

TUGAS AKHIR

***FOLDABLE SWIM BAG* UNTUK MEMBAWA PERLENGKAPAN REKREASI KAUM MUDA**



Disusun oleh :

Siska Suryanto

62120003

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA

2016

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

FOLDABLE SWIM BAG UNTUK MEMBAWA PERLENGKAPAN REKREASI KAUM MUDA

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

SISKA SURYANTO

62 12 0003

Dalam Ujian Skripsi Program Studi Desain Produk
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Kristen Duta Wacana
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain pada tanggal 6 Juni 2016

Tanda Tangan

1. **Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.**
(Dosen Pembimbing I)
2. **Winta Ahitia Guspara, S.T**
(Dosen Pembimbing II)
3. **R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn.**
(Dosen Penguji I)
4. **Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A.**
(Dosen Penguji II)



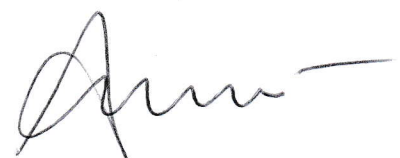
Mengetahui

Dekan,



Dr. -Ing., Wiyatiningsih., S.T., M.T., IAI.

Ketua Program Studi,



Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

***FOLDABLE SWIM BAG* UNTUK MEMBAWA PERLENGKAPAN REKREASI KAUM MUDA**

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program studi Desain produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya ilmiah lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiat atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 2 Juni 2016



SISKA SURYANTO

62. 12. 0003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir “*Water Bag Collapsible* untuk Perlengkapan Renang”. Di dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini, banyak yang didapatkan tidak hanya ilmu tetapi juga kesabaran, keuletan, kerajinan dan ketekunan yang membuat laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Banyak hal yang telah dilalui selama menjalankan Tugas Akhir ini, dan banyak pula yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Terimakasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran proses Tugas Akhir ini. Dengan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Orang tua yang selalu mendoakan, memberikan semangat, memberikan dukungan motivasi agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu dan lancar.
2. Dosen Pembimbing Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Winta Ahitia Guspara, S.T selaku dosen pembimbing 2 yang sabar dan mau membantu membimbing, meluangkan waktu, memberikan saran ide dan kritikan serta motivasi.
3. Semua Dosen Prodi Desain Produk dan Bu Pipit Darsono yang telah membimbing dan Mengajar dari awal semester hingga Tugas Akhir ini.
4. Kak Via yang membantuk dan memberikan waktunya untuk menjahit tas percobaan.
5. Bapak Didin yang mau mengajarkan tentang pengetahuan tas ransel walaupun tidak bisa membantu untuk membuat produknya.
6. Bapak Ciko yang mau membantu dan memberikan waktunya untuk menjahitkan tas model sampai produk final ini.
7. Saudara (Cc Shelly) yang memberikan semangat dan kritik.
8. Teman “Kecil” (Daniel, Lia, Gracia dan selin) yang selalu mendukung, memberikan semangat dan doa.
9. Adik kost “ Depan Kamar” (Wiwin) yang selalu menghibur ketika pusing mengerjakan Tugas akhir ini, mengoreksi, menginspirasi dan selalu membantu dengan doa.

10. Rekan seperjuangan bimbingan Pak Kristian “ Hweny, Kak Nelly, Kko Hagia, Windy, Fany dan beberapa teman yang tidak bisa disebutkan namanya karena cukup banyak” yang selalu memberi semangat dan berjuang bersama.
11. Teman yang “TOP ABIS” (Andre K dan Stella) yang selalu membantu ketika membutuhkan bantuan dan memberi semangat ketika sedang mengerjakan Tugas Akhir ini ketika awal-awal.
12. Teman – teman Gereja (Kak Daniel, Kak Novi, Kak Ruth dan Kak Echon) yang selalu mendukung, memberikan doa dan penyemangat.
13. Rekan – rekan P3 yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas semangat, doa dan kritik maupun sarannya.
14. Rekan Chronicles (Welliana dan Angger) yang selalu memberikan semangat dan membantu untuk Tugas Akhir ini.
15. Seluruh teman – teman Despro (terutama Despro’12) yang tak bisa di sebut satu – satu karena banyak.
16. Dan Semua teman yang mungkin tidak dapat disebut satu-satu.

Dalam penulisan ini tidak lepas dari kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang mendukung sangat diharapkan agar dapat menjadi masukan. Demikian laporan ini, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Hormat Saya,

Siska Suryanto

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABLE	xiii
ABSTRAKSI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metode Desain	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kategori Pengguna	7
2.1.1. Usia menurut <i>WHO</i>	7
2.1.2. Usia Produktif	7
2.1.3. Pengguna	7
2.1.4. Kesimpulan	7
2.2 Persyaratan Fasilitas dan Perlengkapan kolam Renang	8
2.2.1. Penataan Kolam Renang secara <i>Landscaping</i>	8
2.2.2. Fasilitas Kolam Renang	9

2.2.3. Persyaratan <i>Bathhouse</i> di kolam renang.....	9
2.2.4. Persyaratan <i>Changing area</i>	11
2.3 Perlengkapan Renang	11
2.4 Jenis –Jenis Tas	13
2.4.1. <i>Duffle bag</i>	13
2.4.2. <i>Backpack / Rucksack</i> (Tas Ransel)	14
2.4.3. <i>Messenger / Sling Bag</i> (Tas Selempang)	14
2.4.4. <i>Tote Bag</i>	14
2.4.5. <i>Hand Bag</i> (Tas Tangan)	15
2.4.6. <i>Clutch</i>	15
2.5 <i>Backpack</i> (Tas Ransel)	16
2.5.1. Sejarah <i>Backpack</i>	16
2.6 Macam – macam Kain dan Kegunaanya	16
2.6.1. Bahan Kulit	16
2.6.2. <i>Polyster</i>	17
2.6.3. Bahan Denim / <i>Jeans</i>	18
2.6.4. Kanvas	19
2.6.5. <i>Corduroy</i>	19
2.6.6. Parasut	19
2.6.7. Goretex	21
2.7 Sistem Penguncian pada Tas	21
2.7.1 Sejarah <i>Zipper</i>	21
2.7.2 Jenis <i>Zipper</i> dan bahan baku pembuatnya.....	22
2.8 Warna pada Desain	24
2.8.1 <i>Psikolog</i> warna pada Desain	24
2.8.2 Mengenal Makna dibalik Warna	26
2.9 Tips memilih tas ransel	26

2.9.1. Pendekatan secara umum	27
2.9.2. Pendekatan secara khusus.....	27
2.10 Ergonomi Backpack	27
2.10.1. Batas Angkat beban	27
2.10.2. Data Antropometri Perempuan Th 2012-2015 di Indonesia	28
2.11 Pengembangan Tas Ransel berdasarkan perhitungan Ergonomi	29
2.12 Mekanisme	29
2.12.1 Collapsible	29
2.12.1.1 Folding / Lipat	30
BAB III KAJIAN PENGGUNA, PRODUK DAN LINGKUNGAN	
3.1 Kajian Pengguna.....	31
3.1.1 User Pengguna	31
3.1.2 Metode <i>Flow User Diagram</i>	32
3.1.3 Mapping Penemuan Masalah	41
3.1.4 Kesimpulan.....	42
3.2 Kajian Produk Sejenis	44
3.2.1 Kesimpulan.....	52
3.3 Kajian Lingkungan / Lokasi	53
3.3.1 Kolam Renang Umum Universitas Negeri Yogyakarta	53
3.3.2 Kolam Renang Hotel Hyatt Bintang 5.....	54
3.3.3 Kolam Renang Waterpark Galuh Tirta Nirmolo.....	56
3.3.4 Kesimpulan.....	57
3.4 Problem Statement	57
BAB IV KONSEP DESAIN BARU dan PENGEMBANGAN PRODUK	
4.1 Desain Problem	58
4.2 Desain Brief	58
4.3 Tujuan dan Manfaat	58

4.4 <i>Positioning Product</i>	59
4.4.1 <i>Demograft</i>	59
4.4.2 <i>Psikograft</i>	59
4.5 <i>Pohon Tujuan</i>	60
4.6 <i>Atribut Performa Product</i>	61
4.7 <i>Atribut Kebutuhan</i>	61
4.8 <i>Image Board dan Mood Board</i>	62
4.9 <i>Sketsa Alternatif</i>	63
4.10 <i>Blocking dan Zoning</i>	66
4.10.1 <i>Blocking</i>	66
4.10.2 <i>Zoning</i>	66
4.11 <i>Uji Modeling</i>	68
4.12 <i>Mekanisme Kerja Produk</i>	72
4.13 <i>Metode SCAMPER</i>	74
4.14 <i>Freeze Design Concept</i>	75
4.15 <i>Material Produk</i>	75
4.15.1 <i>Parasut Taslan</i>	75
4.15.2 <i>Goretex</i>	76
4.15.3 <i>Coil Zipper</i>	76
4.15.4 <i>Delrin Zipper</i>	76
4.16 <i>Proses Produksi</i>	76
4.17 <i>Anggaran</i>	77
BAB V PERWUJUDAN KARYA	
5.1 <i>Evalalusi Uji Coba</i>	78
5.2 <i>Kesimpulan dan Saran</i>	78
5.2.1 <i>Kesimpulan</i>	78
5.2.2 <i>Saran</i>	79

DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Barang Bawaan dan Peletakkan Barang	1
Gambar 1.2 Persiapan Berenang	2
Gambar 1.3 Tas Ransel berenang	2
Gambar 1.4 Metode Desain	4
Gambar 2.1 Teras Kolam.....	8
Gambar 2.2 Pinggiran Kolam.....	8
Gambar 2.3 Penanaman Pohon.....	8
Gambar 2.4 <i>Table and Chair Set</i>	8
Gambar 2.5 <i>Sun Longer</i>	9
Gambar 2.6 <i>Overflow</i>	9
Gambar 2.7 <i>Bathhouse</i>	9
Gambar 2.8 Denah dan ukuran <i>Changing area</i>	11
Gambar 2.9 Ban.....	11
Gambar 2.10 Kacamata biasa, kacamata renang dan kacamata <i>frog</i>	12
Gambar 2.11 Kaki katak.....	12
Gambar 2.12 Pakaian Renang	12
Gambar 2.13 Pelampung	12
Gambar 2.14 <i>Hand Paddle</i>	12
Gambar 2.15 <i>Pull boy</i>	12
Gambar 2.16 Penutup kepala.....	13
Gambar 2.17 <i>Duffle Bag</i>	13
Gambar 2.18 <i>Backpack / Rusack</i>	14
Gambar 2.19 <i>Sling Bag</i>	14
Gambar 2.20 <i>Tote Bag</i>	15
Gambar 2.21 <i>Handbag</i>	15
Gambar 2.22 <i>Clutch</i>	15
Gambar 2.23 Kain Kulit	16

Gambar 2.24 <i>Dinier Soft</i>	17
Gambar 2.25 <i>Dinier</i>	17
Gambar 2.26 <i>Dolby</i>	18
Gambar 2.27 <i>Cordura</i>	18
Gambar 2.28 <i>Ripstop</i>	18
Gambar 2.29 Bahan <i>Denim / Jeans</i>	19
Gambar 2.30 <i>Kanvas</i>	19
Gambar 2.31 <i>Corduroy</i>	19
Gambar 2.32 Gambar Judson	21
Gambar 2.33 Gambar Judson dengan Kolonel Lewis	22
Gambar 2.34 <i>Coil Zipper</i>	22
Gambar 2.35 <i>Metal Zipper</i>	23
Gambar 2.36 <i>Plastic Zipper</i>	23
Gambar 2.37 <i>Delrin Zipper</i>	23
Gambar 2.38 <i>Invisible Zipper</i>	24
Gambar 2.39 <i>Waterproof Zipper</i>	24
Gambar 2.40 <i>Fire Zipper</i>	24
Gambar 2.41 Posisi Tubuh untuk mengangkat beban	28
Gambar 2.42 <i>Folding / Lipatan</i>	30
Gambar 3.1 Foto Ve	31
Gambar 3.2 Foto Lisa.....	31
Gambar 3.3 Foto Fena	31
Gambar 3.4 Foto Stella.....	32
Gambar 3.5 Mapping Penemuan Masalah.....	41
Gambar 3.6 Kolam Renang Universitas Negeri Yogyakarta	53
Gambar 3.7 Tempat duduk tepian kolam	54
Gambar 3.8 Tempat Duduk Tepian Kolam renang untuk meletakkan barang.....	54
Gambar 3.9 Peletakkan Barang Bawaan di kursi tepian kolam	54
Gambar 3.10 Fasilitas <i>Locker</i>	54

Gambar 3.11 Kolam Renang Hotel Hyatt	54
Gambar 3.12 Denah kursi tepi kolam renang Hotel Hyatt Yogyakarta.....	55
Gambar 3.13 Keadaan Peletakkan perlengkapan renang di area kolam renang.....	55
Gambar 3.14 Keadaan Peletakkan perlengkapan renang di area kolam renang.....	55
Gambar 3.15 Kolam Renang <i>Waterpark</i> Galuh TirtaNirmolo.....	56
Gambar 3.16 Suasana Peletakkan barang bawaan di tepian kolam.....	56
Gambar 3.17 Terlihat Rombongan anak muda.....	57
Gambar 4.1 <i>Mood Board</i>	62
Gambar 4.2 <i>Image Board</i>	62
Gambar 4.3 <i>Blocking</i> pada <i>user</i> dan pada kendaraan.....	66
Gambar 4.4 <i>Zoning Backpack</i>	66
Gambar 4.5 <i>Zoning Duffle Bag</i>	67
Gambar 4.6 Produk Hasil SCAMPER.....	74
Gambar 4.7 <i>Freeze Design Concept</i>	75
Gambar 4.8 Proses Produksi.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Ukuran Dimensi Antropometri perempuan di Indonesia 20-245tahun	28
Tabel 3.1 Data Pengguna.....	32
Tabel 3.2 Pengamatan menggunakan metode <i>Flow User Diagram</i>	33
Tabel 3.3 Pemilahan Barang Bawaan.....	42
Tabel 3.4 Analisa Produk Sejenis.....	44
Tabel 3.5 Segmen Kolam Renang	57
Tabel 4.1 Tujuan dan manfaat	58
Tabel 4.2 Atribut Perfortma <i>Product</i>	61
Tabel 4.3 Atribut Kebutuhan	61
Tabel 4.4 Alternatif Sketsa	63
Tabel 4.5 <i>Packnglist</i>	67
Tabel 4.6. Uji Modeling	68
Tabel 4.7 Mekanisme Kerja Produk	72
Tabel 4.8 Metode SCAMPER	74
Tabel 4.9 Biaya Produksi	77
Tabel 5.1 Evaluasi Uji Coba Produk	78

ABSTRAKSI

Wisata air merupakan sebuah sarana olahraga dan aktivitas rekreasi yang semakin berkembang di Indonesia terkhusus di Yogyakarta. Wisata air itu sendiri dapat dilakukan di berbagai tempat seperti sungai, laut, danau dan kolam renang. Pada umumnya aktivitas berenang sering dilakukan di kolam renang. Kolam renang berfungsi untuk olahraga, relaksasi, rekreasi, dan tempat bermain. Ketika akan berenang terdapat berbagai perlengkapan renang yang perlu dibawa.

Perlengkapan renang yang dibawa adalah pakaian renang, kacamata renang, handuk, pakaian ganti, pakaian dalam, *handphone*, dompet, perlengkapan mandi, dan minum. Perlengkapan renang tersebut ditemukan pada pengguna perempuan karena perlengkapan perempuan lebih banyak dibandingkan laki – laki. Perlengkapan renang dipisah dengan menggunakan beberapa tempat. Kebanyakan pengguna masih menggunakan *backpack* biasa dengan bahan tidak anti air, sehingga pengguna menggunakan kantung plastik untuk memisahkan perlengkapan basah. Kantung plastik jika terlalu tipis, air masih merembas keluar sehingga dapat membasahi perlengkapan renang yang kering. Hal tersebut menjadi permasalahan pengguna ketika berenang. Saat ini, jenis tas renang yang ada di pasaran berjenis *backpack*. *Backpack* tersebut sudah dapat memisahkan perlengkapan basah dan kering, akan tetapi pengguna masih mengalami kesulitan dalam memasukan dan mengeluarkan perlengkapan renang.

Dengan adanya sarana yang dapat membantu pengguna dalam menata perlengkapan renang, mempermudah pengguna ketika memasukan dan mengeluarkan perlengkapan renang, penguncian yang mudah di operasikan, dan menggunakan kain *Goretex*, diharapkan dapat membantu pengguna dalam membawa perlengkapan renang dengan teratur.

Kata kunci : *Renang, Kolam Renang, Perlengkapan Renang, Tas Renang, Backpack*

ABSTRAKSI

Wisata air merupakan sebuah sarana olahraga dan aktivitas rekreasi yang semakin berkembang di Indonesia terkhusus di Yogyakarta. Wisata air itu sendiri dapat dilakukan di berbagai tempat seperti sungai, laut, danau dan kolam renang. Pada umumnya aktivitas berenang sering dilakukan di kolam renang. Kolam renang berfungsi untuk olahraga, relaksasi, rekreasi, dan tempat bermain. Ketika akan berenang terdapat berbagai perlengkapan renang yang perlu dibawa.

Perlengkapan renang yang dibawa adalah pakaian renang, kacamata renang, handuk, pakaian ganti, pakaian dalam, *handphone*, dompet, perlengkapan mandi, dan minum. Perlengkapan renang tersebut ditemukan pada pengguna perempuan karena perlengkapan perempuan lebih banyak dibandingkan laki – laki. Perlengkapan renang dipisah dengan menggunakan beberapa tempat. Kebanyakan pengguna masih menggunakan *backpack* biasa dengan bahan tidak anti air, sehingga pengguna menggunakan kantung plastik untuk memisahkan perlengkapan basah. Kantung plastik jika terlalu tipis, air masih merembas keluar sehingga dapat membasahi perlengkapan renang yang kering. Hal tersebut menjadi permasalahan pengguna ketika berenang. Saat ini, jenis tas renang yang ada di pasaran berjenis *backpack*. *Backpack* tersebut sudah dapat memisahkan perlengkapan basah dan kering, akan tetapi pengguna masih mengalami kesulitan dalam memasukan dan mengeluarkan perlengkapan renang.

Dengan adanya sarana yang dapat membantu pengguna dalam menata perlengkapan renang, mempermudah pengguna ketika memasukan dan mengeluarkan perlengkapan renang, penguncian yang mudah di operasikan, dan menggunakan kain *Goretex*, diharapkan dapat membantu pengguna dalam membawa perlengkapan renang dengan teratur.

Kata kunci : *Renang, Kolam Renang, Perlengkapan Renang, Tas Renang, Backpack*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berenang merupakan sebuah sarana olahraga dan aktivitas rekreasi yang semakin berkembang di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Hal tersebut terlihat dengan makin maraknya pembangunan wahana permainan air dalam satu sampai dua tahun terakhir ini. Berdasarkan prediksi Pariwisata Yogyakarta 2015 wisata air dapat merengkuh ribuan kunjungan wisatawan setiap tahunnya. Tiga dari lima Kabupaten di D.I. Yogyakarta merupakan tujuan untuk pariwisata dikarenakan adanya perkembangan wisata air di Kabupaten tersebut. Berenang itu sendiri dapat dilakukan di berbagai tempat seperti di sungai, laut, danau, dan kolam renang. Pada umumnya aktivitas berenang sering dilakukan di kolam renang.

Kolam renang berfungsi untuk olahraga, relaksasi, rekreasi, dan tempat bermain. *Aquatic Arena Yogyakarta* mengatakan bahwa kota – kota besar di Indonesia pasti memiliki fasilitas kolam renang lebih dari satu termasuk kota Yogyakarta. Peminat aktivitas berenang juga cukup banyak terutama orang muda, dikarenakan aktivitas ini sangat baik untuk kesehatan badan. Berdasarkan jumlah penduduk di Yogyakarta (dalam *Aquatic Arena Yogyakarta*) 50,53% adalah penduduk perempuan dan 49,47% penduduk laki-laki dan 25% terdiri dari usia 10-24 yang merupakan usia produktif. Oleh karena itu, peminat untuk berenang di kota Yogyakarta cukup tinggi dengan adanya presentase tersebut.



Gambar 1.1. Barang Bawaan dan Peletakkan Barang (Dokumentasi : Penulis).

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode Rapid Etnografi dan wawancara, terlihat bahwa sebagian besar pengunjung membawa perlengkapan renang lebih

dari satu tas terutama untuk pengunjung perempuan. Berdasarkan hasil wawancara dengan para pengunjung, mereka biasanya menggunakan *backpack* untuk membawa perlengkapan renang. Pengunjung juga lebih sering meletakkan barang di tepian kolam renang dibandingkan di *locker*.



Gambar 1.2. Persiapan Berenang.
(Dokumentasi : Penulis)

Berdasarkan hasil observasi lebih lanjut, penulis menemukan bahwa pengguna menyiapkan perlengkapan renang dengan membagi kedalam beberapa tempat dan memasukan kedalam satu tas utama untuk membawa semua perlengkapan. Menurut Donny Saputra (2012), ketika akan berenang terdapat beberapa perlengkapan seperti pakaian renang, pakaian dalam, pakaian ganti, handuk bersih, perlengkapan mandi, *sunblock* serta bekal makanan dan minuman yang perlu di bawa dan dipersiapkan. Pengguna juga mengalami kesulitan saat memasukan dan mengeluarkan barang. Saat ini, pengguna masih menggunakan tas ransel berbahan biasa yang masih dapat basah ketika terkena air. Oleh karena itu, pengguna biasanya menggunakan kantong plastik untuk memisahkan perlengkapan yang basah dari perlengkapan yang kering.



Gambar 1.3. Tas ransel berenang
(Dokumentasi : Google.com)

Berdasarkan hasil analisa pengamatan terhadap produk tas sejenis, penulis menemukan bahwa, tas ransel yang di desain untuk aktivitas berenang telah

dilengkapi dengan pemisah perlengkapan kering dan basah. Pada produk tas sejenis, terdapat kantung utama dibagian atas tempat untuk kacamata renang serta kantung kecil didalamnya, terdapat juga kantung dibagian bawah, dan kantung kecil dibagian tali bahu dan kantung dibagian samping. Hal tersebut membuat pengguna mengalami kesulitan ketika ingin memasukan dan mengeluarkan perlengkapan.

Dengan adanya masalah yang ditemukan oleh penulis dari pengguna dan produk tas sejenis, penulis ingin membuat sarana perlengkapan renang yang *collapsible*, *efisien*, dan *praktis* yang diharapkan mampu mempermudah pengguna dalam menata perlengkapan renang dan nyaman ketika digunakan.

1.2. Rumusan Masalah

- Bagaimana pengembangan desain tas yang dapat membantu *user* ketika memasukan dan mengeluarkan perlengkapan renang serta memisahkan perlengkapan basah dan kering?

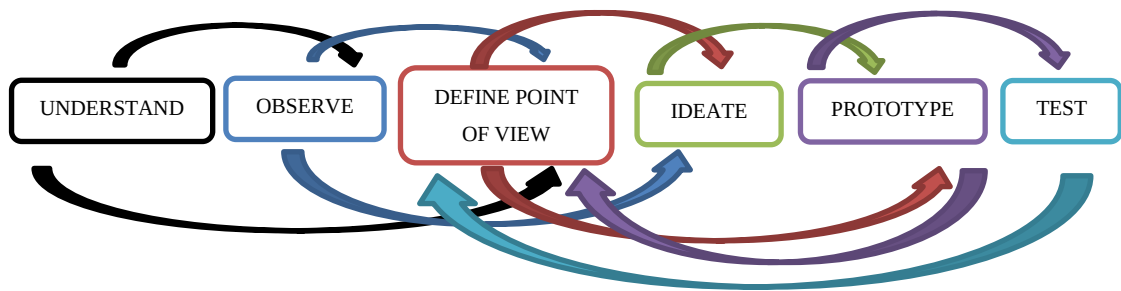
1.3. Batasan Masalah

- Sarana bawa yang memiliki daya tampung maksimal untuk perlengkapan renang,
- Sarana bawa yang mudah dioperasikan,
- Sarana bawa yang dapat digunakan berulang kali, dan
- Sarana bawa berbahan anti air.

1.4. Tujuan dan Manfaat

- Sarana bertujuan untuk :
 - o Memenuhi kebutuhan pengguna dalam membawa perlengkapan renang.
 - o Memudahkan pengguna memisahkan perlengkapan renang yang basah dan kering.
- Manfaat dari adanya sarana yang di usulkan di atas adalah :
 - o Perlengkapan renang tetap teratur dan rapi.
 - o Perlengkapan kering tetap aman.

1.5. Metode Desain



Gambar 1.4 Metode Desain (D.School(Design School) Stanford University) Curedale Robert,2013).

- Understand

Memahami kebutuhan pengguna yang tidak terpenuhi dan membutuhkan penyelidikan lebih lanjut. Penulis menggunakan pengalaman sendiri, pengamatan sekilas dan menggunakan pendekatan Rapid Etnografi dengan metode penelitian Kualitatif.

o Metode Penelitian Kualitatif.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan Etnografi yang didukung dengan pendekatan metode kualitatif dan bidang studi bagian Rapid Etnografi bersifat Deskriptif. Langkah – langkah yang dilakukan untuk mendapatkan sumber data dengan menggunakan cara sebagai berikut : Observasi *partisipatory*, observasi umum, tinjauan pustaka, wawancara dan dokumentasi.

Pada metode penelitian kualitatif, menurut **Moleong** memerlukan langkah – langkah untuk mendapatkan sebuah data yaitu, (1) Kata – kata dan tindakan, (2) Sumber tertulis dan dokumentasi foto. Berikut ini penjelasan tentang langkah tersebut :

- Kata-kata dan Tindakan, merupakan sumber data utama dalam penelitian seperti mengamati dan wawancara. Data tersebut dapat ditulis, direkam bahkan dapat di foto.
- Sumber tertulis merupakan data sekunder setelah kata-kata dan tindakan. Sumber data tertulis dapat menggunakan sumber dari buku dan jurnal ilmiah, sumber dari arsip dan dokumen resmi yang menunjang, serta pengaksesan internet.

- Foto, dapat menjadi dokumentasi yang bermanfaat jika dipelajari secara rinci, dari pada mengalami peristiwa tanpa foto. Foto merupakan sumber informasi yang dapat dianalisa. (Ihsan,2011).

Menurut Umar (dalam Riandina dan Rita, 2006) sumber Penelitian menggunakan dua jenis data yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari penyebaran kuesioner, wawancara dengan konsumen / pengunjung, wawancara dengan pihak manajemen, dan pengamatan langsung dilapangan.

- **Observe**

Mengamati pengguna dan alat yang digunakan. Penulis menggunakan metode *Flow User Diagram* dengan mengikuti *user* dari persiapan hingga selesai beraktifitas dan wawancara.

- **Define Point Of View**

Kesimpulan hasil penelitian dan membuat konsep desain. Konsep desain terbentuk menggunakan strategi dari Andry Masri (dalam strategi visual, 2010) konsep desain yang baik dapat dimengerti, dan dapat memenuhi nilai efektivitas dan efisiensi. Hal tersebut memerlukan kajian atau studi perbandingan terhadap beberapa strategi misalnya, strategi yang sudah ada, memodifikasi strategi yang ada, bahkan terhadap strategi baru.

- **Ideate**

Menghasilkan berbagai gagasan dan mengembangkannya menggunakan metode kreatif SCAMPER.

Metode SCAMPER merupakan sebuah teknik *brainstorming* yang dapat membantu menyempurnakan dan modifikasi dari segala sesuatu yang sudah ada. SCAMPER itu sendiri merupakan sebuah singkatan dari '*Substitute*', '*Combination*', '*Adapt*', '*Modify*', '*Put it in some other use*', '*Eliminate*', '*Reverse*'. Proses pertama yang dilakukan ketika meggunakan metode SCAMPER adalah mendefinisikan masalah, dilanjutkan dengan mencari solusi dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan komponen – komponen SCAMPER.

- **Prototype**

Membuat model mulai dari model kasar hingga model yang bisa di uji cobakan pada pengguna dengan menggunakan metode *Appearance Prototype*. Metode ini merupakan cara yang dibuat Contantine, L.L, dkk (Dalam *Design Thinking : Process and methods manual*, Robert Curedale 2013) untuk membuat *prototype* dengan melakukan pembuatan *prototype* menyerupai produk asli sehingga menggunakan bahan yang sejenis dengan ukuran yang sama dengan produk asli dan langsung bisa di uji cobakan.

- **Test**

Melakukan uji coba pada pengguna. Penulis memberikan produk tersebut kepada pengguna untuk di uji coba.

©UKDWN

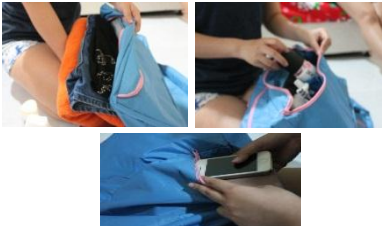
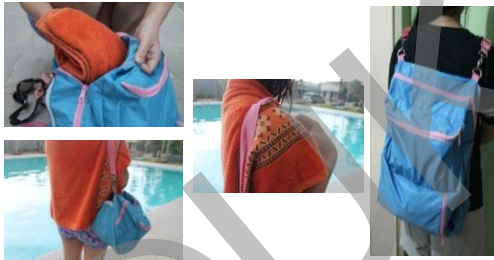
BAB V

PERWUJUDAN KARYA

5.1. Evaluasi Uji Coba

Produk ini di uji cobakan kepada salah satu *user* yang akan berenang di kolam renang.

Tabel 5.1. Evaluasi Uji Coba Produk

Hasil Uji Coba	Keterangan
	- <i>User</i> menggunakan kantung depan untuk semua perlengkapan. - <i>User</i> tidak mengerti terdapat <i>Hidden pocket</i> dibagian belakang.
	- Setelah dijelaskan <i>user</i> memasukan dompet, kunci, <i>handphone</i> dan perlengkapan berharga di <i>Hidden pocket</i>.
	<i>User</i> merubah tali bahu supaya dapat dijinjing, ketika merubah <i>user</i> merasa pengait kurang kuat.
	- <i>User</i> mengerti bahwa produk anti sehingga selesai berenang langsung mengambil handuk dan membawa produk menyentuh badan yang basah. - <i>User</i> ketika berangkat membawa produk dengan dua bahunya dan ketika menuju ke ruang ganti dengan satu bahu.
	- Setelah <i>user</i> sampai dirumah <i>user</i> mengeluarkan perlengkapan yang basah.

5.2. Kesimpulan dan Saran

5.2.1. Kesimpulan

Berenang merupakan sarana olahraga dan juga rekreasi yang sering dilakukan di kolam renang. Ketika berenang biasanya perenang merasa khawatir ketika perlengkapan renang yang basah membasahi perlengkapan yang kering sehingga menggunakan kantung plastik. Ketika kantung plastik ketinggalan maka tas utama akan basah dan perlengkapan kering menjadi tidak aman. Selain hal tersebut perenang juga sering membongkar isi tas ketika akan mengeluarkan maupun memasukkan perlengkapan.

Salah satu cara yang dapat membantu adalah menggunakan bahan yang mampu seperti plastik akan tetapi menyatu dengan produk sehingga tidak merasa khawatir ketika memisahkan perlengkapan basah dan kering dan mendesain produk yang memudahkan ketika melakukan keluar masuk perlengkapan tanpa membongkar sesuai dengan kebutuhan.

Dari hasil ujicoba penggunaan tas pada *user*, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Tas dapat digunakan untuk membawa perlengkapan kering maupun basah secara terpisah.
- Kantung bagian belakang tidak terlihat.
- Tas mampu membuat pengguna tidak merasa khawatir ketika membawa perlengkapan basah dengan perlengkapan kering.
- Tas mudah dioperasikan oleh pengguna.
- Tidak memerlukan kantung plastik dan tempat lain.
- Tas nyaman digunakan ketika membawa perlengkapan basah.

5.2.2. Saran

- Pengembangan pada pengait bervolume untuk tali bahu.
- Pengembangan penguncian ketika dilipat, akan tetapi dilihat juga kerapatan pengunciannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Andry Masri, 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Bousmaha Baiche and Nicholas Wallima, 2009, *Architects's Data Ernst dan Peter Neufret ISBN 0-632-05771-8*. Inggris : Blackwell Science.
- Carmel Allen, 1999. *The Handbag to have and to hold*. London : Carlton Books Limited.
- Curedale Robert, 2013. *Design Thinking : Process and methods manual*. California : Design Community College.
- Francis D.K. Ching, 2002. *Menggambar : Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Ir. Eko Nurmianto, M.Eng.Sc., Dert, 1996. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta : Candimas Metropole.
- Richard Komar, 2006. *Management Hotel*. Jakarta : Grasindo
- Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010. *Nirmana : Elemen – elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.

Internet :

- Donny Saputra, 2012. "Tips Berlibur Ke kolam renang". Dalam blogspot.com, 27 Mei 2012. Stable URL : <http://donnyesa.blogspot.co.id/2012/05/tips-berlibur-ke-kolam-renang.html> Di akses : Kamis, 7 Januari 2016, 02:40 WIB.
- Khedanta, 2011. "Landscaping Kolam Renang". Dalam wordpress.com, 14 April 2011. Di Akses : Minggu, 6 Desember 2015; 12:27. Stable URL : <https://khedanta.wordpress.com/category/kolam-renang/>.
- Perlengkapan renang. Di Akses : Rabu, 2 Desember 2015 ; 20.45. Stable URL: <http://inforenang.com/tips-renang/perlengkapan-renang>.
- Perlengkapan renang. Di Akses : Rabu, 2 Desember 2015 ; 20.55 WIB. Stable URL: <http://www.volimaniak.com/2014/07/perlengkapan-renang.html>.
- Shelomita. 2010. "Perlengkapan Renang". Di Akses : Selasa, 24 November 2015; 21:34. Stable URL : <http://core.ac.uk/download/pdf/11728455.pdf>.

www.elantowow.wordpress.com/2011/05/13/dinamika-pembangunan-kawasan-di-yogyakarta-peluang-atau-ancaman/. Di akses : Selasa, 19 April 2016; 08:00 WIB.

www.kompasiana.com/raysetiawan/prediksi-pariwisata-jogja-2015_54f9023da3331162158b4b65. Di Akses : Selasa, 19 April 2016; 08:20 WIB.

www.akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/08/28/scamper-untuk-pembelajaran-kreatif-dan-inovatif/. Di Akses : Senin, 2 Mei 2016 21:37 WIB.

www.umkm-naikkelas.com/detailpost/menggal-ide-bisnis-metode-scamper.

Di Akses : Senin. 18 April 2016; 14:07 WIB.

www.erabaru.net/2015/08/19/who-mengeluarkan-kriteria-baru-kelompok-usia/.

Di Akses : 31 Januari 2016; 12:15 WIB.

www.kepri.bkkbn.go.id/Lists/Artikel/DispForm.aspx?ID=144. Di Akses : 21 Februari 2016; 08:50 WIB.

www.e-journal.uajy.ac.id/1648/2/1TA12433.pdf. Di Unduh : 21 April 2016; 17:50 WIB.

www.torch.id/spot-destination/asal-usul-dan-sejarah-backpack-sejak-jaman-lampau. Di akses : Kamis, 10 Maret 2016; 06:59 WIB.

www.lombergbags.com/blog/2014/07/sejarah-tas. Di Akses : Kamis, 10 Maret 2016; 06:52 WIB.

www.blog.qlapa.com/mengenal-berbagai-jenis-tas-dan-perbedaannya. Di Akses : Jum'at, 19 Februari 2016; 07:37 WIB.

www.facebook.com/notes/brain-clothing-indonesia/mengenal-bahan-material-utama-untuk-tas/1683746488511109/. Di Akses : Kamis, 10 Maret 2016; 07:30 WIB.

www.http://jaketparasuthangat.blogspot.co.id/2015/08/jenis-bahan-parasut.html. Di Akses : Sabtu, 30 April 2016; 00:10 WIB.

www.fitinline.com/index.php?/article/read/kain-gore-tex. Di Akses : Minggu, 15 Mei 2016; 11:29 WIB.

www.magicpencil.wordpress.com/2012/02/05/gore-tex-salah-satu-penemuan-besar-di-bidang-sandang/. Di Akses : Minggu, 15 Mei 2016; 11: 33 WIB.

www.fitinline.com/article/read/sejarah-risleting-zipper. Di Akses : Kamis, 10 Maret 2016; 07:39 WIB.

www.fitinline.com/article/read/7-jenis-resleting-berdasarkan-bahan-baku-pembuatannya/. Di Akses : Minggu, 06 Maret 2016; 11:00 WIB.

www.idesainesia.com/psikologi-warna-dalam-desain. Di Akses : Kamis, 10 Maret 2016; 07:35 WIB.

www.idseducation.com/articles/kenali-makna-di-balik-warna/. Di Akses : Kamis, 10 Maret 2016; 07:55 WIB.

www.toko5oke.com/blog/tip-memilih-tas-ransel/. Di Akses : Kamis, 24 Maret 2016; 08:30 WIB.

www.antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri. Di Akses : Rabu, 23 Maret 2016; 19:50 WIB.

www.godamaiku.blogspot.co.id/2013/07/mengenai-lipatan-folding.html. Di Akses : Sabtu, 20 April 2016; 14:18 WIB.

www.hotref.com/ultimate-sport-bag-not-morning-person-p10272.html#sthash.MVXjq4SL.dpuf. Di Akses : Sabtu, 8 Februari 2016; 07:24 WIB.

www.members.donationmerchandise.com/ultimate-sport-bag. Di Akses : Senin, 15 Februari 2016; 15:00 WIB.

www.garrettspecialties.com/ultimate-sport-bag-p-5577.html. Di Akses : Senin, 15 Februari 2016; 15:07 WIB.

www.aliexpress.com/item/2015-Numinous-man-women-cymka-fashion-bulletproof-large-capacity-nylon-sport-backpack-25L-TSA-lock-military/32530284385.html Di Akses : Senin, 08 Februari 2016; 07:35 WIB.

www.global.rakuten.com/en/store/swim-aqua/item/lbmmb2-bk/. Di Akses : Senin, 08 Februari 2016; 07:28 WIB.

Skripsi :

Danang, Setiawan(2512204902). "*Mahasiswa Pascasarjana Teknik Industri*". Retrieved from <https://aplikasiergonomi.wordpress.com/2014/01/25/beban-angkat-dan-cara-angkat-bendamaterial/>. (Rabu, 23 Maret 2016; 19:59 WIB).

Dewi,Lianita Putri (2015). "*Desain Trolley Untuk Perlengkapan Belanja ke Pasar dengan menggunakan motor matic*".(Undergraduate thesis, Duta Wacana Christian University, 2015). Retrieved from <http://sinta.ukdw.ac.id> (18 April 2016; 18:07 WIB).

Dian, Novia Kertanegara (2015). "*Tas Membawa Pakaian Laundry dengan Konsep Double Side dan Collapsible*".(Undergraduate thesis, Duta Wacana Christian University, 2015). Retrieved from <http://sinta.ukdw.ac.id> (20 April 2016; 19:09 WIB).

Ihsan. 2011. "*Skripsi Bab II*". Di Akses : Rabu, 2 Desember 2015; 21:28. Stable URL : <http://ihsansemangat.blogspot.co.id/2011/04/skripsi-bab-ii.html>.

Jurnal :

Nataya, C.R dkk. 2013. "*Perancangan dan Pengembangan Tas*". Di unduh : Jumat, 16 Maret 2016; 08.00 WIB.

Stable Url : http://blog.trisakti.ac.id/jurnalti/files/2013/09/1_Perancangan-dan-Pengembangan-Tas_Nataya-Charonnnsri-R-dkk.pdf.