouse*. Warna hitam adalah kabel *Power supply*.



Gambar 2.17 kabel dibelakang casing computer
(Sumber:google.com)

4. Kabel LAN UTP dan STP

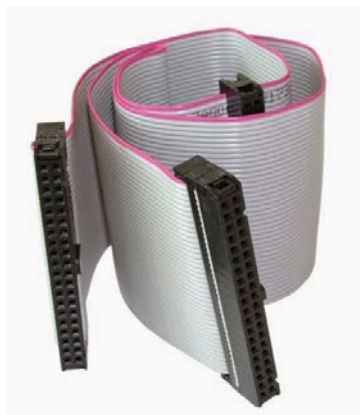
Kabel UTP dan STP adalah jenis kabel untuk membangun jaringan komputer, dengan teknologi ethernet. Kabel UTP dan STP hampir sama yang membedakan jika STP terdapat shield atau jaket tambahan.



Gambar 2.18 kabel lan utp dan stp
(Sumber:webtik.com)

5. Kabel data *hard disk*

Kabel data *hardisk* digunakan untuk menghubungkan hardisk dengan perangkat motherboard. jenisnyapun bermacam-macam ada kabel data IDE, dan ada pula kabel data SATA, SCASI. kabel tergantung dari jenis hardisk yang digunakan.



Gambar 2.19 kabel data hard disk
(Sumber:pinterest.com)

6. Kabel data *handphone*

Digunakan untuk menghubungkan *handphone* dengan komputer, Anda dapat mengirim data dari *handphone* hasil foto ke dalam komputer dan bisa di cetak, kabel data ini bermacam-macam ada yang tipe DKU-5, CA-42, tergantung dari merk *handphone* nya, *handphone* yang bagus biasanya menyertakan kabel data.



Gambar 2.20 kabel data *handphone*
(Sumber: pinterest.com)

D. Jenis-jenis kabel data *handphone*

Berikut jenis kabel data *handphone* yang pernah digunakan.

1. Tipe 1.1

Tipe 1.1 adalah jenis USB pertama yang dibuat pada perangkat elektronik. kabel ini diluncurkan pada tahun 1988. Kecepatan transmisi data yang bisa dicapai oleh kabel data ini sekitar 12 Mbps per satu detik. Meskipun begitu ada juga yang berpendapat bahwa kecepatan sebenarnya bisa mencapai 1,2 Mbps. Saat ini, kabel data jenis 1.1 sudah tidak dipakai lagi.



Gambar 2.21 USB tipe 1.1

(Sumber: de-teknologi.com)

2. Tipe 2.0

Tipe 2.0 adalah pengembangan lebih lanjut dari tipe sebelumnya. Kabel ini pertama dipublikasikan sekitar tahun 2000. Tentu saja versi ini jauh lebih baik dibandingkan sebelumnya dengan memiliki kecepatan transmisi sampai 480 Mbps. Selain itu, kabel ini dilengkapi dengan Hi-Speed Mode. Sayangnya, peluncuran kabel ini harus mengalah dengan generasi selanjutnya yang sudah hadir.



Gambar 2.22 USB tipe 2.0

(Sumber: de-teknologi.com)

3. Tipe 3.0

Tipe 3.0 hadir delapan tahun setelah tipe 2.0 dipublikasikan. Sekitar tahun 2008, kabel data jenis ini resmi dipublikasikan. Fasilitas yang ditawarkan pada kabel ini jauh lebih lengkap dibandingkan tipe sebelumnya. Bahkan, kecepatan transfer datanya bisa mencapai 5 Gbps dengan catatan kabel ini dalam keadaan superspeed. Ciri khas dari kabel data ini adalah memiliki socket yang berwarna biru.



Gambar 2.23 USB tipe 3.0

(Sumber: dimensidata.com)

4. Tipe 3.1

Tipe kabel data 3.1 adalah hasil pembaharuan dari versi 3.0. Tipe ini adalah versi keempat dari semua kabel data yang pernah diproduksi. Kabel data ini diluncurkan sekitar tahun 2013. Untuk keceptannya sendiri, kabel data ini sudah mencapai 10 Gbps. Maka dari itu, kabel data ini sering disebut Superspeed+.



Gambar 2.24 USB tipe 3.1

(Sumber: dimensidata.com)

Selain berdasarkan tipe kabelnya, bagian portnya juga memiliki banyak jenisnya. Bagian port ini memang sengaja dibuat berbeda-beda karena tergantung kecepatan *transfer* datanya. Apalagi jika nantinya berhubungan dengan jenis port pada komputer. Berikut jenis-jenis port kabel data yang sering digunakan saat ini.

1. Type-A

Kabel data *Type-A* adalah kabel data yang standar digunakan. Bentuknya persegi panjang dan juga rata. Pada umumnya, salah satu bagian ujungnya dimasukan ke bagian *host*. Kabel data *Type-A* juga sudah sering digunakan pada PC dan juga laptop. Bahkan, sekarang sudah ada konsol *game* dan juga pemutar musik atau *film* yang juga menggunakan kabel data *Type-A*. Kabel data tipe 1.1, 2.0, dan juga 3.0 rata-rata menggunakan port *Type-A*.



Gambar 2.25 Kabel data tipe A
(Sumber: dimensidata.com)

2. *Type-B*

Pada umumnya, kabel data *Type-B* ini sering dipasangkan dengan kabel *Type-A*. Contohnya bisa dilihat pada kabel data printer atau juga scanner. Untuk *Type-B* ini ada tiga ukuran pada kabelnya yakni tipe standar, mini, dan juga mikro.

- Tipe ini pertama kali dibuat hanya untuk kabel data versi 1.1 dan juga versi 2.0. Maka dari itu, tipe standar ini hanya digunakan pada perangkat yang tidak terlalu membutuhkan kecepatan *transfer* data yang tinggi seperti printer dan juga *scanner*.
- Tipe mini mempunyai ukuran yang jauh lebih kecil dibandingkan tipe standar. Pada umumnya, Tipe ini hanya digunakan pada perangkat tertentu seperti kamera digital, hardisk eksternal, dan juga beberapa ponsel.
- Tipe micro tentu saja memiliki ukuran yang jauh lebih kecil dari pada tipe mini. Meskipun ukurannya kecil. tapi pengaruhnya sangat besar terutama untuk perangkat portabel seperti MP3, MP4, dan juga Ipod.



Gambar 2.26 Kabel data tipe B
(Sumber: de-teknologi.com)

3. Type-C

Type-C didukung untuk dapat digunakan dengan kabel data bertipe 3.1. Dengan begitu, tipe ini dapat menghantarkan tegangan sebesar 5A dan juga 20v atau setara 100W. *Type-C* ini dapat menghantarkan tegangan supply dengan dua arah. Kabel *Type-C* ini sudah menjadi salah satu standar kabel data yang digunakan pada smartphone. Apalagi dengan kecepatan arus data yang tinggi, *Type-C* ini sering digunakan sebagai standar kabel data untuk kemampuan *fast charging* atau pengisian daya baterai yang cepat.



Gambar 2.27 Kabel data tipe C
(Sumber: de-tekno.com)

2.1.7 Unsur Desain

A. Garis

Garis merupakan rangkaian tak terhingga dari titik dan hubungan diantara dua titik. Garis secara strukturnya memiliki lebar; ketebalan dan tekstur. Garis dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai macam hal yaitu untuk mengekspresikan emosi, menggambarkan bentuk atau tepi, dan menjelaskan sebuah bidang (Lupton, 2008:16).

Menurut Hashimoto (2009) terdapat dua jenis garis, yaitu garis visual dan garis tersirat. Garis visual adalah garis yang dapat terlihat

secara langsung. Garis tersirat adalah garis yang tidak dapat terlihat secara langsung, garis ini memiliki panjang namun lebarnya tidak tersirat. Bentuk dari garis ini adalah hubungan yang transparent antara element-element yang membentuk sebuah garis.



Gambar 2.27 *Visual Line*

(Sumber : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>)



Gambar 2.28 *Implied Lines*

(Sumber : <https://bluni.files.wordpress.com/2008/12/implied-line2.jpg>)

B. Bidang

Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar, berbentuk 2D baik dengan adanya kedalaman ataupun tidak. Ketika kita melihat sebuah benda dari jarak jauh, yang kita sadari adalah bidangnya, detail seperti

garis, *value*, atau warna tidak kita lihat hal itu menjadi satu dalam bidangnya. Pada umumnya kita tidak memerlukan garis, *value* dan warna untuk menyadari sebuah benda, kita mengidentifikasi benda dengan bidang mereka. Seperti dengan menggunakan arena kosong atau *negative space*, bidang kosong adalah arena kosong yang mengelilingi bidang yang positif. Ketika mendesain dengan subjek yang terlihat adalah yang penting, mengidentifikasi bidang positif dan bidang kosong adalah hal yang mudah (Hashimoto, 2009: 8;16)



Gambar 2.29 *Negative Space*

(Sumber: <http://www.logodesignlove.com>)

C. Warna

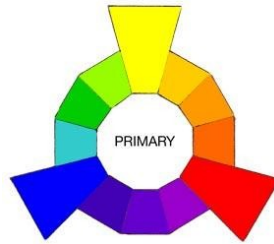
1. Teori Warna Poulin

Terdapat beberapa kategori warna menurut Poulin (2011) diantaranya :

- Warna Primer

Warna Primer ini merupakan warna alami yang tidak dapat dibuat oleh warna lainnya, melainkan warna-warna lain lah yang dibuat dengan menggabungkan warna-warna primer ini.

Warna primer terdiri atas merah, kuning, dan biru.

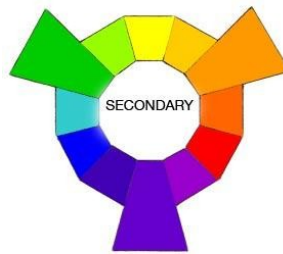


Gambar 2.30 Lingkaran warna primer

(Sumber: color-sheel-artist.com)

- Warna Sekunder

Warna sekunder ada karena menggabungkan dua warna primer. Kuning dengan merah menghasilkan jingga, merah dengan biru menghasilkan ungu, dan biru dan kuning menghasilkan hijau.

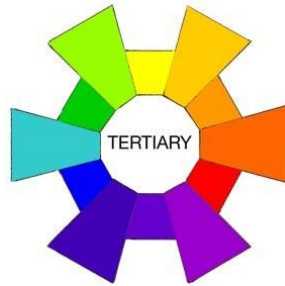


Gambar 2.31 Lingkaran warna sekunder

(Sumber : color-wheel-artist.com)

- Warna Tersier

Warna tersier adalah gabungan dari satu warna primer dan satu warna sekunder. Seperti merah dengan ungu, biru dengan hijau, dan seterusnya.



Gambar 2.32 Lingkaran warna tersier
(Sumber:color-wheel-artist.com)

2. Teori Warna Prang

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi:

- Hue , adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Warna,selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut kami sajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sebagai berikut :

- Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
- Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
- Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
- Merah, bersifat menakutkan, *ekspansif* (meluas), *dominan* (berkuasa), *aktif dan vital* (hidup).
- Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
- Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (*dediepte*), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
- Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Teori warna Prang merupakan teori yang paling sering dipakai oleh praktisi yang bekerja dibidang busana, garmen, bordir. Teori warna prang menggolongkan warna menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

1. Warna Primer ,terdiri dari warna merah,kuning dan biru.
2. Warna Sekunder, campuran 2 warna primer terdiri dari :
 - Merah + Kuning = Orange/jingga

- Kuning + Biru = Hijau
 - Biru + Merah = Ungu
3. Warna Antara, campuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna, terdiri dari:
- Kuning + Hijau = Kuning Hijau
 - Hijau + Biru = Biru Hijau
 - Biru + Ungu = Biru Ungu
 - Ungu + Merah = Merah Ungu
 - Merah + Orange = Merah Orange
 - Orange + Kuning = Kuning Orange

Terdapat beberapa peristilahan dalam pemberian nama pada warna :

1. Warna dingin/sejuk adalah semua warna yang mengandung gugus biru dan hijau. Contoh: biru muda, biru hijau, hijau. Warna biru dan hijau selalu diasosiasikan dengan air, langit dan daun yang mengesankan kesejukan dan ketenangan dan memberi kesan melangsingkan.
2. Warna panas/hangat adalah semua warna yang mengandung gugus merah, orange dan kuning. Contoh: kuning, *orange*, *pink*, merah. Warna merah, kuning dan *orange* selalu diasosiasikan dengan api dan matahari yang mengesankan panas dan memberi kesan melebarkan dan menggemukan.
3. Warna Netral adalah warna hitam, putih dan abu-abu. Penambahan warna netral pada suatu warna menghasilkan warna yg berbeda.

Contoh warna merah ditambah sedikit warna hitam menjadi warna merah tua. Atau warna merah ditambah warna putih menjadi warna merah muda (*pink*). Penambahan warna hitam yg semakin banyak akan memberikan efek mengecilkan, sebaliknya semakin banyak penambahan warna putih, akan memberikan efek membesarkan.

D. Value

Value menjelaskan tentang gelap dan terang. Hal ini bergantung pada cahaya, karena jika tidak adanya cahaya maka tidak akan adanya *value*. *Value* biasanya digunakan untuk memperjelas kedalaman dalam 2D, yang dimana cara mencahayaan memperjelas bentuknya.



Gambar 2.33 *Value*

(Sumber: www.artinstructionblog.com/wp-content/uploads/2009/08/values-sheridoty-2009_img_15.jpg)

E. Tekstur

Tekstur adalah tampilan kualitas dari sebuah objek, terdapat dua jenis tekstur yaitu, *tactile* dan *implied*. *Implied* texture adalah tekstur yang dapat kita lihat namun tidak dapat kita rasakan atau sentuh, secara tekniknya itu merupakan ilusi dari tekstur. *Tactile* tekstur adalah tekstur yang dapat kita sentuh dan rasakan, tekstur ini ditampilkan seutuhnya seperti benda yang kita lihat pada aslinya. (Hashimoto:2009;24).

F. Ukuran

Poulin (2011) menjelaskan bahwa dasar visual dari ukuran

menjelaskan hubungan, progres klarifikasi dari proporsi atau derajat dari ukuran, kuantitas, arti, dan tingkat di dalam komposisi. Ukuran di dalam desain dapat memberikan efek yang membentuk bermacam-macam, perhatian dan juga tampilan hirarki. Ketika komposisi dalam element memiliki ukuran yang sama maka komposisi akan terlihat datar dan hanya memiliki satu dimensi, sedangkan dengan menggunakan perbedaan ukuran dapat mengundang perhatian dari yang melihat karena komposisi yang terlihat lebih menarik dan berdimensi.

2.1.8 Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993). Sedangkan menurut Widjningsih (1982) Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu. Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip desain diterapkan pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah.

Adapun prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

A. Keselarasan atau keserasian

Suatu disain dikatakan serasi apabila perbandingan baik, keseimbangan mempunyai suatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu (Sri Widarwati, 1993). Ada beberapa aspek keselarasan (Chodijah dan Wisri A. Mamdy, 1982:25) yaitu:

1. Keselarasan dalam garis dan bentuk.
2. Keselarasan dalam tekstur.
3. Keselarasan dalam warna.

B. Perbandingan

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) yang dimaksud proporsi (proportion) pada suatu desain busana yaitu cara menempatkan unsur- unsur atau bagian – bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Menurut Widjiningsih (1982) untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal – hal sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
2. Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
3. Mempertimbangkan apakah itu dapat dikelompokkan bersama – sama dengan baik.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proporsional. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik. Dalam desain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

C. Keseimbangan atau *Balance*

Keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur- unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya (Widjiningsih, 1982). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur – unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur

desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000).

Keseimbangan tersebut dapat diterapkan pada busana yang penempatannya disesuaikan dengan besar kecil obyeknya. Ukuran dan jaraknya harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Misalnya peletakan krah, harus sesuai dengan bajunya, tidak kelihatan terlalu besar atau kecil sehingga mengurangi nilai keserasiannya, serta peletakan hiasan harus sesuai ukuran, jika bidang besar desain hiasannya jangan terlalu kecil sehingga menimbulkan kesan tidak seimbang. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah pengorganisasian maupun pengelompokan dari bentuk, garis, warna maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas maupun bawah ataupun terpusat pada satu sisi saja.

D. Irama (*rhythm*)

Pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A. Riyanto, 2003). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000), irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.

E. Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) dalam suatu desain busana yaitu penggunaan suatu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa

bagian pada suatu desain busana, seperti garis, bentuk, garis, tekstur, ruang, warna dan corak (Arifah . Riyanto, 2003). Pengulangan sutau cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis misalnya lipit, renda, kancing dan sebagainya (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Widjningsih (1982), pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak – jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

F. Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama disebut radiasi (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) radiasi adalah garis yang memancar dari pusat perhatian kesegala arah yang menghasilkan irama.

G. Peralihan ukuran

Menurut Sri Widarwati (2000) peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil aau sebaliknya. Peralihan ukuran dapat berupa peralihan ukuran yang monoton dan dapat pula yang bervariasi (Widjningaih, 1982).

H. Peretentangan atau kontras

Menurut Sri Widarwati (2000) Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit – lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak – kotak atau lipit juga merupakan contoh pertentangan. Sedangkan menurut Widjningsih (1982) pertentangan atau kontras merupakan kombinasi dari unsur – unsur yang tidak mempunyai persamaan atau pertentangan.

I. Pusat perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain – lain Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982).

Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003). Aksen disebut juga pusat perhatian, emphasis, dan center of interest. Aksen pertama – tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu susunan, dan dari titik itu baru kebagian lain (Widjiningsih, 1982).

2.1.9 Sumber Inspirasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sumber memiliki arti tempat keluar atau asal. Sedangkan inspirasi adalah memiliki arti ilham. Ilham merupakan pikiran (angan-angan) yang timbul dari hati atau sesuatu yang menggerakkan hati untuk mencipta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sumber inspirasi adalah tempat keluarnya pemikiran seseorang yang timbul dari hati dan juga menggerakkan hati untuk menciptakan suatu karya.

Adapun pada penelitian ini peneliti mengambil sumber inspirasi yaitu kabel data *handphone* yang berbentuk pipih untuk membuat suatu produk *clutch bag*. Berikut penjelasannya:

A. Konsep dan tema

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan kabel data *handphone* menjadi sesuatu yang menjadi bahan baku suatu produk *fashion* yaitu *clutch bag*. Hal ini tentunya tak lepas dari adanya tema. Pemilihan tema produk diwujudkan untuk kesempatan semi formal ataupun non formal dengan desain *clutch bag* yang memiliki *style sporty casual* dan terinspirasi dengan motif *stripes* dan *geometric*. Alasan peneliti mengambil tema *stripes and geometric* karena motif anyaman berbentuk geometris sehingga peneliti memutuskan untuk memilih tema geometris pada desain produk *clutch bag* yang akan peneliti buat.

B. Inspirasi

Pada proses pembuatan tas dengan bahan baku kabel data *handphone*, peneliti terinspirasi memilih *clutch bag* dikarenakan *clutch bag* atau tas tangan ini bisa di gunakan untuk acara yang bersifat formal maupun non formal, bentuk nya kecil dan simple.

Pemilihan warna yang digunakan untuk *clutch bag* itu sendiri tetap menggunakan warna asli dari kabel data, sedangkan untuk bahan baku peneliti tetap menggunakan kabel data tersebut sebagai bahan baku pembuatan *clutch bag* dengan menggunakan teknik anyaman.

C. Look

Look adalah suatu gaya atau penampilan busana dan perlengkapannya yang mengusung suatu gaya tertentu, *look* yang digunakan pada produk ini yaitu *Scottish*. *Look scottish* pada *clutch bag* yang dibuat peneliti bisa dilihat dari pemilihan warna dan bahan, serta teknik pembuatannya yaitu anyaman.

D. Gaya (*style*)

Gaya (*style*) adalah sebuah karakteristik dalam mempresentasikan sesuatu. Dalam lingkup pakaian, gaya adalah karakteristik penambilan bahan pakaian, kombinasi fitur-fiturnya yang membuatnya berbeda dengan pakaian lain. (skripsi Savitrie, 2008:14)

Produk *clutch bag* yang dibuat ditunjukkan untuk kesempatan formal maupun semi formal dengan sentuhan gaya *sporty casual* yang terlihat dari teknik anyaman dan dari model produk *clutch bag* tersebut.

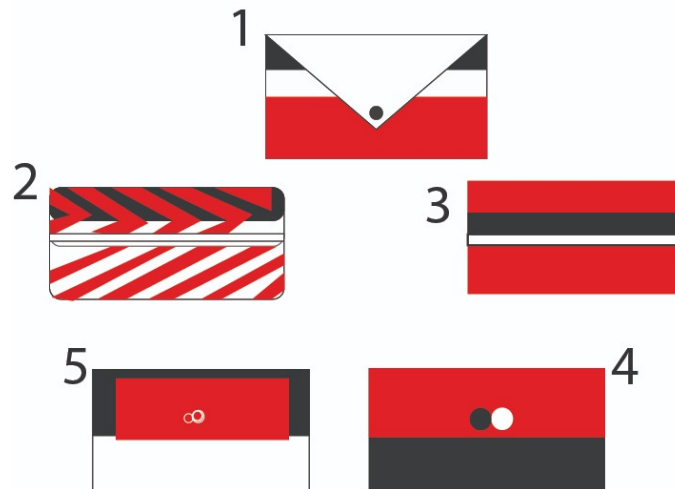
E. Kolase

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kolase adalah komposisi artistik yang di buat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar.



Gambar 2.34 Kolase
(sumber: dokumen pribadi)

F. Desain



Gambar 2.35 Desain
(Sumber: Dokumen pribadi)

2.2 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian Lisda Febrianti Hidayat (2017) yang berjudul “Penilaian Produk Limbah Kulit Kacang Tanah Sebagai Hiasan Pada *Clutch Bag*”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat hiasan pada *clutch bag* . Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dan dinilai oleh panelis ahli berdasarkan teori produk dan unsur desain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan produk *clutch bag* dengan hiasan limbah kulit kacang tanah, jika dilihat dari mutu produk sudah cukup baik memiliki keistimewaan dari segi pemanfaatan limbah maupun desainnya yang menarik. Sedangkan dari unsur desain memiliki bentuk dan ukuran yang baik. Persamaan dalam penelitian ini adalah membuat *clutch bag*

dan dinilai oleh panelis ahli. Perbedaannya terletak pada bahan baku dan sebagai hiasan, serta indikator penilaiannya yang berbeda.

2. Penelitian Ifta Lestari tahun 2015 yang berjudul “Kelayakan Kantong Plastik Sebagai Produk Aksesorie dengan Teknik Merajut”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan limbah kantong plastik sebagai bahan baku pembuatan aksesorie dengan menggunakan teknik merajut. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Produk dinilai oleh panelis ahli dalam bidang aksesoris yang dinilai dari segi teori produk dan unsur prinsip desain. Persamaan dalam penelitian ini adalah memanfaatkan fungsi lain dari suatu benda. Perbedaannya terletak pada bahan baku serta teknik yang digunakan dan produk yang dibuat, metode penelitian, serta indikator penilaiannya yang berbeda.
3. Penelitian Fatimah tahun 2016 yang berjudul “Penilaian Produk Aksesoris Kalung Berbahan Baku Kabel Listrik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian aksesoris kalung dengan bahan baku kabel listrik. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Produk dinilai oleh panelis ahli dalam bidang aksesoris yang dinilai dari segi teori produk dan unsur prinsip desain. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan bahan baku yaitu kabel. Perbedaannya terletak pada bahan baku serta teknik yang digunakan dan produk yang dibuat, serta indikator penilaiannya yang berbeda.

2.3 Kerangka Berpikir

Meningkatnya produksi *handphone* serta harga produk yang menjadi lebih terjangkau menyebabkan barang elektronik tersebut mudah ditemui, dampak dari hal tersebut tentunya menghasilkan sebuah komponen dari barang elektronik seperti kabel data *handphone*.

Kabel data *handphone* mempunyai berbagai macam bentuk, salah satu bentuk yang sering kita jumpai yaitu kabel data *handphone* berbentuk pipih dengan warna yang beraneka ragam. Kabel data *handphone* tersebut memiliki tekstur elastis maka sangat mudah untuk dibentuk dan dijadikan produk, salah satu cara untuk membuat produk tersebut dengan menggunakan teknik anyaman seperti anyaman tunggal, anyaman ganda, dan anyaman kombinasi.

Trend fashion yang tidak pernah ada habisnya membuat inovasi-inovasi baru dalam produk dan juga sangat berkembang pesat. Peluang inilah yang membuat peneliti ingin membuat mengolah kabel data *handphone* sebagai bahan baku dalam pembuatan *clutch bag*.

Alasan peneliti memilih kabel data *handphone* sebagai bahan utama pembuatan produk ini adalah karena banyaknya kabel data *handphone* yang sering kita jumpai. Diliat dari sisi estetika, kabel data *handphone* memiliki tampilan warna yang beraneka ragam. Kabel data *handphone* tersebut akan peneliti kembangkan menjadi bahan baku pembuatan tas lebih tepatnya *clutch bag*, karena *clutch bag* merupakan milineris yang memiliki banyak fungsi dan tetap *fashionable*. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang Penilaian

Produk *Clutch Bag* Anyaman Kabel Data *Handphone* yang dinilai berdasarkan teori produk, prinsip dan unsur desain.

Kerangka Berpikir Penelitian

