

PERANCANGAN ORGANIZER BAG DENGAN METODE REDIFINING FUNGSI UNTUK MENUNJANG MOBILITAS *GRAPHIC DESIGNER*.

Mazen¹, Andrianto,S.Sn., M.Ds.², T Zulkarnain M, M,sn³

^{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 mazenhassan0013@gmail.com

Abstrak : *Graphic Desainer* menjadi kelompok yang semakin dominan dalam dunia kerja saat ini. Mereka beroperasi di tengah lingkungan perkotaan yang penuh dinamika, yang menawarkan peluang ekonomi dan akses ke berbagai fasilitas, tetapi juga memberikan tantangan yang serius. *Graphic Desainer* kerap dituntut untuk berkerja di lingkungan yang *flexible* dan juga harus dapat beradaptasi dengan tempat mereka kerja, maka tidak sedikit para *Graphic Desainer* ini kesulitan dalam me *manage* barang bawaan mereka sehingga menurunkan mobilitas mereka dalam berkerja. Oleh karena itu dibutuhkan tas yang dapat membawa barang bawaan serta dapat digunakan untuk me *manage* barang di saat para *Graphic Desainer* sedang berkerja. Perancangan ulang dengan metode *redefining* pada bagian kompartemen *Bag organizer* ini memiliki tujuan untuk membuat pengguna dapat lebih mudah me *manage* barang bawaannya menuju tempat kerja yang *flexibel* dan juga dapat lebih mudah lagi bagi pengguna untuk mengambil barang yang diperlukannya. Hasil yang didapat dari perancangan ulang ini adalah kompartemen *Bag organizer* yang lebih ergonomis, dan fungsional. Dengan cara mengoptimalkan desain ergonomis, pengguna *Bag organizer* ini akan lebih mudah me *manage* barang bawaannya, sehingga dapat meningkatkan mobilitas pengguna dalam berkerja.

Kata kunci : *Bag organizer, Manage, Redifining, Flexible.*

Abstract : *Creative workers are becoming an increasingly dominant group in today's workforce. They operate in dynamic urban environments that offer economic opportunities and access to various facilities, but also pose serious challenges. Due to the flexible nature of their work, creative workers often struggle to manage their belongings, which can limit their mobility and productivity. To address this issue, a bag that is capable of carrying their belongings and helping them manage their items while they work is needed. This redesign, which uses a redefining method in the bag's organizer compartment, aims to make it easier for users to manage their belongings in a flexible workplace and take the items they need. The result of this redesign is a more ergonomic and functional Bag organizer compartment. By optimizing the ergonomic design, users of this Bag organizer will be more comfortable and productive in their work.*

Keyword : *Bag organizer, Manage, Redifining, Flexible*

PENDAHULUAN

Pekerja kreatif merupakan suatu kelompok yang banyak melakukan bisnis yang didukung teknologi, salah satu dari pekerja kreatif adalah seorang *Graphic designer*. Mereka melakukan pekerjaan yang dilakukan dari dalam maupun luar rumah. Alasan utama dari keputusan ini adalah salah satunya kemudahan dalam menghemat biaya usaha (Rodriguez, 2021). Pekerja kreatif seringkali dihadapkan pada tuntutan yang tinggi dalam hal mobilitas. Dalam situasi seperti ini, setiap detik perjalanan menjadi berharga, dan efisiensi dalam pengaturan barang bawaan menjadi kunci. Selain itu, pola hidup yang cepat ini memerlukan pekerja untuk selalu siap dan mudah beradaptasi dengan perubahan tugas dan lingkungan kerja. Oleh karena itu, kebutuhan akan tas yang mampu mengorganisir barang bawaan dengan rapih dan mudah diakses menjadi semakin penting.

Graphic designer adalah seorang profesional kreatif yang memiliki kemampuan untuk mer ciptakan solusi visual menggunakan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan grafis. Mereka menggunakan kreativitas dan pemahaman tentang estetika untuk membuat desain visual yang efektif dalam berbagai media, seperti poster, logo, brosur, situs web, dan materi pen asaran lainnya. Tujuan utama dari seorang des ainer grafis adalah mer gkomunikasikan pesan atau informasi dengan cara yang mer arik, jelas, dan efektif ke pada audiensnya.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Sel agair ana dikemukakan (Sugiyono, 2019) , yang menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh informasi untuk maksud dan tujuan tertentu. Rasional artinya kegiatan penelitian dilakukan secara rasional sedemikian rupa sehingga dapat dicapai oleh akal manusia. Meskipun melalui cara empiris seseorang dapat mengamati metode yang digunakan dengan panca inderanya, sehingga orang lain dapat mengamati dan merasakan metode yang digunakan. Nazir (2014, 26) juga menyatakan bahwa metode penelitian ilmiah dapat dikatakan sebagai pencarian kebenaran yang berpedoman pada pertimbangan-pertimbangan yang logis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur sistematis yang dilakukan untuk menemukan kebenaran, kondisi, sebab, akibat dari suatu fenomena dan berpedoman pada pertimbangan logis yang didukung oleh data yang cukup sebagai bukti nyata. Semua orang dapat melihat, merasakan dan bahkan mengalami (secara objektif; tidak ada asumsi pribadi).

Motode Penggalian Data

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Tahap Ideasi	Mendapatkan ide perancangan <i>bag organizer</i>	- Komputer - Kertas
2	Sketsa Alternatif	Membuat beberapa gambar untuk dapat dipilih yang menurut penulis merupakan sketsa yang terbaik.	- Pensil - Kertas - Penghapus.
3	3D Visualisasi Desain	Membuat visualisasi 3D agar lebih mudah untuk masuk ke tahap prototyping.	- Komputer
4.	<i>Prototyping</i>	Pengujian fungsi dan kekuatan material.	- Pulpen - Kertas
5.	<i>Finishing</i>	Produk final lebih sempurna.	- Pulpen - kertas

Tabel 1 Metode Penggalian Data

Sumber : dokumentasi penulis

Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan adalah UCD (*User Centered Design*). UCD adalah menerjemahkan partisipasi dan pengalaman manusia ke dalam rancangan (Jagadish, 2014). Setiap literasi dari pendekatan UCD melibatkan empat fase yang berbeda yang ditentukan berdasarkan ISO 9241-210: 2019, diantaranya yaitu *context analysis, defining requirement, design* dan *evaluation*.

Proses Perancangan

No.	Tahapan	Tujuan	Peralatan
Context analysis			
1.	Analisis karakteristik	Untuk mengetahui karakteristik <i>Graphic designer</i> dalam bekerja	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
2.	Analisis kebiasaan	Untuk mengetahui kebiasaan <i>Graphic designer</i> dalam bekerja	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
3.	Analisis kebutuhan	Untuk mengetahui kebutuhan <i>Graphic designer</i> dalam bekerja	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
Defining the requirement			
4.	Analisis tata letak	Untuk mengetahui tata letak yang pas terhadap barang bawaan pengguna	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
5.	Analisis bentuk	Untuk mengetahui bentuk dari produk eksisting, kuncian,	Laptop, buku, ballpoint, MS.

		handle tas yang sesuai untuk perancangan	word
6.	Analisis material	Untuk mengetahui material yang akan digunakan untuk perancangan	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
7.	Analisis mekanisme kuncian	Untuk mengetahui kuncian yang akan digunakan untuk perancangan	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
Design			
8.	Ideasi	Melakukan brainstorming dari data-data yang sudah didapat untuk membentuk moodboard	Pensil, sketchbook, laptop, adobe illustrator
9.	Sketsa alternatif	Untuk merealisasikan brainstorming dan moodboard yang telah dirancang dalam bentuk sketsa kasar	Sketchbook, ballpoint, laptop, adobe illustrator
10.	Sketsa final	Memilih salah satu dari sketsa alternatif	Sketchbook, ballpoint, laptop, adobe illustrator
11.	Pembuatan sample 1	Membuat gambar detail, gambar teknik, exploded view, produksi, hingga testing produk.	Laptop, Adobe Illustrator, 3d Rhinoceros, Blender, sketchbook, ballpoint

12.	Revisi	Mengulangi tahap nomer 11	Laptop, Adobe Illustrator, 3d Rhinoceros, Blender, sketchbook, ballpoint
Evaluation			
13.	Uji coba produk final	Melakukan uji coba produk final kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kesesuaian produk terhadap tujuan perancangan	Produk, ballpoint, handphone, buku
14.	Validasi	Melakukan validasi terhadap hasil uji coba produk final yang telah dilakukan	Produk, ballpoint, handphone, buku

Tabel 2 Proses Perancangan
sumber : dokumentasi penulis

HASIL DAN DISKUSI

Context Analysis

Tahapan ini berupa penjelasan secara mendetail mengenai pengguna atau target user yang sesuai dengan perancangan *Bag organizer* untuk *Graphic designer*. Pengguna dapat digambarkan melalui user persona. User persona merupakan karakter fiktif yang diperoleh dari data hasil kuisioner dan wawancara yang dapat digunakan sebagai acuan untuk mewakili target user.



Gambar 1 User Persona
sumber : dokumentasi penulis

1. Rata-rata barang bawaan yang dibawa saat menonton konser
 - a. Handphone
 - b. Laptop
 - c. Ipad/Tablet
 - d. buku
 - e. Charger
 - f. Powerbank
 - g. Alat tulis
 - h. Bekal Makanan
 - i. Make up
2. Menggunakan tas yang sesuai dengan kerja *Graphic designer*
3. Berkerja dimana saja.

4. Datang ke tempat kantor jam kerja, maupun diluar jam kerja

5. Berkerja dimana saja

Berdasarkan data kebiasaan menonton konser K-pop yang telah dijabarkan di atas, maka diperoleh data analisis kebutuhan sebagai berikut :

Tabel 3 Analisis Kebutuhan

No.	Kebutuhan	Aspek	Parameter
1.	Tas yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanan saat berkerja serta mempermudah <i>Graphic designer</i> dalam mengatur barang bawaan.	Material tas	Kuat, tahan lama, ringan dan tebal. Mudah ditemukan di pasaran, tahan air, kokoh
		Material plastik	Transparent, tahan lama, tahan air, tembus sentuhan tangan.
		Bentuk	Minimalist.

2.	Kompartemen yang dapat memisahkan antara barang kerja yang penting sekali, penting, dan biasa saja.	Tata letak	Sangat mudah diakses
		Bentuk	Minimalist
		Material	Kuat, kokoh, tahan lama.
3.	Tas yang mudah dalam mengatur barang bawaan disaat berkerja.	Fitur	Outer pocket untuk menaruh barang penting
		Tata letak	Sangat mudah diakses
		Material	Kuat , kokoh, tahan lama

sumber : dokumentasi penulis

Defining Requirement

Tahapan selanjutnya berupa analisis lebih mendalam terkait aspek dan parameter yang telah dibahas sebelumnya pada *context analysis*. Berikut Analisa yang diperoleh:

Tabel 4 Analisis aspek dan parameter kebutuhan

No.	Aspek kebutuhan	Parameter	Hasil
1.	Tata letak	Aman dan mudah diakses	Memiliki beberapa outer pocket untuk mempermudah <i>Graphic designer</i> dalam mengatur barang bawaannya.
2.	Bentuk	Simple	Bentuk <i>Bag organizer</i> yang akan diterapkan untuk perancangan ini adalah <i>Trapesional Prism</i>

3.	Material	Canvas	Tahan lama dan tahan terhadap kerusakan seperti keirutan dan goresan,	Canvas adalah bahan kain yang seirring digunakan untuk membuat tas, terbuat dari serat katun atau linen, riangan, dan tahan lama.
		MDF board	Flexible, kuat, kokoh, tahan lama.	MDF adalah bahan buatan dari serat kayu yang diproses menjadi papan dengan kepadatan sedang. Seirring dipakai dalam pembuatan tas untuk memberikan kekokohan dan struktur di dalamnya

4.	Fitur		Mudah diakses	Dapat mempermudah <i>Graphic designer</i> dalam berkerja.
5.	Aspek rupa		Minimalist	Menggunakan warna hitam

Sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh TOR (*Term of Reference* sebagai berikut:

Pertimbangan Design (*Design Considerations*)

Berdasarkan aspek desain yang telah ada di bab sebelumnya, maka selanjutnya akan dibuat T.O.R (*term of referer. ce*). Ada beberapa komponen dalam T.O.R, yaitu pertimbangan desain (*design consideratic n*), Batasan desain (*design constain*), dan deskripsi desain (*design description*). Hal ini ditentukan sebagai tolak ukur perancangan *bag organizer* agar menjadi sebuah pemecah masalah yang baik.

1. Deskripsi Produk
 - a. *Bag organizer* dalam perancangan ini ditujukan untuk *Graphic designer*.
 - b. Dengan fungsi yang menunjang mobilitas pada pengguna *bag organizer*.
2. Pertimbangan Desain
 - a. Membuat pengguna lebih mudah mencari barang sehingga meningkatkan mobilitas dalam berkerja.
 - b. Dapat dengan mudah memberikan visual tentang barang bawaan yang

disimpan didalam tas.

3. Batasan Desain

- a. Penggunaan *bag organizer* untuk mempermudah mencari barang yang banyak.

Batasan Desain (*Design Constraints*)

- a. Penggunaan *Bag organizer* untuk mempermudah mencari barang yang banyak.

Deskripsi Produk (*Product Description*)

'*Zwift*' *organizer bag* merupakan nama produk yang saya pakai dengan menggabungkan nama saya sendiri sebagai brand (*Mazen*) dan *Swift* yang berarti cepat dimana sistem *Bag organizer* produk ini yang di desain untuk mempercepat penggunaanya yang dimana dalam kasus ini merupakan *Graphic designer* dalam mobilitas di saat mengambil barang di saat berkerja.

Design

Pada tahapan ini hasil analisis aspek kebutuhan pengguna yang sudah dibahas pada tahapan sebelumnya digunakan sebagai ide solusi pengembangan produk. Data tersebut berupa:

Moodboard



Gambar 10 *Moodboard*

Sumber: dokumentasi penulis

Final Design



Gambar 7 Final design
Sumber: dokumentasi penulis

Prototype Produk



Gambar 8 Prototype produk
Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Bag organizer merupakan sebuah produk yang di desain untuk mempermudah mobilitas seorang pengguna dalam mencari barang- barang didalam tas tersebut. *Bag organizer* memiliki banyak bentuk dan ukuran yang ditujukan untuk keperluan – keperluan tertentu juga.

Pada perancangan *Bag organizer* untuk menunjang mobilitas *Graphic designer* dalam berkerja yang dirancang dengan metode redefining berfokus kepada sistem organizing tambahan diluar tas yang ditujukan untuk menaruh barang- barang penting di saat berkerja sehingga dapat membuat pengguna dimana dalam kasus perancangan *Bag organizer* ini merupakan seorang *Graphic designer* dapat meningkatkan mobilitas dalam berkerja.

SARAN

Dengan Penelitian ini hasil yang diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi besar bagi perkembangan *Bag organizer* yang lebih baik secara fungsi. Penggunaan metode redefining dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru terhadap bagaimana desain dapat ditingkatkan dan dioptimalkan bagi perkembangan *Bag organizer* di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jamuddin, A.-B. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu.
- Analysis, & Sample, of dental esthetic proportions in a S. population. (2021). Rodríguez-López, S., Martínez, M. F. E., Velasco, J. P., Junquera, L., García-Pola, M. *Journal of Oral Science*, 63(3), 257–262.
- Ariyani, I., & Shafiya, R. F. (n.d.). Ekspansi, Modifikasi, Dan Adaptasi Spasial Pada Rumah Tinggal Pekerja Industri Kreatif Di Yogyakarta. 2022.
- Ayunda, S., Yunidar, D., & Andrianto, A. (2023). Perancangan Tas Siaga Bencana Dengan Kompartemen Khusus Untuk Melindungi Dokumen Berharga Dan Benda Elektronik. *EProceedings of Art & Design*, 10(1).
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Farizi, A. F. Al. (2022). Penfertian Tas, Definisi, Sejarah dan Jenis - jenisnya. *Ocsac.Co.Id*. <https://oscas.co.id/artikel/pengertian-tas/>
- KLY. (2020). 20 Jenis Tas yang Perlu Diketahui Beserta Fungsinya. *Merdeka.Com*. <https://www.merdeka.com/trending/20-jenis-tas-yang-perlu-diketahui-beserta-fungsinya-kl.html>
- Kuniavsky, M. (2018). How engineers are redefining design. *The Engineer*. <https://www.theengineer.co.uk/engin%0Aeers-redefining-design/>
- Pambudi, T. S., Arliando, P., & Muttaqin, T. Z. (2022). Perancangan Tas Modular Sebagai Produk Eco Lifestyle. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 559–564.
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain Sistem Pembelajaran*. PT Dian Rakyat.
- Rahmawanti, N. P. (2014). Pengaruh lingkungan kerja terhadap kinerja karyawan (Studi pada karyawan kantor pelayanan pajak Pratama Malang Utara). *Brawijaya University*.
- Seftianingsih, D. K. (2017). Kajian Ergonomi Dan Tata Ruang Terhadap Ruang Dosen Prodi Desain Interior Usahid Surakarta. *Jurnal Kemadha*, 7(2).
- Setiawan, B. B., Putri, S. A., & Muttaqien, T. Z. (2022). Pengembangan Tas Pinggang Untuk Perjalanan Jarak Jauh. *EProceedings of Art & Design*, 9(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi kedua)*. Alfabeta.
- Wardani, L. K. (2003). Evaluasi ergonomi dalam perancangan desain. *Dimensi Interior*, 1(1), 61–73.
- Setiawan, B. B., Putri, S. A., & Muttaqien, T. Z. (2022). Pengembangan Tas Pinggang Untuk Perjalanan Jarak Jauh. *eProceedings of Art & Design*, 9(1).
- Sutrisno, Z. A., Buyung, E., & Andrianto, A. (2022). Perancangan Ulang Lanyard Wallet Untuk Pengguna Sepeda Lipat. *eProceedings of Art & Design*, 9(1).

- Rahayu, M. I., Putra, E. S., & Ismail, D. (2023). Perancangan Tas Anyam Untuk Fasilitas *Lightstick* NCT Saat Konser. *SERENADE : Seminar on Research and Innovation of Art and Design*, 214-248.
- Ramawisari, I. (2023). ANALISIS PENGARUH POSTER ERGONOMI KERJA TERHADAP MANAJEMEN KINERJA PEGAWAI LONDRI CUCI KILOAN. *Journal of Scientech Research and Development*, 592-605.
- Sabandar, V. P., Sussolaikah, K., & Roring, R. S. (2022). Penerapan User-Centered Design Method Guna Pembaruan Substansi. *Journal of Computer System and Informatics*, 116-127.
- Soetrisno, E. D., Herdiana, W., & Jaya, B. K. (2022). PERANCANGAN SET PERLENGKAPAN MENONTONKONSER UNTUK PENGGEMAR K-POP. *Journal Ide dan Dialog Indonesia*, 24-36.

