PERANCANGAN TAS RANSEL MODULAR *TWO IN ONE* BERDASARKAN ASPEK VISUAL DAN FUNGSI

Rusdi Amanullah[1], Edwin Buyung Syarif[2] dan Alvian Fajar Setiawan[3]
[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*
rusdiamnllh@student.telkomuniversity.ac.id, edwinbuyung@telkomuniversity.ac.id, alvianfsetiawan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Mahasiswa sering kali harus membawa banyak barang perkuliahan, baik berat maupun ringan menyesuaikan mata kuliah dan kegiatan lainnya sehingga tidak selalu membutuhkan tas yang besar seperti tas ransel. Jika berbicara tentang mahasiswa harus mempertimbangkan kebiasaan dan gaya hidup sehari-hari mahasiswa. Salah satu gaya hidup yang sedang tren saat ini adalah nongkrong. Kegiatan ini dilakukan oleh anak muda maupun dewasa di tempat tertentu, di mana mereka berkumpul dan menghabiskan waktu luang dengan berbagai aktivitas. Mahasiswa desain produk Telkom University menggunakan tas ransel sebagai alat apabila membawa barang perkuliahan yang banyak dan menggunakan tas kecil yang berbeda saat tidak membawa barang banyak atau hanya nongkrong di luar kampus. Oleh karena itu adanya potensi pengembangan tas untuk membawa barang bawaan mahasiswa desain produk Telkom University, maka tujuan dari perancangan ini yaitu merancang tas ransel yang dapat mengakomodir barang bawaan mahasiswa Telkom University di dalam maupun di luar kampus. Metode yang digunakan adalah kualitatif, metode perancangan menggunakan *ucer centered design* untuk memfokuskan pada *user*. Hasil dari perancangan ini adalah inovasi produk tas ransel dengan sistem modular yang menggabungkan tas ransel dan tas selempang yang bisa digunakan secara bersamaan maupun terpisah dan juga memperhatikan aspek visual yang sesuai untuk mahasiswa desain produk Telkom University.
Kata kunci: tas ransel, tas selempang, mahasiswa, modular

Abstract: *Students often have to carry a lot of lecture items, both heavy and light according to courses and other activities so they don't always need a large bag like a backpack. When talking about students, we must consider the daily habits and lifestyle of students. One of the current trending lifestyles is hanging out. This activity is carried out by young people and adults in a certain place, where they gather and spend their free time with various activities. Telkom University product design students use a backpack as a tool when carrying a lot of lecture items and use a different small bag when not carrying a lot of items or just hanging out outside the campus. Therefore, there is potential for the development of bags to carry the luggage of Telkom University product design students, so the purpose of this design is to design a backpack that can accommodate the luggage*

of Telkom University students on and off campus. The method used is qualitative, the design method uses ucer centered design to focus on the user. The result of this design is a backpack product innovation with a modular system that combines backpacks and sling bags that can be used simultaneously or separately and also pays attention to visual aspects that are suitable for Telkom University product design students.
Keywords: *backpack, slingbag, student, modular*

PENDAHULUAN

Tas ransel atau *backpack* merupakan jenis tas yang diletakkan di punggung dan dilindungi oleh dua tali yang memanjang vertikal melalui bahu. Tas ransel dibuat untuk memudahkan pengguna membawa barang sesuai kebutuhannya dan dibuat dengan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Untuk membawa barang-barang yang berat, biasanya ransel lebih disukai dari pada jenis tas lainnya dikarena terbatasnya ruang untuk membawa beban yang lebih berat. (Dhanna et al., 2019).

Model tas yang digunakan di kampus biasanya berdasarkan dengan gaya hidup masing-masing mahasiswa seperti *backpack*, hobo, *bucket*, *handbag*, dan *slingbag*. Beberapa mahasiswa lebih suka tas model *handbag*, sementara yang lain lebih suka tas *slingbag*. Namun, mahasiswa yang tidak ingin terlalu ribet biasanya akan memilih tas ransel. Di era modern saat ini, dunia *fashion* telah mengalami banyak perubahan, yang juga berdampak pada desain tas ransel yang tersedia di pasaran. Dari model tas ransel saja dapat menemukan berbagai jenis tas yang berbeda, seperti tas sekolah, tas kuliah, tas kerja, tas gunung, dan tas bepergian (Riyanto et al., 2019).

Mahasiswa desain produk Telkom University memilih menggunakan tas ransel saat ke kampus. Mahasiswa sering kali harus membawa banyak barang perkuliahan, baik berat maupun ringan seperti membawa buku tulis, buku gambar, laptop, *charger* laptop, alat tulis, alat gambar, botol minum dan lainnya.

Jika berbicara tentang mahasiswa harus mempertimbangkan kebiasaan dan gaya hidup sehari-hari mahasiswa. Salah satu gaya hidup yang sedang tren

saat ini adalah nongkrong. Kegiatan ini dilakukan oleh anak muda maupun dewasa di tempat tertentu, di mana mereka berkumpul dan menghabiskan waktu luang dengan berbagai aktivitas (Aini, 2019).

Menurut (Lazuardi dikutip dalam Fahtoni, 2022) nongkrong menjadi salah satu alasan mengapa orang-orang atau kelompok tertentu memilih kafe sebagai tempat untuk berkomunikasi, berinteraksi, berkumpul, atau sekadar menghabiskan waktu bersama

Konsep modular adalah sebuah desain yang terdiri dari beberapa modul terpisah yang dapat dibongkar dan dikonfigurasi dengan mudah. Istilah "modular" merujuk pada fakta bahwa desain ini dapat dipindahkan dengan mudah dan biasanya hadir secara mandiri dalam model terpisah. Modularitas mengacu pada komponen atau struktur standar yang sering dapat diubah saat dipasang untuk menyederhanakan koneksi atau penggunaan yang fleksibel (Mahendra et al., 2020).

Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan di atas, tas merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk mendukung kegiatan mahasiswa desain produk Telkom University di dalam maupun luar kampus. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa desain produk Telkom University diperlukan perancangan tas ransel untuk mengakomodir barang bawaan mahasiswa desain produk Telkom University.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif marupakan metode yang berpusat pada fenomena sosial dan masyarakat. Untuk menghasilkan temuan, penulis menggunakan pendapat responden untuk mengumpulkan data, observasi lapangan beserta dokumentasi, dan wawancara dengan narasumber.(Rukhoyya et al., 2021)

Metode ini fokus pada aspek-aspek kehidupan manusia seperti, perilaku, fungsi organisasi, gerakan sosial dan hubungan timbal balik.

Penulis menyebarkan kuesioner kepada responden dengan tujuan untuk menggali data yang valid, seperti barang-barang apa yang dibawa saat pergi ke kampus, bertujuan untuk menilai penerapan fitur, bentuk, dan rancangan produk.

Observasi penulis dalam perancangan ini adalah dengan menjalankan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengetahui fenomena yang sebenarnya yang beralamat di JL. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab.Bandung, Jawa Barat.

Penulis menggunakan metode UCD (*user centered design)* dalam perancangan ini, yang fokus pada desain tas dengan melihat kebutuhan mahasiswa desain produk Telkom University.

metode *user centered design* terdiri dari empat tahapan. Tahap-tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Specify The Context of Use

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis terkait dengan barang bawaan dievaluasi dengan menepatkan sebagai pengguna (pada kasus ini mahasiswa desain produk Telkom University). Penulis melakukan dengan Langkah-langkah seperti *brainstorming, mindmaping,* dan studi kebutuhan.

Specify User and Organizational Requirements

Fokus pada *user* dan syarat pengguna, yaitu mahasiswa desain produk Telkom University. Spesifikasi difokuskan untuk *user* yaitu seperti aspek visual, fungsi, dan juga ideasi (mencakup tahapan perancangan; *moodboard,* TOR).

Produce Design Solutions

Memunculkan solusi berdasarkan permasalahan dan potensi yang telah didapat pada tahap sebelumnya dalam bentuk desain visual dan fungsi. Dilakukan dengan memvisualisasikan detail desain sesuai data rancangan, seperti

pembobotan sketsa dan sketsa terpilih, gambar teknik, gambar final, dan juga prototipe.

Evaluate Design Against User Requirements

Mengevaluasi tas modular untuk mahasiswa berdasarkan aktivitas dan kebutuhan mahasiswa di kampus dan di luar kampus. Dilakukan sebuah tes untuk melihat seberapa jauh minat pengguna terhadap solusi yang dirancang melalui konsep desain tas modular tersebut. Berikutnya, mengimplementasikann konsep desain dan hasil evaluasi ke dalam bentuk produk untuk kembali dilihat secara keseluruhan. Dalam tahap evaluasi produk, dilakukan validasi dari prototipe produk pertama sehingga menghasilkan prototipe selanjutnya.

HASIL DAN DISKUSI

Studi kebutuhan

1. Diperlukan perancangan tas ransel mahasiswa desain produk Telkom University untuk membawa kebutuhan di dalam maupun luar kampus
2. Diperlukan perancangan tas yang memiliki kompartemen yang bisa dipakai dengan satu kesatuan dan juga terpisah
3. Diperlukan visual yang sesuai untuk mahasiswa desain produk Telkom University dengan warna alami yang enak dilihat seperti hijau dan dikombinasi dengan warna netral seperti warna hitam.

Studi material

Tabel 1 Pembobotan Material

No.	Nama	Tahan air	Warna	Ketahanan	Total
1.	Gore-Tex	5	4	4	13
2.	Cordura	4	5	4	13
3.	Kanvas	3	5	4	12
4.	Bimo	5	4	5	**14**

Sumber: Data Penulis (2024)

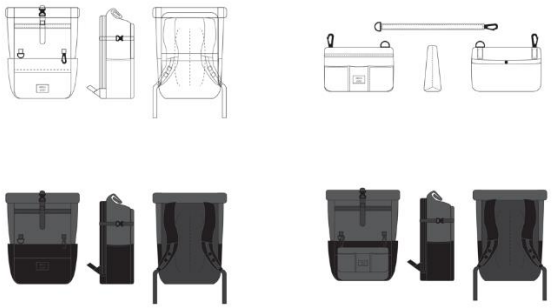
Berdasarkan karakteristik masing-masing material dapat disimpulkan produk tas ransel akan menggunakan material utama bimo 1000D *double face* dengan kualitas yang ringan tapi tetap kuat, serat rapat, tidak mudah tergores, dan juga tahan air dengan intensitas kecil.

TOR

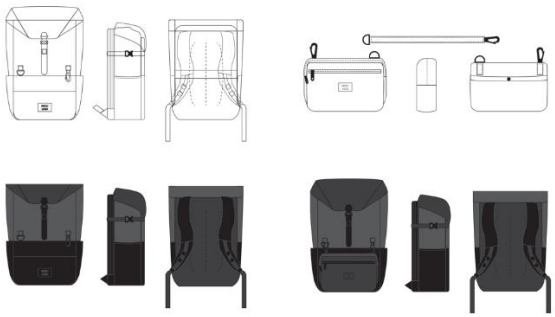
1. Produk membantu memenuhi kebutuhan membawa barang saat ke kampus maupun luar kampus
2. Body utama dan saku depan dapat dipisah sehingga pengguna dapat menyesuaikan tas sesuai dengan kegiatan dan barang yang dibawa
3. Material yang ringan dan tahan saar terkena air
4. Warna pada tas yang sesuai selera mahasiswa desain produk Telkom University
5. Tas menampilkan kesan kuat dan kokoh
6. Batasan desain hanya untuk mahasiswa desain produk Telkom University

Produk tas dirancang untuk mahasiswa desain produk Telkom University untuk mengakomodir barang bawaan di dalam kampus (kuliah) maupun di luar kampus (nongkrong). Fitur kompartemen yang terdapat pada tas merujuk pada kebutuhan mahasiswa desain produk Telkom University. Kesan dari tas yaitu elegan, kekuatan, kemewahan, dan pandangan yang enak dengan memadukan warna hijau dan warna hitam pada bagian luar tas.

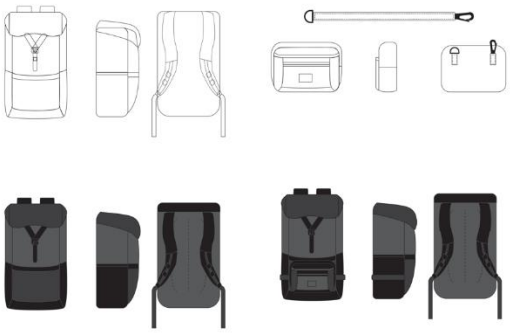
Sketsa Alternatif



Gambar 1 Sketsa Alternatif 1
Sumber: Data Penulis (2024)



Gambar 2 Sketsa Alternatif 2
Sumber: Data Penulis (2024)



Gambar 3 Sketsa Alternatif 3
Sumber: Data Penulis (2024)

Tabel 2 Pembobotan Sketsa Alternatif

	Kriteria Penilaian	

Sketsa Alternatif	Visual Ransel	Kompartemen Luar	Tas Selempang	Kompartemen Tas Selempang	Fungsi	Nilai
Sketsa 1	**5**	5	4	4	4	**22**
Sketsa 2	4	4	**5**	5	4	**22**
Sketsa 3	4	3	4	4	4	19

Sumber: Data Penulis (2024)

Berdasarkan pembobotan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan total nilai dari sketsa 1 dan 2 sama dengan begitu akan menggabungkan sketsa 1 dan sketsa 2.

Brand identity

Gambar 4 Logo Produk
Sumber: Data Penulis (2024)

Goods Lug merupakan nama atau identitas dari produk tas ini yang diambil dari kata kerja “membawa” dalam bahasa Inggris yang berarti “*Lug”* dan *“Goods”* yang artinya “barang-barang”. Goods Lug berarti membawa barang dan juga barang bawaan yang identik dengan tas yang berguna untuk membawa barang bawaan.

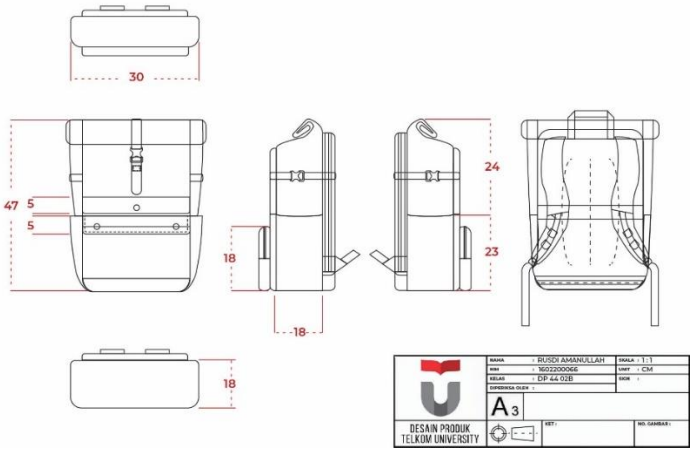
Hasil Desain I

Gambar 5 Gambar Final 1
Sumber: Data Penulisa (2024)

Gambar 6 Hasil Prototipe 1
Sumber: Data Penulis (2024)

Setelah prototipe desain satu di uji coba, mendapat hasil protitpe dua dengan perubahan seperti material, penambahan kompartemen, dan juga meningkatkan segi visual dari tas.

Hasil Desain II



Gambar 7 Gambar Teknik Prototipe 2

Sumber: Data Penulis (2024)

Gambar 8 Hasil Prototipe 1
Sumber: Data Penulis (2024)

Gambar 9 Visualisasi Goods Lug Modular Bag
Sumber: Data Penulis (2024)

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan tas yang bertujuan mendukung kegiatan mahasiswa desain produk Telkom University di dalam dan di luar kampus membuahkan hasil tas yang mampu mengakomodir barang bawaan sesuai kebutuhan dan fungsi kompartemen masing-masing yang memudahkan *user*, tas selempang dapat digunakan secara bersamaan dan juga terpisah sebagai kompartemen, sehingga dapat membawa barang yang berukuran kecil dengan lebih praktis dan juga konsep visual pada tas yang di rancang sesuai dengan selera *user* yaitu mahasiswa desain produk Telkom University sebagai target penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N. (2019). Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Deskriptif Tentang Pemilihan Tempat Nongkrong Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Airlangga). Repository.Unair.Ac.Id. https://repository.unair.ac.id/100279/

Dhanna, D., Kencana1, A., Herlambang, Y., & Nurhidayat, M. (2019). PERANCANGAN TAS BACKPACK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA SEPEDA BIKE TO WORK DESIGNING BACKPACK BAGS FOR THE NEEDS OF BICYCLE BIKE TO WORK. https://www.slideshare.net

Fahtoni, H. (2022). Pemaknaan Aktivitas Nongkrong di Kafe sebagai Budaya Milenial (Studi Fenomenologi Terhadap Pengunjung Kafe di Kota Pematangsiantar).

Mahendra, A. T., Program, M., Desain, S., Desain, J., Adhi, T., Surabaya, T., Anam, C., Pengajar, S., Studi, P., & Produk, D. (2020). KONSEP DESAIN TAS MODULAR FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI.

Riyanto, D. Y., Budiarjo, H., & Mahmud, F. F. (2019). PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK TAS KULIAH YANG EFISIEN BAGI MAHASISWA DESAIN DI STIKOM

SURABAYA. CandraRupa: Journal of Art, Design and Media, 1. www.gotomall.com/articles

Rukhoyya, L., Yunidar, D., & Setiawan, A. F. (2021). MERANCANG ULANG TAS LAPTOP BAGI MAHASISWA DENGAN MEMANFAATKAN KULIT JAMUR.

Setiawan, A. F., & Chalik, C. RHINOCEROS SOFTWARE AS A DIGITAL MODELING DEVELOPMENT OF 3D PRODUCTS Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University.

Setiawan, A. F., & Bahri, N. F. (2022). Design of Portable Clean Water Storage Facilities for Street Vendors. Journal of Industrial Product Design Research and Studies Vol, 1(1), 1-8.

Syarif, E. B., & Sumardjo, J. (2021). *Pengantar Studi Seni Rupa*. Deepublish. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=oL5FEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=edwin+buyung+syarif&ots=actVgSdUFC&sig=M5PeLH7Ks2ScKr_SsH0GdJSose8&redir_esc=y#v=onepage&q=edwin%20buyung%20syarif&f=false