

Perancangan Produk Tas untuk Sarana Penyimpanan Komunitas Diecast

Taufik Adrian Krisna Bayu¹, Maharani Dian Permasari²

^{1,2} Institut Teknologi Nasional

e-mail: bltaufik2@mhs.itenas.ac.id¹, maharanidp@itenas.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tas untuk komunitas diecast dengan fokus pada efisiensi/efektivitas produksi, yaitu produk tas untuk komunitas diecast yang dilatari oleh adanya kebutuhan terhadap komunitas yang dimana pada saat melakukan aktivitas kumpul atau event diecast yang membutuhkan penyimpanan atau ruang khusus untuk menyimpan diecast yang akan di pameran atau di jual sehingga produk diecast tidak mengalami kerusakan atau kecacatan pada produk akibat minimnya penyimpanan.. Persoalan utama dari penelitian adalah menghasilkan sebuah kebaruan dari desain melalui pengamatan komunitas yang dimana pada user komunitas tidak memiliki penyimpanan khusus diecast yang memadai sehingga pada perancangan proyek desain 4 di landasi adanya kebutuhan penyimpanan pada komunitas yang di mana pada produk tersebut berfokus pada penyimpanan diecast dalam jumlah banyak dan menghindari dari kerusakan dan kecacatan pada diecast yang telah di buat. Untuk mencapai tujuan dari penelitian, digunakan metoda atau pendekatan design thinking yang terdiri dari 4 tahap, diawali dengan proses Emphatize, dan diakhiri dengan tahap yang dimana menghasilkan sebuah final produk telah di rancang pada tahapann sebelumnya., dengan strategi atau konsep memanfaatkan karakteristik material yang cocok untuk tempat menyimpan diecast dengan konfigurasi penyimpanan diecast dalam jumlah bannyak agar terhindar dari kerusakan atau kecacatan produk diecast yang akan di pameran atau di jual.. Pada akhir penelitian dihasilkan prototype dari desain yang menawarkan produk tas untuk komunitas diecast dengan menawarkan sebuah produk tas yang dimana tas tersebut dapat menampung penyimpanan diecast dalam jumlah banyak sehingga user dapat membawa diecast dalam jumlah banyak dan aman terhindar dari kerusakan, aspek yang paling di tekankan adalah aspek konfigurasi penyimpanan diecast dan beberapa alat yang akan di bawa oleh user komunitas.. Sebagian besar proses penelitian dilakukan di vendor dan institut teknologi nasional. selama 4 bulan bulan.

Kata Kunci: *Produk Tas Untuk Komunitas Diecast, Efisiensi/Efektivitas Produksi, Custom Diecast*

Abstract

This research aims to produce bag products for the diecast community with a focus on production efficiency/effectiveness, specifically bag products for the diecast community that address the need for storage or special space to store diecasts during gatherings or diecast events. This is to prevent damage or defects to the diecast products due to insufficient storage. The main issue of the research is to create a design innovation based on community observation, where community users do not have adequate special storage for diecasts. Therefore, the design project is based on the need for storage within the community, focusing on storing a large number of diecasts and avoiding damage and defects to the produced diecasts. To achieve the research objectives, a design thinking method or approach consisting of 4 stages was used, starting with the Empathize process and ending with a stage where a final product has been designed in the previous stages. The strategy or concept utilized the characteristics of materials suitable for storing diecast with a configuration that allows for the storage of a large number of diecasts to avoid damage or defects in the diecast products that will be displayed or sold. At the end of the research, a prototype of the design was produced, offering bag products for the diecast community. This bag product can accommodate a large number of diecasts, allowing users to carry many diecasts safely and avoid damage. The most emphasized aspect is the configuration of diecast storage and several tools

that will be carried by community users. Most of the research process is carried out at vendors and national technology institutes. for 4 months.

Keywords: *Bag Products For The Diecast Community, Production Efficiency/Effectiveness, Custom Diecast*

PENDAHULUAN

Kajian mengenai produk tas untuk komunitas diecast dapat ditelusuri pada beberapa penelitian.



Gambar 1. Diecast Custom

Sumber : <https://jatim.jpnn.com/jatim-terkini/12480/ingin-dapat-uang-lebih-dari-mobil-mainan-coba-koleksi-diecast-tipe-ini>)

Diecast Toys yang lebih dikenal dengan istilah diecast merupakan mainan dengan bahan dasar besi dan digabungkan dengan material plastic berskala kecil yang memang banyak penggemarnya. Secara umum, bentuk diecast bermacam-macam, seperti sepeda motor, pesawat terbang, sepeda, alat berat (kendaraan dan alat-alat seputar tambang) dan mobil yang sangat dikenal oleh masyarakat, yang saat ini tersedia dimanapun[1] Hot Wheels memiliki cara lain untuk menarik kolektor diecast agar tetap memiliki interaksi dengan merek diecast tersebut lewat program keanggotaan untuk para kolektor yang bernama Red Line Club. Hot Wheels Red Line Club menawarkan akses eksklusif untuk dapat membeli katalog Hot Wheels edisi terbatas yang tidak tersedia untuk masyarakat umum, keanggotaan Red Line Club ini dibandrol dengan harga 10 dolar per tahun atau 141 ribu rupiah dan setiap rumah tangga hanya dapat memiliki 5 keanggotaan. Meskipun biaya keanggotaan relatif rendah, beberapa Hot Wheels Red Line Club sulit untuk didapatkan dan memerlukan biaya tambahan untuk mendapatkannya di e-commerce[2]

Penelitian proses perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain sarana bawa dan display pameran yang diperuntukan untuk laki-laki berumur sekitar 35 – 50 tahun, yang merupakan penjual atau penggemar Hot Wheels Red Line Club, yang berbentuk tas ransel agar memudahkan penjual dalam efektifitas membawa barang bawaan pada saat mengunjungi acara diecast. Urgensi dari penelitian yang sudah dilakukan, yaitu penjual atau penggemar Hot Wheels Red Line Club yang tidak dapat mengelompokkan diecast yang mereka bawa untuk mendatangi acara diecast. Hot Wheels Red Line Club yang mereka miliki memiliki harga diatas macam diecast lainnya, sarana bawa yang dirancang juga menambah ruang kosong untuk sarana bawa diecast reguler yang dibawa.[2]

Berbeda dengan beberapa penelitian tersebut, fokus persoalan yang ditangani pada penelitian ini adalah pada efisiensi/efektifitas produksi, sehingga persoalan utama yang harus diselesaikan adalah bagaimana menghasilkan sebuah kebaruan dari desain melalui pengamatan komunitas yang dimana pada user komunitas tidak memiliki penyimpanan khusus diecast yang memadai sehingga pada perancangan proyek desain 4 di landasi adanya kebutuhan penyimpanan pada komunitas yang di mana pada produk tersebut berfokus pada pada penyimpanan diecast

dalam jumlah banyak dan menghindari dari kerusakan dan kecacatan pada diecast yang telah di buat. Pada produk yang dirancang yaitu berfokus pada permasalahan utama yaitu :

- Untuk membawa diecast loose suka tergores
- Untuk membawa diecast card kerut atau buble pecah
- Penyimpanan diecast terlalu rata
- Tempat display yang dimainkan oleh anak kecil
- Penyimpanan barang terlalu susah

Pada perancangan produk yang sedang di rancang yaitu perancangan produk dengan berfokus dengan pertimbangan penyimpan diecast loose dan diecast yang lainnya, lalu penyimpanan diecast card dan bubble dan memmpertimbangkan penyimpanan diecast *flexible* dan mudah. Untuk penyimpanan tas diecast sendiri memiliki kapasitas penyimpanan 100 penyimanan khusus untuk diecast, 1 penyimpanan diecast card dan buuble lalu 1 penyimpanan alat alat yang include dengan penyimpanan cadangan. Lalu utnuk bahan produk penyimpanan diecast tersebut menggunakan bahan codura yang di mana memiliki sifat tahan lama dan tahan akan terhadap gesekan lalu di tambahnkan dengan bahan busa angin yang memiliki sifat empuk dan bagus untuk ketahanan untuk diecast sendiri, dan menghindari dari kerusakan atau kecacatan pada produk. Dan memudahkan untuk user membawa diecast dalam jumlah banyak.

Pemahaman mengenai custom diecast dapat diuraikan sebagai berikut,

Mobil mainan merupakan suatu benda yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Akan tetapi berbeda halnya dengan mobil mainan jenis diecast, yakni mobil mainan yang terbuat dari logam kemudian dicetak ke dalam bentuk yang diinginkan. Mobil mainan diecast yang memiliki berbagai macam ukuran tidak hanya dimainkan oleh anak-anak karena pada perkembangannya diecast menjadi karya seni yang menarik untuk dikoleksi dan dipajang salah satunya mobil dengan ukuran skala 1:24. Dengan demikian muncul keinginan untuk menampilkan mobil mainan diecast dalam bentuk karya fotografi. Alasan pemilihan ukuran skala 1:24 adalah ukurannya yang terbilang sedang dan mempunyai detail kemiripan yang cukup baik sehingga cocok digunakan untuk foto stilllife. Selain itu, ukuran mobil mainan diecastskala 1:24 juga cenderung kurang diminati oleh para kolektor shingga diharapkan penciptaan karya seni ini dapat meningkatkan minat para kolektor terhadap diecastskaala 1:24.[3]

Ada beberapa merek mobi yang biasa di gunakan untuk deicast cutom diantaranya :



Gambar 2. Logo Hot Wheels
Sumber: Internet

Tomica mulai membuat mainan die cast di tahun 1947 yang populer dengan sebutan Matchbox. Mainan ini kemudian menjadi sangat populer yang banyak digunakan sebagai mainan mobil die cast, tanpa menghiraukan siapa pabrik aslinya.



Gambar 3. Logo tomica
Sumber: internet

Diecast hotwheels adalah penyampaian peragaan, Meskipun populer, banyak pabrik die cast yang bersaing di tahun 1980 an. Meccano (Dinky), Corgi dan Matchbox bangkrut dalam jangka waktu tiga tahun kemudian, yang pada dasarnya dipengaruhi oleh iklim ekonomi di Inggris saat itu. Menjadi hal yang tidak mungkin untuk memproduksinya di Inggris supaya dapat bersaing di pasar dunia. Mattel kemudian memindahkan sebagian besar produksinya dari Amerika Serikat ke Asia.



Gambar 4. Logo Matchbox
Sumber: internet

Selain truk, Corgi juga memproduksi ratusan versi Routemaster bus skala 1/64 di tahun 80 an dan 90 an. Seperti halnya trend koleksi dan model promosi lainnya, yang awalnya hanya diproduksi sedikit lama-kelamaan membanjiri pasar. Banyak versi dibuat untuk bus-bus yang memasang iklan untuk dijual secara eksklusif di toko-toko. Harrods, Selfridges, Gamley's, Hamley's, Army & Navy, Underwood's, dan Beatties adalah di antara toko-toko di Inggris yang menerapkan ide ini.

Dari beberapa merk di atas yang di gunakan untuk di gunakan sebagai bahan diecast diantaranya memiliki cirikhas bentuk dan fungsi masing masing sesuai dengan merk mereka, lalu setelah memilih merk mobil yang sudah di pilih sesuai dengan keinginan di lanjutkan dengan proses pembuatan diecast custom yaitu dengan langkah langkah berikut.



Gambar 5. Membuka Rivet

Pada bagian awal membuka rivet base diecast, menggunakan alat cuneran dan Mata tungsten 3mm, lalu membuka pada bagian 2 rivet.



Gambar 6. Tahapan Remover

Pada bagian pelepasan cet pada bagian body diecast, dan membersihkannya menggunakan alat koas, sikat kawat.



Gambar 7. Tahapan Tunner

Bagian fender depan dan belakang di cuner tipis agar fitting ban jadi lebih mudah.



Gambar 8. Tahapan Fitting Ban

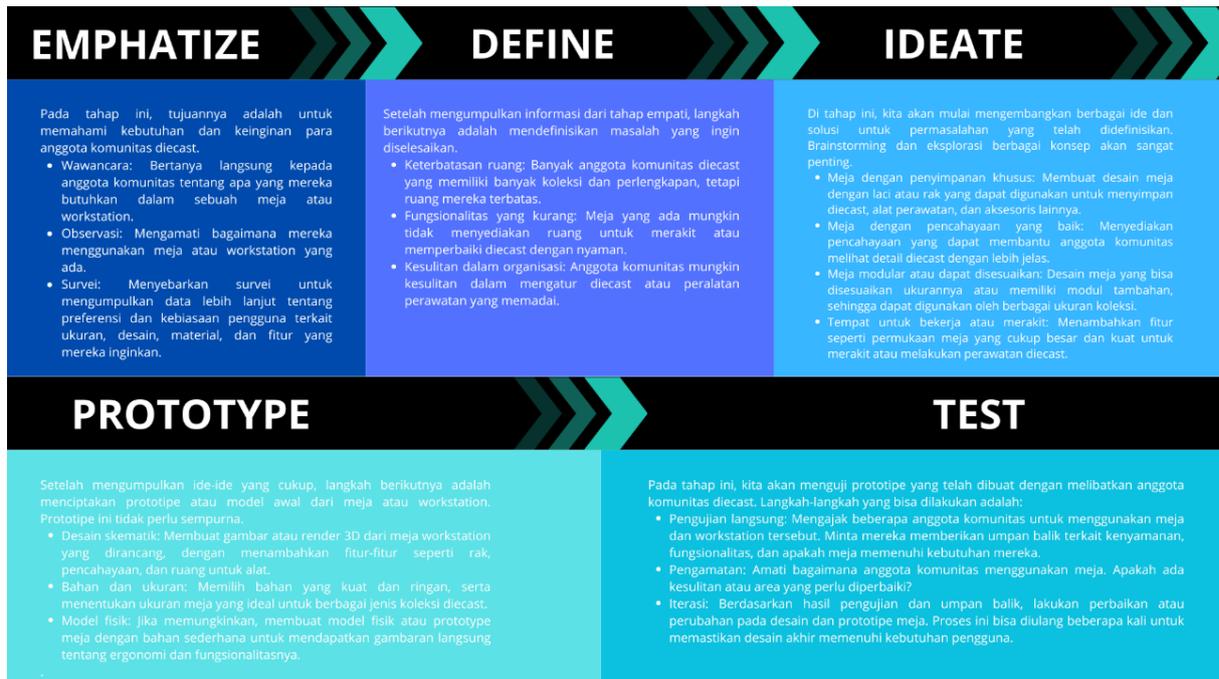
Proses fitting ban depan di ganti ban tipis, untuk meningkatkan penampilan dan performa memodifikasi.

Dilatari oleh adanya kebutuhan terhadap adanya kebutuhan terhadap komunitas yang dimana pada saat melakukan aktivitas kumpul atau event diecast yang membutuhkan penyimpanan atau ruang khusus untuk menyimpan diecast yang akan di pameran atau di jual sehingga produk diecast tidak mengalami kerusakan atau kecacatan pada produk akibat minimnya penyimpanan., maka terdapat kriteria utama yang harus dipenuhi, yaitu desain harus design tas yang di rancang haru memiliki penyimpanan diecast dan peralatan dalam jumlah banyak berdasarkan pertimbangan konfigurasi, lalu pemilihan material yang cocok dengan karakteristik diecast agar terhindar dari kerusakan pada produk, dan dengan demikian diajukan konsep atau strategi yaitu memanfaatkan karakteristik material yang cocok untuk tempat menyimpan diecast dengan konfigurasi penyimpanan diecast dalam jumlah bannyak agar terhindar dari kerusakan atau kecacatan produk diecast yang akan di pameran atau di jual.

Pada perancangan proyek desain 4 ini di tekankan untuk merancang sebuah produk tas diecast yang dimana tas tersebut dapat memuat banyak komponen dan benda yang akan di bawa pada saat event pribadi maupun komunitas dengan d latari oleh beberapa problem komunitas yaitu diecast loose yang di bawa mudah tergores, pada saat membawa diecast card suka mengkerut atau bubble pecah, penyimpanan diecast terlalu rata atau minim, tempat display yang sering kali di mainkan oleh anak kecil sehingga dapat rusak, penyimpanan diecast dan tools yang terlalu rumit atau banayk penyimpanan.

METODE

Design Thinking



Gambar 9. Tahapan Design Thinking

Sumber : Pribadi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah **Design Thinking**, sebuah pendekatan untuk pemecahan masalah yang menekankan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan memberikan solusi inovatif secara iteratif. Design Thinking terdiri dari empat tahap utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, dan Prototype, yang secara keseluruhan bertujuan untuk menghasilkan solusi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [4].

1. **Empathize:** Tahap pertama ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, masalah, dan tujuan pengguna. Dalam fase ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, atau pengamatan langsung dengan pengguna, sehingga mereka dapat benar-benar memahami perspektif pengguna. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Brown (2009), pada tahap ini peneliti perlu menempatkan diri mereka pada posisi pengguna untuk memperoleh wawasan yang mendalam tentang perasaan, pemikiran, dan kebutuhan mereka.
2. **Define:** Setelah tahap empati, tahap selanjutnya adalah mendefinisikan masalah secara jelas dan terperinci. Peneliti menganalisis data yang diperoleh pada tahap pertama untuk merumuskan permasalahan yang dihadapi pengguna. Dorst (2011) menyatakan bahwa dalam tahap ini, peneliti harus mampu mengidentifikasi inti masalah yang akan diselesaikan dan menetapkan tujuan yang jelas bagi solusi yang akan dikembangkan.
3. **Ideate:** Pada tahap ini, peneliti menghasilkan berbagai ide solusi kreatif dan inovatif untuk mengatasi masalah yang telah didefinisikan. Berbagai ide dikembangkan tanpa terbatas oleh kendala, yang dapat diuji dalam tahap prototyping nanti. Brown (2009) menyarankan agar peneliti mengadopsi pola pikir terbuka dan kolaboratif untuk menghasilkan solusi sebanyak mungkin tanpa terlalu memikirkan keterbatasan yang ada pada saat itu.
4. **Prototype:** Setelah ide-ide dikembangkan, tahap selanjutnya adalah membuat prototipe. Prototipe dapat berupa model atau contoh yang lebih sederhana dan murah dari solusi yang diusulkan. Brown (2009) menjelaskan bahwa prototipe ini berfungsi untuk menguji ide-ide yang telah dikembangkan dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna mengenai efektivitas solusi tersebut.

Metode Design Thinking ini merupakan pendekatan yang sangat user-centric, yang fokus pada solusi yang dapat memecahkan masalah pengguna dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Lockwood (2009) berpendapat bahwa dengan melibatkan pengguna langsung dalam setiap tahap pengembangan produk, Design Thinking dapat membantu menghasilkan solusi yang lebih relevan dan diterima oleh pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Ephantize



Gambar 10. Logo Komunitas



Gambar 11. Kegiatan Berjualan dan Lelang Koleksi Diecast Komunitas



Gambar 12. Kegiatan Komunitas
Sumber : Pribadi

Tahap Emphatize diawali dengan Prototype, dan diakhiri dengan diperolehnya yaitu melakukan observasi dan wawancara terhadap komunitas dan menghasilkan beberapa data terhadap komunitas, namun Dengan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap muka, yakni melalui media telekomunikasi. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian.[5] Dimulai dengan observasi dan wawancara pada komunitas Swapmeet Bandung yang dimana Komunitas swapmeet bandung didirikan pada tahun 2019 sudah berjalan 3 tahun, biasanya komunitas melakukan berbagai aktifitas di beberapa mall, biasanya melakukan aktifitas bazar,showoff,lomba balap diecast,lomba custom,lomba mewarnai,mewarnai figurre. (Komunikasi pecinta diecast lebih sering melalui forum grup, namun tidak jarang pula bila satu kota atau sedang bersinggah ke kota lain dapat bertemu, atau mengadakan gathering para anggota komunitas tertentu dengan mencari tempat yang nyaman dan bisa berlama-lama berbincang, Kegiatan merekapun tak hanya sekedar berkisar pada hobi mainan. Banyak juga kegiatan sosial kemasyarakatan terkait dengan bantuan bencana alam dan lainnya yang sudah tercatat mereka lakukan dalam wujud aksi kepedulian sosial mereka. Tak jarang mereka melakukan lelang barang koleksi yang hasilnya digunakan untuk kegiatan sosial tersebut, selain dari donasi dari para kontributor dalam komunitas tersebut. [6] Selain melakukan

kegiatan tersebut komunitas swapmeet melakukan kegiatan seperti mempamerkan hasil dari custom diecast dan berkumpul pada salah satu event dan juga terkadang melakukan kegiatan melelang *collector* produk *diecast* yang telah di buat, lalu kegiatan yang sering di lakukan adalah kumpul komunitas yang dimana bertujuan untuk silaturahmi dan bertukar pengalaman sekaligus berjualan produk diecast yang mereka custom.

Biasanya komunitas swapmeet bandung sangat aktif untuk melakukan bazar dalam 1 minggu ada beberapa event dan lomba, dan ada beberapa booth yaitu beberapa buka lapak jualan diecast dan ada 14 booth dalam 1minggu ada 3hari atau 3hari berjalan dan ada event beberapa lomba meliputi :



Gambar 12. Lomba Custom Diecast



Gambar 13. Lomba Figure



Gambar 14. Lomba Balap Diecast

Sumber: Pribadi

Dari eberapa kegiatan komunitas mereka juga membawa beberapa alat dan benda pendukung pada saat melakukan aktivitas event komunitas meliputi :

- Meja
- Kursi
- Rak akrilik
- Diorama
- *Stand lamp*
- Stand pajangan
- Box penyimpanan
- Karpet diorama
- *Tools diecast*

Dari beberapa tools dan benda di bawa pada saat melaukan aktivitas komunitas ada beberapa keluhan yang menjadi problem utama terhadap komunitas yang dimana ada beberapa problem yaitu:



Gambar 15. Diecast Loose Sering Terlipat Atau Tergores



Gambar 16. Penyimpanan Diecast Yang Kurang Memadai



Gambar 17. Penyimpanan Diecast Dan Barang Barang Yang Kurang Memadai Pada Kendaraan

Sumber: Pribadi

Dari beberapa keluhan terhadap komunitas produk yang dirancang harus memiliki penyimpanan diecast dan tools yang memadai dan mudah, lalu penyimpanan yang dapat memadai pada saat di bawa dengan kendaraan, dan ruang penyimpanan yang memiliki penyimpanan khusus, dengan keseluruhan tas yang di rancang dapat membantu komunitas untuk membawa baarang dan alat yang di bawa agar dapat lebih memudahkan komunitas pada saat melakukan event atau kegiatan komunitas.

Tahap Define

Lalu tahap define diawali dengan hasil pengamatan dari tahapan emphatize yang di peroleh dari data wawancara dilanjutkan sebagai perumusan masalah pada tahapan define sesuai dengan point-point dasar yang di peroleh dari hasil wawancara. tahap Define adalah tahap saat empati yang dikumpulkan dari pengguna disuling menjadi pernyataan masalah yang jelas dan dapat ditindaklanjuti. Ini adalah momen kejelasan dalam proses pemikiran desain, saat pemahaman yang samar diubah menjadi tujuan yang terfokus[7] pada tahapan ini ada beberapa problem keluhan terhadap komunitas pada melakukan aktivitas komunitas atau event meliputi:



Gambar 18.
Diecast Lose
Sering Rusak
Atau Tertekuk



Gambar 19. Penyimpanan
Diecast Yang Minim
Sehingga Diecast
Berserakan Atau Sering
Hilang



Gambar 20. Penyimpanan
Diecast Pada Kendaraan
Kurang Memadai Atau
Overkapasitas



Gambar 21. Display Diecast Yang Terlalu
Datar Sehingga Kurang Menarik



Gambar 22. Display Diecast Yang Sering
Di Mainkan Oleh Anak Anak Sehingga
Sering Hilang Atau Rusak

Dari beberapa problem keluhan komunitas yang telah di jelaskan di jadikan dasar pada perancangan tas proyek desain 4 ini dengan mencari Solusi untuk keluhan komunitas agar dapat lebih mudah membawa barang bawaan dan alat pada saat beraktivitas.

Tahap Ideate

Lalu pada tahap *ideate Point- point* Yang dimana solusi yang di butuhkan dengan meuangkan ide dan proses [8] Proses kreasi pada tahap ini membutuhkan dukungan kemampuan, keterampilan, dan pemahaman dasar estetika yang biasanya didapatkan melalui pendidikan formal[9] Setelah melakukan tahap empathize, ditahap ini penulis menghasilkan beberapa gagasan berupa desain dari masalah yang ditemukan. Adapun tujuan perancangan produk sarana bawa pada penelitian ini, yaitu :

- Menghasilkan produk sarana bawa yang memiliki aspek visual dengan pendekatan terhadap Hot Wheels Red Line Club, yang dibawa untuk ikut serta dalam membuka tenan di acara diecast yang diadakan oleh komunitas Swap Meet Bandung
- Produk yang akan dirancang memiliki slot untuk membawa Hot Wheels Red Line Club loose, blister card, dan box acrylic
- Produk yang di rancang memiliki penyimpanan khusus untuk membawa diecast dalam jumlah banyak dan juga penyimpanan khusus untuk alat alat.
- Produk yang di rancang mempertimbangkan produk sarana bawa pada saat di letakan pada event dan pada kendaraan agar mempermudah user saat di bawa.
- Produk dirancang untuk nyaman digunakan pada saat calon pengguna harus membawa sarana bawa lainnya, seperti container box dan kardus yang berisi diecast regulardan macam lainnya.

Pada tahap ini penulis menawarkan solusi dengan memilih beberapa jenis tas yang akan di tawarkan terhadap komunitas.



Gambar 23. Gambar Jenis Tas Yang Ditawarkan
Sumber: Pribadi

Dari beberapa jenis tas yang telah ditawarkan terhadap komunitas penulis menjelaskan kelebihan dan kekurangan beberapa jenis tas yang di tawarkan, lalu komunitas menyetujui bahwa produk sarana bawa yang akan di rancang berjenis tas hand bag yang di mana memiliki kelebihan mudah di bawa dan dapat di letakan pada kendaraan yang dapat memudahkan user komunitas pada saat memebawa barang, lalu penulis menawarkan beberapa alternatif sketsa dengan berlandaskan pada ketentuan keluhan komunitas.



Gambar 24. Sketsa Alternatif
Sumber: Pribadi



Gambar 25. Sketsa Alternatif 3 Dimensi
Sumber : Pribadi

Lalu pada tahapan selanjutnya penulis melakukan visualisasi dari hasil sketsa alternatif yang telah di buat bertujuan untuk memperlihatkan dimensi besar dan lebar dari sketsa yang telah di pilih, penulis juga memvisualkan dimensi komponen, alternatif di atas adalah alternatif yang di pilih oleh pihak komunitas dengan proses diskusi dengan pihak komunitas dengan pertimbangan yang sesuai dengan kebutuhan pihak komunitas.

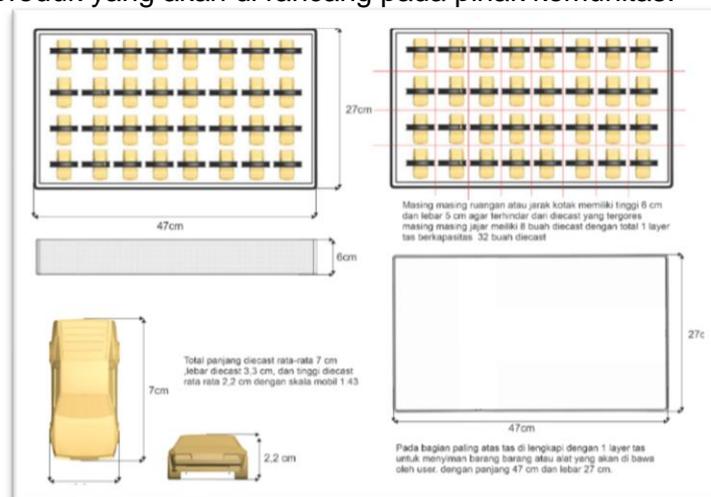


Gambar 26. Visual Produk Pada Kendaraan
Sumber: Pribadi

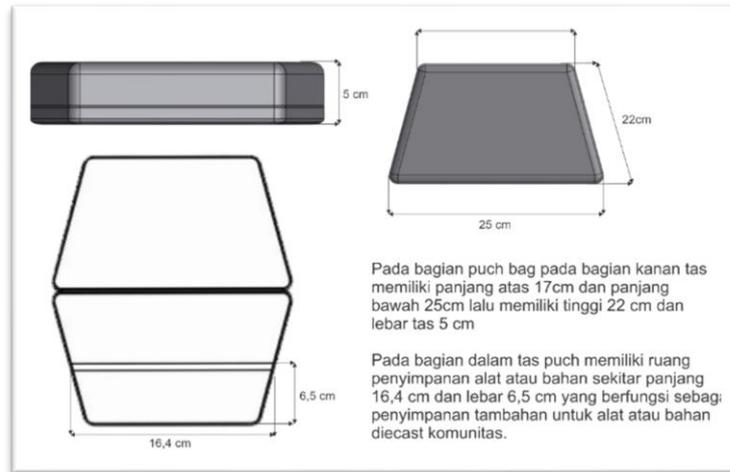


Gambar 27. Visual Produk Pada Kendaraan
Sumber: Pribadi

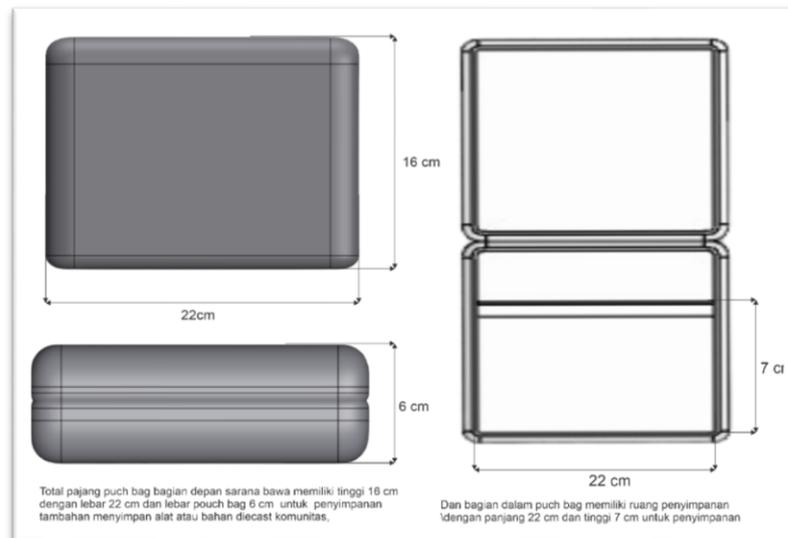
Pada gambar di atas penulis memperlihatkan visual produk pada saat di latakan pada kendaraan agar mempermudah komunitas membawa alat dan diecast pada acara komunitas, lalu penulis juga memperlihatkan visual komponen pada sebuah produk yang akan di rancang dan mendiskusikan visual produk yang akan di rancang pada pihak komunitas.



Gambar 28. Konfigurasi Layer Tas
Sumber : Pribadi



Gambar 29. Konfigurasi Puch Bag Samping
Sumber : Pribadi



Gambar 30. Konfigurasi Pouch Bag Depan
Sumber : Pribadi

Pada bagian gambar di atas penulis melakukan pengukuran konfigurasi dengan tujuan untuk mengukur dimensi penyimpanan sarana bawa untuk menyesuaikan dengan kebutuhan alat dan bahan yang di abwa lalu ukuran diecast yang di bawa, pada sarana bawa yang akan di rancang memiliki kapasitas penyimpanan 32 diecast pada 1 layer tas dengan kapasitas keseluruhan 3 layer dapat membawa 96 diecast dengan tambahan penyimpanan lata dan bahan yang di butuhkan komunitas.



Gambar 31. Konsep Material
Sumber : Pribadi

Setelah penulis melakukan pembekuan konfigurasi sesuai dengan kebutuhan produk asrama bawa yang akan di rancang, penulis mengajukan sebuah design yang di unggulkan kepada komunitas dan bediskusi terhadap design yang di ajukan muali dari masukan, koreksi dari komunitas terhadap bentuk warna atau fitur sehingga hasil dari diskusi tersebut menghasilkan sebuah final design yang sudah di sepakati oleh penulis dan pihak komunitas dengan final design visual 3d sebagai berikut :



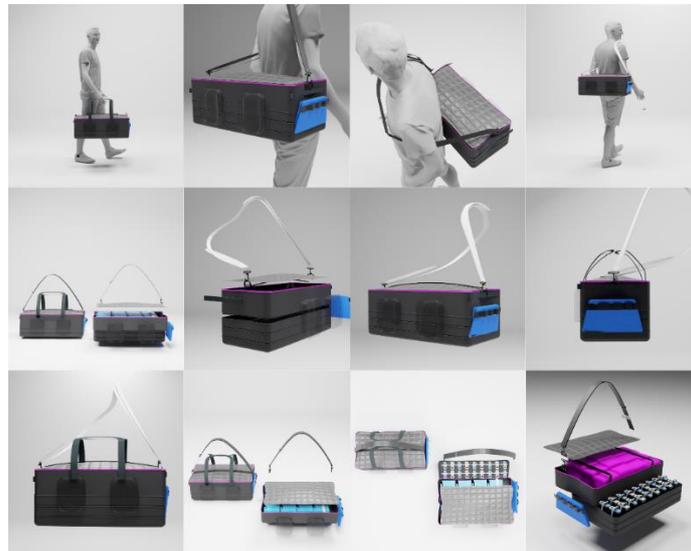
Gambar 32. Final Design 3d
Sumber : Pribadi

Pada gambar di atas di visualkan hasil fina design dari proses diskusi dengan komunitas, yang menghasilkan alternatif produk yang akan di rancang sesuai dengan kebutuhan komunitas, yang akan di lanjutkan pada proses berikutnya yaitu proses prototyping atau model produk.

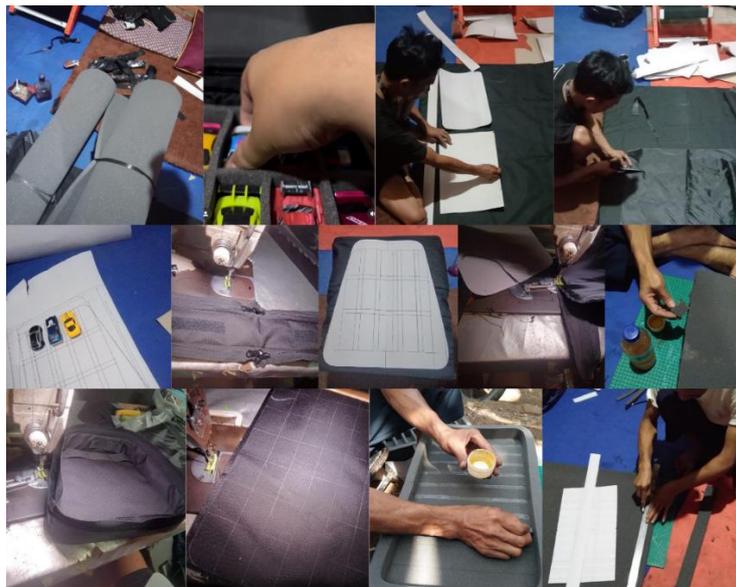
Prototype

Setelah melakukan tahapan ideate, Pada tahapan ini diawali dengan proses pembuatan gambar kerja dan komponen yang nantiya akan di serahkan kepada vendor, lalu pada proses ini di lakukan pembuatan studi model 3d modelling agar lebih efesien yang di mana bertujuan untuk melihat proporsi bentuk dan komponen apa saja yang sudah menjadi point dasar dan desain mana yang sudah dipilih oleh user, lalu dilanjutkan dengan proses pembuatan *prototype* / purwarupa

yang dimana sebagai proses paling lama pada riset ini. Prototipe dapat berupa apa saja, mulai dari sketsa dan papan cerita sederhana hingga prototipe kertas kasar dan bahkan prototype permainan peran yang memberlakukan penawaran layanan.[10]



Gambar 32. Studi Model Mock Up 3d
Sumber : Pribadi



Gambar 33. Proses Protortype Vendor
Sumber : Pribadi



Gambar 34. Prototype
Sumber : Pribadi

Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian perancangan sarana bawa yang telah dilakukan, maka pada akhir dari penelitian menghasilkan sebuah produk sarana bawa produk diecast dan alat alat sesuai dengan kebutuhan mereka, yang dapat menampung 100 mobil diecast custom yang nanti akan di tampilkan pada event komunitas lengkap dengan ruang untuk membawa alat-alat komunitas, dengan pembagian 3 ruangan layer untuk membawa diecast, lalu 1 ruangan untuk membawa barang lainya dan alat alat custom, lalu 2 pouchbag depan yang dapat di gunakan sebagai penyimpanan extra untuk diecast dengan kapasitas 16 diecast, atau bisa di jadikan penyimpanan untuk alat atau bahan yang lain, lalu 1 pouch bag samping yang dapat di gunakan untuk di gunakan sebagai penyimpanan extra yang dapat di gunakan untuk menyimpan alat atau bahan diecast komunitas, dengan material produk menggunakan material codura bimo 600 d yang tahan terhadap air dan tahan lama, untuk cara bawa produk yang di racang dapat di gunakan dengan cara di teng-teng atau di jadikan slendang agar dapat memudahkan komunitas untuk membawa tas tersebut pada saat beraktifitas atau pada saat di simpan di kendaraan.

SIMPULAN

Sesuai dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan, maka pada akhir penelitian dihasilkan produk tas untuk komunitas diecast yang memenuhi kriteria design tas yang di rancang haru memiliki penyimpanan diecast dan peralatan dalam jumlah banyak berdasarkan pertimbangan konfigurasi, lalu pemilihan material yang cocok dengan karakteristik diecast agar terhindar dari kerusakan pada produk dalam bentuk prototype melalui pendekatan design thinking dengan proses desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, J. (2019). Analisis semiotika logo diecast Hot Wheels Treasure Hunt. *Jurnal Komunikasi*, 10. Retrieved October 29, 2024, from <https://www.google.com/search?q=J.+Fadilah%2C+%E2%80%9CAnalisis+Semiotika+Logo+Diecast+Hot+Wheels+Treasure+Hunt%2C+%E2%80%9D+Jurnal+Komunikasi%2C+vol.+10%2C+2019>
- Waskito, M. A., & Siswanto, R. (2024). Perancangan sarana bawa dan display pameran untuk penggemar Hot Wheels Red Line Club. *Jurnal Desain Produksi Nasional*, 1(2), Article 2. (2024). Apa itu diecast mobil jurnal. Retrieved October 29, 2024, from https://www.google.com/search?q=apa+itu+diecast+movil+jurnal&og=apa+itu+diecast+movil+jurnal&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIKCAEQABiABBiiBDIKCAIQABiABBiiBNIBCTg1NDRqMGoxNagCCLACAQ&sourceid=chrome&ie=UTF-8

- (2022). MDP Student Conference (MSC) 2022.
- (2024). Metode pengumpulan data penelitian kualitatif. Retrieved August 26, 2024, from <https://uin-malang.ac.id/r/110601/metode-pengumpulan-data-penelitian-kualitatif.html>
- (n.d.). 6178-17693-1-PB.pdf.
- (2024). Define: The blueprint of design thinking. Retrieved August 26, 2024, from <http://www.csdesignworks.com/blog/2022/09/define-the-blueprint-of-design-thinking>
- (n.d.). 2022 - MDP Student Conference (MSC) 2022.pdf.
- Waskito, M., & Setiadi, E. (2019). Pemanfaatan teknologi digital sebagai usaha meningkatkan kemampuan kreatif pekerja desain di IKM alas kaki melalui kegiatan perancangan ragam hias upper sepatu. *Jurnal Desain Indonesia*, 1(1), 15-23. <https://doi.org/10.52265/jdi.v1i1.5>
- (2024). Prototyping in design thinking: Definition, types & benefits. *Simplilearn.com*. Retrieved August 26, 2024, from <https://www.simplilearn.com/prototyping-in-design-thinking-article>