

Perancangan Tas Fungsional Inline Skate pada Anak Usia 8-12 Tahun

Chyntia Chandra, Gunawan Gunawan, Kumara Sadana Putra

Desain dan Manajemen Produk / Fakultas Industri Kreatif

chyntia.chandra@gmail.com

Abstrak - *Inline skate* merupakan salah satu olahraga yang sedang marak di Indonesia, khususnya di kalangan anak-anak. Hal ini dilihat dari mengikatnya pertumbuhan komunitas *inline skate* yang telah tersebar lebih dari 30 komunitas di seluruh Indonesia. Saat pergi bermain, anak-anak membawa berbagai macam peralatan *inline skate* beserta keperluan pribadi mereka lainnya sehingga diperlukan suatu sarana bawa berupa tas yang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah campuran yang mencakup kajian pustaka, wawancara, observasi, dan studi perilaku. Wawancara dilakukan dengan komunitas *inline skate*, desainer sekaligus produsen tas, orang tua pengguna, serta penjahit tas. Observasi dilakukan untuk mengetahui tas *inline skate* yang ada di pasaran, serta studi perilaku dilakukan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan anak-anak saat pergi bermain *inline skate*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *prototype* berupa tas fungsional pada aktivitas *inline skate* untuk anak-anak usia 8-12 tahun. Dengan bentuk yang *compact*, tas dapat menyesuaikan bentuk dari sepatu roda tersebut dan penyimpanan pada tas dapat lebih maksimal sehingga lebih memudahkan anak-anak dalam membawanya. Kemudian, tas juga didesain tahan air serta back system yang berventilasi sehingga aman digunakan berolahraga di area *outdoor*. Selain itu, produk juga dilengkapi dengan manajemen produk, branding, serta perhitungan analisis biaya sehingga produk siap dipasarkan.

Kata kunci : Anak-anak, *Inline skate*, Tas.

Abstract –*Inline skate is one of the emerging sports in Indonesia, especially among children. This is seen from the binding growth of inline skate community that has spread over 30 communities throughout Indonesia. While going to play, the children carry a variety of inline skate equipment along with their other personal needs so it takes a means of carrying a bag that can meet their needs. The research method used is a mixture that includes literature review, interviews, observation, and behavioral studies. Interviews were conducted with inline skate communities, designers as well as bag manufacturers, parent users, as well as tailor bags. Observations were conducted to find out the inline skate bags on the market, as well as behavioral studies conducted to find out the activities children do when going inline skating. This research produces a prototype in the form of functional bag for inline skating activity for children aged 8-12 years. With a compact shape, the bag can adjust the shape of the skates and the storage on the bag can be more leverage, making it easier for children to carry it. Then, the bag is also designed waterproof and ventilated system back so safe to use exercise in the outdoor area. In addition, the product also comes with product management, branding, and cost analysis calculations so that the product is ready to be marketed.*

Keywords : Bag , Children, *Inline skate*

PENDAHULUAN

Gaya hidup masyarakat saat ini, khususnya di kota-kota besar telah berubah seiring dengan berkembangnya jaman. Salah satunya ialah berbagai kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak generasi sekarang. Berbeda dengan jaman dahulu, anak-anak generasi sekarang sudah dijejali dengan berbagai macam kursus/les sejak dini oleh orang tuanya. Menurut parenting indonesia, hal tersebut memicu industri pengajaran yang tumbuh pesat, yang makin lama menjangkau anak-anak yang usianya makin muda. (*Parenting Indonesia; 2015;Ikut les di usia pra sekolah?; <http://www.parenting.co.id/>; diakses tanggal 23 Maret 2017*)



Gambar 1. Komunitas *inline skate* anak-anak Veni Vidi Vici

(Sumber: https://thedraftv3skate.files.wordpress.com/2013/02/v3_1.jpg, diakses tanggal 20 Maret 2017)

Salah satu kegiatan yang kini cukup marak ialah permainan *inline/roller skate*. Tidak hanya membawa peralatan bermain *inline skate*, terkadang anak-anak juga membawa perlengkapan lain seperti minum. Oleh sebab itu, anak-anak membutuhkan sarana bawa dalam membawa segala kebutuhannya pada saat bermain *inline skate*.

Salah satu sarana bawa dalam bermain *inline skate* yang paling sering dijumpai yaitu tas kecil segitiga. Tas tersebut memiliki *space* yang terbatas sehingga banyaknya barang-barang keperluan anak-anak tidak dapat ditampung dengan baik. Keterbatasan tersebut menyulitkan mereka karena mereka harus membawa lebih dari satu macam tas saat bermain *inline skate*. mengingat barang keperluan mereka yang banyak. Selain itu, ada juga anak-anak yang membawa tas ranselnya saat bermain *inline skate* karena kebutuhan akan *space* yang lebih besar. Akan tetapi, hal tersebut juga membuat tas ranselnya menjadi berantakan. Semua hal ini menyebabkan tas-tas tersebut menjadi kurang efektif. Berbagai hal inilah yang melatar belakangi perancang ingin merancang suatu tas fungsional pada aktivitas *inline skate* bagi anak usia 8-12 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dimana pengumpulan data-data menggunakan metode dibawah ini:

1. Kualitatif

IDI (*In Depth Interview*): wakil ketua komunitas *inline skate*, produsen sekaligus desainer tas *inline skate*, serta pengrajin tas *inline skate*.

Observasi: studi aktivitas, studi kebutuhan, studi tata letak, serta studi eksisting produk yang dilakukan dengan mengamati produk tas *inline skate* yang sudah ada, mengamati kegiatan anak-anak saat bermain *inline skate*, melakukan produk outopsi dengan melakukan observasi eksperimental material tas.

2. Kuantitatif

Kuesioner: menentukan tampilan tas *inline skate* anak-anak yang diinginkan dan dibutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintesa IDI

Wakil Ketua Komunitas SYNC

Dalam komunitas Sync, anggotanya mayoritas ialah anak-anak usia 7-12 tahun. Tas-tas yang dibawa saat beraktivitas *inline skate* biasanya gampang rusak karena materialnya tidak kuat menahan sepatunya yang berat. *Inline skate* dimainkan dalam *outdoor* maupun *indoor* sehingga terkadang tasnya banyak mengelupas

Pemilik Alexa Sport Surabaya

Bawaan dari sepatu rodanya sendiri ialah tas *handbag* biasa dengan material yang mudah rusak sehingga kecenderungan pengguna membutuhkan tas pengganti yang lain. Tas yang lebih terlihat sepatu rodanya biasanya lebih disukai, karena pengguna lebih percaya diri menunjukkan bahwa dirinya pemain *inline skate*.

Pengrajin Tas Inline Skate

Untuk tas jinjing, dibutuhkan pengaman/bisban. Material bisban itu merupakan material yang kuat, biasanya memang digunakan untuk pengaman-pengaman. Yang paling utama dari penjahitan tas yaitu teknik jahitannya. Sebagai apapun bahannya semua tergantung dari kekuatan jahitannya.

Orang Tua Pengguna

Mayoritas membawa tas ransel pada umumnya, karena tas bawaan dari sepatu roda itu sendiri mudah rusak karena materialnya yang tidak kuat. Area bermain di tempat *outdoor* sehingga terkadang kesulitan saat cuaca hujan. Tidak ada *space-space* khusus pada tas sehingga barang berantakan dan tercampur.

Observasi pengguna

Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana perilaku anak-anak pada saat bermain *inline skate* serta bagaimana anak-anak dalam membawa tas. Anak – anak biasanya membawa tas untuk sepatu roda sendiri sedangkan orang tuanya tetap membawa tas untuk keperluan pribadinya.

Observasi Tempat Penjualan Tas

Observasi tempat penjualan tas dilakukan di toko peralatan *outdoor* Consina yang beralamat di Jl. Ngagel Jaya Sel. No. 159, Baratajaya, Gubeng, Surabaya. Diperlukan suatu ruangan pada bagian *back system* yang berfungsi sebagai sirkulasi udara agar tas tersebut “breathable”. Pada bagian strap, di desain mengikuti dengan lekuk tubuh manusia.

Observasi Studi

Dilakukan juga beberapa studi seperti studi aktifitas, studi kebutuhan, studi material, studi operasional, studi sistem, serta studi eksisting produk dengan hasil sebagai berikut. Panjang terbesar dari sepatu tersebut ialah 28 cm dengan panjang roda 29 cm, lebar 11 cm, dan tingi 15 cm. Pada tas yang ada, material tidak tahan lama serta mudah kotor, kantong penyimpanan hanya 1 sehingga sandal dan botol minum tercampur menjadi satu dan berantakan. Tas yang ada juga agak berat ketika digunakan oleh anak-anak karena fungsi sebenarnya dipakai oleh orang dewasa.

Kuesioner

Usia rata rata 8-12 tahun, biasanya lebih banyak bermain di balai kota, frekuensi bermain adalah 1-3 kali selama 1-3 jam, peralatan yang paling banyak dibawa meliputi sepatu roda, pelindung, helm, dan botol minum. Transportasi yang digunakan dominan sepeda motor, umumnya digunakan tas umum sebagai sarana bawa peralatan bermain, beberapa kendala dalam membawa peralatan ialah material yang kurang kuat serta faktor cuaca, lebih menyukai warna cerah.

KONSEP DESAIN

a. Fungsi

Fungsi primer dari tas tersebut ialah sebagai sarana bawa peralatan *inline skate* anak-anak saat pergi ke tempat bermain diantaranya sepatu roda, helm, pelindung siku, serta pelindung lutut. Sedangkan fungsi sekunder yaitu sebagai sarana membawa kebutuhan lainnya selain peralatan *inline skate* seperti air minum, uang, dan lain-lain.

b Pengguna: Unisex usia 8-12 tahun dengan kegiatan bermain *inline skate*.

Demografis :

- Tingkat ekonomi : Menengah, SES B dengan pengeluaran perbulan sekitar 2.000.000 - 3.000.000
- Pengguna biasanya menjadikan *inline skate* sebagai hobi
- Terkadang mereka ikut perlombaan di luar kota bersama komunitasnya
- Pengguna membawa tas tersebut ke area bermain seperti taman kota/balai kota untuk berkumpul bersama teman/komunitasnya

7. Psikografis :

- Anak-anak biasanya memiliki kakak/adik berjumlah 1-2 orang
- Terdapat kecenderungan adik akan mengikuti apa yang menjadi kegemaran adiknya

c. Ergonomi

Ukuran pada tas *inline skate* yang disesuaikan dengan ukuran tinggi dan lebar bahu serta lebar dan panjang tangan agar produk tidak menyebabkan cedera punggung/bahu saat menggunakan produk tersebut. Bagian tas yang sering berinteraksi dengan tubuh yaitu tali ransel, bagian punggung tas, serta pegangan tangan dibutuhkan material yang lebih lembut sehingga tidak menyebabkan kelelahan ketika berbeban berat/di pakai terlalu lama. Pada *backsystem* diperlukan ruangan antara tas dengan pundak dengan jarak 30° – 40° yang berfungsi sebagai sirkulasi udara antara pengguna dan produk. Pada aktivitas olahraga, dibutuhkan material yang tidak mudah menyerap keringat serta bau terutama pada bagian tas yang sering bersentuhan dengan bagian tubuh yaitu khususnya bagian punggung.

d. Antropometri

Penggunaan antropometri berat badan digunakan persentil 5th yaitu 24.54 kg agar pengguna dengan berat badan terkecil dapat tetap mampu membawa tas tersebut. Pada antropometri tinggi bahu duduk digunakan persentil 5th yaitu 40.66 kg agar produk tetap dapat digunakan oleh pengguna dengan tinggi bahu paling pendek. Antropometri lebar bahu digunakan persentil 5th yaitu 29.05 kg agar produk dapat digunakan oleh pengguna yang memiliki bahu yang pendek Sedangkan panjang tangan digunakan persentil 5th yaitu 12.91 kg agar produk dapat digunakan oleh pengguna dengan panjang tangan paling pendek sekalipun. Antropometri lebar tangan digunakan persentil 95th yaitu 8.65 kg agar pengguna dengan lebar tangan terlebar tetap dapat mengambil barang dari produk yang dirancang.

e. Material

Material yang digunakan adalah dolby dengan persentase 50% sebagai material utama tas. Kemudian untuk bagian lining digunakan material nilon. Diantara kedua material tersebut terdapat material polyfoam sebagai spons dalam. Selain itu, terdapat aksesoris lainnya seperti bisban atau kain jaring.

f. Keamanan

Salah satu hal penting pada perancangan tas ialah dari sisi keamanan produk itu sendiri. Produk yang dibuat harus memiliki jahitan yang kuat mengingat dari beban sepatu roda itu sendiri yang cukup berat. Selain itu, diberikan sabuk bisban pada bagian yang diperlukan untuk memperkuat tas tersebut. Produk juga di berikan tambahan spons pada bagian yang digunakan untuk menyimpan sepatu roda agar meminimalisir benturan.

j. Aspek Tata Letak

Pada aspek ini akan dijelaskan tentang tata letak dari barang bawaan yang akan dimasukkan ke dalam tas. Berdasarkan tempat penyimpanannya tas terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian penyimpanan primer dan bagian penyimpanan sekunder.

g. Bentuk

Bentuk yang diterapkan pada perancangan tas *inline skate* adalah bentuk dari sepatu roda itu sendiri. Bentuk tersebut diambil kare bertujuan untuk memaksimalkan ruang penyimpanan tas tersebut. Selain itu, bentuk tersebut juga di ambil agar tas

tersebut dapat menyesuaikan dengan peralatan yang dibawa ketika bermain inline skate.





Gambar 2. Aspek Bentuk

h. Tekstur

Dalam aspek ini, tekstur yang digunakan adalah tekstur nyata dari material cordura tersebut. Material tersebut memiliki pori-pori yang besar namun masih tergolong nyaman digunakan oleh anak-anak. Untuk produk tas *bagian* luar merupakan kain dengan tingkat kerapatan tinggi sehingga tekstur yang dihasilkan adalah halus, sedangkan *bagian* luar-belakang (*bagian* yang akan bersentuhan dengan punggung) bersifat berpori agar dapat terjadi sirkulasi udara.

Untuk *bagian* dalamnya tas diberi kain dengan tekstur yang lebih lembut agar barang bawaan dapat terlindungi dengan aman. Sedangkan pada *bagian* yang bersentuhan dengan tubuh seperti strap maupun *bagian* punggung diberikan spons yang berpori dengan tujuan untuk sirkulasi udara.

i. Warna

	Kode warna: #e4722e R: 228, G: 114, B: 46 C: 7% M: 68% Y: 95% K: 1%
	Kode warna: #35445c R: 53, G: 68, B: 92 C: 83% M: 70% Y: 42% K: 31%

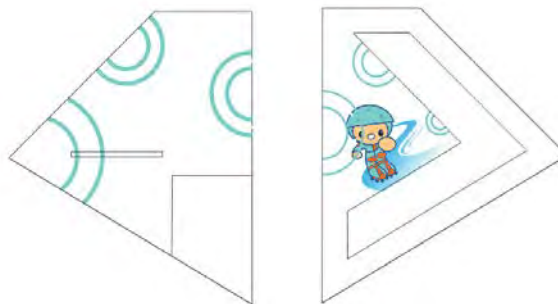
Warna biru digunakan karena merupakan warna yang tidak panas mengingat aktivitas anak yang bermain *inline skate* sangat aktif sehingga menimbulkan suhu dalam tubuh menjadi panas.. Selain itu, efek psikis dari warna biru menimbulkan suasana yang menyenangkan. Sedangkan warna oranye dijadikan *sebagai* kombinasi dari warna biru tersebut karena warna oranye memberikan keceriaan

serta menambah energi. Kedua warna tersebut dijadikan sebagai salah satu varian warna yang digunakan, mengingat nantinya akan diproduksi juga tas dengan varian warna yang lain.

j. Estetika

Berikut ini merupakan beberapa unsur estetika yang digunakan dalam perancangan tas *inline skate*. Pada bagian grafis, terdapat garis-garis yang membentuk lingkaran dengan warna yang seirama dengan grafis utamanya yaitu biru muda dan putih. Garis melingkar tersebut menunjukkan adanya perputaran/gerakan dimana identik dengan sepatu roda yang bergerak dengan cara rodanya yang berputar. Pada garis-garis yang melingkar tersebut terdapat pengulangan pada bagian sisi kiri dan kanan dari tas tersebut. Hal ini menunjukkan adanya penekanan pada gerakan berputar dari roda sepatu tersebut. Prinsip yang diterapkan pada produk adalah kesatuan pada produk dapat dilihat dari kesatuan warna yang sejuk namun tetap ceria dan bentuk pada produk yang telah dirancang. Selain itu, bentuk dari tas tersebut juga menyesuaikan dari bentuk sepatu itu sendiri sehingga tas tersebut dapat lebih *compact*.

k. Grafis



Gambar 3. Grafis pada sisi kiri dan kanan tas

Karakter kartun yang ada menggambarkan seseorang yang sedang menggunakan peralatan *inline skate* yang seakan-akan sedang bermain. Alasan penggunaan tokoh kartun ialah melihat film-film yang ditonton oleh target anak-anak dengan usia 8-12 tahun berupa kartun dengan garis-garis yang sederhana. Warna yang digunakan juga seirama dengan warna tas itu sendiri sehingga tetap terkesan playful. Penggunaan grafis pada perancangan tas tersebut merupakan salah satu varian dari tas, nantinya akan dilakukan penambahan varian dengan grafis lain.

Konsep Desain

Compact Inline Skate Bag

Compact: Rapi, tersusun rapat, padat.

Inline Skate: Pada tahun 1763, seorang Belgia bernama Joseph Marlin, yang kebetulan seorang teknisi berinisiatif untuk memasang roda-roda yang terbuat dari besi pada sepatunya. Ia melakukannya agar bisa berlari lebih cepat.

Bag: Tas awalnya hanya berfungsi untuk membawa barang, namun sekarang fungsinya lebih untuk memperindah penampilan atau untuk keperluan *fashion* semata.

Deksripsi Produk

Nama : *Inline Skate Bag for children aged 8-12 years*

Sebutan produk : *Rollie Bag*

Fungsi : Sebagai sarana bawa peralatan *inline skate* serta sarana penyimpanan saat di area bermain.

Tujuan : Membantu anak-anak dalam membawa peralatannya ke tempat bermain *inline skate*

Sasaran : Dicapainya sebuah desain tas *inline skate* yang dapat menjadi sarana bawa peralatan ke arena bermain.

Keunggulan :

- *Compact*: dapat menyesuaikan dari bentuk sepatu roda itu sendiri
- Memiliki *back system* yang berpori dan tempat keluar masuknya udara mengingat aktifnya anak-anak dalam berolahraga menimbulkan bau keringat.
- Tahan air sehingga aman digunakan meskipun pada area *outdoor*
- Di desain untuk digunakan sebagai tas ransel sehingga lebih mudah digunakan untuk anak-anak
- Terdapat sarana bawa helm yang sifatnya *optional* berada di luar dari tas tersebut.

Spesifikasi Desain

Dimensi produk : 36x30x25 cm

Jenis material : Material utama dolby (polyester 1680d) dengan *lining* material nilon

Total berat kotor : 0,3 kg

Citra Desain

Citra desain pada perancangan produk ini menggunakan 2 sumbu yaitu *Geometris-Ornamental* dan *Childlike-Mature*, yang mengacu pada gaya desain pada perancangan produk. Sumbu *Ornamental-Geometris* merupakan kategori untuk menggambarkan tingkat kerumitan tas tersebut. Sedangkan sumbu *Childlike-Mature* merupakan kategori untuk menggambarkan kesan dari tas yang akan dibuat.

Image Chart



Gambar 4. Image Chart

Berdasarkan *image chart* diatas, kesan yang ingin ditampilkan adalah Sedikit *Geometris - Childlike*. Alasan memilih sumbu tersebut ialah tas tersebut ditujukan oleh anak-anak yang berusia 8-12 tahun dimana identik dengan semangat dan keceriaan. Sedangkan pemilihan sumbu geometris karena anak-anak akan sedikit kesulitan bila tas tersebut memiliki bentuk yang terlalu rumit

Image Board



Gambar 5. Image Board

Berdasarkan *image board* diatas, produk yang akan dirancang merupakan produk yang berkesan *childlike* karena anak-anak khususnya pemain sepatu roda merupakan anak yang aktif bergerak dan bersemangat. Selain itu, bentuk-bentuk yang digunakan dalam perancangan berupa produk yang geometris untuk memudahkan anak dalam menggunakannya.

Moodboard



Gambar 6. Moodboard

Mood board diatas merupakan kumpulan gambar-gambar dengan konsep gaya *playful*. Gaya tersebut menonjolkan suasana yang ceria dan penuh semangat yang identik dengan anak-anak.

Proses Kreatif

Proses kreatif dilakukan dengan cara mendesain 7 alternatif desain tas yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemudian, terpilihilah 3 alternatif desain tas yang dilakukan dengan pembobotan. 3 Alternatif tersebut kemudian dibuatlah studi model pada tiap alternatifnya. Setelah pembobotan, terpilihilah 1 alternatif desain yang dijadikan sebagai final desain yaitu sebagai berikut.



Gambar 7. Final Desain

Alternatif desain yang terpilih merupakan tas ransel yang memiliki ventilasi pada bagian punggungnya yang terbuat dari spons berpori. Kemudian, pada bagian punggung itu sendiri memiliki jalur keluar masuknya udara sehingga tas tidak terasa pengap ketika digunakan terutama terkena keringat setelah bermain. Pada bagian dalam sebagai tempat penyimpanan sepatu beserta pelindung tubuh. Botol minum serta helm diletakkan pada bagian luar agar memudahkan anak-anak dalam mengambil dan menyimpannya. Tas tersebut juga didesain dengan material yang tahan air sehingga aman digunakan pada area *outdoor*



Gambar 8. Foto Prototype

Manajemen Produk

Proses manajemen merupakan aspek penting dalam perancangan dan pembuatan suatu produk, yang mencakup SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), STPD (*Segmentation, Targeting, Positioning, Differentiation*), dan 4P dalam

Marketing Mix (Product, Price, Place, Promotion). Tujuan dari manajemen produk adalah untuk mengetahui strategi pemasaran dan hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam target penjualan suatu produk.

1. Analisa SWOT

Perusahaan kami bergerak di bidang produksi tas olahraga untuk anak-anak, salah satunya ialah tas *inline skate*. Sistem produksi produk yang kami lakukan yaitu bekerja sama dengan 4 UKM Tas sehingga meminimalisir pengeluaran biaya alat-alat produksi *bagi* perusahaan. Analisa SWOT mengacu pada strategi produk yang dapat mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman agar produk memiliki kedudukan dalam target pasar, oleh karena itu diperlukan analisis secara sistematis dan tepat sasaran.

2. Analisis STPD (*Segmentation, Targeting, Positioning, Differentiation*)

Analisis STPD digunakan untuk menentukan target pengguna yang ingin dijangkau pada produk yang telah dirancang. Analisa STPD meliputi segmentasi, targeting, positioning, serta differensiasi.

3. Marketing Mix (*Product, Price, Place, Promotion*)

Marketing mix digunakan untuk mengetahui informasi serta keunggulan dari produk yang telah dirancang, kemudian digunakan juga untuk menentukan strategi harga yang digunakan, tempat penjualan, serta media-media promosi yang digunakan.

- Product

Produk yang dirancang yaitu sarana bawa anak-anak usia 8-12 tahun dalam bermain *inline skate*. Produk ini ditujukan untuk anak-anak yang hobi bermain *inline skate* dengan bergabung pada komunitas *inline skate* dan juga rajin mengikuti ajang kompetisi *inline skate*. Kemudian, produk ini didesain dengan pengoperasian yang mudah dan sistem yang sederhana sehingga dapat dioperasikan oleh anak-anak. Dalam produk, terdapat juga packaging serta logo dan tagline yang digunakan dalam perancangan produk.



Gambar 9. Logo Terpilih

Bentuk logo yang dibuat mengadaptasi dari bentuk tas. Warna yang digunakan ialah warna hitam untuk menunjukkan kekuatan dari tas tersebut. 4 bulatan dibawah menunjukkan roda pada sepatu roda. Kemudian, untuk *font* yang digunakan adalah bentuk huruf yang terkesan *playful*.

- Price

Strategi pemasaran yang akan digunakan untuk produk ini adalah *penetration pricing*. Hal ini dikarenakan produk tersebut masih tergolong *brand* baru, yang nantinya strategi ini bertujuan untuk mengenalkan pada masyarakat akan adanya keberadaan produk tersebut (*awareness*). Kemudian, dilakukan juga strategi *cost based pricing* yaitu penentuan harga ditentukan dari besarnya biaya produksi dengan keuntungan yang diinginkan.

- Place

Penjualan nantinya akan dipasarkan melalui kerja sama (B2B) dengan toko lain seperti toko *inline skate* contohnya Alexa Sport Surabaya. Penjualan dilakukan dengan dengan strategi *bundle price* yaitu menjual sepaket tas dengan peralatan *inline skatena* dengan harga yang ditentukan. Kemudian, penjualan juga dapat dilakukan melalui kerja sama (B2C) dengan komunitas *inline skate* sebagai partner/sponsorship seperti komunitas SYNC Surabaya, melalui *event-event* khusus seperti membuka *booth* saat ada perlombaan *inline skate*. Selain itu, dilakukan juga penjualan melalui media online yang dapat di akses ke seluruh Indonesia.

- Promotion

Pada aspek promosi, digunakan beberapa media baik media digital maupun konvensional yang berguna sebagai media promosi dalam perancangan produk tas tersebut diantaranya x-banner, brosur, media sosial, kartu nama, booth, price tag, seragam, serta souvenir berupa gantungan kunci, dan katalog.

4. Rancangan Analisis Biaya

Perhitungan RAB meliputi biaya bahan baku, tenaga kerja, serta biaya tidak langsung. Perhitungan ini untuk mendapatkan Harga Pokok Produk (HPP), berikut perhitungannya. Dari perhitungan biaya bahan baku dan biaya tidak langsung dapat diperoleh harga produksi produk (HPP) dan harga jual sebagai berikut.

Tabel IV.22 Harga produksi produk

No	Keterangan	Biaya
1	Biaya bahan baku	Rp. 10.234.500
2	Biaya tidak langsung	Rp. 8.128.542
	Total HPP per 120 Buah Produk	Rp. 18.363.042
	HPP Per Produk	Rp. 153.025.35
	Harga Jual per Produk (+margin profit 20% + pajak 1,5%)	Rp. 185.926 = Rp. 186.000

Tabel IV.23 Perhitungan keuntungan untuk 120 set produk

No	Keterangan	Biaya
1	Harga Jual	Rp. 22.311.120
2	Total HPP	(Rp. 18/363.042)
3	Pajak (1,5% dari omset atau harga jual menurut PPh pasal 22 tahun 2008)	(Rp. 334.666)
	Keuntungan Bersih per 120 buah produk	Rp. 3.613.411
	Keuntungan bersih per produk	Rp. 30.112

Perhitungan harga jual didapatkan dari total biaya produksi, biaya promosi, biaya kantor, dan biaya penyusutan peralatan. Dengan keuntungan yang diinginkan dari penjualan sebesar 20% didapatkan harga jual sebesar Rp. 186.000

5. Survey Reaksi Pasar

Survey reaksi pasar dilakukan untuk mengetahui respon pasar terhadap produk yang dirancang. Survei reaksi pasar dilakukan dengan melakukan *Product Testing* dan *Market testing*. Sesuai dengan fungsi dari produk tersebut, produk di tes kepada penggunaanya secara langsung yaitu anak-anak yang hobi beraktivitas *inline skate*. Kemudian, *market testing* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada target pengguna apakah produk yang dirancang dan harga jual telah sesuai dengan yang diharapkan.

IV.9.1 Market Testing

Produk tas Rollie dapat diterima dengan baik oleh pengguna karena sesuai dengan target yang diharapkan. Kemudian, pengguna juga setuju bahwa produk dijual dengan harga 186.000 sehingga pengguna sudah cukup puas dengan perancangan produk tas tersebut.

IV.9.2 Product Testing

Berikut ini adalah data mengenai uji coba produk tas *inline skate* yang dilakukan pada target pengguna anak-anak usia 8-12 tahun.



Gambar IV.55 *Product testing*

Pada *product testing* yang telah dilakukan, anak dapat memasukkan dan mengambil peralatan *inline skate* sendiri tanpa bantuan orang lain. Kemudian, anak juga merasa beban dari *inline skate* tersebut lebih ringan dari tas yang dipakai sebelumnya. Saat anak menggunakan tas tersebut, anak juga tidak merasa kelelahan karena pada tas bagian punggung dan bahu tidak keras. Waktu yang dibutuhkan dalam mengambil kurang lebih 1 menit, sedangkan ketika memasukkan peralatan pada tas kurang lebih 1 menit. Selain itu saat produk terkena air, air tidak dapat masuk ke dalam tas tersebut sehingga peralatan tetap aman.

KESIMPULAN DAN SARAN

Inline skate merupakan salah satu olahraga yang sedang marak di Indonesia, khususnya di kalangan anak-anak. Saat bermain, mereka membawa berbagai peralatan bawa seperti sepatu roda, pelindung siku dan lutut, serta keperluan pribadi lainnya. Hal ini yang mendasari adanya kebutuhan akan sarana bawa peralatan mereka ketika pergi bermain. Oleh karena itu, Rollie dirancang dengan gaya yang

sesuai target penggunaannya yaitu anak-anak dengan desain yang ergonomis. Karena penggunaannya lebih banyak pada area outdoor, produk ini dirancang dengan material yang tahan air sehingga barang bawaan akan tetap aman saat cuaca yang tidak baik. Rollie masih memiliki kekurangan pada produknya sehingga perlu dikembangkan lebih lagi. Beberapa kekurangan yang ada pada Rollie ialah penggunaan spons dan juga karton untuk membuat tas menjadi kokoh terlalu banyak sehingga membuat tas menjadi lebih berat. Untuk mengatasinya produk lebih baik diberikan tambahan selang tas untuk mengurangi berat tas tersebut tanpa mengurangi kekokohan dari produk tersebut. Selain itu, perlu juga ditambahkan varian warna, bentuk, dan motif agar calon konsumen memiliki pilihan dalam membeli produk tersebut, sehingga hal ini dapat menarik calon konsumen yaitu anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Fidh, Umi. 2016. *Tas dan Dompot Cantik*. Jakarta : Kriya Pustaka
Glidewell, Steve. 2003. *Inline Skating*. USA : David West Children's Books
Irawan, Bambang, dkk. 2013. *Dasar Dasar Desain*. Depok : Griya Kreasi
Nealy, William. 2013. *Inline!: A Manual for Beginning to Intermediate Inline Skating*. Menasha Ridge Press
Palgunadi, B. 2008. *Disain Produk 2 : Analisis dan Konsep Desain*. Bandung : ITB
Palgunadi, B. 2008. *Disain Produk 3 : Aspek Aspek Desain*. Bandung : ITB
Robert, Friedel. 1996. *Zipper: An Exploration in Novelty*. New York : W. W. Norton and Company
Soesilaningtyas. 2010. *Tas Pesta: Kreasi Tas untuk Berbagai Acara Pesta*. Surabaya : Tiara Aksa: Surabaya

Situs:

- <https://antropometriindonesia.org>
<https://duniasehat.net>
<http://edupaint.com>
<http://fazzams.abatasa.co.id>
<http://hariannetral.com>
<http://konveksi-tas.com>
<http://mallonlineindonesia.com>
<http://mataraminlineskateclub.com>
<https://mediamedis.com>
<http://sync-surabaya.hol.es>
<http://urusandunia.com>
<http://www.murianews.com>
<http://www.tasbatamku.com>
<http://www.taspromosijakarta.net>

<https://www.trenzet.com>

Slide:

Tim dosen ergonomi. 2016. Noise, Vision, and Lighting. Jurusan Teknik Industri.
Universitas surabaya

Wilcoxon, Stephen. (2016).Temperature test