



# Perancangan tas *handphone* bergaya minimalis berbahan kulit: Studi kasus Aleta Leather

Rigita Wulandhari,<sup>1\*</sup> Cucu Sutianah,<sup>2</sup> Handayani Madania Insani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Produk Industri, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia

## Abstract

*Aleta Leather consumers tend to make product payments using QR codes on their smartphones, creating a need for a specialized phone bag. This study aims to apply design aspects to a phone bag with a minimalist image that aligns with consumer preferences. The research employs a semantic differential approach to identify consumers' perceptions of minimalist imagery based on elements of line, shape, volume, color, texture, and features, collected through an online questionnaire. The findings indicate that the appropriate phone bag design incorporates curved lines on the side edges, a rectangular shape, a slightly bulging volume, a Havana color tone, and an orange chrome leather texture. The main components include a phone slot, three internal card slots, and a compartment for cash. The novelty of this study lies in the application of semantic differential analysis in designing a minimalist phone bag based on consumer preferences, while maintaining the brand's identity. Based on the findings, consumer recommendations for further development include expanding the card slot feature and adjusting the main pocket's width to better accommodate user needs, as smartphones have become a primary necessity in daily life.*

**Keywords:** cellphone bag, minimalist image, leather material, Aleta Leather

## Abstrak

Konsumen Aleta Leather memiliki kecenderungan dalam proses pembayaran produk yang mana terbiasa menggunakan *QR code* dari *handphone*. Kebiasaan ini menyebabkan kebutuhan tas *handphone*. Tujuan dengan penerapaaan aspek desain pada tas *handphone* dengan citra minimalis sesuai dengan selera konsumen. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan semantik diferensial, tujuan pendekatan digunakan untuk mengetahui persepsi citra minimalis menurut konsumen secara garis, bidang, volume, warna, tekstur, dan fitur sesuai dengan kebutuhan konsumen melalui penyebaran kuesioner secara *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain tas *handphone* dengan menerapkan garis lengkung pada sisi samping, bidang persegi panjang, volume sedikit menggembung, warna havana, dan tekstur kulit krom jeruk. Komponen pada tas *handphone* meliputi fitur utama untuk slot *handphone*, slot kartu yang berada dibagian dalam yang dapat memuat tiga kartu, dan uang tunai. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan analisis semantik diferensial dalam perancangan tas *handphone* minimalis berbasis preferensi konsumen, sehingga tetap mencerminkan identitas merek. Berdasarkan hasil penelitian rekomendasi konsumen yang dapat dikembangkan yaitu fitur slot kartu dan penyesuaian lebar kantong utama agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena konsumen saat ini menjadikan *handphone* sebagai kebutuhan primer dalam sehari-hari.

**Kata kunci:** tas *handphone*, citra minimalis, material kulit, Aleta Leather

## 1. Pendahuluan

Perkembangan industri fesyen saat ini menuntut inovasi berkelanjutan dalam desain produk agar tetap relevan dengan kebutuhan dan selera pasar. Salah satu produk yang mengalami peningkatan signifikan dalam permintaan adalah tas, khususnya tas fungsional seperti tas *handphone*. Tas bukan hanya sekadar media penyimpanan, tetapi telah menjadi simbol gaya hidup yang mencerminkan identitas dan selera pengguna.

Beberapa riset perancangan produk tas telah menghasilkan temuan berupa desain produk tas yang tidak saja fungsional tetapi juga estetik dan mampu merepresentasikan identitas penggunanya, seperti desain tas pancing (Hardianto & Jakaria, 2024), tas yoga (Revana & Azhar, 2025), tas *gadget* (Rettob, 2019), tas kamera (Madani et al., 2022; A. T. Mahendra & Anam, 2020), tas skateboard (Mukti et al., 2023), tas bayi multifungsi (Faqih et al., 2025; Janari & Rakhmawati, 2016), dll. Selain fungsi, beberapa

\* Corresponding author e-mail: [rigitawulandhari23@gmail.com](mailto:rigitawulandhari23@gmail.com)

riset perancangan tas juga mengedepankan aspek material sebagai dasar perancangan, seperti tas berbahan kulit ikan nila (Tristiyono et al., 2020), bambu (M. A. Mahendra, 2025), bioplastik limbah kulit jeruk (Naurah et al., 2024), atau kulit nabati secara umum (Christabella et al., 2024), dan sebagainya.

Selain itu, tas sebagaimana produk fesyen lainnya, memiliki *image* gaya hidup tertentu (Alfariji & Akbar, 2025; Hernawan & Syarief, 2021; Keller & Kotler, 2009; Lestari, 2018). Dalam konteks gaya hidup, citra minimalis muncul sebagai tren dominan dalam industri kreatif dan fesyen, ditandai oleh tampilan sederhana, fungsionalitas, serta estetika visual yang bersih (Yuemin & Kulenenok, 2022). Seiring dengan berkembangnya kebutuhan dan selera konsumen, citra minimalis menjadi salah satu desain visual yang menonjol karena mengutamakan kesederhanaan dan fungsionalitas, sehingga mampu menjawab berbagai tantangan dalam industri fesyen. Karakteristik utama dari citra minimalis antara lain penggunaan garis sederhana, bentuk geometris, warna-warna netral atau hangat, serta tekstur halus yang tidak mencolok. Dalam aplikasinya pada produk fesyen, gaya ini menjadi strategi visual yang mampu menyampaikan citra “sederhana, santai, dan bersih” yang sangat disukai oleh konsumen.

Salah satu produsen fesyen lokal yang menerapkan desain tersebut adalah Aleta Leather, sebuah usaha fesyen beralokasi di Yogyakarta yang memproduksi berbagai produk berbahan dasar kulit, seperti tas, dompet, *clutch*, dan cinderamata lainnya. Identitas visual produk di Aleta Leather tercermin melalui elemen pada tali tas yang tetap mempertahankan tampilan serat alami kulit, badan resleting pada bagian bawah membulat, serta penggunaan kain suede sebagai lapisan dalam atau *furing*. Berdasarkan wawancara terhadap perilaku konsumen Aleta Leather, ditemukan bahwa mayoritas konsumen menggunakan *handphone* untuk melakukan pembayaran melalui *QR code*. Perubahan kebiasaan ini menjadikan *handphone* sebagai kebutuhan primer yang selalu dibawa ke mana pun. Oleh karena itu, pengembangan desain tas *handphone* menjadi kebutuhan aktual yang dapat diintegrasikan ke dalam strategi desain produk.

Pengguna tas *handphone* umumnya adalah individu yang memiliki mobilitas tinggi, menghargai kemudahan dalam membawa barang pribadi, serta ingin tetap tampil rapi tanpa harus membawa tas berukuran besar. Seiring dengan perkembangan zaman, popularitas tas *handphone* semakin meningkat terutama dalam era digital saat ini di mana *handphone* menjadi kebutuhan pokok dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Tas *handphone* dengan penerapan citra

minimalis menjadi solusi karena mampu menggabungkan fungsionalitas dan selera konsumen. Pemilihan citra minimalis dalam desain tas *handphone* di Aleta Leather didasarkan pada kebiasaan gaya hidup konsumen secara tampilan sederhana dan santai, secara pemilihan produk menyukai penggunaan praktis. Konsep minimalis dalam desain menekankan pada eliminasi elemen yang tidak perlu, efisiensi bentuk, dan kejelasan fungsi (Lestari, 2018). Pendekatan ini cocok diterapkan pada desain tas *handphone* mengingat konsumen lebih menyukai produk yang praktis namun tetap mencerminkan gaya personal yang sederhana dan santai. Di era modern ini, konsumen mencari produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memilih tampilan desain yang sederhana dan santai dengan kebutuhan gaya hidup konsumen yang praktis dan tidak berlebihan (Maulinda et al., 2023).

Penelitian ini melibatkan selera konsumen terhadap citra desain tas *handphone* yang dihasilkan, berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka sebagai pengguna. Untuk mengukur persepsi konsumen Aleta Leather digunakan metode pendekatan semantik diferensial. Pendekatan ini bersifat evaluatif, namun dapat menyusun pola kecenderungan persepsi yang berguna untuk menyusun strategi desain produk secara objektif (Hernawan & Syarief, 2021). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang tas *handphone* dengan menerapkan elemen-elemen citra yang disesuaikan dengan selera konsumen Aleta Leather.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *mix* metode. Data kualitatif dihasilkan dari studi literatur seperti buku (*e-books*), artikel, jurnal, sampai *website*, serta wawancara ke staf dan *founder* Aleta Leather. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan metode pendekatan semantik diferensial dengan menyebar kuesioner yang sesuai dengan selera konsumen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan survei dengan kuesioner. Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang berbentuk interaksi verbal antara dua pihak dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan. Dalam konteks ini, wawancara melibatkan pewawancara (*interviewer*) sebagai pihak yang mengajukan pertanyaan dan pihak terwawancara (*interviewee*) sebagai sumber data yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Ciri esensial dari metode wawancara adalah adanya kontak langsung

secara tatap muka antara pengumpul data (pencari informasi) dan narasumber (sumber informasi), sehingga memungkinkan terciptanya komunikasi yang bersifat dua arah. Survey dilakukan menggunakan kuesioner yang melibatkan 31 responden.

### 3. Hasil dan pembahasan

Pengumpulan data dari wawancara staf Aleta Leather menghasilkan temuan bahwa produk di industri ini perlu pembaruan pada produk khusus tas *handphone*. Produk tas yang diproduksi hanya ditujukan untuk perempuan. Konsumen Aleta Leather rata-rata menunjukkan ketertarikan pada produk tas dengan desain minimalis. Kemudian hasil wawancara dari *founder* konsumen pada proses pembayaran menggunakan *QR code*, kartu debit, dan uang tunai. Namun, paling banyak metode pembayaran *QR code* dan uang tunai. Sedangkan berdasarkan hasil penyebaran kuesioner secara *online* yang dilakukan sebagai metode pengumpulan data, diperoleh partisipasi dari sejumlah responden yang bersedia memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam instrumen tersebut. Jumlah total responden yang berhasil dihimpun sebanyak 31 orang. Adapun rincian data yang diperoleh dari partisipasi para responden disajikan pada Tabel 1.

Penelitian ini dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data. Metode yang digunakan dari penelitian yaitu pendekatan semantik diferensial. Dari hasil tabel di atas kemudian dianalisis dengan pendekatan semantik diferensial dengan skala penilaian untuk mengukur aspek desain dan pendapat responden terhadap suatu objek (Hernawan & Syarif, 2021). Skala semantik diferensial adalah skala untuk mengukur analisis aspek desain berdasarkan persepsi pengguna, tetapi pada pendekatan ini akan disebarkan kuesioner dalam bentuk satu garis kontinum di mana jawaban positif berada dibagian kanan sedangkan negatif di bagian kiri garis. Skala ini menggabungkan penggunaan sepasang kata sifat yang saling bertentangan atau sifat berlawanan dua (*bipolar adjectives*) yang keduanya dipisahkan oleh tujuh nilai yang dapat digunakan untuk mengukur reaksi responden terhadap skala kata tersebut (Fadhilah et al., 2019).

Data dari kuesioner yang telah disebarkan kemudian diolah untuk mencari hasil tertinggi yang dirangkum dalam satu kata sebagai kesimpulan. Hasil olahan data ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menganalisis aspek desain, yang kemudian dijadikan pedoman dalam merancang alternatif desain hingga menjadi produk akhir.

Tabel 1. Data profil pengguna produk

No	Nama	Keterangan
1	Usia	20 - 30 Tahun
2	Gander	Perempuan
3	Pekerjaan	PNS, Pegawai, Karyawan. dsb
4	Penggunaan Produk	93,5% orang menggunakan tas <i>handphone</i> saat berpergian dan kebanyakan aktivitas yang berada diluar ruangan seperti <i>hangout</i> , acara <i>event</i> , berdagang, berkerja, dan sebagainya

(Sumber: Hasil analisis Penulis)



Gambar 1. Foto sampel produk  
(Sumber: Hasil analisis Penulis)

Tabel 2. Distribusi frekuensi sampel 1

Karakteristik	Frekuensi S1						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Santai	0	0	0	0	3	16	12
Sederhana	0	0	0	2	5	5	19
Modern	1	7	2	2	8	3	8
Geometris	3	7	2	2	3	2	12
Hangat	0	1	0	3	6	10	11
Halus	2	2	1	0	6	9	11

(Sumber: Hasil analisis Penulis)

Tabel 3. Distribusi frekuensi sampel 2

Karakteristik	Frekuensi S2						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Santai	0	2	0	1	5	14	9
Sederhana	0	0	0	1	6	12	12
Modern	0	3	3	2	3	9	11
Geometris	0	2	1	5	3	10	10
Hangat	2	0	1	2	2	13	11
Halus	0	0	2	3	7	7	14

(Sumber: Hasil analisis Penulis)

#### Analisis semantik diferensial

Empat jenis foto sampel produk yang berasal dari Aleta Leather digunakan sebagai objek analisis dalam

penelitian ini. Foto tersebut berfungsi untuk mengetahui visual citra minimalis dengan menyebarkan kuesioner secara daring kepada konsumen Aleta Leather. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi selera visual konsumen terhadap desain tas *handphone* berdasarkan pendekatan citra minimalis. Adapun foto-foto sampel produk Aleta Leather yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam Gambar 1.

Hasil data kuesioner ke konsumen dari empat sampel produk Aleta Leather yang mewakili citra minimalis dan ada beberapa produk sejenis yaitu tas *handphone*, seperti tampak pada Tabel 2. Hasil kuesioner yang dianalisis berdasarkan karakteristik citra minimalis dari sampel produk Aleta Leather. Pada sampel pertama mengindikasikan bahwa karakteristik dari segi tampilan santai dan sederhana yang mencerminkan kesesuaian produk citra minimalis (Tabel 1). Hasil analisis frekuensi pada sampel kedua menunjukkan karakteristik yang sesuai dengan aspek citra minimalis yaitu warna hangat dan tekstur halus pada material kulit (Tabel 3). Hasil analisis frekuensi pada sampel produk ketiga hanya satu yang mencerminkan citra minimalis yaitu warna hangat pada produk (Tabel 4). Pada hasil frekuensi produk sampel keempat yang mencerminkan citra minimalis yaitu modern dari segi volume produk, bentuk yang geometris, dan warna hangat. Kemudian dari hasil analisis kuesioner di atas dijadikan kesimpulan sebagai acuan dalam proses perancangan. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan, hasil kuesioner sejumlah 31 responden dapat disimpulkan seperti tampak pada Tabel 6.

Berdasarkan hasil diagram dan tabel semantik diferensial data dianalisis menggunakan metode kuesioner. Pertanyaan dari kuesioner menggunakan skala 7 poin dengan menggunakan kata karakteristik yang berlawanan untuk mengetahui selera konsumen. Hasil analisis di atas menunjukkan konsumen lebih memilih desain tas dengan kesan santai yang berasal dari garis tepi yang melengkung, bentuk sederhana namun tetap modern, bentuk geometris seperti lingkaran 6.4%, Persegi, 19,3%, persegi panjang 61.2%, dan tabung 12.9%, simpel, praktis, warna hangat, dan tekstur material yang terkesan halus. Dengan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa desain tas *handphone* dengan citra minimalis berbahan kulit jenis krom jeruk sesuai dengan selera konsumen Aleta Leather.

### Analisis *positioning product*

Berdasarkan hasil *positioning product* dapat dilihat bahwa produk tas *handphone* Aleta Leather berada

Tabel 4. Distribusi frekuensi sampel 3

Karakteristik	Frekuensi S3						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Santai	1	4	1	1	3	10	11
Sederhana	0	2	0	4	5	4	16
Modern	0	2	0	5	7	6	11
Geometris	0	0	2	4	8	6	11
Hangat	0	1	2	1	6	8	13
Halus	2	1	0	1	8	8	11

(Sumber: Hasil analisis Penulis)

Tabel 5. Distribusi frekuensi sampel 4

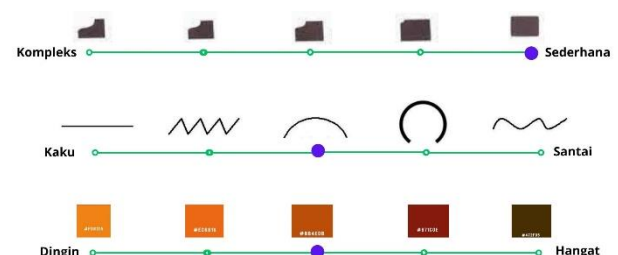
Karakteristik	Frekuensi S4						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Santai	8	6	3	0	1	3	10
Sederhana	1	2	3	3	2	7	13
Modern	0	0	0	1	4	10	16
Geometris	0	2	0	3	6	5	15
Hangat	0	2	0	1	6	9	13
Halus	0	1	0	2	3	11	12

(Sumber: Hasil analisis Penulis)

Tabel 6. Analisis semantik diferensial

Karakteristik	Product Sampel	Uraian Aspek Desain
Santai		Garis (Sudut Melengkung)
Sederhana		Bidang (Persegi Panjang)
		Volume (Sedikit mengembung)
Hangat		Warna (Havana)
Halus		Tekstur (Krom Jeruk)

(Sumber: Aleta Leather)



Gambar 2. *Product positioning*  
(Sumber: Hasil analisis Penulis)



pada posisi yang mengarah ke desain minimalis dengan bentuk yang sederhana yaitu persegi panjang (Gambar 2). Untuk garis lengkung busur dan warna hava berada yang berada di tengah. Hal ini menunjukkan bahwa tas tersebut dirancang tanpa banyak elemen dekoratif, sehingga terlihat simpel dan minimalis sesuai hasil analisis data dari selera konsumen. Penempatan ini juga mencerminkan selera konsumen Aleta Leather yang menyukai produk dengan tampilan sederhana, santai, warna yang diterapkan hangat, sehingga mudah dipadupadankan pada aktivitas sehari-hari sesuai dengan selera konsumen.

### Sampel

Teknik *probability sampling* merupakan salah satu metode pengambilan sampel dalam penelitian kuantitatif yang memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel penelitian (Keller & Kotler, 2009). Teknik ini berlandaskan pada prinsip probabilitas, yang berarti bahwa setiap individu dalam populasi memiliki kesempatan yang terukur dan dapat dihitung secara statistik untuk menjadi bagian dari sampel penelitian (Alfariji & Akbar, 2025). Pendekatan Slovin ini sesuai untuk penelitian yang bertujuan menghasilkan data yang mewakili dan dapat digeneralisasi terhadap populasi yang luas. Rumus pendekatan Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad (1)$$

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Tingkat kesalahan pemilihan anggota sampel sebesar 15%

Dalam penelitian ini, populasi yang menjadi objek studi terdiri dari individu dengan berbagai umur 20-30 tahun, jenis kelamin perempuan, latar belakang pekerjaan, yaitu Pegawai Negeri Sipil (PNS), pegawai swasta, karyawan, wiraswasta, dan profesi lainnya. Berdasarkan populasi konsumen Aleta Leather yang melakukan kunjungan atau transaksi pembelian selama periode tahun 2024 sebanyak 221 orang. Selanjutnya, untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menerapkan teknik *probability sampling* dengan menggunakan rumus persentase sebesar 15% dari total populasi. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 37 orang yang mewakili kelompok populasi tersebut. Dengan demikian, proses pemilihan sampel ini dilakukan secara objektif dan sistematis, sesuai dengan prinsip dasar *probability*

*sampling* guna memastikan validitas dan evaluasi hasil penelitian.

### Design brief

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarikan secara online, penulis dapat menyimpulkan mengenai tujuan, batasan, target audiens, segmentasi pasar, dan selera produk, yang meliputi 6 aspek, yaitu: (1) Garis: Garis lengkung pada sisi samping tas yang dapat menciptakan kesan santai pada desain; (2) Bidang: Jenis bidang dengan kesan sederhana yang digunakan untuk mendesain tas *handphone* dengan citra minimalis adalah bidang geometris yaitu persegi panjang; (3) Volume: Dari segi tampilan tas *handphone* terlihat sedikit mengembung pada bagian depan dan belakang. Desainnya mengusung gaya minimalis sesuai dengan selera konsumen yang menyukai kesan sederhana, sehingga cocok untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari; (4) Warna: Warna yang dipilih untuk mendesain tas *handphone* yaitu bernuansa hangat warna havana dengan kode warna #bb4e0b; (5) Tekstur: Tekstur material kulit yang dipilih oleh konsumen yaitu halus dengan jenis kulit krom jeruk; dan (6) Fitur: Fitur utama yaitu untuk *handphone*, serta ada fitur tambahan untuk uang tunai dan kartu di tas *handphone*. Karena kebiasaan konsumen Aleta Leather pada saat berbelanja di toko secara *offline*.

### Mind mapping

*Mind mapping* berdasarkan hasil analisis tas *handphone* sesuai dengan aspek desain dengan pendekatan semantik diferensial (Gambar 3). Aspek desain pada tas yaitu material kulit jenis krom jeruk, tekstur kulit halus, serta terdapat tiga fitur pada tas seperti slot *handphone*, slot kartu, dan slot uang tunai. Setelah itu, volume pada produk tas *handphone* yaitu sedikit mengembung, bidang persegi panjang, dan bernuansa hangat dengan warna havana. Citra yang diterapkan pada produk yaitu minimalis dengan mengutamakan gaya hidup konsumen secara tampilan sederhana dan santai, secara pemilihan produk menyukai penggunaan yang praktis.

### Moodboard

*Moodboard* adalah alat visual yang digunakan dengan cara mengumpulkan dan menyusun beberapa gambar ilustrasi dari bentuk tas persegi panjang, bernuansa hangat dengan warna Havana, tektur kulit halus dengan jenis krom jeruk, dan garis tas melengkung yang berkesan santai (Gambar 4). Dalam perancangan tas *handphone* ini berfungsi untuk menciptakan citra minimalis yang menjadi tema utama

desain tas tersebut. Hasil dari penggabungan elemen-elemen ini akan membantu dalam perancangan tas *handphone* yang tidak hanya fungsional tetapi penerapan aspek desain berdasarkan karakteristik yang sudah sesuai secara visual dengan selera konsumen Aleta Leather. Dengan menyusun *mood board* ini dapat mengidentifikasi kombinasi pakaian dan elemen desain yang sesuai dengan penggunaan tas oleh konsumen dalam berbagai situasi tersebut.

### Desain final

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari masukan pemilik Aleta Leather serta tenaga produksi, dilakukan beberapa penyesuaian desain guna meningkatkan aspek-aspek desain dan ukuran produk (Gambar 5). Salah satu rekomendasi utama adalah reposisi tali *adjuster* di bagian tengah, dengan tujuan agar proses pemakaian menjadi lebih efisien. Selain itu, kapasitas tas telah disesuaikan agar mampu menampung perangkat *handphone* berukuran max tinggi 7 inci, menjawab kebutuhan konsumen akan fleksibilitas ukuran. Penyesuaian panjang resleting tas *handphone* diperpanjang turun 3 cm untuk mempermudah akses saat pengguna mengambil atau menyimpan *handphone*, sehingga memudahkan penggunaan produk.

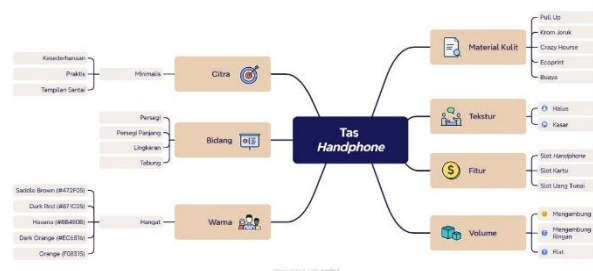
### Gambar kerja

Penulis menyusun representasi visual berupa gambar kerja produk yang memuat informasi teknis mengenai dimensi, proporsi, serta bentuk produk dari berbagai sudut pandang. Gambar kerja ini disusun secara sistematis guna memberikan pemahaman menyeluruh terhadap struktur dan konstruksi produk yang dirancang. Jenis gambar yang disajikan meliputi **gambar presentasi** untuk menampilkan tampilan umum produk (Gambar 6), **gambar detail fungsi** atau gambar produk secara detail (Gambar 7), **gambar teknik** ukuran (Gambar 8), serta gambar *assembly* dan *exploded material* yang menguraikan penggunaan dan posisi setiap material dalam keseluruhan konstruksi (Gambar 9). Penyajian gambar-gambar tersebut berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses produksi maupun evaluasi desain.

### Hasil perancangan

Produk tas *handphone* yang ditampilkan merupakan rancangan dengan penerapan citra minimalis ke dalam desain yang mengutamakan kesederhanaan, hangat, dan tampilan yang santai kepada pengguna. Berdasarkan hasil analisis semantik diferensial, produk ini dirancang sesuai dengan selera konsumen Aleta Leather yang mampu menampung *handphone*, kartu,

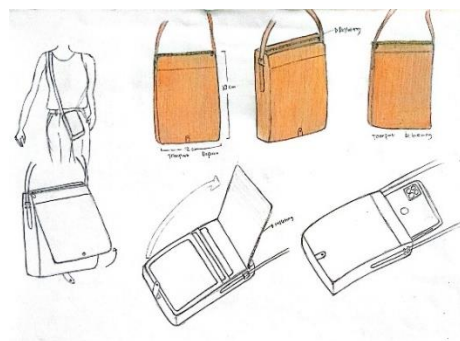
serta uang tunai dalam satu produk (Gambar 10). Desain ini mengintegrasikan nilai-nilai estetika yang bersih dan tidak berlebihan, namun tetap memprioritaskan aspek desain serta kenyamanan penggunaan sehari-hari. Hasil dari *design brief* yang sudah dianalisis berdasarkan pendekatan semantik diferensial dari segi aspek produk tas *handphone*. Garis pada tas pada bagian samping melengkung, bidang tas persegi panjang, dari segi tampilan volume produk sedikit mengembung, warna havana, tekstur material halus dengan jenis kulit krom jeruk. Kemudian



Gambar 3. Mind mapping  
(Sumber: Hasil analisis Penulis)



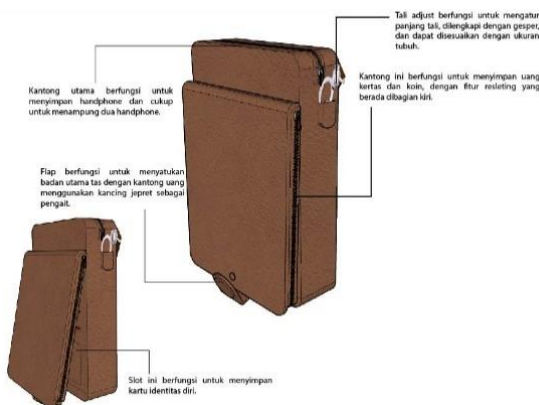
Gambar 4. Moodboard  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



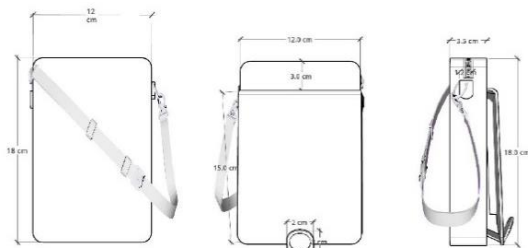
Gambar 5. Final desain tas *handphone*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. Gambar presentasi  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 7. Gambar detail fungsi  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 8. Gambar teknik  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

komponen tas utama yaitu untuk *handphone*, serta ada tambahan untuk uang tunai dan slot kartu yang terdapat tiga slot.

Struktur tas ini menampilkan tampilan sederhana dan santai dengan kompartemen terorganisasi, secarapenggunaan produk praktis. Pemilihan material kulit berwarna havana memperkuat citra minimalis sekaligus menambah kesan hangat pada produk. Penerapan elemen-elemen visual yang sesuai dengan selera konsumen Aleta Leather.

### Uji coba produk akhir

Dari hasil uji coba produk tas *handphone* dengan 4 orang konsumen Aleta Leather menunjukkan beberapa evaluasi dan validasi (Gambar 11). Validasi produk menunjukkan bahwa penerapan citra minimalis pada tas *handphone* sudah sesuai dari segi ukuran,



Gambar 9. Gambar *assembly* dan *exploded material*  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 10. Foto produk tas *handphone*  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 11. Tes produk ke konsumen  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

bentuk, warna, tekstur, dan fitur. Dari segi keunggulan, tas ini dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan konsumen karena mampu memuat satu *handphone*, uang tunai atau koin, serta kartu identitas atau kartu penting lainnya seperti BPJS dan SIM. Selain itu, *First impressions* konsumen sangat positif, di mana mereka langsung tertarik sejak melihat produk ini karena dianggap praktis dan sesuai dengan kebutuhan saat ini

### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa desain tas *handphone* dengan citra minimalis dapat diwujudkan



melalui penerapan unsur garis lengkung, bentuk persegi panjang, warna havana, serta tekstur kulit halus. Tas *handphone* yang dirancang memiliki tiga fitur utama, yaitu kantong utama untuk menyimpan telepon genggam, slot uang tunai, dan slot kartu yang mampu menampung hingga tiga kartu. Desain tersebut juga menyesuaikan dengan gaya hidup konsumen yang mengutamakan tampilan sederhana dan fungsionalitas praktis dalam penggunaan sehari-hari, termasuk aktivitas luar ruang.

Secara ilmiah, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode desain berbasis persepsi konsumen dengan menggunakan pendekatan semantik diferensial. Temuan ini menunjukkan bahwa citra minimalis dapat diterapkan secara efektif untuk menciptakan produk yang memiliki nilai fungsional sekaligus estetis sesuai kebutuhan pengguna. Dari sisi praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi perancang produk kulit dalam mengembangkan desain tas *handphone* yang adaptif terhadap tren dan perilaku konsumen modern.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada aspek dimensi dan fitur produk yang masih perlu disempurnakan. Rekomendasi pengembangan diarahkan pada penyesuaian ukuran lebar kantong utama agar dapat menampung lebih dari satu telepon genggam, serta optimalisasi fitur slot kartu agar lebih fleksibel dalam penggunaannya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas kajian terhadap preferensi konsumen dengan variasi model dan ukuran produk yang lebih beragam, sehingga hasilnya dapat diterapkan secara lebih luas pada industri desain produk berbasis kulit.

## Daftar pustaka

- Alfariji, M., & Akbar, M. F. (2025). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Barber Rock Barbershop Pengasinan Kota Depok. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 10174–10185. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/3575>
- Christabella, V., Herdiana, W., & Hairunnas, H. (2024). Perancangan tas multifungsi untuk membantu penjualan UMKM Reka Heritage berbasis kulit nabati. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 7(2), 121–128. <https://doi.org/10.24821/productum.v7i2.6189>
- Fadhilah, F. F., Corbafo, F. E., & Esela, K. C. (2019). *Skala Semantik Diferensial*. [https://www.academia.edu/38780064/DIFFERENTIAL\\_SEMANTIC](https://www.academia.edu/38780064/DIFFERENTIAL_SEMANTIC)
- Faqih, I., Prasetya, R. D., & Adita, S. (2025). Inovasi produk diaper bag sebagai solusi privasi untuk kebutuhan bayi di ruang publik. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 8(1), 91–102. <https://doi.org/10.24821/productum.v8i1.15030>
- Hardianto, R., & Jakaria, R. B. (2024). Redesign Tas Pancing Multifungsi dengan Metode Design For Assembly (DFA). *Journal of Economic and Economic Policy*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.61796/ijecep.v1i2.19>
- Hernawan, A. R., & Syarief, A. (2021). Semantika produk kacamata dan hubungannya dengan pencitraan kader politik. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.24821/productum.v4i1.4053>
- Janari, D., & Rakhmawati, A. (2016). Developing baby bag design by using Kansei engineering method. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 105(1), 12031. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/105/1/012031>
- Keller, K. L., & Kotler, P. (2009). *Marketing management*. Pearson Prentice Hall Hoboken.
- Lestari, R. D. (2018). *Penciptaan Tas Kulit Wanita Minimalis* [Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/4021/>
- Madani, S., Herlambang, Y., & Pambudi, T. S. (2022). Analisis Kompartemen Desain Tas Perlengkapan Kamera untuk Video Blogger. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 10(2), 12. <https://doi.org/10.46964/jkdipia.v10i2.273>
- Mahendra, A. T., & Anam, C. (2020). Konsep Desain Tas Modular Fotografi dan Videografi. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 7(2). <https://doi.org/10.46964/jkdipia.v7i2.53>
- Mahendra, M. A. (2025). Pengembangan Desain Sling Bag dengan Material Kombinasi Kain dan Laminasi Bambu. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 13(01), 13. <https://doi.org/10.46964/jkdipia.v13i01.1337>
- Maulinda, T. E., Asbari, M., & Pawestri, M. (2023). Gaya Hidup Minimalis: Ilmu dan Seni Efisiensi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 33–37. <https://doi.org/10.70508/literaksi.v2i02.507>
- Mukti, A. C., Prasetya, R. D., & Suminto, S. (2023). Aplikasi Limbah Ban Dalam pada Produk Skateboard Carrier. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 8(1), 124–132. <https://doi.org/10.25124/idealog.v8i1.4660>
- Naurah, A., Azhar, H., Pambudi, T. S., Yurohman, Y., & Riswoko, A. (2024). Eksplorasi Material Bioplastik dari Limbah Kulit Jeruk untuk Perancangan Produk Tas Belanja. *JRST (Jurnal Riset Sains Dan Teknologi)*, 8(1), 89–95. <https://doi.org/10.30595/jrst.v8i1.18291>
- Rettob, W. I. I. (2019). *Perancangan Tas Gadgets Minimalis* [Universitas Mercu Buana Jakarta]. <https://repository.mercubuana.ac.id/46763/>
- Revana, A. H., & Azhar, H. (2025). Perancangan tas yoga modular untuk mengoptimalkan fungsi bagi yogi modern. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.24821/productum.v8i1.14768>
- Tristiyono, B., Zulaikha, E., Susandari, H., Krisbianto, A. D., Samboro, M. Y. A., & Ilmi, A. N. (2020). Eksplorasi Teknik Membuat Pola Pattern Die Cut Pewarnaan dan Finishing Kulit Ikan Nila sebagai Kombinasi Material pada Produk Tas Wanita. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 20(1), 36–41.
- Yuemin, W., & Kulenenok, V. V. (2022). *Exploring the Impact of Minimalist Design on Environmental Protection*. <https://elibrary.ru/item.asp?id=48644403>

\*\*\*