

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1. Latar Belakang

Pada setiap kehidupan pastilah setiap individu meluangkan banyak waktu untuk bekerja. Hal ini karena bekerja merupakan salah satu kegiatan utama bagi setiap orang atau masyarakat untuk mempertahankan hidup dan kehidupannya. Dan saat ini di zaman yang semua inividu dapat mengakses dan mempelajari segala sesuatu yang bisa di lakukan sendiri secara kreatif dengan cara memanfaatkan internet, kita di picu agar menjadi individu yang kreatif dan mandiri. Banyak pekerjaan yang bisa kita pelajari sendiri atau kita lakukan sendiri dan kita pelajari dari internet seperti, memasak, menjahit, memperbaiki barang yang rusak, membaca, dan lain sebagainya. Karena begitu banyak hal kegiatan yang dapat kita pelajari dari internet.

Menjahit adalah pekerjaan menyambung kain, bulu, kulit binatang, dan bahan-bahan lain yang bisa dilewati jarum jahit dan benang. Menjahit dapat dilakukan dengan tangan memakai jarum tangan atau dengan mesin jahit. Kegiatan ini adalah salah suatu kegiatan para wanita yang menyukai dengan hal-hal yang berbau kreatifitas dan banyak menghabiskan waktu di satu tempat. Dalam proses melakukan kegiatan menjahit, pastilah memerlukan banyak peralatan yang mayoritas dari peralatannya berukuran kecil dan banyak seperti, jarum, jarum pentul, benang, gunting, penggaris, pendedel benang, pensil, dll.

Untuk itu dibutuhkan alat bantu untuk mempermudah proses menjahit atau, alat bantu tersebut berupa *furniture* yang memiliki banyak fungsi, serta dilengkapi dengan *storage* untuk menyimpan semua peralatan dalam menjahit. Dikarenakan dalam proses menjahit akan banyak menghabiskan waktu di satu tempat, sehingga jika semua peralatan dijadikan satu akan memudahkan penjahit dalam mengakses barang dengan mudah dan terjangkau.

Dalam fenomena kegiatan menjahit yang di teliti, disimpulkan bahwa saat menjahit, penjait cukup sulit dalam mencari peralatan yang dibutuhkan. Dikarenakan banyaknya peralatan atau kebutuhan yang dibutuhkan saat menjahit dan diletakan di tempat yang sulit terjangkau atau banyaknya *storage* yang tidak diberikan kertas pengingat bahwa *storage* tersebut adalah *storage* peralatan menjahit. Jadi penjahit yang harus mengulur waktu untuk

membongkar beberapa *sotrage* untuk mengambil keperluan menjahit. Maka dari itu penulis menyimpulkan desain yang akan di buat adalah furnitur. Karena sebab diatas, dan dengan tujuan mempermudah pengguna saat pengambilan, penyimpanan, peralatan menjahit.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil kesimpulan untuk membuat laporan penelitian dengan judul “ **Perancangan Workstation untuk Kegiatan Menjahit di Rumah**”. Sehingga dapat memudahkan segala sesuatu keperluan dalam kegiatan menjahit.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang diambil yaitu :

- a. Produk lemari untuk penjahit rumahan
- b. Lemari dalam pemecahan masalah *storage*

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di Tarik dari identifikasi masalah yaitu :

Bagaimana merancang workstation untuk kegiatan menjahit di rumah?

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yaitu :

- a. Produk yang akan dirancang adalah sebuah lemari untuk menjahit dan menyimpan peralatan menjahit.
- b. Produk ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan aktifitas menjahit.
- c. Yang akan di teliti adalah bagaimana cara membuat lemari yang sesuai dengan konsepnya.

1.5. Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1.5.1 Tujuan Umum

- a. Memberikan inovasi baru dalam dunia furnitur
- b. Mampu memenuhi kebutuhan penjahit rumahan
- c. Merancang sampai memproduksi lemari untuk pejahit
- d. Meminimize penyimpanan peralatan menjahit yang terpisah-pisah

- e. Memberi kemudahan bagi penjahit rumahan

1.5.2 Tujuan khusus

- a. Laporan dapat memberikan informasi tentang kegiatan menjahit
- b. Mampu memenuhi tugas matakuliah “Tugas Akhir.

1.6. Manfaat

Manfaat yang di ambil dalam penelitian ini yaitu :

1.6.1 Manfaat bagi penulis

- a. Dapat menyelesaikan mata kuliah “Tugas Akhir” dengan benar
- b. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang *furniture storage* dan penjahit.

1.6.2 Manfaat bagi ilmu pengetahuan

- a. Memberikan informasi yang bermanfaat sehingga bisa di terima oleh dosen dan orang-orang yang memerlukan informasi tentang perancangan furniture storage ini.
- b. Laporan penelitian dapat dijadikan sarana dalam menambah ilmu

1.6.3 Manfaat bagi masyarakat

- a. Dapat memuaskan penggunaanya saat menggunakan produk ini
- b. Dapat membantu memenuhi kebutuhan
- c. Menambah variasi *furniture*
- d. Dapat menginspirasi dan menambahkan jenis baru dalam *home decor*.

1.7. Metode Perancangan

Berdasarkan observasi awal yang di hadapi oleh penulis. Penulis mencoba membuat sebuah rancangan berupa *furniture storage* untuk penjahit rumahan yang memiliki konsep multifungsi sehingga produk ini bisa membantu para penjahit rumahan dalam menyimpan peralatan menjahit dalam satu tempat.

1.7.1 Pendekatan

Dalam “Perancangan lemari untuk penjahit rummahan” digunakan penelitian deskriptif dengan memaparkan fenomena yang terjadi dilapangan atau yang di teliti, yang dimana banyaknya perlengkapan dan peralatan untuk menjahit yang banyak dan berukuran kecil membuat banyak menggunakan *storage* yang terpisah-pisah.

Didalam penulisan laporan ini diperlukannya sebuah data yang dapat diperoleh dengan cara mencari studi literatur yang berupa teori tentang *furniture storage*, peralatan dan kegiatan menjahit. Selain itu penulis juga dapat melakukan cara observasi lapangan, dan melakukan beberapa eksperimen tentang merancang *storage*.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dalam perancangan ini penulis menggunakan metode sebagai berikut:

- Studi Pustaka
Data-data yang didapat dan diperoleh melalui beberapa sumber yaitu buku, jurnal, artikel ilmiah yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.
- Studi Lapangan
Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi sebenarnya dilapangan dengan melakukan studi di rumah seorang penjahit.
- Wawancara
Wawancara yang dilakukan dengan para penjahit rumahan.

1.7.3 Teknik Analisis

Dalam analisis ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif yaitu dapat diperoleh dari wawancara, catatan pengamatan, pengambilan foto, perekaman audio dan video.

1.8. Sistematika Penulisan

Ada 5 tahapan yang berupa BAB yang menjadikan ketentuan dalam penyusunan laporan penelitian ini.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian awal dari laporan penelitian ini yang mencakup isi berupa latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesa, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, dan analisi (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub-bab, sesuai dengan keperluan namun secara umum terdiri dari Landasan Teoritis dan Landasan Empiris.

3. BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari aspek fungsi, operasional, produksi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya. Dari hasil analisa kemudian di tuangkan dalam hipotesa seperti T.O.R (*Term Of Reference*).

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Berisi data *real* yang didapat dari masalah desain, kemudian dalam prosesnya melakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir. Serta mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, *target user*, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, photo produk, dan standar operasional produk.

5. BAB V KESIMPULAN

Merupakan sub judul yang mencakup pembahasan.