

SARANA BAWA PERALATAN YOUTUBER

Dwi Cahyadi

Staf Pengajar Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain
Politeknik Negeri Samarinda

Thoriq Dimas Awana

Mahasiswa Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain
Politeknik Negeri Samarinda

ABSTRAK

Youtube adalah aplikasi media sosial yang memungkinkan penggunanya berbagi konten video. Video yang di share pun banyak ragamnya, mulai komedi, horor, adventure, dan lain – lainnya. Belakangan ini ada genre video yang menjadi trend kalangan anak muda nasional maupun internasional yaitu vlog atau biasa disebut video blog. Video blog sendiri merupakan video berdurasi pendek yang menceritakan kisah atau kehidupan seseorang atau kegiatan sekelompok orang. Youtuber adalah sebutan untuk sebagian dan sekelompok orang yang menggunakan aplikasi youtube untuk menciptakan konten – konten video bermacam genre. Dari genre yang di usung para youtuber ada sebagian genre yang harus memaksa pencipta konten video tersebut atau creator ikut andil dalam pengambilan konsep yang ada serta dapat membuat video yang mampu menarik minat penonton dan subscriber youtube dengan menciptakan bermacam – macam konten video yang berbeda. Masalah yang sering terjadi di kalangan youtuber ketika mereka akan mengambil konsep video yang memungkinkan mereka harus berpindah lokasi dan tempat dengan membawa peralatan mereka yang tidak sedikit sehingga mempersulit akomodasi kalangan youtuber itu sendiri. Oleh karena itu diperlukan sarana yang dapat membawa perlengkapan youtuber dalam satu tempat sehingga tidak mempersulit kebutuhan akomodasi youtuber. Terdapat kantong – kantong dan slot yang memadai untuk memuat peralatan standar youtuber seperti kamera, laptop, tripod, monopod beserta aksesoris dan ekstensi lainnya. Diharapkan sarana ini dapat menunjang kebutuhan aktivitas youtuber.

Kata kunci: *youtuber, youtube, vlog, trend, sarana, bag, komunitas, video.*

ABSTRACT

Youtube is a social media application that allows users to share video content. Video that in any share so many variations start comedy, horror, adventure, and others - others. There is a recent video genre that became the trend among the young of the national and international namely vlog or common in call video blogs. Video own blog is a short video that tells the story or the life of a person or a group of activities. Youtuber is a title for some and a group of people who use the youtube application to Create content - video content various genre. From the genre in believed the youtuber there are some genre to force the creator of the video content or creator assists in taking the concept that there are and can make videos that are able to attract the interest of the audience and subscriber youtube with constitutes the various different video content. The problem that often occurs among the youtuber when they will take the concept of the video that allows them to switch the location and the place to bring their equipment that is not less so among accommodation harder youtuber itself. Therefore required means that can bring youtuber kits in one place so that does not make it harder for the needs of the youtuber accommodation. There are bags - bags and adequate slot to load the youtuber standard equipment such as camera, laptop, tripod, monopod with accessories and other extension. This means Diharapkan can support the needs of youtuber activity.

Key Words: *youtuber, youtube, vlog, trend, facilities, bag, communities, video.*

I. Pendahuluan

Youtube adalah jaringan sosial dimana penggunaannya dapat membuat konten. Para pencipta konten video di *YouTube* dapat menguangkan usaha mereka secara langsung pada platform *Video Youtube*. Media Sosial lain seperti *Facebook*, *Twitter*, *Vine*, dan *Instagram* juga jaringan sosial dimana pengguna dapat membuat konten. (Raharjo Kompasiana, 2014).

Di Indonesia jumlah *youtuber* dengan *Subscribed* terbanyak ada 100 lebih *creator* dengan berbagai latar belakang video yang mereka buat. Dari berbagai video tersebut memiliki kategori masing – masing dari *channel* yang berbeda – beda pula. (socialblade.com, 2017)

Video blog biasa disingkat vlog adalah sebuah blog yang bermediakan video. Sedangkan *Vlogger* itu sendiri berarti orang yang membuat vlog. *Vlogging* (istilah para vlogger membuat vlognya) biasanya dilakukan dengan berbicara di depan kamera

menceritakan tentang sesuatu yang ia suka, berbicara berbagai tips, berbagi apapun yang ada di dalam pikiran, montase, bahkan ada pula yang membuat klip seperti film. Sekarang ini, vlogger biasanya membuat vlog secara regular, harian, mingguan bahkan bulanan. (Raharjo Kompasiana, 2014)

Youtuber adalah seorang atau sekelompok atau *team* yang membuat/memproduksi sebuah video berdasarkan segmentasi masing masing atau bidang masing – masing (misalnya video *game*, video *tutorial*, video hiburan) yang kemudian video tersebut diunggah atau diupload melalui media share video yaitu *Youtube*. Orang yang membuat video tersebut dinamakan dengan *youtuber*. (Gondes, gondesmotovlog)

Di Samarinda ada komunitas *youtuber* yang bernama “Samarinda video gram” atau lebih sering dikenal dengan Samarinda vidgram. Di Samarinda,

komunitas vidgram baru terbentuk 11 April 2015 lalu. Namanya Samarinda Video Instagram (smrvidgram). Komunitas kreatif yang digawangi beberapa anak muda ini berhasil berkembang dalam waktu singkat. Adapun saat ini, jumlah pemeran, *editor*, hingga konseptor yang disebut *creator* vidgram Samarinda mencapai 100 orang lebih. Tak hanya dari kalangan mahasiswa dan para pelajar, anggota Smrvidgram berasal dari berbagai kalangan dan latar belakang. Dengan mengusung berbagai tema, ratusan video berdurasi singkat berhasil mereka ciptakan dan diunggah melalui berbagai jejaring sosial termasuk *Youtube*, *Instagram* dan *Facebook*. (Samarinda Pos, 2015)

Tas kamera merupakan hal wajib digunakan saat bepergian jika ingin menyimpan kamera dengan baik dan rapih agar kamera tidak mudah rusak karena penyimpanan yang tidak benar. Tas kamera sedikit berbeda dengan tas umumnya. Desain khusus tas kamera yang banyak ruang di dalamnya membuat tas kamera sedikit rumit. Tas kamera memang dibuat untuk mempertimbangkan fungsionalitas kegunaan dari tas kamera itu sendiri. (Kim Kompasiana, 2014).

Sebagian besar tas kamera saat ini belum ada tas yang khusus untuk youtuber. Dengan latar belakang tersebut, maka perlu dibuat rancangan tas yang mampu menunjang kebutuhan seorang *youtuber*, mulai dari perleengkapan video seperti kamera dan aksesorisnya sampai dengan pencahayaan dan *editing*.

II. Metode Perancangan

Dalam merancang atau mendesain sebuah produk agar perancangan lebih terarah, digunakan metode perancangan model French, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

2.1. Need Atau Kebutuhan

Komunitas *Youtubers* memerlukan tas khusus untuk mereka yang suka berpindah – pindah tempat atau aktivitas *outdoor* yang dapat membawa perlengkapan standar mereka dalam satu tas sekaligus.

2.2. Analisis Masalah

Analisa dilakukan terhadap permasalahan, data dan informasi yang telah terkumpul. Analisis dilakukan dalam perancangan produk guna memberikan petunjuk mengenai produk seperti apa yang dibutuhkan.

2.3. Pernyataan Masalah

Dari masalah yang ditemukan, komunitas *youtuber* sendiri terbilang komunitas yang masih baru di Kota Samarinda dengan mengangkat *trend Video Blog* yang masih mejadi *trend* saat ini serta hasil wawancara yang dilakukan dengan komunitas *youtuber*, maka dirumuskanlah masalah – masalah yang membutuhkan solusi berupa penyelesaian yang akan dibuat dalam perancangan produk.

2.4. Desain Konseptual

Mendesain suatu produk kedalam suatu alternatif rancangan dan mengaplikasikan berbagai macam teknik dan prinsip untuk tujuan pendefinisian secara rinci suatu perangkat, proses atau system sehingga dapat direalisasikan dalam suatu bentuk fisik.

2.5. Rencana Terpilih

Merencanakan yang akan dilakukan seperti desain awal, alternatif desain hingga desain terpilih.

2.6. Perwujudan Rencana

Desain yang telah terpilih dari alternatif akan dikembangkan hingga mampu menjadi produk yang maksimal. Pengembangannya dapat dalam segi bentuk, warna, sistem ataupun elemen lainnya sesuai analisis yang telah dilakukan. Perkembangan terhadap desain terpilih hanya mengubah sebagian kecil dari desain awal karena perkembangan

dilakukan sebagai penyempurna produk agar maksimal dalam menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna.

2.7. Perincian

Hasil dari pengembangan desain yang dilakukan akan dipilih untuk menjadi final desain dengan berbagai analisis yang telah dilakukan. Kemudian final desain yang terpilih akan dijabarkan komponen – komponennya yang akan digunakan untuk membuat *prototypenya*.

2.8. Pengerjaan

Pengerjaan yang akan dilakukan seperti spesifikasi desain dan laporan *prototype* pada pengerjaan.

III. Pembahasan

3.1. Analisis Pasar

Analisis segmentasi ini dilakukan untuk mendapatkan pasar pengguna sehingga penjualan tepat sasaran dan konsumennya diketahui. Dengan dibentuknya pasar yang ingin dituju, akan berpengaruh secara langsung terdapat produk itu sendiri di antaranya pemakaian material, bentuk dan warna. Adapun dari analisis pasar yang dilakukan hasilnya didapat:

Pendekatan Segmentasi Demografis.

Pendekatan segmentasi demografis merupakan pembagian pasar ke dalam kelompok – kelompok berdasarkan variabel – variabel demografis seperti usia, jenis kelamin, jenis pekerjaan. Yaitu: untuk usia sasaran produk yang dituju adalah usia 17 – 25 tahun berdasarkan analisis banyaknya pengguna yang berusia 17 - 25 tahun yang sudah menjadi *youtuber*. Untuk jenis pekerjaan sasaran produk yang dituju adalah pelajar dan mahasiswa karena usia 17 – 25 tahun adalah masa pelajar sekolah menengah atas, kejuruan dan mahasiswa.

Pendekatan Segmentasi Geografis

Dengan pertimbangan kemampuan terdapat konsumen dan kebutuhan produk, maka produk ini akan dipasarkan di wilayah perkotaan Indonesia khususnya di kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur.

Pendekatan Segmentasi Perilaku

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, produk ini diperuntukkan bagi komunitas *youtuber* yang memiliki kegiatan *indoor* dan *outdoor*. Kegiatan *indoor* dan *outdoor* identik dengan berpindah - pindah tempat

3.2. Studi aktivitas dan kebutuhan

Sebelum mendesain sarana bawa penyimpanan perlengkapan *youtuber*, maka terlebih dahulu melakukan analisis terhadap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. Berdasarkan hasil analisis aktivitas dan kebutuhan yang telah disimpulkan maka diperoleh kebutuhan yang diperlukan oleh *youtuber yaitu*: 1) ruang dan *space* yang berukuran sama dengan tripod, 2) ruang berbentuk persegi yang berukuran 14 inci, 3) slot dan kantong – kantong untuk tempat aksesoris, 4) ruang berbentuk persegi panjang sesuai dengan ukuran lensa, 5) ruang dan slot berbentuk sama dengan *led lighting*, 6) slot dan kantong – kantong kecil berukuran sama dengan kamera action dan aksesorisnya.

3.3. Analisis Ergonomi dan Anthropometri

Tujuan analisis ergonomi adalah untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktivitas manusia di lingkungannya. Untuk mencari kesesuaian antara karakteristik pekerjaan dengan karakteristik manusianya. Dalam konteks desain sarana bawa peralatan *Youtuber*, ergonomi adalah analisis human factors yang berkaitan dengan anatomi, psikologi dan fisiologi. Ergonomi juga mempelajari gerakan tubuh manusia yang berkaitan dengan aktivitasnya. Tujuan adalah menciptakan kenyamanan dapat ditelusuri melalui ilmu antropometri. Ergonomi sendiri digunakan sebagai dasar dari pengukuran

antropometri, terhadap fungsi – fungsi tubuh manusia, kaitannya dengan lingkungan, agar tercapai kenyamanan fungsional.

Analisis anthropometri digunakan untuk mengukur kenyamanan dari sebuah produk. Dengan adanya kenyamanan dalam produk maka produk tersebut sudah bisa diproduksi, jika sebuah produk tidak nyaman digunakan maka produk tersebut gagal dan tidak bisa diproduksi. Analisis juga dilakukan untuk mendapat susunan tiap – tiap komponen atau fasilitas yang akan diterapkan ke dalam produk. Berikut ini adalah data antropometri yang digunakan untuk produk yaitu:

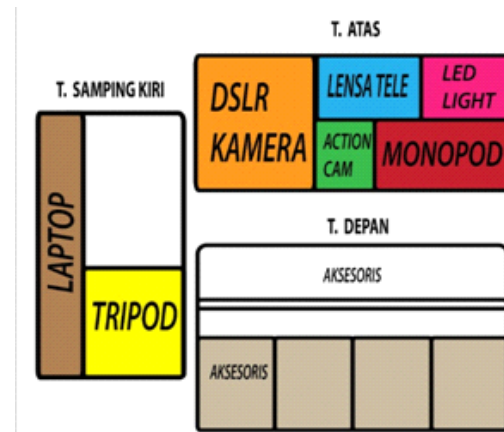
Untuk handle tas dimensi tubuh yang digunakan adalah lebar tangan. Gender yang digunakan pria 95% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. Tebal tangan pria 95% = 9,5 cm, ukuran lebar celah tas maksimal = 9 cm. Dalam pengertian yang lain, lebar *handle* tas tidak boleh melebihi ukuran tersebut. Pada perancangan ini, lebar *handle* tas yang didesain adalah 9 cm.

Panjang tali tas selempang diukur dengan tinggi bahu pada posisi duduk. Gender yang digunakan adalah pria 5% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. Tinggi bahu pada posisi duduk pria 5% adalah ukuran tinggi tas maksimal = 55,5 cm. Untuk menentukan ukuran minimal panjang tali tas maka dihitung 55,5 cm dibagi toleransi menjadi 2 cm adalah 111 cm. Dari hasil yang didapatkan toleransi sebanyak 2 cm adalah 111 cm. Pada perancangan ini, tinggi tas yang didesain adalah 50 cm.

3.4. Analisis Konfigurasi

Analisis konfigurasi dilakukan untuk mendapatkan susunan atau konfigurasi dari tiap – tiap komponen yang terdapat pada produk. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dipilih alternatif konfigurasi seperti ditunjukkan dalam gambar 1. Konfigurasi ini cocok dengan ukuran peralatan yang akan digunakan pada produk.

Untuk tripod terletak pada bagian bawah tas, lalu peralatan video seperti kamera dslr, kamera *action* dan lensa berada di atas tas. Sisanya seperti tempat laptop terletak pada bagian belakang tas, tempat aksesoris berada bagian depan tas, monopod, *led light* berada dibagian atas tas. Peralatan tripod yang mempunyai ukuran cukup panjang diletakan paling bawah agar mudah dicapai dan di jangkau.



Gambar 1. Komposisi Konfigurasi terpilih

3.5. Analisis Sistem

Analisis ini membahas mengenai sistem teknik yang ada pada produk agar dapat berfungsi secara benar tanpa mengurangi kenyamanan produk. Sistem yang akan digunakan pada perancangan produk adalah sebagai berikut:

Sistem buka tutup

Setelah dilakukan analisis pada beberapa sistem buka tutup di atas, maka sistem buka tutup yang akan diaplikasikan pada produk adalah *Metal zipper*, karena awet dan kuat karena terbuat dari metal dan juga mudah didapatkan.

Sistem jahitan

Analisis sistem untuk sistem jahitan dilakukan guna mendapatkan jahitan yang sesuai untuk produk. Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan, maka sistem jahitan yang akan diaplikasikan pada produk

adalah Jahitan kunci. Sistem ini dipilih karena yaitu mampu menjahit kain yang tebal. Sebab tas ini memiliki tiga lapis material. Lalu Jahitan Tumpang (*superimposed*) yang digunakan untuk menyatukan bagian tali. Serta Jahitan rantai yang mampu mengikuti bentuk kain sehingga tidak kaku.

Sistem kunci

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka sistem kunci yang dipilih untuk diaplikasikan pada produk adalah *webbing tape*, karena menjadi penahan dan pembawa tas (selempang). *Hook and loop tape* dipilih pada bagian slot laptop dan handle tas karena dapat menahan beban berat. *Ladderlock buckles* dipilih pada *webbing tape* untuk menyambungkan bagian tali tas dengan badan tas.

3.6. Analisis Material

Analisis Material dilakukan untuk mengetahui material apa saja yang digunakan pada produk. Produk ini memiliki 3 lapisan material, agar bisa melindungi barang di dalamnya dari benturan, dan menjaga agar tetap aman dan nyaman.

Lapisan pertama (badan tas)

Kain pelapis pada lapisan pertama adalah bahan pelapis yang terletak pada bagian paling luar. Lapisan terluar ini berfungsi untuk melindungi peralatan yang dibawa, tahan terhadap air, jika kotor bisa dibersihkan. Lapisan pertama yang dibutuhkan juga memiliki varian warna. Hasil dari analisis yang dilakukan, terpilih kain *polyster* sebagai material utama. Kain *polyster* bersifat ringan, tahan lama, dan kuat. Kain polister memiliki sifat tahan lama yang dibutuhkan untuk kegiatan *youtuber* yang bersifat outdoor dan berpindah – pindah lokasi. Serta tidak mudah kusut dan tahan terhadap pencucian.

Lapisan kedua

Lapisan kedua adalah pelapis yang lebih kokoh dari lapisan pertama karena berfungsi untuk menguatkan atau memperkokoh dan memelihara bentuk tas. Lapisan kedua membuat perlengkapan kamera atau peralatan elektronik lebih aman jika terjadi benturan. Untuk lapisan kedua digunakan bahan *Polyfoam* atau busa. *Polyfoam* juga digunakan sebagai penahan sekat - sekat di dalam tas agar sekat bisa tetap berdiri dan menahan isi peralatan *youtuber* yang ada di dalam tas.

Lapisan ketiga

Bahan lapisan ketiga diletakkan pada bagian paling dalam. Lapisan ketiga memberikan efek lembut dan ringan sehingga tidak merusak isi di dalam tas dengan fungsi melindungi isi bagian dalam. Untuk lapisan ketiga digunakan Kain parasut. Kain parasut terkesan halus dan tahan terhadap air, bisa melindungi peralatan agar tidak basah.

Tali

Untuk bagian tali tas berfungsi yang diperlukan adalah yang tahan dan kuat terhadap air serta terasa ketika di punggung. Bahan – bahan yang akan diaplikasikan pada lapisan pertama, kedua, dan ketiga pada tali *strap* tas antara lain:

Kain *polyster* digunakan sebagai kain lapisan pertama dan ketiga atau lapisan bagian luar tali *strap*. Karena kain *polyster* memiliki kelebihan kuat dan tahan air serta bisa menyesuaikan dengan bagian utama badan tas.

Dakron lembaran digunakan pada lapisan kedua tali *strap* sehingga jika dipakai akan terasa nyaman di punggung.

Webbing tape diaplikasikan pada bagian lapisan luar tas, dan dijahit pada bagian pinggir tali *strap*. *Webbing tape* akan membuat tali pada tas akan terlihat rapi.

3.7. Analisis Bentuk

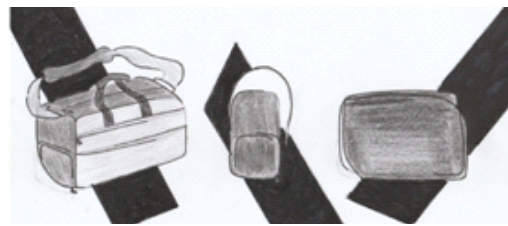
Analisis bentuk dilakukan guna menentukan gaya desain apa yang sesuai dengan konsep yang diambil dan akan diaplikasikan pada produk. Berdasarkan hasil analisis, terpilih jenis tas selempang atau *Messenger Bag*. Karena *messenger bag* sesuai dengan pengguna atau komunitas *youtuber* yang membutuhkan tas yang tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil dan memiliki ruang yang cukup berupa slot lensa dan slot untuk peralatan kamera dan video mereka, serta mudah dibawa ketika berpindah – pindah lokasi saat melakukan proses pengambilan video. Gaya tas dipilih gaya desain modern karena *user* komunitas *youtuber* memiliki gaya desain yang simpel dan cocok untuk dibawa ke tempat ramai dan berpindah – pindah lokasi dan tempat.

2.8. Analisis Warna

Analisis warna diperlukan guna mendapatkan warna yang sesuai dengan konsep yang diambil. Dari hasil didapat maka dipilihlah warna hitam sesuai dengan data yang diambil dari kalangan komunitas *youtuber*.

2.9. Hasil desain

Dalam mendesain langkah awal dilakukan dengan membuat beberapa alternatif desain. alternatif-alternatif tersebut selanjutnya dianalisis untuk diketahui kelebihan, kekurangan dan kesesuaian dengan konsep yang diambil. Dari alternatif tersebut dipilih alternatif terpilih untuk dikembangkan menjadi beberapa alternatif pengembangan. Adapun desain pengembangan terpilih ditunjukkan seperti dalam gambar 2.



Gambar 2. Desain Pengembangan

Selanjutnya desain pengembangan terpilih tersebut diselesaikan dengan penyesuaian - penyesuaian sehingga menjadi desain akhir. Desain akhir adalah gambaran terakhir produk yang telah tercapai. Dimana desain akhir tersebut terbagi dalam gambar detail, antara lain adalah gambar presentasi, gambar teknik, dan foto prototipe. Desain akhir yang didapat seperti ditunjukkan seperti dalam gambar 3.



Gambar 3. Desain akhir

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan produk dapat disimpulkan bahwa:

Produk dapat meng konfigurasi peralatan kamera, video, dan editing menjadi satu tempat.

Produk yang dirancang lebih diutamakan untuk berpindah – pindah lokasi dan tempat saat proses pengambilan konsep dilakukan.

Produk ini bsa dikembangkan lebih lanjut agar hasil yang didapat lebih maksimal. Produk ini dapat dikembangkan menjadi bentuk ransel *backpack* agar dapat memuat lebih banyak peralatan yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Rahardjo Wisnu, Kompasiana 2014. *Viral video promosi dan vlog di youtube, Trend terbaru untuk bersosialisasi*. [Online]

http://www.kompasiana.com/wisnu_rahardjo/viral-video-promosi-dan-vlog-di-youtube-trend-terbaru-untuk-bersosialisasi_54f83ab3a33311275e8b4864 [diakses 19 Februari 2017]

Blade, Social 2017. *Top 250 YouTubers in Indonesia sorted by SB Rank*. [Online]

<https://socialblade.com/youtube/top/country/id> [diakses 27 Januari 2017]

Motovlog, Gondes 2016. *Bagaimana Para Motovlogger Bisa Mendapatkan Uang di Youtube*. [Online]

<http://gondesmotovlog.com/bagaimana-para-motovlogger-bisa-mendapatkan-uang-di-youtube/> [diakses 10 Februari 2017]

aya/lee, Samarinda Pos 015. *Vidgram: Video Ekspresi Hanya 15 Detik*. [Online]

<http://samarinda.prokal.co/read/news/275-vidgram-video-ekspresi-hanya-15-detik> [diakses 17 Februari 2017]

Kim Yuyuwi, Kompasiana 2015. *Vidgram: Video Ekspresi Hanya 15 Detik*. [Online]

<http://samarinda.prokal.co/read/news/275-vidgram-video-ekspresi-hanya-15-detik> [diakses 17 Februari 2017]

Sciffman, Leon G. ;Leslie Lazar Kanuk. 1999. *Cosumer Behavior*, Prentice Hall, New Jersey

Fandy, Tjiptono. 2001. *Manajemen Jasa. Edisi Kedua*. Yogyakarta: Andi Offset.

Bridger, R.S Ph.D. 1995. *Introduction to Ergonomics*. McGraw – Hill, Inc

McCormick, E. J., Sanders, M. S. 1982. *Human Factors in Engineering and Design*. McGraw - Hill, Inc.

Pulat, B. Mustafa 1992. *Fundamentals of Industrial Ergonomics*. New Jersey: Prentice Hall International.

Nurmianto, Eko. 1996. *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.

Dwi Cahyadi, Thooriq Dimas Awana, Sarana Bawa Peralatan Youtuber

Voich dan Shrode, 1974. *Whole compounded of several parts*

Hindarto, Probo.M. 2006. *Warna Untuk Desain Interior*. Yogyakarta : Media Pressindo

Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Azas Menggambar Dwi Matra*. Bandung: Penerbit ITB

Darmaprawira, 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung: ITB

Drs. Mansyur, 2007. *Warna*, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta