

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring meningkatnya media sosial yang menonjolkan konten video, menyebabkan *video blogging* atau biasa disebut *vlogging* makin dikenal luas (Mahameruaji dkk, 2018). *Vlogger* adalah akronim dari *video blogger* yang merupakan sebutan untuk orang yang melakukan *vlogging* (Mahameruaji dkk, 2018). *Vlogger* kerap dikaitkan dengan YouTube yaitu dengan sebutan YouTuber, namun saat ini media sosial lainnya seperti Instagram dan TikTok juga dapat digunakan untuk mengunggah konten *vlog*. Lantaran aktivitas ini dapat menghasilkan keuntungan, *vlogging* di era digital disebut sebagai terobosan baru dalam *entrepreneurship* (Mahameruaji dkk, 2018). Hal ini menyebabkan makin banyak orang yang menjadi *vlogger*. Bahkan, untuk jumlah YouTuber di Indonesia saja mencapai hampir setengah dari total YouTuber di dunia pada tahun 2018, yaitu 122 ribu dari total 350 ribu (Elastria dalam Untari, 2018).

Video blog atau biasanya dikenal dengan istilah *vlog* merupakan sebuah *blog* yang menggunakan media berupa video (Cahyadi & Awana, 2017). Pada umumnya *vlog* disajikan dengan merekam *vlogger* yang berbicara sendiri di depan kamera. Jenis konten pada video yang diunggah dalam media sosial sangat beragam. Contohnya dalam media YouTube, sekitar 39 persen dari 100 besar YouTuber di Indonesia didominasi saluran dengan konten-konten *vlog* keluarga dan kehidupan sehari-hari (Social Blade dalam Kurniawan, 2019). Konten dalam *vlog* tidak hanya mengenai hal-hal yang terjadi dalam keseharian, namun juga dapat merekam video selama bepergian ke suatu lokasi wisata atau biasa disebut *travel vlog* (Pamudji dkk, 2020). Berdasarkan survei penulis untuk mengetahui jenis konten *vlog* di Indonesia melalui Google Trends pada November 2021, ditemukan dua jenis konten yang paling banyak ditonton yaitu konten keluarga (*family vlog*) dan kehidupan sehari-hari (*daily vlog*). Disusul dengan konten perjalanan (*travel vlog*) dan *cinematic vlog*. Fenomena-fenomena tersebut memiliki potensi besar bagi produk yang memiliki hubungan dengan *vlogging* apalagi di era digital saat ini.



Gambar 1. 1 *Vlogger* yang Bepergian Membawa *Backpack*
(Sumber: Kanal Youtube Avelovinit, 2019)

Vlogger menggunakan beberapa peralatan dalam melakukan *vlogging* seperti kamera, mikrofon dan peralatan lainnya. Sedangkan untuk lokasi *vlogging* dapat dilakukan di dalam ruangan dan luar ruangan seperti hutan dan pantai maupun *café*. Maka, diperlukan suatu wadah untuk memudahkan membawa dan menyimpan perlengkapan tersebut. Menggunakan tas selama bepergian dan *vlogging* di luar ruangan bertujuan agar perlengkapan tersimpan dengan baik dan tidak rusak.

Pada penelitian sebelumnya hanya membahas konsep perancangan tas untuk YouTuber (Cahyadi & Awana, 2017) dan tas untuk fotografer dan videografer (Mahendra & Anam, 2020) dimana akan memiliki pengaruh pada sistem kompartemen tas akibat perbedaan perlengkapan dengan *vlogger*. Tas kamera yang ada di pasaran biasanya hanya memiliki satu fungsi sebagai *backpack* atau *sling bag* untuk membawa kamera beserta aksesorinya. Salah satu merek tas kamera di pasaran adalah “ZANO”. Tas kamera “ZANO” merupakan salah satu merek lokal asal Yogyakarta yang khusus memproduksi tas perlengkapan kamera dengan berbagai jenis seperti *backpack*, *sling bag* dan *waist bag*. Tas kamera jenis *backpack* yang diproduksi memiliki ruang kompartemen yang luas sehingga memuat beragam peralatan dengan sistem tata letak kompartemen yang masih secara *general* untuk peralatan kamera. Sedangkan aktivitas dan peralatan yang digunakan *vlogger* menyesuaikan dengan kebutuhan konten. Dengan kondisi seperti itu, dibutuhkan tas khusus untuk *vlogger* dengan kompartemen yang efektif dapat menyesuaikan aktivitas *vlogger*.

Selain aspek kompartemen, aspek material juga perlu diperhatikan karena perlengkapan yang dibawa *vlogger* rentan rusak jika terkena air dan benturan. Oleh

karena itu, material memiliki peran penting dalam keselamatan peralatan dalam tas. Selain material, aspek rupa dapat menarik minat calon pengguna, menambah citra dan penampilan penggunanya.

Melihat fenomena dan permasalahan di atas, adanya potensi untuk dilakukannya kajian lebih dalam mengenai pengembangan desain tas untuk *vlogger* dengan menggunakan produk eksisting yaitu tas “ZANO”. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi kebutuhan dalam perancangan tas, maka diperlukan identifikasi aktivitas guna menemukan permasalahan *vlogger* terhadap tas “ZANO” serta peralatan apa saja yang digunakan *vlogger*. Perancangan ini fokus pada pengembangan sistem tata letak kompartemen yang menggunakan pendekatan seperti mengganti, mengkombinasi, mengadaptasi dan memodifikasi dari produk yang sudah ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Meningkatnya media sosial yang menonjolkan konten video menyebabkan meningkatnya orang yang menjadi *vlogger*. Ditambah dengan jumlah *vlogger* Indonesia pada media YouTube saja setengah dari total di dunia. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya hanya membahas perancangan tas perlengkapan untuk YouTuber (Cahyadi & Awana, 2017) dan videografer (Mahendra & Anam, 2020). Padahal peralatan YouTuber dan videografer berbeda dengan peralatan yang digunakan *vlogger*. Hal tersebut berpotensi dalam mengembangkan produk yang berkaitan dengan *vlogging*.

Aktivitas dan peralatan yang digunakan *vlogger* dalam melakukan *vlogging* menyesuaikan dengan kebutuhan konten. Dalam melakukan kegiatan *vlogging* di luar ruangan, *vlogger* menggunakan tas agar peralatan dapat dibawa dan disimpan dengan baik. Salah satu merek tas kamera lokal yang ada di pasaran adalah “ZANO”. *Backpack* yang diproduksi memiliki kompartemen yang besar sehingga muat beragam peralatan *vlogger* dengan sistem tata letak kompartemen yang belum spesifik untuk kebutuhan *vlogger*.

1.3 Rumusan Masalah

Selain belum adanya kajian tentang tas perlengkapan untuk *vlogger*, produk yang sudah ada pun belum memenuhi kebutuhan *vlogger*. Maka diperlukan identifikasi aktivitas untuk menemukan permasalahan yang dialami *vlogger* dan apa saja perlengkapan yang digunakan *vlogger* untuk mengetahui kebutuhan desain dalam perancangan tas. Sedangkan tas “ZANO” yang menjadi studi kasus dalam perancangan ini menjadi acuan dalam mengembangkan kompartemen yang efektif terhadap aktivitas *vlogger*.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, berikut pertanyaan penelitian yang akan dibahas dalam kajian ini.

1. Bagaimana aktivitas dan permasalahan yang dialami *vlogger* terhadap tas kamera “ZANO”?
2. Apa saja yang perlu dikembangkan pada tas kamera “ZANO” dalam meningkatkan efektivitas tas untuk *vlogger*?
3. Bagaimana merancang tas perlengkapan untuk *vlogger* dengan fokus pada aspek kompartemen?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, berikut tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini.

1. Untuk mengetahui seperti apa aktivitas dan permasalahan yang dialami *vlogger* terhadap tas kamera “ZANO” sebagai dasar perancangan.
2. Untuk mengetahui hal-hal yang perlu dikembangkan pada tas kamera “ZANO” sehingga dapat meningkatkan efektivitas tas untuk *vlogger*.
3. Agar dapat merancang kompartemen pada tas khusus yang berfungsi untuk membawa perlengkapan *vlogger*.

1.6 Batasan Masalah

Agar penelitian ini fokus, maka batasan masalah yang dikaji akan spesifik dari identifikasi aktivitas dan permasalahan *vlogger* terhadap tasnya. Hal ini diperlukan untuk mengetahui seperti apa peralatan *vlogger* dan kebutuhan desain dalam perancangan ini. Pengumpulan data lapangan dibatasi dengan subjek penelitian yaitu *vlogger* pemula dengan jumlah pengikut tidak lebih dari 100 ribu pengikut.

Sedangkan batasan dalam perancangan agar tidak keluar dari inti permasalahan yang dirumuskan, maka fokus perancangan sebagai berikut.

1. Target pengguna adalah *vlogger* pemula dan menggunakan kamera mirrorless sebagai salah satu peralatan utamanya.
2. Aspek utama yang dibahas dalam penelitian ini adalah aspek fungsi pada kompartemen.
3. Aspek desain yang lain hanya sebagai aspek pendukung yaitu aspek rupa dan aspek material.
4. Menggunakan pertimbangan standar dimensi tubuh orang Indonesia dan peralatan dalam menganalisis dimensi tas.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan membahas perancangan tas untuk membawa perlengkapan kamera dengan target pengguna adalah *vlogger* pemula. Hal yang melatar belakangi perancangan ini adalah belum adanya tas kamera yang dapat mengakomodasi kebutuhan *vlogger* dengan studi kasus tas kamera ZANO.

Studi analisis perancangan adalah analisis aktivitas dan permasalahan yang dialami *vlogger* untuk mengetahui kebutuhan desain pada perancangan. Sedangkan analisis aspek desain pada perancangan akan fokus pada aspek fungsi yang membahas kompartemen. Perancangan menggunakan pendekatan SCAMPER dalam mengembangkan desain dari produk yang sudah ada.

1.8 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada masa pandemi COVID-19 mengakibatkan segala aktivitas pertemuan dilakukan mayoritas secara daring dan adanya pembatasan

kegiatan masyarakat hampir seluruh daerah di Indonesia. Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengalami kendala dalam pengumpulan data lapangan secara optimal, terhambatnya izin penelitian dengan narasumber, observasi terhadap produk dan pengguna kurang optimal serta tidak mudahnya dalam perwujudan prototipe. Sehingga berakibat berkurangnya tingkat akurasi pada hasil penelitian.

1.9 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang dihasilkan dari penelitian pengembangan desain ini yaitu:

1. Bagi Ilmu Pengetahuan: memberikan kontribusi keilmuan dalam Desain Produk dari kajian riset kebutuhan pengguna, perencanaan dan perancangan produk.
2. Bagi Masyarakat: penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan yang dialami *vlogger* untuk membawa perlengkapannya.
3. Bagi Industri: penelitian ini diharapkan mampu menjadi inovasi dalam industri membuat produk-produk yang didasari dengan kebutuhan pengguna.

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

Berikut sistematika penulisan laporan dalam penelitian ini.

BAB 1: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2: KAJIAN

Dalam bab ini terdapat kajian pustaka, kajian lapangan dan summary. Kajian pustaka membahas tentang videografi, *video blogging*, klasifikasi *video blogging*, media dan konten *video blogging*, perlengkapan *video blogging*, efektivitas, ergonomi dan antropometri, definisi tas, jenis-jenis tas, anatomi tas, aksesoris tas, material tas, studi tren, warna, dan metode SCAMPER. Kajian lapangan berisi tentang

hasil kuesioner, wawancara, studi aktivitas, studi produk eksisting, dan *summary*. Lalu untuk *summary* membahas mengenai poin-poin penting dari kajian pustaka dan kajian lapangan.

BAB 3: METODE

Dalam bab ini membahas rancangan penelitian (*research design*), metode penggalan data, proses perancangan, dan metode validasi. Rancangan penelitian berisi penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang diperlukan dalam melakukan proyek perancangan ini. Metode penggalan data berisi penjelasan sistematis tentang tahapan serta tujuan yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan guna menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Sedangkan proses perancangan menjelaskan tahapan yang dilakukan selama proses perancangan. Lalu metode validasi membahas tentang prosedur perancangan serta metode yang akan digunakan dalam uji coba prototipe.

BAB 4: PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses perancangan dan hasil validasi. Dalam proses perancangan menjelaskan mengenai proses tahapan perancangan mendetail yaitu analisis aktivitas, analisis perlengkapan, analisis kebutuhan desain, analisis aspek desain, hipotesis desain, konsep perancangan dan proses perancangan. Untuk hasil validasi berisi tentang hasil dari uji coba prototipe.

BAB 5: KESIMPULAN

Dalam bab ini membahas kesimpulan dari penelitian dan saran atau rekomendasi untuk penelitian dimasa yang akan datang.