

PERANCANGAN PRODUK *WAIST BAG* DENGAN BAHAN MOTIF BATIK JLAMPRANG UNTUK *MERCHANDISE* SUPORTER PERSIP PEKALONGAN

Ahmad Saleh Albana¹, Edwin Buyung Syarif² dan Asep Sufyan Muhakik
Atamtajani³

^{1,2,3} *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu
– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
salehalbana@student.telkomuniversity.ac.id, edwinbuyung@telkomuniversity.ac.id,
krackers@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Sepak bola tidak hanya menjadi olahraga namun juga menjadi sebuah gaya hidup dan melekat pada masyarakat. Pekalongan terkenal dengan budaya batik yang telah menjadi warisan dunia dari negara Indonesia dan menjadi ciri khas dari budaya Indonesia. Motif Jlamprang menjadi motif batik yang khas dari Pekalongan dan menjadi sebagai identitas dan jati diri tim Persip Pekalongan. *Merchandise* merupakan hal yang sangat penting bagi suporter sepak bola karena sebagai jati diri dan identitas pendukung suatu tim sepak bola. *Waist bag* merupakan salah satu produk jenis tas yang kegunaannya sangat tepat untuk dijadikan *Merchandise* suporter, dikarenakan kegiatan suporter yang memiliki mobilitas tinggi saat akan mendukung dan dalam mendukung tim. Dengan pembuatan produk *waist bag* ini menjadi solusi untuk suporter dan menjadikan nilai tambah serta menjadi suatu kebanggaan oleh suporter untuk mendukung tim. Pada perancangan ini peneliti melakukan perancangan produk *waist bag* dengan bahan motif batik Jlamprang untuk *merchandise* suporter Persip Pekalongan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Mix Method Research* dengan metode pendekatan perancangan *SCAMPER*. Hasil penelitian ini berupa produk *waist bag* untuk *merchandise* suporter Persip Pekalongan.

Kata kunci: *waist bag*, *merchandise*, batik jlamprang, persip pekalongan

Abstract: *Football is not only a sport but also a lifestyle and is attached to society. Pekalongan is famous for batik culture which has become a world heritage from Indonesia and is a hallmark of Indonesian culture. The Jlamprang Batik motif is a typical Pekalongan batik motif and be used as the identity of the Persip Pekalongan team. Merchandise is very important for football fans because it is the identity of supporters of a football team. Waist bag is one type of bag product whose use is very appropriate to be used as supporters merchandise, due to the activities of supporters who have high mobility when they will support and support the team. With the creation of this waist bag product, it becomes a solution for supporters and creates added value and becomes a source of pride for supporters to support the team. In this design, the researcher Implemented Jlamprang Batik Aesthetics in Waist Bag Product Design for Persip Pekalongan Supporters*

Merchandise. This research is a type of Mix Method Research with a SCAMPER approach. The result of this research is a waist bag product for Persip Pekalongan supporters.

Keywords: waist bag, merchandise, jlamprang's batik, persip pekalongan

PENDAHULUAN

Di dalam permainan sepak bola terdapat beberapa elemen penting yaitu pemain, wasit, aturan, organisasi, dan suporter. Seluruh elemen ini saling berkaitan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Suporter menjadi elemen penggerak dalam ekosistem sepak bola yang mampu menghidupkan permainan, *"The game isn't the game without its supporters"* (Nasikhah and Setyowati, 2015:346). *Merchandise* menjadi hal yang penting bagi tim untuk memberikan perhatian terhadap suporter dan dapat meningkatkan minat masyarakat dalam mendukung tim. Identitas sebuah tim sepak bola seringkali mengangkat dari budaya atau kebiasaan serta cerita legenda dan sejarah dari suatu daerah itu sendiri (Bobby Agustyawan H., Drs. Soeprapto, 2018).

Persip Pekalongan berdiri tahun 1955 yang menjadi tim yang memiliki fanatisme tinggi di masyarakat Pekalongan. Saat ini Persip Pekalongan berkompetisi di Liga 3 Indonesia (Karel Stokkermans, 2020). Persip Pekalongan memiliki suporter yaitu Kalong Mania dan Brigata Batik City. Laskar Kalong, merupakan julukan tim Persip Pekalongan dan identitas lainnya adalah batik Jlamprang (Erik Bagus Prastyawan and Junaedi, 2018:11). Batik Jlamprang menjadi motif yang khas dan paling terkenal dari Pekalongan dikarenakan motifnya yang simpel dan banyak digunakan oleh masyarakat muslim ataupun Arab karena memiliki motif yang tidak menggambarkan makhluk hidup yang simetris dan geometris. Motif batik Jlamprang juga sering digunakan oleh Pemerintah Kota Pekalongan salah satunya pada logo Kota Pekalongan (Denny Pujiyanto, 2022).

Dalam hal ini, dilakukan perancangan sebuah merchandise produk waist bag untuk merchandise suporter Persip Pekalongan dikarenakan belum adanya produk yang dapat membantu para suporter dalam aktivitasnya ketika

mendukung Persip Pekalongan. Desain dirancang dengan mengimplementasikan motif batik Jlamprang yang merupakan budaya khas dari Pekalongan untuk meningkatkan antusiasme masyarakat dan menumbuhkan rasa memiliki akan adanya klub asal Pekalongan.

Karena pada perancangan *merchandise* supporter Persip Pekalongan sebelumnya belum ada rancangan produk *waist bag* sebagai *merchandise* yang memperhatikan aspek estetika budaya yang kuat, perlu adanya perancangan produk *waist bag* sebagai *merchandise* yang dibuat dengan mengimplementasikan motif batik Jlamprang guna meningkatkan minat masyarakat dalam mendukung Persip Pekalongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *mixed method research* yaitu penggabungan metode kualitatif dan kuantitatif secara berurutan. Metode penelitian ini dipilih karena dapat membantu dalam menjawab permasalahan penelitian dengan lebih akurat daripada menggunakan metode kualitatif atau kuantitatif saja. *Mixed method* diawali dengan metode kualitatif yaitu metode yang dihasilkan dari metode data yang digunakan sebelumnya (Sufyan and Suciati, 2018:179), kemudian diikuti dengan metode kuantitatif. Namun, metode kuantitatif lebih mendominasi (Sreejesh and Mohapatra, 2014:48)

Pendekatan perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah *SCAMPER*. Metode ini membantu dalam proses perancangan untuk menjawab permasalahan perancangan produk (Moreno *et al.*, 2014:570).

Tabel 1 *SCAMPER*

Elemen	Keterangan
S <i>Substitute</i>	Pengubahan bentuk, material, ataupun fungsi dari produk.

C	<i>Combine</i>	Penggabungan antara produk yang telah ada dengan bentuk, alat atau fungsi produk lain menjadi satu produk.
A	<i>Adapt</i>	Penyesuaian atau adaptasi produk yang dirancang dengan produk lain berdasarkan fungsi, bentuk, material, dan lainnya.
M	<i>Modify</i>	Modifikasi produk dengan mengubah ukuran, fungsi, bentuk, warna, atau lainnya.
P	<i>Put to other uses</i>	Mengubah fungsi dari suatu produk.
E	<i>Eliminate</i>	Mengurangi atau menyederhanakan bagian dari suatu produk.
R	<i>Reverse/Rearrange</i>	Mengubah produk dari fungsi, bentuk, pola atau urutan bagian dari suatu produk.

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

HASIL DAN TEMUAN

WAIST BAG

Waist bag merupakan salah satu jenis tas yang memiliki ukuran lebih kecil dan dikenakan pada pinggang atau diselempangkan di bahu. *Waist bag* digunakan untuk menyimpan barang kecil seperti *handphone*, dompet, atau lainnya yang berukuran kecil. *Waist bag* identik digunakan oleh para pekerja lapangan seperti pedagang, tukang parkir, *driver* ojek, dan lainnya karena memudahkan pengguna bergerak ketika menggunakannya daripada menggunakan tas punggung yang memiliki ukuran cukup besar (Fatoni, 2022:4).

MATERIAL TAS

Material yang kuat, tidak mudah rusak, dan sangat mudah ditemukan di toko bahan adalah material cordura. Material cordura memiliki kelebihan dengan harga relative murah dan material yang bagus, juga mudah dalam proses pengerjaannya (Caspari, 2022).

Tabel 2 Material yang digunakan

Material	Keterangan
<p><i>Cordura</i></p> 	<p>Material bahan bagian luar</p>
<p><i>Ripstop</i></p> 	<p>Material bahan lapisan bagian dalam</p>
<p><i>Nylon Mesh</i></p> 	<p>Material bahan aksesoris bagian depan dan sekat kartu</p>
<p><i>Buckle 2.5 mm dan 3.8 mm</i></p> 	<p>Pengunci antara dua <i>webbing webbing</i> yang terpisah</p>
<p><i>Nylon Webbing 2.5 mm dan 3.8 mm</i></p> 	<p>Bahan pengait bagian kompartemen dan pengikat <i>waist bag</i> pada tubuh</p>
<p><i>Ring Webbing 2.5 mm dan 3.8 mm</i></p> 	<p>Pengatur panjang pendek <i>Webbing</i></p>
<p><i>Waterproof Zipper</i></p> 	<p>Pengait dua bagian bahan yang terpisah</p>

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

MERCHANDISE SUPORTER SEPAK BOLA

Industri sepak bola telah mengalami perubahan komersial yang dramatis dan perubahan yang sangat cepat selama beberapa tahun terakhir. Laporan dari Deloitte Money League (2016), memberikan informasi bahwa ada tiga pendapatan utama di klub sepak bola, yaitu pendapatan tiket pertandingan, pendapatan penyiaran pertandingan, dan pendapatan komersial (sponsor dan *merchandise*). (Szymoszkowskyj *et al.*, 2016:2).

Merchandise menjadi salah satu strategi marketing yang sangat menarik untuk suatu perusahaan (Ibnu, 2021). Berikut data beberapa *merchandise* Persip Pekalongan yang merupakan produk dari Giallo Verde Shop, *Official Merchandise* dari Brigata Batik City.



Gambar 1 Merchandise Brigata Batik City

Sumber : (www.instagram.com/gialloverdeshop, 2020)

PERSIP PEKALONGAN

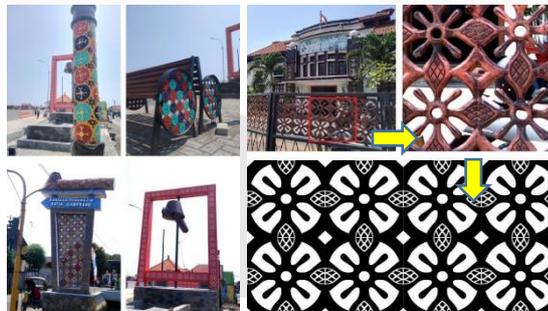
Persip Pekalongan merupakan salah satu tim sepak bola dari kota Pekalongan, Jawa tengah yang berdiri pada tahun 1955. Namun Persip Pekalongan telah terdaftar mengikuti Kompetisi PSSI 1951 dan kini menjadi tim yang memiliki fanatisme tinggi di masyarakat Pekalongan dan Karesidenan Pekalongan (Karel Stokkermans, 2020).

BATIK JLAMPRANG

Karakter budaya membentuk suatu kekhasan, baik berupa kecakapan individu maupun citra yang menggambarkan identitas daerah (Atamtajani, Hartono and Sadiva, 2016:338). Budaya batik yang pada awalnya hanya digunakan oleh keluarga Kraton mulai tersebar ke berbagai wilayah, hal ini banyak dipengaruhi oleh Belanda. Indonesia merupakan Negara maritim yang 2/3

bagiannya adalah laut (Atamtajani, Firdauzi and Yudiarti, 2021:1). Di area pesisir utara Pulau Jawa adalah tempat berlabuh orang-orang dari berbagai bangsa seperti Belanda, Tionghoa, India, dan Arab. Khususnya bangsa Belanda yang kemudian memprakarsai 'batik berwarna' dan bermotif bebas, dalam arti tidak harus berupa motif yang mempunyai pakem-pakem tradisional. Masyarakat Pekalongan sebagai masyarakat daerah pesisir memiliki sifat yang dinamis, hidup lebih terbuka dengan masyarakat luar dibandingkan dengan masyarakat pedalaman. Batik Jlamprang, motif yang khas dari batik Pekalongan yang memiliki motif berbentuk geometris adalah salah satu dampak dari keterbukaan masyarakat Pekalongan dari masyarakat pendatang (Nurrohmah, 2014:6).

Motif batik Jlamprang merupakan jajaran lingkaran yang bersinggungan vertikal dan horisontal secara teratur. Memiliki bentuk delapan macam jari-jari, empat miring, dua tegak, dan dua datar. Di dalam sela-sela lingkaran terdapat ruang bidang yang dimanfaatkan sebagai ragam hias baik berupa lingkaran, jari-jarinya, ataupun bidang luar lingkaran dibentuk motif nitik atau blok-blok kecil sehingga menyerupai hasil tenun (Nurrohmah, 2014:6).



Gambar 2 *Landmark* menggunakan motif batik Jlamprang di Pekalongan
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

ESTETIKA

Estetika merupakan cabang dari filsafat yang menunjukkan hal yang rasional, hakikat dari keindahan, kebaikan, dan kebenaran. Seni memberikan suatu rasa suka cita pada kita dalam merasakan atau melihat hal baru yang berbeda dari umumnya (Edwin Buyung Syarif and Sumardjo, 2021:2)

Keindahan motif batik tulis yang tercipta dari perpaduan warna dapat diklasifikasikan sebagai keindahan visual dan masuk ranah pendekatan estetika (keindahan). Ada tiga unsur estetika yang mendasar dalam struktur karya seni menurut Djelantik (2004), yakni pertama, *unity* (keutuhan) karya disebut indah manakala adanya sifat yang utuh, tidak kurang dan lebih, tidak cacat. Kedua, *dominance* (penonjolan), karya seni dianggap paling penting dibandingkan aspek yang lain. Ketiga, *balance* (keseimbangan), karya seni yang *balance* mudah tercapai dengan simetri, meskipun keseimbangan juga bisa dicapai tanpa simetri (Falah, 2018:18).

Tabel 3 Elemen Visual

Elemen Visual	Keterangan
Titik	unsur terkecil dari rupa, titik digunakan untuk menciptakan unsur lain seperti garis (Widyaputri, 2020:9).
Garis	Garis terdiri dari deretan titik secara <i>vertical</i> , <i>horizontal</i> , dan <i>diagonal</i> (Edwin Buyung Syarif and Sumardjo, 2021:13).
Bentuk	Wujud dua dimensi yang dibentuk oleh batas garis, memakan ruang (bidang) dan dapat diisi dengan tekstur, gradasi warna, gelap-terang, dan warna-warna (Edwin Buyung Syarif and Sumardjo, 2021:14).
Ruang	Ruang adalah unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh atau dekatnya suatu obyek (Widyaputri, 2020:12).
Terang - Gelap	Dalam karya seni dua dimensi terang-gelap berasal dari karya itu sendiri, sedangkan dalam karya tiga dimensi berasal dari luar karya (Edwin Buyung Syarif and Sumardjo, 2021:16).
Tekstur	permukaan segala jenis material seni rupa yang pada umumnya tekstur berlaku pada seni lukis dan seni patung (Edwin Buyung Syarif and Sumardjo, 2021:19).
Warna	Pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu (Widyaputri, 2020:13)

Desain dan Komposisi kesatuan (*unity*) merupakan sifat dari kumpulan karya yang menciptakan pola atau konsep dan diterapkan pada unsur visual dalam satu karya (Atamtajani and Amelia, 2019), keragaman (*variety*), irama atau gerakan berulang dari elemen yang sama dalam susunan yang memiliki kemiripan (Atamtajani and Yudiarti, 2020:2), dan kerangka yang menjadikan semua elemen menegaskan makna karya (Edwin Buyung Syarif and Sumardjo, 2021:21)

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

AKTIVITAS PENGGUNA

Suporter memiliki ciri khas aktivitas yang memiliki mobilitas tinggi seperti bernyanyi, melompat, berjalan beriring-iringan, juga bereaksi ketika pemain menciptakan suatu peluang untuk mencetak gol. Berikut merupakan data aktivitas dan barang yang dibawa oleh suporter Persip Pekalongan ketika akan dan pada saat menonton pertandingan pada saat laga Home atau kandang.

Tabel 4 Aktivitas suporter

Aktivitas	Waktu
Suporter berkumpul di halaman stadion	15.00
Suporter berjalan memasuki pintu masuk tribun	15.30
Kick Off pertandingan	16.00
Suporter melakukan aktivitas bernyanyi, melompat, dan bereaksi ketika terjadi suatu hal pada pemain saat bertanding	16.00-16.45
Istirahat jeda laga suporter melakukan aktivitas duduk untuk beristirahat, berjalan ke toilet, atau melakukan aktivitas berkomunikasi dengan rekan didekatnya	16.45-17.00
Laga selesai dan suporter melakukan aktivitas bernyanyi lagu kebanggaan sebagai penutup laga	17.00
Suporter melakukan aktivitas berjalan keluar tribun	17.45
Suporter berjalan menuju area parkir stadion	18.00
Suporter melakukan aktivitas perjalanan pulang setelah selesai menonton pertandingan	18.15

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

Tabel 5 Barang yang dibawa pengguna

No	Benda
1	Dompot
2	Handuk Kecil
3	Powerbank
4	Kartu
5	Smartphone
6	Syal atau Scarf

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

PEMBAHASAN

Perancangan *merchandise* untuk suporter Persip Pekalongan berdasarkan dari permasalahan belum adanya *merchandise* yang variatif dan belum adanya *merchandise* berupa produk tas untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mendukung Persip Pekalongan melalui implementasi estetika dari identitas budaya asal Pekalongan yaitu batik Jlamprang. Fungsi dari perancangan ini adalah pembuatan *merchandise waist bag* yang sangat berguna untuk kebutuhan akan keamanan dan kenyamanan suporter dalam menyimpan barang yang dibawa saat kegiatan mendukung tim Persip Pekalongan baik di dalam stadion laga kandang maupun saat laga tandang.

SCAMPER

1. **Substitute**, mengubah konsep *waist bag* dari Eiger yang penggunaannya untuk outdoor dan memiliki bentuk yang tidak nyaman ketika digunakan didalam stadion menjadi bentuk yang lebih ramping namun tetap memiliki kompartemen yang banyak sehingga memiliki banyak tempat penyimpanan namun ukurannya lebih nyaman digunakan oleh suporter.

Gambar 3 *Substitute*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

2. **Combine**, penggabungan *waist bag* dengan dompet menjadikan *waist bag* memiliki fitur kompartemen penyimpanan tambahan yang mempermudah pengguna dalam menyimpan barang yang dibawa saat melakukan aktivitas.

Gambar 4 *Combine*

Sumber : (www.eigeradventure.com, nd) dan (ubuy.co.id, 2022)

3. **Adapt**, terdapat tambahan kompartemen sebagai tempat penyimpanan yang diadaptasi untuk penyimpanan *smartphone*. Kompartemen ini sangat berguna bagi pengguna karena dapat memberikan kenyamanan dalam menyimpan *smartphone* yang dibawa ketika beraktivitas. Kompartemen ini dilengkapi dengan tambahan fitur lubang jalur untuk kabel *earphone* ataupun dapat digunakan untuk kabel *charger* yang dapat digunakan ketika pengguna dalam kondisi aktivitas yang padat.

Gambar 5 *Adapt*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

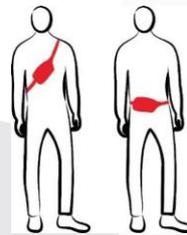
4. **Modify**, motif batik Jlamprang memiliki komposisi bentuk jajaran lingkaran yang bersinggungan vertikal dan horisontal secara teratur. Memiliki bentuk delapan macam jari-jari, empat miring, dua tegak, dan

dua datar. Di dalam sela-sela lingkaran terdapat ruang bidang yang dimanfaatkan sebagai ragam hias baik berupa lingkaran, jari-jarinya, ataupun bidang luar lingkaran dibentuk motif titik atau blok-blok kecil sehingga menyerupai hasil tenun.



Gambar 6 Komponen batik Jlamprang
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

5. **Put to other uses**, perubahan penggunaan yang biasanya digunakan pada pinggang perancangan ini membuat *waist bag* dapat digunakan juga diselempangkan pada bahu. Hal ini menyesuaikan dengan kebiasaan dan kebutuhan pengguna untuk mempermudah dan memberikan produk yang nyaman dalam melakukan aktivitasnya.



Gambar 7 Posisi penggunaan waist bag
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

6. **Eliminate**, dilakukan penyederhanaan dengan memberikan fitur tempat penyimpanan kartu, tiket pada kompartemen yang berbeda dengan tempat penyimpanan lainnya yang didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna.

7. **Rearrange**, penyusunan kompartemen dilakukan dengan pertimbangan kenyamanan pengguna ketika akan menyimpan dan akan mengambil barang yang dibawa pada saat melakukan aktivitas.



Gambar 8 Blocking waist bag
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

Tabel 6 Blocking waist bag

Warna	Nama <i>Blockin</i>	Keterangan
Hijau 	<i>Strap</i>	Bagian ini merupakan material strap waist bag.
Hitam 	<i>Buckle</i>	pengait dan pengatur panjang pendeknya strap <i>waist bag</i> untuk mempermudah dalam menyesuaikan penggunaan <i>waist bag</i> .
Kuning 	Kompartemen dalam utama 1	sebagai tempat penyimpanan dompet atau barang berharga lainnya.
Merah 	Kompartemen utama 1	bagian utama <i>waist bag</i> sebagai tempat penyimpanan barang.
Oranye 	Kompartemen tambahan 1	Tempat penyimpanan <i>smartphone</i> .
Biru 	Kompartemen tambahan 2	Tempat penyimpanan barang yang memiliki ukuran kecil.
Ungu 	Kompartemen tambahan 3	bagian untuk penyimpanan seperti kartu-kartu, dan tiket pertandingan.

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

TERM OF REFERENCE

Term of reference sebagai dasar perancangan selanjutnya agar produk sesuai dengan kebutuhan pengguna dari hasil data dan informasi yang telah dikumpulkan.

Tabel 7 *Term of Reference*

<i>Term of Reference</i>	Keterangan
Desain <i>waist bag</i>	Berukuran relatif besar namun tetap nyaman digunakan oleh pengguna yang memiliki mobilitas atau aktivitas tinggi. <i>Waist bag</i> berbentuk tegas atau persegi. Memiliki empat bagian kompartemen. Kompartemen tambahan menggunakan desain alternatif 1 yang dapat digunakan untuk menyimpan berbagai macam benda seperti tiket atau barang-barang lain yang memiliki ukuran kecil. Pengunci kompartemen penyimpanan <i>smartphone</i> menggunakan <i>zipper</i> . Terdapat implementasi batik Jlamprang pada bagian samping <i>waist bag</i> sesuai dengan desain alternatif 2 implementasi batik Jlamprang pada <i>waist bag</i> .
Batasan pembuatan <i>waist bag</i>	<i>Waist bag</i> hanya dapat digunakan dengan cara diselempangkan atau dikaitkan di pinggang. Material <i>waist bag</i> menggunakan bahan cordura, bahan yang mudah dicari dan mudah diproduksi, agar dapat mempermudah proses pembuatan. Hanya batik Jlamprang yang di implementasikan pada <i>waist bag</i> .
Target konsumen	Target konsumen <i>waist bag</i> ini adalah suporter Persip Pekalongan dengan usia 17-30 tahun yang sering menonton pertandingan secara langsung dan memiliki mobilitas tinggi.
Warna	Warna utama menggunakan warna hitam yang merupakan warna yang sering digunakan oleh suporter Persip Pekalongan. Warna kuning dan hijau digunakan sebagai warna tambahan yang merupakan warna identitas dari Persip Pekalongan. Warna lain yang

digunakan adalah coklat, merah, biru, dan hijau sebagai warna motif batik Jlamprang yang di implementasikan pada *waist bag*.

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

DESAIN FINAL

Desain *final* merupakan hasil dari beberapa sketsa alternatif atau sketsa ide. Sketsa alternatif atau ide merupakan proses pembuatan gambar yang menghasilkan beberapa visualisasi berbentuk gambar yang berdasarkan dari hasil, informasi, dan *term of reference* yang telah didapatkan (Atamtajani, 2019:77).

3D Modeling desain final dibuat berdasarkan hasil dari pemilihan desain alternatif dan hasil dari analisis-analisis yang dibutuhkan oleh pengguna yang kemudian dikembangkan kembali untuk mendapatkan hasil *waist bag* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Waist bag ini memiliki kompartemen yang memiliki ukuran berbeda. Kompartemen utama terdiri dari kompartemen utama dengan ukuran lebar 5cm, panjang 25cm, tinggi 13cm, dan juga terdapat kompartemen pada bagian dalam sebagai tempat penyimpanan dompet atau barang berharga lainnya. Kemudian terdapat tiga kompartemen tambahan, yaitu kompartemen tambahan 1, kompartemen tambahan 2, dan kompartemen tambahan 3.

Makna dari desain alternatif 2 Motif Batik Jlamprang		
No	Bentuk	Makna
1	Motif warna biru	Pada motif berwarna biru memiliki makna air ketenangan.
2	Motif warna merah	Motif berwarna merah menandakan gejala api semangat.
3	Motif warna hijau	Pada motif berwarna hijau memiliki makna tumbuh subur.
4	Motif bunga	Motif bunga ini mengambil dari ikon bunga pada lambang Kota Pekalongan.

Gambar 9 Desain Motif Batik Jlamprang

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022





Gambar 10 Desain 3D final
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

PROTOTYPING

Prototype adalah tahapan dimana desain 3D yang telah dirancang di implementasikan kedalam bentuk asli sesuai gambar kerja yang dibuat dengan skala yang ditentukan (Hendriyana, Kudya and Atamtajani, 2020:80)



Gambar 11 *Prototype*
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

PRODUK FINAL



Gambar 12 Produk final
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 13 Detail *Prototype*
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

OPERASIONAL PENGGUNAAN WAIST BAG

Setelah tahap *prototyping* dan produksi selesai selanjutnya dilakukan dokumentasi hasil desain final penggunaan *waist bag* oleh pengguna untuk ujicoba sebelum dilakukan proses validasi ke pengguna.



Gambar 14 Penggunaan *waist bag* diselampangkan pada bahu (kiri) dan pinggang (kanan)
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 15 Penggunaan fitur kompartemen *waist bag*
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

HASIL VALIDASI

Validasi merupakan kegiatan untuk mengevaluasi apakah desain produk dalam hal ini sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak secara langsung untuk mendapatkan hasil yang nyata (Atamtajani, 2018:1).

Tabel 8 Keterangan pilihan kuesioner validasi

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

Tabel 9 Hasil validasi produk *waist bag*

Parameter	Skor Jawaban			
	4	3	2	1
Kenyamanan	10	0	0	0
Keamanan	9	1	0	0
Kesesuaian Ukuran <i>Waist Bag</i>	9	1	0	0
Kesesuaian Jumlah dan Ukuran Kompartemen <i>Waist Bag</i>	9	1	0	0
Kesesuaian Motif Batik Jlamprang dalam Melambangkan Persip Pekalongan	10	0	0	0
Kesesuaian Implementasi Motif Batik Jlamprang pada <i>Waist Bag</i> untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mendukung Persip Pekalongan	10	0	0	0

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

Hasil validasi dari responden mengenai kenyamanan, keamanan, kesesuaian ukuran *waist bag*, kesesuaian jumlah dan ukuran kompartemen, kesesuaian motif dalam melambangkan Persip Pekalongan, dan kesesuaian implementasi batik Jlamprang dalam meningkatkan masyarakat untuk mendukung Persip Pekalongan menunjukkan hasil respon yang baik dan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Merchandise merupakan salah satu sumber pendapatan terbesar dari klub sepak bola dan menjadikan perancangan *merchandise* supporter Persip Pekalongan sebagai peluang yang menarik, ditambah dengan belum adanya produk *merchandise* berupa *waist bag* yang dipadukan dengan implementasi motif batik Jlamprang menjadikan nilai lebih yang sangat baik dikarenakan sekaligus mengangkat nilai-nilai budaya agar masyarakat lebih peka terhadap budaya batik. Perancangan produk *waist bag* dilakukan dengan berdasarkan kebutuhan supporter Persip Pekalongan dalam melakukan aktivitasnya. *Waist bag* dirancang dengan penambahan kompartemen untuk penyimpanan dompet dan kartu atau tiket pertandingan yang sangat berguna untuk pengguna. Implementasi batik Jlamprang pada *waist bag* menjadikan daya tarik dan menjadi identitas rasa bangga untuk pengguna dalam mengenakan *waist bag* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Atamtajani, A. S. M. (2018) 'Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)', *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* ., 4.2.

Atamtajani, A. S. M. (2019) 'Exploration of Horse Leather Material As Raw Materials In Making Footwear', *Balong International Journal of Design*, 2,

pp. 1–83.

Atamtajani, A. S. M. and Amelia, D. R. (2019) 'Eksplorasi Limbah Sisik Ikan Mujair Sebagai Material Utama Produk Cinderamata Perhiasan', *Jurnal ATRAT*, 7(1), pp. 21–32. Available at: <http://dx.doi.org/10.26742/atrat.v7i1.914>.

Atamtajani, A. S. M., Firdauzi, G. N. and Yudiarti, D. (2021) 'Maritime biota waste as eco-jewelry materials, potentials and possibilities', *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(5), p. 052030. doi: 10.1088/1757-899x/1098/5/052030.

Atamtajani, A. S. M., Hartono, E. J. and Sadiva, P. D. (2016) 'Creativity of Kelom Geulis Artisans', pp. 338–344.

Atamtajani, A. S. M. and Suciati, A. (2018) 'Perancangan Sarana Pendukung Lesehan Aktivitas Rumah Tangga', *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 2(2), p. 178. doi: 10.25124/idealog.v2i2.1223.

Atamtajani, A. S. M. and Yudiarti, D. (2020) 'Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs', *Journal of Physics: Conference Series*, 1517(1). doi: 10.1088/1742-6596/1517/1/012022.

Bobby Agustyawan H., Drs. Soeprapto, S. U. (2018) 'Jersey Bola Pembentuk Identitas Kaum Muda', *Sosiologi, Universitas Gadjah Mada*. Available at: <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/154234>.

Caspari (2022) 'Pengrajin Tas'. Batang.

Denny Pujiyanto (2022) 'Motif Jlamprang'. Museum Batik Pekalongan, Pekalongan.

Edwin Buyung Syarif, M. S. and Sumardjo, P. D. J. (2021) *Pengantar Studi Seni Rupa*.

Erik Bagus Prastyawan and Junaedi, F. (2018) 'Stereotip dan Konflik Antar Suporter Sepakbola Persibat dan Persip Pekalongan', *Persepsi : Communication Journal*, 1(1), pp. 1–14. doi: 10.30596/persepsi.v1i1.2440.

Falah, F. (2018) 'Estetika Batik Tulis Motif "Bintang Laut" Pekalongan, Jawa Tengah (Kajian Estetika)', 13(1), pp. 16–25.

Fatoni, M. I. (2022) *Pengembangan Desain Produk Waist Bag dengan Tambahan Pegangan untuk Penumpang Ojek Online*.

Hendriyana, H., Kudya, K. and Atamtajani, A. S. . (2020) 'Designing Marine-Park-Inspired Batik Patterns and Their Application on Masks as Pangandaran Tourism Souvenirs during Covid-19 Pandemic', *Journal of Urban Society's Arts*, 7(2), pp. 74–82. doi: 10.24821/jousa.v7i2.4502.

Ibnu (2021) *Merchandise Adalah: Pengertian, Jenis Fungsinya untuk Perusahaan*. Available at: <https://accurate.id/marketing-manajemen/merchandise-adalah/>.

Karel Stokkermans (2020) 'Indonesia (Dutch East Indies) - Foundation Dates Clubs', <http://www.rsssf.com/>, p. <http://www.rsssf.com/tablesi/indofound.html>.

Moreno, D. P. *et al.* (2014) 'Creativity in transactional design problems: Non-intuitive findings of an expert study using scamper', *Proceedings of International Design Conference, DESIGN*, 2014-Janua, pp. 569–578.

Nasikhah, Z. and Setyowati, R. N. (2015) 'Peran Koordinator Bonek dalam Mengendalikan Perilaku Agresif Suporter Persebaya (Bonek) di Surabaya', pp. 345–360.

Nurrohmah, S. (2014) 'Seni Kerajinan Batik Jlamprang dalam Dinamika Perubahan dan Perkembangan', *Program Penciptaan dan Pengkajian Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.

Sreejesh, S. and Mohapatra, S. (2014) *Mixed method research design: An application in consumer-brand relationships (CBR)*, *Mixed Method Research Design: An Application in Consumer-Brand Relationships (CBR)*. doi: 10.1007/978-3-319-02687-9.

Szymoszkowskyj, A. *et al.* (2016) 'Professional Football Clubs Retail

Branding Strategies', *Sport, Business and Management: An International Journal*, 6(5), pp. 579–598. doi: 10.1108/sbm-09-2016-0048.

Ubuy.co.id (2022) *Slim Leather Bifold Wallets for Men*. Available at: <https://www.ubuy.co.id/en/product/4SOY33Q-slim-leather-bifold-wallets-for-men-minimalist-mens-wallet-rfid-blocking-card-holder-with-id-window> (Accessed: 28 January 2022).

Widyaputri, S. D. (2020) 'Redesign Pakaian Secondhand Berwarna Putih dengan Teknik Batik Tulis Menggunakan Pencelupan Pewarna Alami', *Telkom University*.

Www.eigeradventure.com (no date) *Eiger Adventure*. Available at: www.eigeradventure.com (Accessed: 15 April 2022).

www.instagram.com/gialloverdeshop (2020) *Giallo Verde Shop*. Available at: <https://www.instagram.com/gialloverdeshop/> (Accessed: 15 April 2022).

