

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

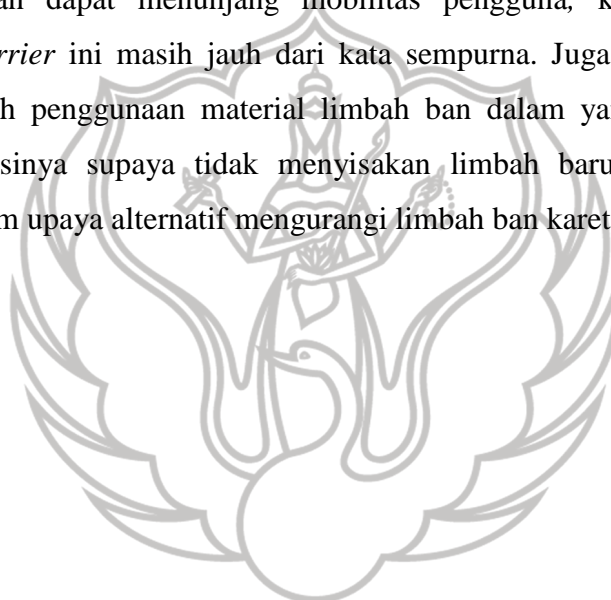
Kesimpulan yang didapat pada perancangan *skateboard carrier* dengan memanfaatkan *upcycle* material limbah ban dalam kendaraan besar ini adalah membuat rancangan *skateboard carrier* yang multifungsi dan dapat menunjang mobilitas bagi penggunanya, ditunjukkan pada rancangan atau desain *skateboard carrier* ini yang dapat digunakan ketika sedang membawa papan luncur maupun dapat digunakan sebagai tas sehari-hari ketika tidak sedang membawa papan luncur, rancangan *skateboard carrier* ini memiliki ukuran yang tidak terlalu besar namun dilengkapi dengan kompartemen wadah yang cukup lega untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam membawa beberapa barang yang diperlukan ketika sedang bermain *skateboard*, hal ini dapat menunjang kepraktisan dan mobilitas bagi pengguna. Kemudian poin kesimpulan yang didapat selanjutnya adalah membuat rancangan *skateboard carrier* yang memanfaatkan metode *upcycle* dari material limbah ban dalam kendaraan besar, berdasarkan pengertiannya *upcycle* adalah menggunakan sesuatu hal kecil yang tidak bernilai atau yang tidak digunakan untuk dijadikan sesuatu yang bernilai tanpa memberikan dampak yang negatif bagi lingkungan dengan cara yang sederhana. Pada proses perancangan *skateboard carrier* ini dilakukan dengan cara yang sederhana pula, limbah ban dalam yang dipilih kemudian dibersihkan, setelah bersih dilanjutkan ketahap pembuatan pola, lalu masuk pada tahap penjahitan, *finishing* natural diaplikasikan pada rancangan produk ini yang bertujuan untuk menonjolkan motif tekstur unik yang dimiliki limbah ban dalam tersebut.

Namun sangat disayangkan pada perancangan Slylite *skateboard carrier* ini mengalami kendala yang tak terduga dari pihak vendor dalam proses produksinya, sehingga menyebabkan satu dari model perancangan Slylite Hawk *skateboard carrier* ini gagal untuk diproduksi dikarenakan pegawai dari pihak vendor harus menjalani amputasi pada kakinya karena mengalami masalah kesehatan yang memaksanya untuk mengambil langkah medis tersebut, yang menyebabkan tidak mampunya beliau untuk mengoperasikan mesin jahit untuk memproduksi

perancangan *skateboard carrier* ini. Maka dari itu produk perancangan Slylite Hawk *skateboard carrier* yang gagal untuk diproduksi diganti dengan produk *skate pouch* dengan menggunakan material kain taslan yang memiliki sifat kedap air juga berfungsi untuk melindungi dari kotoran dan debu ketika *skateboard* tidak sedang dibawa.

## **B. Saran Perancangan**

Saran dari perancangan *skateboard carrier* ini adalah dapat dikembangkan atau disempurnakannya rancangan desain *skateboard carrier* yang memanfaatkan material limbah ban dalam kendaraan besar lebih lanjut, untuk rancangan yang lebih mampu menjawab kebutuhan pengguna produk *skateboard carrier* yang multifungsi dan dapat menunjang mobilitas pengguna, karena perancangan *skateboard carrier* ini masih jauh dari kata sempurna. Juga dapat diperhatikan kembali jumlah penggunaan material limbah ban dalam yang digunakan pada proses produksinya supaya tidak menyisakan limbah baru, agar efisien dan maksimal dalam upaya alternatif mengurangi limbah ban karet.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. (2014). *Upcycled Fashions for Kids*. USA: Stackpole Books.
- Badillo, S. (2008). *Skateboarding: Legendary Tricks*. Tracks Publishing.
- Bentley, I. (1999). *Urban Transformations: Power, People and Urban Design*. London: Routledge.
- Brooke, M. (1999). *The Concrete Wave: The History of Skateboarding*. Warwick Publishing.
- Chang, Y.-T. (2017). *Fashion World Map: Understanding Cities Through Streetwear*. MM '17: ACM Multimedia Conference.
- Janis, B. (2002). *Design for Sustainability: A Sourcebook of Integrated, Eco-logical Solutions*. Routledge.
- Jermawinsyah, A. (2018). *Analisis Identitas Merek, Loyalitas Merek, Citra Merek, dan Kepercayaan Merek Toyota*. Jurnal Manajemen Pemasaran.
- Julius Panero, M. Z. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards*. Michigan: Whitney library of design.
- Karwowski. (2011). *Human Factors and Ergonomics in Consumer Product Design*. Boca Raton: CRC Press.
- Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Indonesia: PT. Maraga Borneo Tarigas.
- Prastiwi, N. (2010). *Pengelolaan Limbah Industri Karet*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: P2LPTK.
- Supriyanto. (2019). *Zeolit Alam Sebagai Katalis Pyrolysis Limbah Ban Bekas Menjadi Bahan*. Automotive Experiences.
- Susi, H. (2016). *Penelitian Potensi Produk Hasil Eksplorasi Limbah Poliester Dari Industri Tas*. Dimensi, 41.
- Thomas Munro, H. B. (2007). *Estetika Timur sebuah kajian bagi pertemuan antara budaya Timur dan Barat*. Surakarta: Alumni Seni Rupa Universitas Negeri Sebelas Maret (UNS).
- Yani, S. (2018). *Konsep Ergonomi Dalam Desain Produk: Konsep & Metoda*. Bandung: Alfabeta.
- Zaenuddin, H. (2015). *Asal-Usul Benda-Benda Di Sekitar Kita Tempo Doeloe*. Jakarta.