

PERANCANGAN TAS ANAK MODULAR

HANS WILLIAM, MARKUS HARTONO, WYNA HERDIANA

Desain Produk / Industri Kreatif

hanswilliam08@gmail.com

Abstrak - Tas merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang dalam menjalani aktivitas. Hal ini menjadi sangat penting ketika bepergian. Penggunaan akan tas dibutuhkan semua kalangan dari orang dewasa hingga anak-anak. Anak-anak membawa tas ketika sekolah, les, jalan-jalan, dan tamasya.

Meningkatnya kebutuhan dan keinginan anak terhadap tren memberi peluang untuk mengkombinasikan produk tas sebagai kebutuhan dengan tren modular yang menjadi fitur tambahan pada tas anak.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif dilakukan dengan cara : analisa jenis tas anak; wawancara kepada anak-anak, orang tua, dan ahli; dan observasi barang bawaan anak sesuai dengan aktivitasnya. Kuantitatif dilakukan dengan cara observasi jenis tas anak berdasarkan tujuannya : sekolah, tempat les, mall, dan tamasya. Melalui penelitian tersebut diketahui bahwa anak-anak memiliki tas lebih dari 1 jenis, yang digunakan pada setiap aktivitas mereka.

Tujuan perancangan ini agar anak-anak dapat mengganti jenis tas dengan mudah, ketika mereka ingin menggunakan jenis tas yang berbeda, hanya dengan membuka resleting.

Melalui penelitian, telah dirancang sebuah tas anak modular yang berkonsep "Timeless-Bright". Konsep ini diterapkan dalam bentuk tas yang tidak lekang oleh waktu dan dengan warna cerah.

Hasil produk akan berupa prototype tas ransel fungsional yang dilengkapi dengan berbagai macam jenis tas. Produk ini diciptakan untuk anak SD dan ditujukan kepada keluarga dengan penghasilan menengah ke atas

Kata kunci : cerah, modular, sepanjang masa, tas anak

Abstract - It is a daily necessity for people to do their activities. It shows a great significance when travelling. The use of bags can be applied in wide range of society, adults, teens and children. Children bring their bags to school, course, travel, and outing. The increasing demand on trend for children provides an opportunity to combine multiple bag products that goes with the modular trend becomes a feature to bags for children.

The research methods used in this research are both qualitative and quantitative. The qualitative research is done by : analyze types of children bags, interviews with the children, parents, and experts, and observation on the things that the children brought. The quantitative research is done by observation on what type of bag that children brought on their activities : school, course, mall, and picnic. From the research we found children have more than 1 types of bag for their activities.

The purpose of this project is to provide children a backpack that can be modified with ease. The backpack model can be modified just by opening the

zipper. According to the research, " Timeless-Bright" concept has been discovered as the main theme for the modular backpack for children. This concept applies a backpack that is not "limited by time and space" and uses bright color.

This final product is a backpack that can modularly be changed into various bag type. This product targets elementary student and well established family

Keywords : bright, children bag, modular, timeless

PENDAHULUAN

Tas merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang dalam menjalani aktivitas sehari-harinya (Yunita, 2010). Bahkan menjadi sangat penting saat kita harus membawa banyak barang ketika sedang bepergian. Penggunaan tas dibutuhkan oleh semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Meskipun tas digunakan oleh segala usia, namun memiliki fungsi yang berbeda-beda. Contohnya anak usia sekolah menggunakan tas sebagai sarana untuk membawa buku pelajaran. Lain halnya ibu rumah tangga yang menggunakan tas untuk membawa barang belanjaan, dan sebagainya (Sanyoto, 2013).

Orang tua memiliki beberapa pertimbangan sebelum memutuskan untuk membeli tas bagi anaknya. Pertimbangan tersebut adalah proporsi dengan ukuran tubuh anak-anak dan juga model yang tersedia (Wildensyah, 2015). Pada umumnya kegunaan tas pada anak-anak berfungsi untuk membawa alat tulis, buku pelajaran, dan membawa bekal ketika di sekolah (Ariska, 2015). Lain halnya ketika anak-anak sedang pergi ke *mall*, mereka membawa tas sebagai wadah untuk ponsel, tablet, dan juga untuk bergaya (Ariska, 2015).

Ukuran tas dipengaruhi dari kegunaanya secara fungsinya. Anak-anak menggunakan tas yang berbeda di klasifikasikan sesuai dengan tujuan mereka. Ketika mereka berangkat ke sekolah, mereka membutuhkan ruang yang besar untuk membawa buku dan juga peralatan tulis (Kusumah, 2015). Pada saat tamasya mereka membutuhkan ruang yang lebih besar dibandingkan ketika ke sekolah dan jalan-jalan, karena mereka perlu membawa pakaian ganti, bekal, dll (Rizal, 2016). Penggunaan tas ketika jalan-jalan membutuhkan ruang yang kecil, dimana anak-anak hanya perlu

membawa tas untuk peralatan komunikasi dan juga untuk bergaya. Semua tas yang mereka miliki, diberi oleh orang tua untuk membuat anak lebih mudah membawa barang, dan juga membuat anak mengikuti tren.

Keinginan anak-anak akan suatu produk berasal dari lingkungan sekitarnya. Faktor yang mempengaruhi adalah: media massa, dunia entertain, media internet, dan teman (Rustam, 2016). Tren mode tidak hanya melanda orang dewasa, bahkan anak-anak dan remaja pun tidak mau ketinggalan. Setiap jenjang usia memiliki tren yang berbeda. Contohnya remaja mengikuti gaya ala boyband korea, dan juga menggunakan warna yang cenderung lebih gelap (Pamakayo, 2013). Berbeda dengan anak-anak mereka lebih menyukai hal-hal yang berwarna cerah, bergambar lucu, dan tokoh kartun (Rulianto, 2015).

Modular merupakan konsep desain yang sedang *booming*, dimana produk dapat di bongkar pasang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya (Alia,2017) . Kegunaan dari modular ialah dapat menggantikan bagian-bagian dalam suatu komponen untuk menjadi suatu barang baru, dengan bentuk atau model yang berbeda (Ardiwicaksi, 2012). Komponen modular dapat digabungkan satu sama lain, tetapi ketika dibutuhkan hanya satu komponen mereka dapat berdiri sendiri. Modular menjadi desain yang sangat digemari oleh orang banyak, karena mereka dapat menggantikan komponen sesuai dengan yang mereka inginkan (Ardiwicaksi, 2012). Contoh produk yang menggunakan konsep modular : sepatu, *smartphone*, furnitur (Kim,2016)

Permasalahan yang terjadi, yaitu : anak-anak menggunakan tas hanya sebagai sarana membawa barang, tetapi mereka tidak memisahkan barang bawaan mereka; anak-anak membawa tas yang terlalu besar; banyaknya barang yang terdapat di dalam tas mereka (Ikal,2015). Contohnya adalah ketika bertamasya mereka menggabungkan pakaian bersih dengan bekal, ataupun mereka membawa bekal dengan tangannya; penggunaan tas yang tidak sesuai dengan ukuran anak, mereka membawa tas yang besar dikarenakan, dapat digunakan hingga dewasa; ketika di sekolah mereka harus membawa berbagai macam peralatan sekolah yang sangat banyak

dapat merusak tas, karena ukuran tas yang tidak sesuai dengan *volume* pada jumlah barang yang dibawa (Setia,2013).

Hal ini menarik perhatian untuk diteliti karena tas yang sudah tersedia untuk anak-anak hanya berfokuskan kepada membawa barang, tetapi tidak di spesifikasikan bagian per bagian untuk barang seperti apa yang perlu diletakan pada bagian tersebut.

METODE PENELITIAN

Kualitatif

- a. Analisa konten : Menganalisa produk eksisting tas.
- b. Wawancara : Wawancara ditujukan kepada anak-anak sebagai pengguna langsung, orang tua sebagai yang membelikan tas, dan ahli tas.
- c. Observasi : Melakukan observasi pada material utama dan material penggabung yang akan digunakan pada konsep modular. Observasi terhadap barang bawaan anak sesuai dengan tujuan mereka.

Kuantitatif

- a. Observasi: Melakukan observasi terhadap jenis tas yang anak-anak gunakan sesuai tempat tujuannya.

HASIL DAN PENELITIAN

Hasil Penelitian :

1. Dimensi untuk perancangan tas, panjang minimal 36cm dan maksimal 40cm. Lebar minimal 30cm, maksimal 35cm. Tebal minimal 12cm maksimal 18cm.
2. Anak-anak memiliki tas lebih dari 1.
3. Jenis tas yang digunakan oleh anak-anak sangat beragam.
4. Pada umumnya, material yang digunakan untuk pembuatan tas adalah polyster dan pada bagian tempat air menggunakan jaring.
5. Jenis tas yang menjadi produk utama dari perancangan tas modular adalah jenis tas ransel, berdasarkan hasil observasi mengenai jenis tas berdasarkan

aktivitasnya, ransel merupakan jenis tas yang paling sering ditemui dalam setiap aktivitas. Jenis tas selempang dan koper akan menjadi *part* tambahan dalam konsep modular.

6. Barang bawaan anak ketika pergi ke sekolah (3.35 kg).
7. Barang bawaan anak ketika pergi ke tempat les (0.7 kg).
8. Barang bawaan anak ketika pergi ke *mall* atau jalan-jalan (0.6 kg).
9. Barang bawaan anak ketika pergi tamasya (1,8 kg).
10. Tren mempengaruhi anak dalam memilih tas.
11. Anak-anak mudah bosan, sehingga mereka mudah mengingini barang yang lain
12. Jenis material tas yang cocok digunakan untuk anak adalah polyster, dibandingkan dengan material yang lain ialah: tidak menyerap air, tidak mudah melar dan kekuatan gaya tarik yang kuat. Kekuatan dan tahan terhadap air merupakan material yang sangat cocok untuk anak-anak, dikarenakan aktivitas yang cukup banyak, barang bawaan yang banyak, dan juga ketika hujan barang bawaan anak tidak akan basah.
13. Jenis penggabung untuk konsep modular pada tas adalah resleting dengan sistem *open slidder*. Kekuatan velcro tergantung dengan seberapa lebar velcro sebagai pelekat, tetapi ketika sering digunakan, dapat melemahkan daya erat. Magnet sangat lemah untuk membawa barang, dikarenakan magnet hanya berfungsi untuk melekatkan dan juga sebagai variasi.
14. Jenis resleting yang cocok untuk material penggabung adalah jenis resleting plastik, karena licin, cocok untuk bagian lekukan, elastis dan tidak dapat berkarat.

Berdasarkan hasil penelitian dia

tas maka penulis membuat beberapa alternatif desain beserta aspek desain yang telah ditentukan. Berikut merupakan aspek-aspek desain yang digunakan :

Aspek Pengguna

Demografis

- Umur : 6-12 tahun. Usia ini merupakan anak-anak yang sedang duduk di bangku SD.
- Penghasilan : > Rp 15.000.000 . Estimasi penghasilan orang tua, dengan pekerjaan wiraswasta.

Psikografis

- Kelas : Masyarakat kelas menengah ke atas, yaitu masyarakat yang mempunyai penghasilan cukup, bahkan berlebih dan memiliki kenyamanan yang wajar dalam suatu keluarga

Aspek Fungsi

- Fungsi positif : wadah untuk membawa perlengkapan anak usia 6-12 tahun yang dapat disesuaikan dengan aktivitas anak-anak.
- Fungsi negatif : sebagai tempat penyimpanan barang.
- Fungsi primer : wadah untuk membawa perlengkapan anak usia 6-12 tahun sesuai dengan aktivitas.
- Fungsi sekunder : digunakan sebagai melengkapi tren fashion anak-anak.

Aspek Kegiatan

Kegiatan pengguna dalam suatu proses desain merupakan salah satu aspek penting dan baku. Desainer sudah selayaknya memahami berbagai masalah yang berkaitan dengan aktivitas pengguna dalam hubungannya dengan produk yang akan dibuat.



Aspek Antropometri

No	Dimensi	Percentil	Ukuran	Aplikasi	Ukuran pada produk
1.	Tinggi tubuh	50 th	37.61	Ukuran tas keseluruhan	38cm
2.	Lebar sisi bahu	50 th	32.1	Lebar tas	32cm
3.	Lebar tangan	50 th	7.69	Lebar <i>strap</i> bahu	8cm
4.	Tinggi kaki hingga tangan	50 th	50.41	Tinggi troli	50cm

Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi meninjau dari sisi kenyamanan, ukuran, kemudahan, dan sisi lainnya yang harus dimiliki oleh sebuah produk. Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- Keamanan dan kenyamanan kerja : Bagian permukaan produk yang akan disentuh haruslah memiliki permukaan yang aman dan tidak melukai pengguna. Selain itu ukuran tas disesuaikan dengan antropometri tubuh bagian atas anak-anak usia 6-12 tahun. Produk menggunakan permukaan yang halus dan tidak memiliki sisi yang tajam akan meminimalisir kecelakaan kerja pada pengguna.

- Kemudahan operasional produk : Kemudahan untuk mengoperasikan sistem modular yang menjadi nilai tambah pada perancangan tas modular, contohnya : setelah pulang sekolah dan langsung menuju ke bimbingan belajar, tidak memakan waktu yang lama untuk mengganti jenis tas.

Prosedur, metode, sistem, atau cara : Produk menggunakan sistem modular yang dapat dibongkar pasang *part* nya. Sebelum menggunakan produk, disambungkan *part* demi *part* agar penggunaan tas dapat dilakukan secara maksimal sesuai dengan aktivitas anak-anak.

Aspek Material

MATERIAL UTAMA

	Kulit Sintetis (colombo)	Polyster	Denim	Kanvas	Blacu	Spunbound
Kekuatan (30%)	4	4	4	3	2	1
Daya tahan air (30%)	4	5	2	1	1	1
Berat (15%)	1	3	2	3	4	5
Estetika (5%)	4	4	3	3	2	2
Harga (20%)	1	3	1	2	4	5

1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = sedang, 4 = baik, 5 = sangat baik

	Kulit Sintetis (colombo)	Polyster	Denim	Kanvas	Blacu	Spunbound
Kekuatan	1.2	1.2	1.2	0.9	0.6	0.3
Daya tahan air	1.2	1.5	0.6	0.3	0.3	0.3
Berat	0.15	0.45	0.3	0.45	0.6	0.75
Estetika	0.2	0.2	0.15	0.15	0.1	0.1
Harga	0.2	0.6	0.2	0.4	0.8	1
Total	2.8	3.95	2.45	2.7	2.4	2.45

MATERIAL PENGGABUNG

	Velcro	Zipper	Magnet
--	--------	--------	--------

Kekuatan (40%)	3	4	1
Kecepatan (30%)	4	4	5
Harga (30%)	3	3	2

1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = sedang, 4 = baik, 5 = sangat baik

	Velcro	Zipper	Magnet
Kekuatan (40%)	1.2	1.6	0.4
Kecepatan (30%)	1.2	1.2	1.5
Harga (30%)	0.9	0.9	0.6
TOTAL	3.3	3.7	2.5

Aspek Bentuk

Bentuk tas diadaptasi dari bentuk geometris yaitu persegi, dimana bentuk tersebut dapat digunakan secara maksimal. Bagian sudut persegi akan dilekukan, dan juga penambahan atribut-atribut tas kecil yang dapat menjadi satu kesatuan sehingga tidak memberi kesan kaku.

Aspek Warna

Warna yang digunakan pada perancangan tas anak modular ialah warna merah dan biru terang. Hal dikarenakan, warna merah dan biru paling mudah untuk ditangkap oleh syaraf otak anak. Warna biru terang atau biru langit dikarenakan menciptakan kesan *fun*, ceria, dan bahagia. Penggunaan warna merah memberi kesan bersemangat ketika anak-anak melakukan aktivitas. Untuk penambahan warna sebagai alternatif lain, menggunakan warna : kuning, pink, hijau, dll. Kuning sesuai untuk waktu kegiatan anak-anak yaitu siang, cerah dan bersinar. Pink agar ada varian lain untuk dapat digunakan oleh anak-anak perempuan, Hijau merupakan warna yang cocok agar anak-anak lebih suka beraktivitas di luar.

Konsep Desain

Konsep desain tas anak modular adalah *timeless-bright modular bag for children*

- *Timeless*, yang dimaksud adalah desain yang *simple, classic, wearble*, dan

dapat digunakan semua usia.

- *bright*, yang adalah penggunaan warna yang cerah dikarenakan menggambarkan karakter anak-anak yang bersemangat dan ceria.
- *Modular*, yang dimaksud adalah suatu sistem yang menjadi keunikan dari perancangan tas yang berguna untuk menggabungkan *part by part* sesuai dengan kebutuhannya
- *Bag*, yang dimaksud adalah suatu wadah yang berfungsi sebagai tempat untuk membawa barang.
- *Children*, yang dimaksud adalah perancangan produk ditujukan untuk anak-anak sebagai pengguna langsung dari produk tersebut.

Deskripsi Produk

1. Nama Produk : Tas Modular untuk Anak
2. Sebutan Produk : Malcolm
3. Dimensi Produk : 37x33x8cm
4. Fungsi : sebagai wadah dalam membawa barang untuk anak-anak
5. Tujuan : merancang tas yang dapat digunakan oleh anak-anak sesuai dengan aktivitasnya
6. Sasaran : Tercapainya sebuah desain tas modular untuk anak-anak yang dapat digunakan oleh anak-anak sesuai dengan aktivitasnya
7. Pengguna :
 - Jenis kelamin : tidak dibatasi
 - Umur : 6 - 12 tahun
 - Kondisi sosial budaya : tidak dibatasi
8. Keunggulan :
 - Produk modular, sehingga bisa dilepas dan ditambahkan sesuai dengan jenis tas dan aktivitasnya.
 - Produk menggunakan bahan yang kuat dan tidak basah ketika terjadi hujan

MOOD BOARD



Tujuh Alternatif Desain





Studi Model

	Tampak Depan	Tampak Belakang	Atribut Tas
Alternatif 1	 <p>Gambar IV.34 Tampak Depan</p>	 <p>Gambar IV.35 Tampak Samping</p>	 <p>Gambar IV.36 Atribut Tas</p>
Alternatif 2	 <p>Gambar IV.37 Tampak Depan</p>	 <p>Gambar IV.38 Tampak Samping</p>	 <p>Gambar IV.39 Atribut Tas</p>
Alternatif 3	 <p>Gambar IV.40 Tampak Depan</p>	 <p>Gambar IV.41 Tampak Samping</p>	 <p>Gambar IV.42 Atribut Tas</p>

Desain Akhir

Perbaikan desain terpilih dilakukan dengan maksud untuk melengkapi kekurangan pada desain terpilih. Perbaikan desain terjadi pada *zipper* penggabung yaitu menggunakan struktur melingkar, dikarenakan dengan struktur melingkar kekuatan material penggabung lebih kuat dan juga lebih menghemat biaya produksi. Pemanfaatan ruang volume pada bagian koper, agar dapat dimanfaatkan untuk menyimpan barang, seperti: pakaian, sepatu, atau makanan.



Prototype



SWOT

<p>1. Produk tas dapat digunakan sesuai dengan aktivitas anak-anak.</p> <p>2. Menggunakan bahan anti air, sehingga ketika hujan barang bawaan anak tidak</p>	<p>Strength</p>	<p>Weakness</p>	<p>1. Biaya produksi mahal, karena diproduksi secara UKM.</p> <p>2. Hanya tersedia untuk anak-anak.</p> <p>3. Jenis <i>part</i> pada tas</p>
--	------------------------	------------------------	--

<p>basah.</p> <p>3. Atribut tas dapat digabung dan dilepas sesuai dengan keinginan anak.</p>			<p>tidak banyak memiliki varian.</p>
<p>1. Anak-anak menyukai produk baru.</p> <p>2. Dapat menjadi tren baru bagi anak-anak.</p>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>	<p>1. Banyak produk tas dengan harga murah.</p> <p>2. Produk masih baru, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk bersaing.</p>

STPD

<p><u>Demografi</u> Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan Usia : 26-45 tahun Status : Karyawan</p> <p><u>Psikografi</u> Gaya hidup : Orang tua yang peduli terhadap semua aktivitas anak yang melengkapi kebutuhan anak-anak</p> <p><u>Geografi</u> Jawa Timur</p>	<i>Segmentation</i>	<i>Targeting</i>	<p><u>Demografi</u> Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 28-40 tahun Status : Ibu rumah tangga</p> <p><u>Psikografi</u> Gaya hidup : ibu-ibu yang peduli terhadap anak-anak mereka</p> <p><u>Geografi</u> Surabaya</p>
<p>• Sebagai sarana tas anak yang dapat digunakan sesuai aktivitasnya, menurut</p>	<i>Positioning</i>	<i>Differentiation</i>	<p>• Dalam satu tas dapat menjadi berbagai macam jenis tas.</p> <p>• Pada bagian troli</p>

jenis tas.			dapat digunakan sebagai penyimpanan.
------------	--	--	--------------------------------------

Marketing Mix

Product - Malcolm

Core Benefit : manfaat yang hendak ditawarkan kepada konsumen yaitu sebagai produk tas yang ditujukan kepada anak-anak dengan memberikan konsep baru dalam memenuhi aktivitas mereka.

Actual product : material yang aman dan kuat; bentuk tas yang tidak lekang oleh waktu; kesatuan bentuk dari setiap atribut tas.

Augmented product : Mendapatkan paperbag setiap pembelian tas.



Logo

Jenis Tulisan : Organik dan dinamis, sesuai dengan karakter pengguna tas yang sering melakukan aktivitas dan suka berkesplorasi.

Icon : Menggunakan simbol laki-laki dan perempuan, memiliki arti bahwa penggunaan tas modular tidak dibatasi oleh jenis kelamin, produk ini dapat dinikmati baik laki-laki maupun perempuan.

Warna : Penggunaan warna merah dan biru, sesuai dengan karakter anak-anak yang bersemangat, ceria, dan fun. Selain itu penggunaan warna merah dan biru merupakan kombinasi warna yang digunakan pada produk tas modular.

Tagline

"MADE FOR MOVEMENT"

Pricing

- *Skimming pricing strategy*

Merupakan strategi penjualan di mana harga produk nantinya akan ditetapkan dengan harga tinggi, karena produk merupakan produk baru yang inovatif pada fase pengenalan, yang juga membutuhkan proses untuk dapat menarik minat konsumen. Selanjutnya ketika persaingan produk mulai ketat, secara perlahan harga produk akan diturunkan sesuai dengan kondisi pasar. Harga untuk penjualan produk tas Malcolm adalah Rp 230.000,- untuk produk utama; untuk *part* modular sisi kanan dan kiri adalah Rp 125.000,- ; untuk part depan adalah Rp 175.000,- ; untuk part bawah adalah Rp 200.000,-. Pembelian dengan cara *bundle* atau paket, mendapatkan harga Rp 500.000,-

- *Promotional pricing strategy*

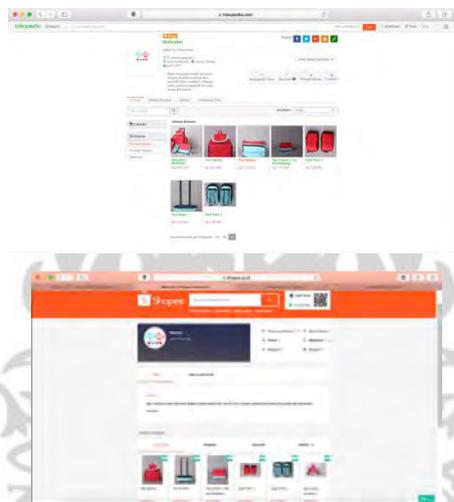
Strategi harga yang akan diterapkan pada produk ini adalah mengenai penerapan potongan harga/*discount* sebesar 10%, yang dilakukan pada saat pameran dan peluncuran produk.

Place

Produk ini nantinya akan dijual dan dipasarkan melalui toko pemenuh kebutuhan-keinginan anak-anak dan juga online shop, contoh toko pemenuh kebutuhan-keinginan anak : Toko Buku Gunung Agung, Gramedia, Toys Kingdom, Toys City, dan Kids Station. Selain itu, penjualan produk dapat ditemui di tempat bermain anak-anak, seperti : Dunia Fantasi, Kidszania, dan Trans Studio. Penempatan di toko buku seperti Gunung Agung dan Gramedia, dikarenakan tempat tersebut menyediakan berbagai kebutuhan seperti : buku, tas, dan alat tulis. Penempatan di Toys City, Kids Station, dan Toys Kingdom berguna agar anak-anak dapat menemui produk Malcolm ketika mereka sedang melihat-lihat mainan. Penjualan di taman bermain (Dunia Fantasi, Kidszania, dan Trans Studio) merupakan tujuan destinasi ketika anak-anak berlibur, sehingga memudahkan anak-anak untuk melihat dan

mengetahui produk Malcolm. Untuk penjualan secara online dapat ditemui di tokopedia dan shopee. Pemilihan tokopedia dikarenakan situs *e-commerce* ini merupakan yang paling sering dikunjungi.; dan pemilihan *e-commerce* "Shopee", dikarenakan terdapat berbagai macam tawaran yang menarik untuk pembeli, seperti free ongkir. Akun tokopedia dapat dibuka di "www.tokopedia.com/malcolmmodular" dan akun shopee dapat dibuka di "Malcolm"

(Sumber : <http://www.pandagila.com/toko-online-indonesiapopuler-dikunjungi/>).



Promotion

Promosi merupakan salah satu strategi pemasaran yang ditujukan untuk memperkenalkan produk kepada konsumen sekaligus untuk meningkatkan penjualan produk. Strategi promosi yang akan diterapkan pada produk yaitu dengan menggunakan berbagai media promosi BTL (*Below The Line*) yang mencakup poster, brosur, *x-banner*, *backdrop* dan gantungan kunci.

Rincian Analisis Biaya

Perhitungan Penjualan <i>Bundle</i>					
No	Jenis Tas	Jumlah		Harga Satuan	Rincian Biaya
1	Tas Utama	1	buah	Rp 230.000	Rp 230.000
2	<i>Side Part</i>	1	pasang	Rp 120.000	Rp 140.000
3	Tas Depan	1	buah	Rp 175.000	Rp 175.000

4	Tas Koper	1	buah	Rp 200.000	Rp 210.000
TOTAL					Rp 755.000

Total biaya ketika membeli secara eceran adalah Rp 755.000, tetapi apabila konsumen membeli produk secara *bundle*, mereka akan mendapatkan potongan sebesar Rp 105.000 dari total harga eceran, sehingga harga jual *bundle* Rp 650.000,- .

Survey Reaksi Pasar

Market testing merupakan salah satu cara untuk mengetahui respon masyarakat terhadap perancangan produk tas anak modular. Hal ini dilakukan kepada anak-anak dan orang tua. Respon positif didapatkan dari kedua responden mengenai produk Malcolm yang digunakan tas anak. Anak-anak mengatakan, bahwa produk ini dapat diubah sesuai dengan keinginannya dan ketika terkena air tidak dapat basah sampai bagian dalam tas.

Orang tua menyatakan senang dengan produk Malcolm, dikarenakan produk ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Tidak perlu khawatir dengan barang bawaan anak yang berat, ketika anak-anak membawa barang yang cukup berat hanya perlu memasang part tas koper. Berdasarkan hasil *market testing* disimpulkan, bahwa produk ini telah memenuhi kebutuhan konsumen.

Kesimpulan dan Saran: Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa anak-anak memiliki tas lebih dari 1 dengan jenis yang berbeda. Pembeda dari jenis tas anak adalah aktivitas dan tujuannya. Setelah melakukan observasi produk eksisting tas dan material; wawancara terhadap anak-anak, orang tua dan para ahli; dan analisa barang bawaan anak, perancangan tas anak modular di latar belakang oleh jenis tas anak yang beraneka ragam jenisnya. Oleh karena itu, dirancang sebuah tas modular yang dapat disesuaikan dari jenis tasnya sesuai dengan aktivitas anak-anak, yang berkonsepkan *timeless-bright modular bag for children*.
Saran untuk produksi :

- Penggunaan resleting modular, mengikuti warna tas
- Memiliki lebih banyak varian cerah seperti : kuning, pink, hijau, dan lain-lain. Selain itu dapat memberi opsi seperti adanya gambar-gambar. Sehingga memiliki varian bagi anak laki-laki dan perempuan.
- Lebih banyak modifikasi part yang dapat menjadi penunjang penjualan produk "MALCOLM"



DAFTAR PUSTAKA

- Adip.2013. *Ciri-ciri Sistem Modular dan Pengaplikasian Terhadap Produk*.
<http://www.adipriyono.net/sistem-dan-pengaplikasian-modular.html>
Diakses pada 22 Januari 2017
- Alexander.2014. *Pertumbuhan dan perkembangan anak usia 6-12 tahun*.
<http://pondokibu.com/pertumbuhan-dan-perkembangan-anak-usia-6-12-tahun.html>
Diakses pada 22 September 2016
- Anto.2015. *Fungsi Penggunaan Tas Dalam Menunjang Aktivitas*.
<http://www.perancangantas.com/Fungsi-tas-dalam-menunjang-aktivitas/>
Diakses pada 18 Februari 2017
- Arif Kamal, M. (2012). "Design Technique in Lie: Design Concepts Bag".
hal 85-97.
- Bjo.2015. *12 Cara Mendidik Karakter Sopan Santun pada Anak*.
<http://www.pendidikankarakter.com/12-cara-mendidik-sopan-santun-pada-anak/5/>
Diakses pada 22 September 2016
- Christian,James (2010).*Color Vision*. hal 110
- Deni.2014. *5 Faktor Tren Dalam Memenuhi Kebutuhan*.
<http://www.infofashionterbaru.com/5-faktor-yang-mempengaruhi-perkembangan-trend-fashion.html>
Diakses pada 23 September 2016
- Dewi.2014. *Cara Memilih Tas Sesuai Dengan Kegunaan dan Aktivitas*.
<http://www.wadezig.com/membedakan-tas-berdasarkan-fungsinya/>
Diakses pada 21 Oktober 2016
- Dona.2012. *5 Sikap Yang Benar Dalam Membawa Tas*.
<http://www.suara.com/lifestyle/2016/03/23/080335/5-sikap-yang-benar-saat-wawancara-pekerjaan>
Diakses pada 21 Oktober 2016
- International Journal of Industrial Ergonomics*. 2010. Pengukuran Antropometri Untuk (Penebar Swadaya) : Jakarta
- Irawan, Bambang dan Priscilla Tamara. 2013. *Dasar – Dasar Desain. Griya Kreasi* (Penebar Swadaya Group) : Jakarta
- Langkah-Langkah Dalam Perancangan Tas hal. 36
- Matahari.2014. *Macam-macam Jenis Tas Anak*
http://www.matahari.co.id/common/news_detail/24/249
Diakses pada 22 September 2016
- Michelle.2016. *Tren Fashion yang Sedang Digemari*
<http://femaledaily.com/blog/2016/03/03/tren-fashion-yang-sedang-digemari-patch>
Diakses pada 22 September 2016