

# Analisis Kompartemen Desain Tas Perlengkapan Kamera Untuk Video Blogger

Syifa Madani,<sup>1\*</sup> Yanuar Herlambang,<sup>2</sup> Terbit Setya Pambudi<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Program Studi Desain Produk, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Received: September 2022

Accepted: September 2022

Published: October 2022

## Abstract

*Increasing video content on social media has led to more people doing video blogging or referred as video bloggers (vloggers). It affects the number of vloggers in Indonesia, reaching half the total number in the world. Vloggers need a bag to carry equipment so that the equipment is stored correctly and undamaged when creating content outdoors. The specific bags for camera equipment on the market still do not fulfill their requirement. These conditions require vloggers to provide various bags, while vlogger activities and equipment always change according to content needs. This study aims to answer the problems experienced by vloggers by increasing the effectiveness of the bag through concepts, systems, access, and compartment layouts. The method used in developing the compartment starts from collecting data such as questionnaires and interviews to identify problems, observation of existing products and product references, activities studies, continued analysis data, design concepts to production, and product testing.*

**Key words:** *Vlogger, effectiveness, compartment, analysis*

## Abstrak

Meningkatnya konten video di media sosial menyebabkan semakin banyak orang yang melakukan *video blogging* atau disebut juga dengan *video blogger (vlogger)*. Hal itu juga menyebabkan jumlah *vlogger* di Indonesia yang mencapai setengah dari jumlah total di dunia. *Vlogger* membutuhkan tas untuk membawa peralatan agar peralatan tersebut tersimpan dengan baik dan tidak rusak ketika membuat konten di luar ruangan. Tas khusus untuk perlengkapan kamera yang beredar di pasaran masih belum memenuhi kebutuhannya. Kondisi tersebut mengharuskan *vlogger* membawa berbagai jenis tas, sedangkan aktivitas dan peralatan *vlogger* selalu berubah sesuai dengan kebutuhan konten. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dialami *vlogger* dengan meningkatkan efektivitas tas melalui konsep, sistem, akses dan tata letak kompartemen. Metode yang digunakan dalam mengembangkan kompartemen dimulai dari pengumpulan data lapangan seperti kuesioner dan wawancara guna mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, observasi produk eksisting dan produk acuan, studi aktivitas yang dilanjutkan dengan analisis data, konsep perancangan hingga produksi dan pengujian produk.

**Kata kunci:** *Vlogger, efektivitas, kompartemen, analisis*

## 1. Pendahuluan

Saat ini penggunaan media sosial tidak hanya mengunggah foto tetapi juga menekankan konten video. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas *video blogging* atau dapat disebut *vlogging* menjadi sesuatu hal yang lazim. *Video blogger* atau *vlogger* merupakan istilah untuk seseorang yang melakukan aktivitas *vlogging* [1]. Dahulu *vlogger* berkaitan erat dengan media YouTube, namun saat ini media Instagram dan TikTok juga digunakan sebagai media mengunggah berbagai konten. Pada masa digital seperti saat ini, aktivitas *vlogging* dapat menjadi bentuk baru dalam dunia bisnis sehingga makin banyak masyarakat yang menjadikan *vlogger* sebagai profesi. Sepanjang

\* Corresponding author : [syifa.madani98@gmail.com](mailto:syifa.madani98@gmail.com)

tahun 2018, Google Indonesia mencatatkan jumlah Youtuber di Indonesia melebihi 122 ribu dari total 350 ribu [2].

*Video blog* merupakan akronim dari *video blog* yang menggunakan media berbentuk video. *Vlog* identik dengan seorang *vlogger* yang berbicara atau bercerita mengenai suatu hal atau konten di depan kamera. Selain membahas hal-hal yang terjadi dalam keseharian *vlogger*, juga dapat berisi konten selama perjalanan ke suatu tempat seperti tempat wisata, suatu kota, dan negara. Saat ini penggunaan *vlog* tidak hanya digunakan perseorangan namun perusahaan dan lembaga mulai memanfaatkan media digital untuk sarana komunikasi dengan konsumen [3]. Dalam membuat sebuah konten, *vlogger* menggunakan berbagai jenis peralatan seperti kamera, mikrofon, tripod dan peralatan lainnya. *Vlogging* tidak hanya dilakukan di dalam ruangan namun juga dapat dilakukan di luar ruangan seperti pantai, hutan, tempat wisata dan kafe. Untuk memudahkan membawa dan menyimpan peralatan tersebut agar tersimpan dengan baik dan tidak rusak maka dibutuhkan sebuah tas khusus.

Pada konsep *backpack* untuk fotografer dan videografer yang dirancang Mahendra & Anam (2020) memiliki konsep modular dan banyak sekat pada ruang kompartemen utama [4]. Padahal tas kamera yang memiliki banyak ruang akan menyebabkan tas kamera menjadi lebih rumit [5]. Perlengkapan yang digunakan antara *vlogger* dengan fotografer dan videografer memiliki perbedaan yang akan berpengaruh pada desain kompartemen tas. Tas kamera yang ada di pasaran biasanya berbentuk satu jenis dan satu fungsi saja seperti *backpack* atau tas selempang saja. Tas kamera dengan jenis *backpack* sering ditemukan memiliki desain ruang kompartemen yang luas dengan sekat-sekat busa sehingga kompartemen masih umum untuk berbagai jenis perlengkapan. Sedangkan aktivitas dan peralatan yang digunakan *vlogger* dapat berubah-ubah menyesuaikan kebutuhan konten. Maka, dibutuhkan tas khusus untuk *vlogger* dengan kompartemen yang efektif menyesuaikan aktivitas *vlogger*.

Fenomena dan permasalahan tersebut memiliki potensi untuk dilakukannya penelitian lebih dalam mengenai pengembangan kompartemen pada desain tas untuk *vlogger* dengan menggunakan metode perancangan SCAMPER. Penelitian ini akan berfokus pada efektivitas kompartemen dalam mengakomodasi kebutuhan pengguna berdasarkan jenis peralatan dan aktivitasnya. Untuk mengetahui hal-hal yang menjadi kebutuhan desain, diperlukan identifikasi aktivitas *vlogger* untuk menemukan permasalahan yang terjadi terhadap tas kamera.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif dalam pengumpulan dan pengolahan data primer maupun sekunder. Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara, pengamatan atau observasi, dan memanfaatkan atau mengolah data yang diperoleh untuk mengetahui perilaku, persepsi, motivasi serta tindakan seseorang atau sekelompok orang [6]. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk menghasilkan sebuah kesimpulan.

### 2.1. Studi Literatur

Studi literatur diperoleh untuk data sekunder sebagai rujukan mengenai kebutuhan desain pada penelitian ini. Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung seperti buku, jurnal penelitian, artikel maupun dokumen lainnya.

### 2.2. Studi Lapangan

Studi lapangan diperoleh sebagai data primer penelitian untuk mengetahui aktivitas dan kebutuhan target pengguna. Data primer pada penelitian ini diperoleh dari pengumpulan hasil kuesioner dan wawancara, observasi produk eksisting dan produk acuan, studi aktivitas dan identifikasi peralatan. Produk acuan yang digunakan menjadi produk dasar dilakukannya metode pendekatan SCAMPER.

Subjek penelitian dibatasi pada *vlogger* pemula dengan jumlah pengikut tidak lebih dari 100 ribu orang. Kuesioner dibagikan kepada 10 orang responden pada 15 Desember 2021 hingga 25 Desember 2021 melalui Google Form Online yang kemudian dilakukan wawancara dengan dua orang narasumber. Wawancara yang dilakukan tidak terstruktur dengan membahas lokasi, perlengkapan dan aktivitas maupun kebiasaan saat melakukan *vlogging* yang berhubungan dengan penggunaan tas. Wawancara pertama dilakukan pada 17 Desember 2021 bersama Rinaldi (25 tahun) yang bekerja sebagai pembuat konten video untuk keperluan pemasaran merek busana lokal "THENBLANK". Wawancara kedua dilakukan pada 19 Desember 2021 bersama

Ilham (22 tahun) sebagai pembuat konten video untuk keperluan dokumentasi maupun pemasaran “Sekolah Rimba Indonesia”.

Observasi pada produk eksisting dilakukan langsung pada produk lokal maupun tidak langsung melalui laman resmi merek produk tersebut. Hal-hal yang diamati meliputi spesifikasi, harga, dimensi, material dan kekurangan maupun kelebihan pada kompartemennya. Sedangkan observasi pada produk acuan dilakukan dengan studi aktivitas bersama narasumber. Studi aktivitas dilakukan dimulai dari aktivitas persiapan memasukkan perlengkapan hingga selesai melakukan *vlogging* untuk mengidentifikasi aktivitas *vlogger* dan permasalahan terhadap produk acuan. Efektivitas kompartemen diukur dengan menghitung durasi tiap aktivitas yang dilakukan terhadap kompartemen tas.

Identifikasi peralatan diperoleh dari survey jenis-jenis peralatan yang sering digunakan *vlogger* berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara. Identifikasi peralatan ini diperlukan untuk membantu dalam merancang kompartemen tas kamera.

### 2.3. SCAMPER

SCAMPER merupakan metode pendekatan dengan memodifikasi produk yang sudah ada yang kemudian menghasilkan ide baru [7]. Metode SCAMPER berfungsi untuk mengembangkan kreativitas saat menganalisis data yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk [8]. SCAMPER merupakan akronim yaitu (a) *Substitute* yaitu mengganti sesuatu pada produk yang mencakup dari segi bahan, komponen, dan lain-lain, (b) *Combine* merupakan menggabungkan dua hal atau lebih gagasan untuk menjadi produk yang baru, (c) *Adapt* merupakan mengubah atau mengadaptasi fungsi maupun menggunakan elemen lain dari suatu produk atau hal, (d) *Modify/Magnify/Minify* merupakan memperbesar atau memperkecil skala, memodifikasi maupun mengubah bentuk suatu produk, (e) *Put to Another Use* merupakan gagasan yang memasukkan kegunaan lain pada produk, (f) *Eliminate* adalah mengeliminasi seperti menyederhanakan, menghilangkan atau mengurangi elemen/fungsi utama, (g) *Reverse/Rearrange* merupakan pengaturan ulang pada produk dengan metode yang berbeda.

Seluruh data literatur dan lapangan kemudian dianalisis untuk menghasilkan kebutuhan desain yang dilanjutkan hingga perwujudan karya dan uji validasi. Uji validasi diperoleh dengan digunakannya prototipe oleh narasumber beserta persepsi peneliti.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Studi Kasus (Produk Acuan)

Produk eksisting yang digunakan sebagai produk acuan tas kamera “ZANO” tipe *Pacific*. Tas ini berjenis tas punggung atau *backpack* dengan spesifikasi sebagai berikut.

Tabel 1.  
Spesifikasi Produk Tas Eksisting Sebagai Acuan Pengembangan Desain

Spesifikasi Desain	
Merk Tipe	Tas Kamera ZANO Pacific
Jenis Tas	Tas punggung ( <i>backpack</i> )
Dimensi	
Panjang	31 cm
Lebar	20 cm
Tinggi	45 cm
Kompartemen	
Kompartemen Utama	Menggunakan sekat busa untuk mengatur peralatan, bukaan kompartemen utama dan akses samping menyatu
Kompartemen Laptop	Terletak di belakang tas dengan ukuran 15inch.
Kompartemen Tripod	Terletak di samping maupun bawah tas
Kompartemen Aksesoris	Berada di dalam kompartemen utama dengan menggunakan <i>mesh</i> .
Saku Depan	Terdapat 2 saku depan terdiri dari kecil dan besar.
<i>Rain Cover</i>	Berada di bawah tas.
Material	

Material Luar	Nilon cordura
Material Dalam	Nylex berwarna abu-abu

Sumber: Dokumentasi Penulis

Kompartemen pada tas kamera ZANO Pacific berupa ruang luas dengan sekat busa untuk meletakkan peralatan yang dapat memuat banyak peralatan. Namun, ruang kompartemen belum spesifik sehingga membutuhkan waktu dalam memasukkan peralatan ke dalam tas. Bukaan kompartemen yang menyatu dengan akses samping menyebabkan akses peralatan yang membutuhkan cepat menjadi sulit dan peralatan berisiko jatuh. Desain kompartemen pada tas tersebut seperti tas kamera di pasaran.



Gambar 1. Tas Kamera ZANO Pacific  
Sumber: Tokopedia Tas Kamera ZANO

### 3.2. Analisis Aktivitas dan Permasalahan

Hasil kuesioner, wawancara dan studi aktivitas terhadap produk acuan dianalisis untuk memperoleh data permasalahan pada produk acuan yang dialami responden. Penulis memperoleh enam aktivitas yang biasa dilakukan sebagai berikut.

Tabel 2  
Aktivitas Narasumber

Aktivitas	Durasi	Keterangan
Persiapan ( <i>preparation</i> )	3 min	Memasukkan peralatan dan memosisikannya
Dasar ( <i>basic vlogging</i> )	2 min	Menggunakan peralatan <i>vlogging</i> yang mendasar seperti kamera dan lensa
Statis ( <i>static vlogging</i> )	1 min	Melakukan <i>vlogging</i> dengan tripod dimana <i>vlogger</i> dan kamera tetap pada posisi
Stabil ( <i>steady vlogging</i> )	1 min	Menggunakan <i>stabilizer</i> untuk keperluan <i>vlogging</i> yang bergerak
Meletakkan tas ( <i>placing</i> )	30-45 min	Meninggalkan tas di <i>basecamp</i> lalu membawa kamera dan peralatan kecil yang dimasukkan ke dalam saku pakaian
Istirahat ( <i>resting</i> )	15-30 min	Waktu istirahat yang digunakan untuk memindahkan data dari kartu memori kamera dengan menggunakan laptop

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada aktivitas persiapan (*preparation*) narasumber membutuhkan waktu yang lama dalam mengatur dan memosisikan peralatan. Bukaan kompartemen pada produk acuan hanya ada satu sebagai kompartemen utama, sehingga membutuhkan waktu lebih dalam mengakses peralatan. Kompartemen untuk laptop, tripod dan *stabilizer* pada produk eksisting lainnya tidak cukup sering ditemukan sedangkan pada produk acuan sudah tersedia namun masih sulit diakses. Selain itu terdapat aktivitas yang membuat *vlogger* harus meninggalkan tasnya di *basecamp*, sehingga narasumber akan membawa peralatan kecil dengan memasukkan ke dalam kantung-kantong pakaian dan celana sambil membawa kamera dan *stabilizer* maupun tripod.

### 3.3. Analisis Perlengkapan

Pada hasil kuesioner dan wawancara diperoleh jenis-jenis peralatan yang digunakan responden. Serta berdasarkan hasil observasi aktivitas terhadap narasumber dapat disimpulkan analisis kategori dan letak kompartemen untuk peralatan-peralatan tersebut berdasarkan fungsinya. Berikut tabel jenis peralatan dengan *range* ukuran terpilih sebagai acuan merumuskan dimensi pada kompartemen.

Tabel 3  
Analisis Perlengkapan

No.	Peralatan	Ukuran Terpilih	Berat
<b>Basic Vlogging</b>			
1.	Body Kamera Mirrorless	Menggunakan ukuran kamera mirrorless terbesar yaitu 12,1 x 8,3 x 5,5 cm	<500gr
2.	Lensa Kit 15-45mm – 16-50mm	Menggunakan ukuran kamera mirrorless terbesar yaitu 6,3 x 4,5 cm	<300gr
3.	Mikrofon Wireless	2 kali 4,4 x 4,5 x 1,8 cm	<100gr
4.	Shotgun Mikrofon	Rabbit hair ±8,5 x 5 cm Body Mikrofon ±8 x 2 cm Kabel Audio & Mount 10 x 4 x 6 cm	<50gr <100gr <50gr
<b>Aksesori</b>			
5.	Charger Kamera	Menggunakan ukuran terbesar yaitu 8 x 6 x 2 cm	20-30gr
6.	Smartphone Clip	11 x 3,5 x 4,5 cm	<50gr
7.	Baterai Kamera	Menggunakan acuan ukuran baterai kamera mirrorless 4,7 x 3,5 x 1,5 cm	<20gr
8.	Kartu Memori	Biasanya membawa 2-3 kartu memori dengan ukuran 3 x 2,3 cm	<10gr
9.	Tutup Lensa	Diameter 6 cm	10gr
10.	Tripod Mini	4,5 x 4,5 x 15,2 cm (opsional)	<100gr
11.	LED	6,7 x 6 cm (opsional)	<100gr
12.	Mount Stabilizer	Menggunakan rata-rata <i>mount gimbal</i> jenis compact yaitu 7 x 10 x 1,5 cm ; 4 x 11,5 x 1,5 cm	100gr
13.	Tempat baterai + Kabel Charger Stabilizer	4,5 x 8,5 x 2,5 cm 6 x 8,5 x 1,5 cm	<100gr
<b>Peralatan Steady + Static Vlogging</b>			
	Tripod	Menggunakan acuan tripod yang tidak digunakan untuk <i>event</i> yaitu ±33 x 12 x 7 cm	<2000gr
	Body Stabilizer	Kisaran: 22 x 29 x 6,5 cm; 26 x 21 x 7,5 cm; 28 x 7,4 x 15,7 cm	±600gr
	Monopod Stabilizer	Handle: 3,5 x 14,5 cm	300gr
<b>Laptop</b>			
	Laptop 15inch	36 x 25,7 x 2,35 cm	±2,1 kg
	Charger Laptop	23 x 12 x 5 cm	500gr
<b>Saku Depan</b>			
	Notes Ukuran A5	Notes berukuran A5: 20,5 x 14,3 cm	10gr
<b>Saku Belakang</b>			
	Smartphone	6,1-inch= 14,6 x 7,1 x 0,76 cm	174gr

Sumber: Dokumentasi Penulis

Peralatan dasar seperti kamera dan lensa merupakan peralatan yang butuh diakses cepat maka dikelompokkan ke dalam satu kompartemen yang dapat dihubungkan dengan akses samping. Aksesori atau peralatan kecil seperti kartu memori, tutup lensa, baterai dan lain sebagainya dibedakan kompartemen yang dapat dilepas pasang dan tetap. Laptop, tripod dan *stabilizer* merupakan peralatan yang tidak butuh akses cepat namun akses yang mudah. Maka, kompartemen laptop harus terpisah dengan bukaan kompartemen utama. Tripod perlu diletakkan di luar tas dengan pertimbangan tidak menghalangi akses peralatan lainnya. Sedangkan *stabilizer* merupakan peralatan opsional sehingga diperlukan kompartemen yang dapat disesuaikan ketika menggunakan gimbal maupun dapat menyesuaikan bentuk *stabilizer*.

### 3.4 Analisis Aspek Desain

Berdasarkan hasil analisis aktivitas dan permasalahan serta perlengkapan, aspek primer yang perlu dikembangkan adalah aspek fungsi dengan aspek pendukung yaitu aspek material dan rupa. Aspek fungsi terdiri dari konsep kompartemen, sistem, akses dan dimensi yang dianalisis sebagai berikut.

### 3.4.1. Analisis Kompartemen

Agar produk berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna sesuai dengan data lapangan yang diperoleh, diperlukan desain kompartemen yang dikategorikan berdasarkan kegunaan peralatan dan dapat dilepas-pasang (*detachable*) menjadi tas tersendiri agar dapat menyesuaikan aktivitas *vlogging*. Kompartemen utama harus berbeda jalur aksesnya dengan kompartemen untuk peralatan lainnya. Buka kompartemen harus mudah dalam memasukkan peralatan serta memiliki akses cepat untuk peralatan yang butuh cepat diakses. Sistem lepas-pasang pada kompartemen harus yang mudah digunakan dan diproduksi. Velcro pada sekat busa yang digunakan tas kamera ZANO dapat digunakan sebagai sistem pada kompartemen lepas-pasang. Dalam merancang kompartemen, menentukan dimensi perlu mempertimbangkan karakter dan ukuran peralatan serta dimensi tubuh.

Tabel 4  
Analisis Dimensi Kompartemen

Peralatan	Ukuran Kompartemen
Basic Vlogging	Kompartemen dengan sekat busa yang muat satu body kamera, dua lensa berukuran seperti lensa kit, dan salah satu jenis mikrofon yaitu 24 x 10 x 13 cm
Aksesori	dengan saku depan berukuran 15 x 7 cm Kompartemen tetap: berukuran 17 x 10 cm dengan saku-saku sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 x 10 cm</li> <li>• 9 x 10 cm</li> <li>• 2 (8 x 5 cm)</li> <li>• 2 x 10 cm</li> </ul> Kompartemen aksesori yang dapat dilepas-pasang yaitu 25 x 16 cm dengan saku: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 22 x 12 cm</li> <li>• 10 x 11 cm</li> <li>• 12 x 11 cm</li> </ul>
Tripod	Kompartemen terletak di luar tas dengan ukuran 20 x 15 cm
Stabilizer	Ukuran kompartemen 27 cm x 18 cm
Laptop	Ukuran kompartemen laptop 36 x 28 cm, Ukuran kompartemen untuk charger dan muat peralatan charger lainnya 17 x 10 x 10 cm
Saku Depan	Kompartemen berukuran 25 x 18 cm
Saku Belakang	Ukuran kompartemen 20 x 10 cm

Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah diperoleh ukuran kompartemen-kompartemen, penulis merumuskan dimensi untuk tas secara keseluruhan dengan pertimbangan dimensi tubuh atau antropometri agar produk dapat digunakan dengan nyaman. Dalam merumuskan dimensi tas, penulis menggunakan data antropometri populasi pribumi dan etnis Cina di Indonesia yang diteliti oleh Hartono (2018). Untuk menentukan dimensi panjang tas perlu mempertimbangkan lebar pinggul untuk populasi orang kurus persentil 5<sup>th</sup> perempuan Cina 30,3 cm dan persentil 5<sup>th</sup> laki-laki Pribumi 34,3 cm, dengan mempertimbangkan toleransi untuk material tas maka ukuran panjang tas eksternal tidak lebih dari 32 cm. Lalu untuk lebar tas, lebar pada tas ZANO belum cukup ramping sehingga menyisakan banyak ruang. Dengan pertimbangan dimensi kompartemen dan ketebalan material tas, maka lebar tas tidak lebih dari 17 cm. Sedangkan agar populasi orang tinggi dan pendek dapat menggunakan produk, maka digunakan tinggi bahu berdiri persentil 50<sup>th</sup> laki-laki Cina 130,8 cm dikurangi tinggi pinggul persentil 50<sup>th</sup> laki-laki Cina 89,7 cm adalah 41,1 cm. Selanjutnya dikurangi dengan panjang strap bahu ketika digunakan antara bahu dan tas yaitu s.d lebar satu bahu, diambil penggunaan panjang strap lebar satu bahu dari lebar bahu bideltoid persentil 5<sup>th</sup> wanita pribumi yang memiliki lebar bahu kecil yaitu 13,55 cm. Maka 41,1 cm – 13,55 cm = 27,55 cm dibulatkan 30 cm ditambah dengan toleransi material ±2-3 cm. Dimensi tas secara keseluruhan adalah panjang 32 cm, lebar 17 cm, dan tinggi 43 cm, dengan volume tas 24 liter.

### 3.4.2. Analisis Material

Kebutuhan material luar untuk tas kamera adalah material yang tahan percikan air, tidak mudah sobek dan mudah dicari di pasaran. Penulis melakukan pengamatan pada produk acuan yang menggunakan material nilon cordura. Material tersebut memiliki karakteristik seperti permukaan daun talas sehingga air tidak meresap ke

dalam kain. Nilon cordura memiliki ketahanan terhadap air dengan intensitas ringan seperti percikan dan gerimis. Serta tidak mudah sobek ketika bergesekan dengan permukaan benda di luar ruangan. Material ini sering digunakan pada tas kamera sehingga akan mudah dicari di pasaran. Aspek material pada perancangan ini hanya sebagai aspek pendukung, maka material luar yang digunakan mengikuti material pada produk acuan.



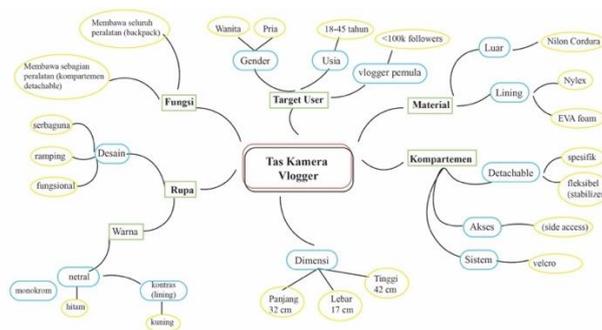
Gambar 2. Material Luar Tas Kamera ZANO Pacific  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Material dalam untuk kompartemen utama pada produk acuan menggunakan nylex berwarna abu-abu dan busa eva. Busa eva berguna untuk meredam benturan agar peralatan tersimpan dengan aman dalam tas. Nylex memiliki karakteristik permukaan yang halus dan bertekstur sehingga dapat ditempel velcro dengan baik. Warna pada peralatan kamera mayoritas identik dengan warna hitam. Penggunaan warna yang kontras pada material ruang kompartemen akan membantu pengguna dalam melihat dan mencari peralatan yang kecil ataupun menyelip. Nylex berwarna kuning lebih mudah dicari di pasaran daripada warna lainnya serta akan terlihat cocok dengan warna *backpack* yang hitam. Maka material dalam pada perancangan ini akan menggunakan nylex dan busa eva seperti produk acuan tetapi dengan pemilihan warna kuning.

### 3.4.2. Analisis Rupa

Aspek rupa pada perancangan merupakan aspek pendukung. Maka pertimbangan desain pada aspek ini akan mengutamakan fungsi pada tas seperti desain yang ramping, tidak memiliki gaya yang spesifik sehingga dapat digunakan disegala kondisi dan hanya menggunakan aksesoris yang digunakan sesuai fungsinya. Desain pada produk acuan sudah memenuhi kebutuhan desain maka perancangan akan mengadaptasi siluet pada tas kamera ZANO Pacific. Warna pada desain tas yang digunakan pada perancangan adalah hitam dengan pertimbangan karakteristik warna hitam yang memiliki kesan modern dan netral, serta tidak mudah terlihat kotor merupakan karakteristik yang dibutuhkan dalam penggunaan produk yang dirancang adalah di luar ruangan.

### 3.5. Konsep Desain

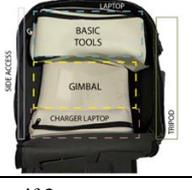


Gambar 3. Material Luar Tas Kamera ZANO Pacific  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan analisis- analisis aspek desain yang telah diperoleh, dapat diaplikasikan pendekatan SCAMPER sebagai acuan dalam proses perancangan.



Tabel 5  
 Tata Letak Kompartemen

Alternatif	Analisis
<p>Alternatif 1</p> 	<p>Tata letak ini paling efektif ketika pengguna perlu membawa <i>stabilizer</i> dan mudah ketika mengaksesnya. Kompartemen peralatan <i>basic vlogging</i> dapat langsung terhung dengan akses samping secara menyeluruh.</p>
<p>Alternatif 2</p> 	<p>Peralatan berisiko berbenturan karena tekanya yang bertumpukan, <i>stabilizer</i> susah diakses dan tidak muat jika diposisikan horizontal.</p>
<p>Alternatif 3</p> 	<p>Kamera berisiko lecet karena letaknya yang bertumpukan dengan <i>stabilizer</i> dikarenakan <i>stabilizer</i> merupakan peralatan paling berat di dalam ruang kompartemen utama.</p>
<p>Alternatif Kompartemen Aksesori 1</p> 	<p>Aksesori berisiko jatuh karena posisi kompartemen yang vertikal.</p>
<p>Alternatif Kompartemen Aksesori 2</p> 	<p>Tata letak ini paling efektif dengan meletakkan kompartemen aksesori yang lepas-pasang di atas kompartemen tetap. Serta peralatan kecil lebih aman dari risiko jatuh.</p>

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan pengujian dan analisis tata letak kompartemen, maka tata letak yang terpilih yaitu alternatif 1 kompartemen utama dan alternatif 2 kompartemen aksesori. Alternatif yang terpilih selanjutnya dieksekusi untuk menjadi desain awal atau *mockup*.

### 3.7. Proses Perancangan



Gambar 5. Sketsa Alternatif Terpilih  
 Sumber: Dokumentasi Penulis

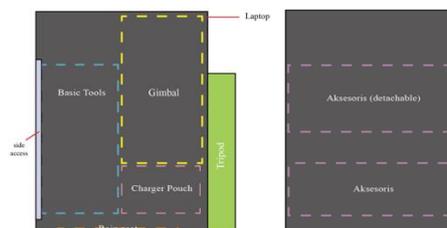
Dalam proses perancangan, penulis membuat beberapa sketsa alternatif hingga memperoleh sketsa alternatif yang terpilih sesuai pada Gambar 5 dari analisis yang dilakukan penulis. Sketsa tersebut diwujudkan dalam bentuk *mockup* untuk kemudian dianalisis guna mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki seperti kesesuaian kompartemen, struktur dan dimensi. Dalam pembuatan *mockup*, penulis menggunakan material sementara seperti nylex abu-abu. Pembuatan *mockup* diulas oleh narasumber dan dianalisis penulis sebagai berikut.

Tabel 6  
Evaluasi *Mockup*

No.	Eksekusi Desain	Evaluasi
1.	 Kompartemen kamera	Struktur perlu diperbaiki agar lebih kuat dan ukuran kompartemen perlu dipanjangkan serta harus sesuai dengan ukuran akses samping agar peralatan mudah diakses.
2.	 Kompartemen aksesoris	Saku depan pada kompartemen perlu diperbaiki ukurannya.
3.	 Kompartemen Laptop	Struktur dan dimensi kompartemen perlu diperbaiki lebih ramping dan <i>fit</i> .
4.		Saku samping untuk tripod perlu ditambah tingginya agar tripod lebih seimbang ketika dibawa dan aman,
5.		Struktur <i>backpack</i> perlu ditambah dengan ketebalan busa yang pas agar lebih kuat.
6.	 Velcro	Velcro pada kompartemen-kompartemen yang lepas-pasang perlu diperlebar areanya agar lebih kuat menempel pada nylex.
7.	 Sekat	Busa pada sekat perlu dipertebal dan pola jahitan perlu diperbaiki agar struktur sekat lebih kuat.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan analisis tersebut, perlu adanya pengembangan pada tata letak, struktur, dan perubahan dimensi kompartemen. Tata letak yang perlu diperbaiki adalah memperbesar kompartemen peralatan *basic vlogging* dan memperkecil kompartemen kabel *charger*.



Gambar 6. Perbaikan Tata Letak  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah memperbaiki tata letak kompartemen, penulis membuat desain final dari hasil evaluasi *mockup* dan dilanjutkan pembuatan prototipe akhir.



Gambar 7. Sketsa Final  
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain akhir pada tas punggung ini memiliki satu akses samping di sebelah kiri dan slot untuk tripod di sebelah kanan. Dengan menggunakan busa pada seluruh bagian tas, struktur *backpack* lebih kuat dan dapat berdiri tegak. Pada bukaan akses samping terdapat saku untuk menyelipkan flap penutup pada kompartemen *basic vlogging*. *Rain cover* terletak di bawah tas. Tali bahu memiliki strap dada yang dapat menyesuaikan ukuran dada pengguna dan strap dapat dilepas jika tidak digunakan agar memberi kesan rapi. Kompartemen laptop yang dapat menjadi alas laptop menggunakan velcro sebagai perekat flap. Saku pada kompartemen aksesori didesain tertutup agar peralatan kecil tidak berisiko jatuh dan memberi kesan rapi. Kompartemen *basic vlogging* menggunakan sekat busa yang dapat dilepas pasang dan memiliki flap penutup velcro yang digunakan untuk menempel pada dinding kompartemen utama. Pola pada sekat busa untuk *stabilizer* variatif mengikuti kebutuhan pengguna.



Gambar 8. Visualisasi Prototipe Akhir  
 Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 9. Operasional Prototipe  
 Sumber: Dokumentasi Penulis

### 3.8. Hasil Validasi

Uji validasi dilakukan dengan uji coba prototipe terhadap narasumber dengan fokus pada penilaian efektivitas kompartemen yang disimpulkan sebagai berikut. (1) konsep kompartemen lepas-pasang dan pengkategorian kompartemen berdasarkan aktivitas meningkatkan efektivitas tas, (2) penggunaan velcro sebagai sistem lepas-pasang memenuhi kebutuhan mudah digunakan, (3) akses samping mudah digunakan dan membantu mengakses kamera dengan cepat, (4) durasi pada tahapan persiapan (*preparation*) kurang lebih sama dengan ketika menggunakan produk acuan, namun durasi penggunaan kompartemen untuk mengakses peralatan maupun ketika dilepas-pasang lebih cepat, (5) perlu adanya penanda atau simbol pada ruang kompartemen dan kompartemen untuk mempermudah dan mempercepat ketika proses memasukkan peralatan.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat serta hasil analisis dan proses desain yang telah dilakukan penulis, maka kesimpulan yang diperoleh yaitu konsep kompartemen yang dapat diatur pengguna dengan sistem lepas-pasang, jalur akses yang mudah dan pengelompokkan kompartemen berdasarkan kebutuhan aktivitas pengguna berpengaruh dalam meningkatkan efektivitas tas. Selain itu, penggunaan metode SCAMPER membantu dalam membuat daftar pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan desain pada produk yang sudah ada.

Pengembangan kompartemen pada desain tas kamera untuk *vlogger* diharapkan dapat dikembangkan menjadi lebih baik dengan penambahan fitur seperti adanya simbol atau penanda fungsi pada kompartemen, sistem pada kompartemen serta dimensi pada kompartemen.

## Daftar pustaka

- [1] Mahameruaji, J. N., Puspitasari, L., Rosfiantika, E., & Rahmawan, D. (2018). Bisnis Vlogging dalam Industri Media Digital di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 61-74. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1007>
- [2] Untari, P. H. (2018, Oktober 4). *Indonesia Miliki 85 'Gold Creator', YouTuber dengan Subscriber di Atas 1 Juta*. Diakses Desember 25, 2021, dari Okezone.com: <https://techno.okezone.com/read/2018/10/04/207/1959731/indonesia-miliki-85-gold-creator-YouTuber-dengan-subscriber-di-atas-1-juta>
- [3] Pandrianto, N., & Sukendro, G.G. (2018). Analisis Strategi Pesan Content Marketing Untuk Mempertahankan Brand Engagement. *Jurnal Komunikasi*.
- [4] Mahendra, A. T., & Anam, C. (2020). Konsep Desain Tas Modular Fotografi dan Videografi. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 7(2), 59-67. <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v7i2.53>
- [5] Cahyadi, D., & Awana, T. D. (2020). Sarana Bawa Peralatan Youtuber. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 4(2). <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v4i2.74>
- [6] Moloeng, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [7] Michalko, M. (2010). *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques* (2 ed.). Berkeley, California: Ten Speed Press.
- [8] Al-Marwajiah, N. A., Pambudi, T. S., Sadika, F. (2021). Desain Bar Stool Dengan Pendekatan Aspek Studi Kasus di *Above and Beyond*. *eProceedings of Art & Design*, 8(5).