

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia berkembang setiap harinya. Perkembangan teknologi yang cepat juga berpengaruh kepada perkembangan gaya hidup di Indonesia terutama di perkotaan. Menjamurnya media sosial juga membuat tren berkumpul dan kerja di kafe sebagai hal yang sudah biasa di zaman sekarang ini. Kafe tak lagi menjadi tempat untuk makan minum melepas lelah, namun sudah berubah menjadi pusat bersosialisasi dan alternatif tempat kerja pilihan.

Bekerja di kafe bukanlah hal yang mudah, ditambah dengan kafe pada awalnya memang tidak diperuntukkan untuk hal tersebut. Hal utama yang sangat terlihat adalah kerepotan dengan alat-alat bekerja saat digunakan di kafe. Dimana meja kafe yang cenderung kecil tidak dapat menampung semua hal yang dibutuhkan di atas meja. Belum lagi makanan dan kebiasaan mahasiswi sebagai target utama yang mengajak teman saat bekerja di kafe, membuat ruang yang tersisa meja semakin kecil.

Banyak yang memilih menggunakan *case* laptop, namun *case* hanya berguna untuk menjaga laptop. Setelah laptop dikeluarkan fungsinya selesai. Barang-barang lainnya biasanya diletakkan di tas berbeda yang kadang merepotkan, mudah hilang, dsb.

Maka produk ini dirancang untuk menjawab semua permasalahan dari produk sebelumnya. Maka dibuatlah sebuah *case* laptop dimana semua peralatan yang biasa dibawa bekerja di kafe keluar sedemikian rupa sehingga bisa langsung bekerja saat *case*

dibuka. Bahan yang digunakan pun akan dipilih bahan baru sehingga memberikan kesan yang berbeda dengan produk serupa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- Mengetahui barang apa saja yang dibawa saat bekerja di kafe
- Mengetahui tatanan yang baik untuk menempatkan barang-barang kerja yang dibawa tersebut
- Mengetahui dan menentukan jenis material apa yang tidak merusak barang yang dibawa dan tetap ringan
- Mengetahui dan merancang cara melipat yang sesuai dengan susunan yang diinginkan

## 1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *case* untuk membawa peralatan bekerja di kafe yang bisa langsung menata *workspace*-nya saat dibuka?

## 1.4 Pembatasan Masalah

Agar lebih terarah, maka dibuat batasan-batasan yaitu :

- Yang diteliti adalah kebiasaan bekerja di kafe oleh mahasiswi Bandung
- Laptop yang digunakan adalah ukuran *notebook* yang banyak dijual di Indonesia

## 1.5 Tujuan Perancangan

### 1.5.1 Tujuan Umum

- Mengetahui barang-barang yang dibawa saat bekerja di kafe
- Mengetahui tatanan yang baik untuk menempatkan barang-barang kerja yang dibawa pengguna
- Mengetahui material yang tidak merusak barang yang dibawa oleh penulis digital dan tetap ringan
- Mengetahui cara melipat yang sesuai dengan susunan yang diinginkan

### 1.5.2 Tujuan Khusus

- Merancang alat bantu untuk membawa peralatan khusus mengerjakan tugas di kafe yang bisa langsung menata *workspacenya* saat dibuka

## 1.6 Manfaat Perancangan

### 1.6.1 Keilmuan

- Mengaplikasikan teori dan kemampuan yang didapat selama perkuliahan di program studi Desain Produk
- Memberikan inovasi dalam bidang desain yang kedepannya bisa digunakan sebagai referensi untuk dikembangkan oleh desainer lainnya
- Sebagai persyaratan kelulusan di program studi Desain Produk fakultas Industri Kreatif Telkom University

### 1.6.2 Pihak Terkait

- Memotivasi inovasi di bidang tas, terutama tas yang fokus pada kegiatan dan pekerjaan pengguna secara spesifik

### 1.6.3 Masyarakat Umum

- Para mahsiswi yang bisa memanfaatkan produk hasil rancangan ini sebagai alternatif pilihan *case* yang optimal untuk kegiatan mereka
- Adanya pilihan *case* berbeda yang dibuat khusus untuk kegiatan pekerja yang *mobile* yang bisa menjadi varian baru di masyarakat

## 1.7 Metode Perancangan

### 1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan untuk perancangan produk ini menggunakan pendekatan bentuk dan ergonomi

### 1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

No.	Kegiatan	Tujuan	Lokasi
1.	Observasi Lapangan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melihat tren <i>case</i> terbaru</li><li>• Melihat kebiasaan target saat bekerja di kafe</li><li>• Melihat situasi tempat yang biasa digunakan</li><li>• Melihat barang apa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Telkom University</li><li>• Kafe, Restoran, <i>coffee shop</i></li></ul>

No.	Kegiatan	Tujuan	Lokasi
		saja yang biasa dibawa	
2	Studi Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari literatur tentang tas dan laptop case</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perpustakaan Telkom University (Learning Center &amp; Gd. Fakultas Bisnis)</li> </ul>
3	Eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencocokkan data yang didapat dengan keadaan lapangan</li> <li>Memastikan produk bisa diproduksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kafe dan <i>coffee shop</i></li> <li><i>Workshop</i></li> </ul>

**Table 1.1** Teknik Pengumpulan Data  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017)

### 1.7.3 Teknik Analisis

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Pencarian ide					
2	Pembuatan sketsa awal					
3	Pembuatan sketsa final					
4	Pencarian pengrajin					
5	Pencarian Bahan					
6	Pembuatan model					
7	Produksi produk 1					
8	Revisi Produk 1					
9	Produksi produk 2					
10	Revisi Produk 2					
11	Produksi produk 3					
12	Revisi Produk 3					
13	Produksi produk 4					

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
14	Revisi Produk 4					
15	Produksi produk 5					
16	Revisi Produk 5					
17	Analisa Hasil					
18	Produksi produk final					
19	Pembuatan laporan					

**Tabel 1.2** Jadwal Kegiatan  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017)