

**PERANCANGAN ULANG PERLENGKAPAN  
( RUNNING LIGHT ) UNTUK MARSHALL PADA SAAT AKTIVITAS LARI MALAM  
INDO RUNNERS BANDUNG**

**Muhammad Sigit Suryadi<sup>1</sup>, Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M<sup>2</sup>, Sheila Andita Putri, M.Ds<sup>3</sup>**

Program Studi Industrial Design, Fakultas Industri, Kreatif, Universitas Telkom, Bandung,  
Indonesia

[<sup>1</sup>sigitsuryadi@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:sigitsuryadi@student.telkomuniversity.ac.id), [<sup>2</sup>dienayud@telkomuniversity.ac.id](mailto:dienayud@telkomuniversity.ac.id),

[<sup>3</sup>chesheila@telkomuniversity.ac.id](mailto:chesheila@telkomuniversity.ac.id)

---

Abstrak

Komunitas indo Runners Bandung merupakan salah satu komunitas jogging pertama yang berdiri di kota BANDUNG. Komunitas IRB ini memiliki kegiatan yang bernama Tuesday night run atau larian selasa malam yang memiliki anggota marshall untuk mengamankan jalanya aktivitas tersebut, maka dari itu seorang marshall harus lah sangat mudah untuk lihat pada malam hari oleh anggota komunitas lainnya. Setelah meninjau permasalahan tersebut, didapat peluang untuk membuat suatu rancangan ulang *Running light* untuk seorang *marshall* berupa *savety vest* untuk komunitas Indo *Runners* Bandung. Dengan menggunakan metode penelitian mix method dan metode perancangan design thinking produk ini menggunakan aspek visual sebagai aspek primer dan didukung dengan aspek aspek lainnya.

**Kata Kunci:** *Vest*, kuning, lampu, jogging, komunitas

## 1. Pendahuluan

Olah raga merupakan sebuah kebutuhan bagi tubuh kita untuk menjaga kesehatan atau sekedar melakukan hobi masing – masing dengan olah raga tertentu. Di kota bandung salah satunya memiliki sebuah komunitas jogging yang bernama indo runners bandung dengan kegiatan utamanya yaitu jogging Bersama yang dilakukan pagi hari dan ada juga yang dilakukan pada malam hari, dalam kegiatan tersebut terdapat beberapa

anggota khusus yang membantu melancarkan jalannya kegiatan seperti: kaptan, *pacer*, *marshall*, dan *sweeper*. Dalam kegiatan tersebut seorang *marshall* memiliki tugas untuk menjaga semua jalanya kegiatan jogging agar berjalan dengan baik, terutama pada malam hari. Dalam perlengkapannya yang dipakai seorang marshall pada komunitas Indo Runners Bandung itu di antaranya: *lightstick* ukuran besar dan ukuran kecil, lampu *hand band* yang bisa digunakan di tangan atau di kaki bagian betis, *head lamp*, dan lampu dada. Dari

semua perlengkapan yang digunakan oleh *marshall* untuk bertugas pasti saja ada kendalanya dalam melakukan tugas pada saat dijalanan, dalam posisi lari malam anggota komunitas harus mengikuti rute yang diambil oleh kapten dan tidak boleh berdiri dibelakang seorang *marshall*, karena dapat menghalangi mobilitas seorang *marshall* apa bila berlari kedepan dan akan menambah posisi semakin luar untuk melewatinya, apabila itu terjadi maka keselamatan seorang *marshall* akan terganggu karna ia akan berdekatan dengan jalur kendaraan yang ada di jalan raya tersebut dan tidak menutup kemungkinan resiko terserempet kendaraan yang ada di jalan bisa terjadi walaupun perlengkapan yang digunakan oleh *marshall* sudah terbilang cukup bagi komunitas *indo runners* bandung. Selain dari itu pada komunitas *Indo Runners* Bandung sering setiap pekannya mendapatkan anggota yang tidak memiliki pengalaman lari di jalanan pada malam hari, dan dari sekian banyak anggota baru dari setiap pekannya pasti ada saja yang tidak mengetahui posisi dia untuk lari harus menyesuaikan seperti apa pada saat di jalan, seperti yang sudah dijelaskan tadi seharusnya anggota komunitas harus mengikuti *jogging* di belakang seorang kapten yang memiliki posisi paling aman dalam perjalanan, tetapi pada kasus ini ada saja anggotanya yang tidak mengetahui posisi tersebut bahkan tidak tau siapa *marshall* dalam perjalanan tersebut sehingga anggota tersebut mengikuti *jogging* dibelakang *marshall*

atau mengambil jalur yang sama dengan *marshall* sehingga seorang *marshall* harus lari semakin luar untuk memberi tau kepada anggota tersebut dan itu sangat beresiko untuk keselamatan seorang *marshall*.

Dari masalah yang dialami oleh seorang *marshall* bahwa seorang *marshall* pun yang bertugas menjadi pengaman dan melindungi anggota komunitas lainnya harus memiliki keamanan juga untuk keselamatan seorang *marshall* dari tugas yang dia jalani, maka dari itu penulis merancangan ulang aksesoris yang akan digunakan oleh seorang *marshall* pada saat menjalankan tugasnya pada aktivitas lari malam untuk komunitas *Indo Runners* Bandung.

## 2. Landasan Teori

### 2.1. Aspek Visual

Aspek Visual merupakan salah satu media yang dapat diterima oleh mata seseorang dan biasanya sebuah visual akan lebih mudah diingat oleh seseorang dari pada sebuah kalimat, vocal.

### 2.2. Semiotika

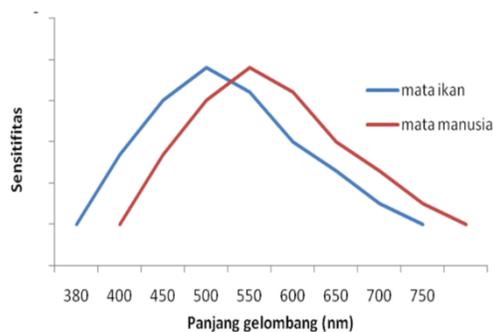
Semiotika merupakan sebuah studi mengenai tanda-tanda dan juga proses tanda, kemiripan, indikasi, analogi dan sebagainya. Semiotika dalam dunia desain produk memiliki arti yang sangat berpengaruh, karena adanya semiotika yang diterapkan pada suatu produk maka akan memiliki kaitan erat dengan bidang linguistic, yang menyebabkan produk dapat “berbicara” dengan bahasanya sendiri

### 2.3. Pengaruh Warna pada manusia

Warna merupakan sebuah spektrum yang terdapat dari sebuah cahaya yang sempurna ( warna putih ). Pada umumnya warna akan terlihat apabila terdapat cahaya karena cahaya berwarna putih dapat membiaskan berbagai warna seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu, dari sekian banyak warna yang dapat kita lihat memiliki proses sebelum pada akhirnya di proses dalam otak kita untuk melakukan respon tertentu.

### 2.4. Cahaya

Cahaya merupakan suatu bentuk gelombang elektromagnetik yang merambat tanpa medium perantara dengan panjang gelombang sekitar 380 – 750 nm. Dalam panjang gelombang tersebut, mata manusia memiliki kepekaan warna terhadap warna kuning pada panjang gelombang sekitar 570 – 590nm seperti gambar berikut :



Gambar 1.1 : Kepekaan warna Manusia ( Sumber : Skripsi, pengaruh intensitas cahaya lampu bawah air dengan senter light emitting diode pada reaksi fototaksis ikan di perairan kepulauan seribu, 2020)

### 2.5. Gagasan Awal Perancangan

Dari Hasil Observasi dari permasalahan yang ada dan beberapa data yang dapat mendukung suatu pengerjaan bahwa penelitian ini akan bertujuan pada sebuah perancangan ulang perlengkapan yang mempermudah anggota baru untuk mengidentifikasi seorang *marshall* saat aktivitas *Tuesday Night Run* untuk komunitas *indo runners* Bandung.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Team of Refrence

#### 1) Kebutuhan Desain

- Produk mudah untuk ditangkap mata manusia pada malam hari.
- Memiliki material yang nyaman dan aman pada saat digunakan.
- Produk memiliki bobot yang ringan pada saat digunakan jogging.
- Sistem pada produk tersebut mudah untuk di aplikasikan, baik dalam perancangan maupun saat pemakaian.
- Memiliki tanda pada bagian produk yang dapat dimengerti oleh anggota baru komunitas *indo runners* bandung.
- Perangkat Keras, termasuk tombol *on/off*, system, dan sumber energi untuk lampu.

#### 2) Batasan Desain

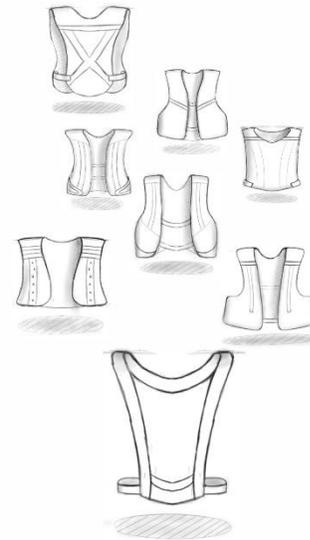
- Rancangan ini dibuat untuk seorang *marshall* dalam komunitas *indo runners* bandung.
- Rancangan ini digunakan pada saat aktivitas *Teusday Night Run* *indo runners* bandung.

- c. Rancangan ini memiliki sistem untuk mengatur keketattan, agar produk tersebut terasa nyaman dan menyatu pada tubuh seorang marshall.
- d. rancangan ini memiliki kenyamanan pada saat dipakai lari.
- e. Produk ini tidak bisa digunakan pada saat cuaca hujan.
- f. Ukuran produk tersebut mencakup ukuran M, L dan XL

3) Desain

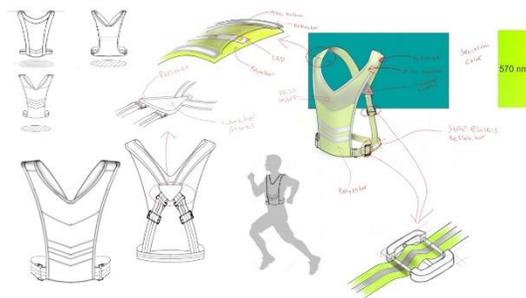
- a. Memberikan rasa nyaman terhadap pengguna.
- b. Lampu pada produk ini menggunakan jenis LED dengan cahaya warna kuning.
- c. Produk ini menggunakan *buckle* untuk mengatur keketattan produk pada badan pengguna. Memiliki tanda yang dapat dimengerti oleh anggota baru komunitas indo *runners* bandung.
- d. Memiliki bentuk yang nyaman agar tidak mengganggu performa pengguna.

4.2.Sketsa



Gambar 4.2: Thumb Sketch (Sumber: Data Penulis, 2020)

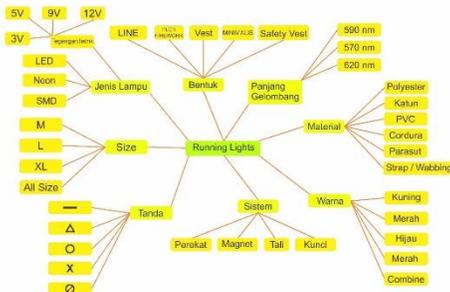
4.3.Final Desain



Gambar 4.3: Final Design (Sumber: Data Penulis, 2020)

4. Hasil dan Pembahasan

4.1.Mind Map



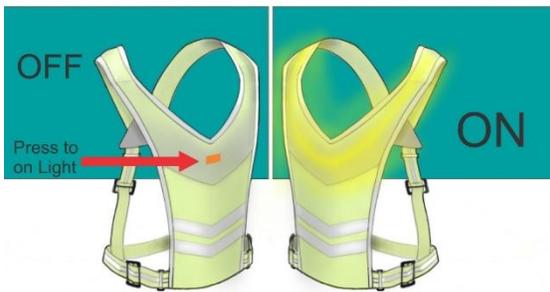
Gambar 4.1: Mind Map (Sumber: Data Penulis, 2020)

4.4.Visualisasi Karya



Gambar 4.4: *Final Design*  
(Sumber: Data penulis, 2020)

**4.5.Operasional Produk**



Gambar 4.5: Operasional produk  
(Sumber: Data Penulis, 2020)



Gambar 6.13: Ukuran Produk  
(Sumber: Data Penulis, 2020)

**5. Kesimpulan**

Dari kesimpulan pada perancangan ini didapat sebuah masalah pada seorang anggota dari Indo Runners Bandung yaitu marshall, karena anggota baru terkadang tidak mengetahui siapa marshall yang akan membantu dan melindungi dia saat aktivitas jogging malam tersebut. maka dari itu penulis membuat sebuah rancangan yang dinamakan running lights untuk seorang marhsall komunitas indo runners bandung, nantinya produk ini berfungsi untuk mempermudah proses identifikasi marshall bagi anggota yang baru masuk atau bergabung dengan komunitas.

**6. Pustaka**

Rahayu Teguh Imam. (2016) **PENGARUH JOGGING PAGI HARI DAN MALAM HARI TERHADAP KADAR ASAM LAKNAT PADA MAHASISWA IKOR FIK UNNES.** Universitas Negeri Semarang  
 Wahyuningsih merry. (2014) **Untung Rugi Kesehatan Berlari di Malam Hari.** Jakarta. CNN Indonesia  
 Mustaffa N, Chang peng kee, Tika N, Ibrahim F, dan Ibrahim F(2012). **Bahasa Komunitas Visual dan Pengantaraan Produk: Satu Analisis Semiotik.**

Universitas Kebangsaan Malaysia. GEMA Online

Republika Indonesia, (2009), Undang-undang No.22 Tahun 2009 tentang Lalu lintas dan Angkutan Jalanan,

Sihombing Edison Martua, (2012), PENGARUH INTENSITAS CAHAYA LAMPU

BAHWA AIR DENGAN SENTER LIGHT EMITTING DIODE PADA

REAKSI FOTOTAKSIS IKAN DI PERAIRAN KEPULAUAN SERIBU,

Institut Pertanian Bogor, BOGOR.

Sufyan Asep, Ari Sucita, (2017), PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG

LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA, Jurnal IDEALOG.

Kuswaraharja Dadan, (2019), Asal Usul Lampu Rem Berwarna Merah dan Sein Kuning, Detikoto.

71

Sulistiyani Tri Aprilia, (2013), Efektivitas Senam Mata Untuk Mengurangi Tingkat Kelelahan Mata Pada Pekerja Bulu Mata Palsu di Desa Pengadegan

Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Artistry Trisha. (2013). Kenali Arti Makna di Balik Warna. International Design School.

A.W Wahyu Astrid dan Dr.Titis Wijayanto, S.T., M.Des, (2017), Pengaruh Keketatan dan Jenis Material Pakaian Olahraga Wanita Tertutup Terhadap Keseimbangan Termal, Respon Fisiologis, dan Subyektif, Perputakaan

Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta Sugiyono, (2014), Metode Penelitian Kombinasi ( Mixed Method), Alfabeta Sirnayatin, (2013), Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah,

Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.up.edu

Razi Ar Aria, Intan Rizky Mutiaz, dan Pindi Setiawan, (2018), Penerapan Metode

Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan

Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. Institut Teknologi

Bandung. <http://bit.do/demandia>.

Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan

Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case

Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva.

"Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1 (2016).

72

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro( Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam

Aksesori). Bandung : ISBI Bandung.

Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar.

"Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).

Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten

Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung* Vol II No-1:34

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity*

*Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.*

Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design* 2.2 (2015).

Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). *Penerapan Micromotion*

*Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring.*

*Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(2), 26-34.

Herlambang, Y. (2015). *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani.

"Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

73

Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. *Proceeding of the 4th BCM. 2017, MA, Asep Sufyan.* "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi

(Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013* 5.2013 (2013).

Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani.

"Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik.

"Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).

Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar.

"Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan.

"Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings of Art & Design* 2.3 (2015).

Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG

LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.

Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring

The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong*

**International Journal of Design 1.1 (2018).**

**74**

**Syahiti, M. Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani.**

**"Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." eProceedings of Art & Design 5.1 (2018).**

**Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya**

**Pambudi. "Perancangan "find It (phone Detector)" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa**

**Handphone Di Ruang Publik." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).**

**Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan. "Indonesian Community**

**Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 2.1 (2015).**

**Purba, Jen Alexsander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung.**

**"Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).**

**Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar.**

**"Perancangan Alarm Keamanan Orangtua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).**

**Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). BCM 2017**

**Proceedings**

**Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. Proceeding Bandung Creative Movement**

**75**

**Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang**

**Mudah Dilepas Pasang. eProceedings of Art & Design, 4(3).**

**Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis.**

**"Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." eProceedings of Art & Design 4.3 (2017).**

**Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. Advanced Science Letters, 23 (8), 7254-7257.**

**Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product**

**Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).**

**M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi**

**Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.**

**Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015).  
Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh  
Pak**

**Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas  
Budaya Masyarakat Desa  
Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya.  
ISBI.**

**Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi,  
vena melinda putri, 2018, Application of  
Branding Canvas Method in Mechanical  
Modified Hoe. Advances in  
Social Science, Education and Humanities  
Research, volume 197; 5th**

**Bandung Creative Movement  
International Conference on Creative  
Industries 2018 (5th BCM 2018)**

**Ahmad Fahryan Abdullah, Fajar Sadika,  
Hardy Adiluhung. "Redesigning Power  
Strip With Case Study: Security  
Information Use Of Products". neliti, 6th  
Bandung Creative Movement  
International Conference on Creative  
Industries 2019 (6th BCM 2019)**

**76**

**Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri.  
"Exploring jewelry design for adult  
women**

**by developing the pineapple skin."  
Understanding Digital Industry:  
Proceedings of the Conference on  
Managing Digital Industry, Technology  
and Entrepreneurship (CoMDITE 2019),  
July 10-11, 2019, Bandung,  
Indonesia. Routledge, 2020.**

**Putri, Sheila Andita, Teuku Zulkarnain  
Muttaqien, and Asep Sofyan Muhakik  
Atamtajani. "Desain Kemasan untuk  
Mendukung Pemasaran Produk  
Olahan Pangan Kelompok Wanita Tani  
Kreatif Permata." Charity 2.1  
(2019).**

**Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and  
Sheila Andita Putri. "Supplying 2C**

**(Critical and Creative Thinking) Basic  
Concept as an Effort to Build the  
Ventures of Vocational School Students in  
Product Design." 1st Borobudur  
International Symposium on Humanities,  
Economics and Social Sciences  
(BIS-HESS 2019). Atlantis Press, 2020.**

**Dandi Yunidar, Ahmad Zuhairi Abdul  
Majid, Hardy Adiluhung. "Users That Do  
Personalizing Activity Toward Their  
Belonging". Proceedings of the 4th  
Bandung Creative Movement  
International Conference on Creative  
Industries 2017 (4th BCM 2017)**