

PERANCANGAN TAS RANSEL UNTUK PEKERJA LEPAS DESAINER

Muhammad Hawaril Falah¹ Terbit Setya Pambudi, S.T., M. Ds.², Fajar Sadika, M. Ds.³

^{1,2}Jurusan Industrial Design, Fakultas Industri Kreatif

hawaril@student.telkomuniversity.ac.id, sunsignterbit@telkomuniversity.ac.id,

fajarsadika@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan tas punggung ini dirancang berdasarkan wawancara, kuesioner dan peluang untuk para pekerja lepas desainer. Perancangan desain ini berdasarkan kebutuhan untuk para pekerja lepas desainer, yang biasa bekerja dimana saja tanpa ada kontrak dari perusahaan atau kantor. Maka dari itu para pekerja lepas desainer membutuhkan produk tas punggung yang bisa mempermudah produktifitas para pekerjanya terutama saat berada diluar rumah. Dengan melakukan diferensiasi dari beberapa produk tas yang ada dipasaran, perancang mendapatkan beberapa gagasan ide dalam perancangan tas punggung ini. Produk diusahakan dapat memenuhi kebutuhan para pengguna terutama pekerja lepas desainer dan tidak mengurangi tampilan *outfit* para pengguna tas punggung ini. Untuk mendapatkan ide perancangan ini, sebelumnya perancang mewawancarai dan membuat kuesioner yang ditunjukkan pada beberapa pekerja lepas desainer, menganalisa apa saja yang mereka butuhkan pada tas ransel ini. Hasil yang dicapai visual dan fungsi menjadi target utama dalam perancangan ini, produk harus bisa memberika hasil yang maksimal dan dapat digunakan secara optimal dalam membawa peralatan para pengguna nantinya.

Kata Kunci: Tas Ransel, Pekerja lepas, desainer

1. Pendahuluan

Pekerja lepas adalah sistem atau cara kerja dimana suatu jenis pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang secara mandiri, tidak berhubungan kontrak dengan sebuah perusahaan atau orang yang mempekerjakannya, pekerja lepas sendiri adalah bekerja secara lepas atau bebas yang dilakukan oleh seseorang tanpa terikat kontrak dengan perusahaan atau orang tertentu dimana pekerjaan tersebut dapat dilakukan sesuai keinginan pekerja lepas tersebut. Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) per Mei 2019, pekerja yang bekerja Indonesia sebanyak 136 juta jiwa, terdiri dari jumlah penduduk yang bekerja sebanyak 129 juta jiwa. Dari 129 juta pekerja tersebut, pekerja lepas mengambil 4,55% atau berjumlah 5,89 juta orang dan ini meningkat 16% dari tahun lalu. Pilihan untuk bekerja sebagai pekerja lepas akhir-akhir ini sudah mulai adanya peningkatan yang signifikan. Dengan adanya pekerja lepas pekerja bisa secara bebas / fleksibel untuk mengatur waktu dan bisa bekerja dimana pun dan kapan pun (*borderless*). Menurut Ryan Gondokusumo selaku CEO Sribulancer mengatakan, Faktor utama meningkatnya pekerjaan pekerja lepas karena

infrastruktur yang semakin baik, internet lebih cepat dan dapat diakses dengan lebih mudah, terutama di luar Jakarta. Artinya kehadiran infrastruktur dan teknologi bukan lagi sebuah Batasan waktu dan lokasi bagi para pekerja lepas. Sehingga kini potensi pekerjaan yang mayoritas masih berpusat di ibu kota bisa diakses oleh semua orang, tanpa perlu mencari pekerjaan ke Ibu kota. Untuk persebaran pekerja lepas, Jabodetabek masih menjadi penyumbang terbanyak, lalu disusul oleh Jawa Timur dan Jawa Barat. Salah satu pekerja lepas adalah desainer untuk pekerjaannya tentunya memerlukan peralatan yang nantinya digunakan untuk para desainer, seperti pen tablet, laptop, monitor, buku sketsa, peralatan tulis, dan smartphone. Desainer bertugas sebagai problem solver dengan outputnya yang beragam sesuai dengan konsentrasinya, kegiatan desainer pada dasarnya berfokus pada pengembangan dan riset, kegiatan pengembangan sendiri merupakan kegiatan yang berfokus untuk mengembangkan segala aspek yang mungkin hadir pada sebuah desain. Riset yang ditunjukkan dari Sribulancer pada Juli 2019, hasilnya desain dan multimedia menjadi bidang yang paling digemari bagi

pekerja lepas di Indonesia. Hal ini lah mengapa pekerjaa pekerja lepas menjadi penghasilan utama mereka meskipun juga berstatus sebagai pekerja atau karyawan disuatu perusahaan. Dibalik pekerjaan lepas sebagai desainer, ada kegiatan riset dan pengembangan yang dilakukan oleh desainer, dibalik itu semua perkembangan teknologi ikut membantu desainer untuk mempermudah pengumpulan data, dari kegiatan pengumpulan data dan pengarsipan. Desainer bisa menghabiskan waktu ber jam-jam berada di luar ruangan dengan mobilitas tinggi, naiknya produktifitas bisa ditunjang dengan beberapa hal, salah satunya kebebasan memilih Tas disaat bekerja diluar ruangan. Menurut data Google Trends, penjualan atau pencarian tas paling banyak adalah tas ransel atau *Backpack* lebih dari 50%, lalu disusul oleh *Waist bag* dan *Totebag*. Artinya pemakaian tas ransel masih cukup banyak dipakai sebagaian orang dan termasuk para pekerja pekerja lepas. Saat desainer bekerja diluar ruangan, dibutuhkan produk tas yang bisa memfasilitasi pengguna agar bisa mempermudah untuk melakukan aktifitasnya, umumnya desainer membutuhkan peralatan seperti laptop termasuk pengisi

dayanya dan mouse, tablet, buku sketsa, peralatan tulis, handphone dan sample produk. Itu semua baru peralatan pekerjaannya belum barang-barang diluar pekerjaan seperti dompet, powerbank, minuman botol, buku dan lainnya. Keith Terrell mengatakan diluar dari estetika dan fitur dari sebuah tas, diperlukan juga ke ergonomisan yang efisiensi dan kenyamanan dari sebuah tas, seperti kompartemen khusus yang memerikan akses mudah ke barang-barang yang dibutuhkan tanpa kesulitan. Berdasarkan rangkuman yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penulis akan merancang sebuah Tas ransel / *Backpack* yang mengakomodasi kebutuhan pekerja lepas desainer saat bekerja diluar rumah, seperti di kafe atau di taman. **Metode Metode Perancangan Produk**

Diferensiasi didefinisikan sebagai tindakan untuk menetapkan sekumpulan perbedaan-perbedaan yang mempunyai nilai guna untuk membedakan produk-produk yang ditawarkan dari pasar. Nantinya Penulis akan mendiferensiasi produk-produk tas *backpack* yang sudah ada dipasaran, melalui dokumentasi ataupun *online*, dengan cara memilah satu persatu produk tas yang

diamati, mencari perbedaan dari setiap bentuknya, visualnya, penggunaannya materialnya dan fitur-fiturnya, lalu memilah mana yang dirasa bagus untuk diaplikasikan pada perancangan tas *backpack* ini. Dengan cara ini penulis dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada tas yang akan dirancang.

2. Landasan Teori

2.1.TenagaKerja

Menurut Asyhadie Zaeni, Hukum Kerja : Hubungan Ketenagakerjaan Bidang Hubungan Kerja, (2007). Dr. May Smith didalam Anogara (2009:12) “tujuan kerja adalah untuk hidup”. Dengan demikian, mereka para pekerja yang menukarkan kegiatan fisik atau kegiatan otak dengan saran kebutuhan hidup, berarti disebut bekerja.

2.1.PekerjaLepas

Pekerja lepas merupakan pekerjaan mandiri yang bekerja sendiri tidak berurusan dengan kontrak atau perjanjian pada suatu perusahaan, hanya berurusan dengan klien yang menyewa jasa pekerja lepas tersebut. Orang yang memutuskan menjadi pekerja lepas atau tenaga kerja lepas disebut juga Pekerja lepas. Matt Barrie Chief Executive dari Pekerja

lepas.com mengatakan “untuk pengguna pekerja lepas.com sendiri mayoritas berasal dari generasi millennial, yaitu generasi yang lahir dalam kirin waktu akhir tahun 70-an sampai awal tahun 90-an. Generasi millennial juga memiliki jumlah populasi yang sangat besar dan berada dalam usia produktif antara usia 20-30 tahun yang kana menjadi pendorong para professional depan bangsa”.

2.3.Desainer

“Istilah disain, lebih banyak digunakan untuk menunjukkan suatu rencana atau hasil proses perencanaan yang bersifat mikro (kecil, khusus, spesifik, sempit, khas, detail, rinci). Misalnya : rencana jembatan, rencana rumah, rencana interior, rencana produk, rencana barang industry, rencana kendaraan, dan sebagainya.” Bram Palgunadi (2007, hlm 10). desainer sendiri merupakan orang yang berperan meneliti, menghitung, merencanakan, dan membuat benda (produk) berdasarkan asas pemenuhan berbagai fungsi hubungan (relasi) yang selaras antara benda (produk) yang direncanakannya, dengan manusia sebagai penggunaanya. Dalam Bahasa sekarang biasa disebut ‘hubungan antara manusia dengan mesin’ (*man to machine relation, man to machine*

interfacing). Selain itu desainer juga harus mempertimbangkan dan memperkirakan berbagai hal yang berkaitan dengan dampak keberadaan benda (produk) tersebut secara fisik dan psikologis terhadap pengguna dan lingkungan sekitarnya.

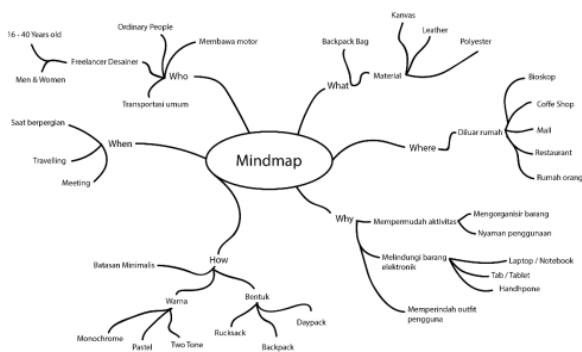
3.6. Gagasan Perancangan

Penambahan fitur baru untuk mengorganisir barang bawaan seperti penambahan kompartemen tas kecil khusus laptop dan peralatan elektronik lainnya yang berada didalam tas ransel. Menggunakan warna monokrom, dan desain minimalis.

3. Hasil dan Pembahasan

4.1. Mind Mapping

Langkah utama untuk membangun sebuah ide yaitu melalui proses Mind Mapping untuk mengembangkan gagasan utama.



(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.2. Kebutuhan Desain

Storage harus berfungsi sebagai tempat menyimpan barang-barang milik pengguna dengan aman. Dengan menggunakan material besi agar kuat dan tahan lama.

4.3. Flow of Activity

Flow of activity merupakan penyajian suatu kegiatan yang sistematis dengan penggambarannya secara grafik mengenai langkah-langkah dan urutan dari prosedur suatu program atau kegiatan yang dilakukan. Berikut adalah activity flowchart dari hasil analisis penulis:

Tahap 1: Membuka penutup tas dengan cara folding
Tahap 2: Memasukan barang bawaan kedalam tas
Tahap 3: Menutup penutup tas dengan cara folding
Tahap 4: Membuka sajadah portable dibagian bawah

4.4. Final Desain



(Sumber: Dokumen Pribadi)



(Sumber: Dokumen Pribadi)

4. Kesimpulan

Perancangan tas ransel untuk pekerja lepas desainer ini diharapkan dapat menjadi sebuah produk yang bisa

diproduksi massal dan digunakan oleh para pekerja lepas ataupun masyarakat pada umumnya. Dengan adanya produk ini para pekerja lepas desainer bisa melakukan aktivitasnya terutama saat bekerja diluar ruangan dengan mudah dan barang-barang yang dibawa tetap aman. Meskipun masih banyak kekurangan pada produk tas ransel ini, perancang mengharapkan produk ini bisa menjadi ide awal untuk berkembangnya pasar tas ransel terutama di Indonesia.

Pustaka

Fitra Ayu P.S, (2018), Beberapa Pandangan Metode Penelitian Secara Umum Menurut Para Ahli.

Sugiyono, (2011), Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)

Freddy Rangkuti, 2019, S.W.O.T, <https://www.maxmanroe.com/vid/bisnis/pengertian-analisis-swot.html>. Diakses 6 Oktober 2019.

Wignjosoebroto, Sritomo. 2000. Evaluasi Ergonomi dalam Proses Perancangan Produk. Jurnal, Surabaya: Proceeding

Seminar Nasional Ergonomi, Jurusan TI –
ITS.

