

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Selama masa pandemi kebiasaan masyarakat sepenuhnya berubah. Dari yang biasa melakukan kegiatan diluar rumah seperti bekerja dan bersekolah dimasa pandemi ini seluruh kegiatan dilakukan didalam rumah. Sehingga menciptakan kebiasaan baru dikalangan masyarakat salah satunya yaitu bertanam dan medekorasi rumah. Kegiatan bertanam yang mengumpulkan tanaman hias dan juga menata tanaman untuk mendapatkan suasana baru dan membuat rumah lebih nyaman, baik untuk belajar, bekerja maupun untuk bercengkrama bersama keluarga. Meletakan tanaman hias sebagai dekorasi rumah mempunyai banyak manfaat salah satunya untuk Kesehatan. Kegiatan ini memiliki banyak manfaat kesehatan salah satunya meningkatkan daya tahan tubuh dan mengusir rasa jenuh dan stress sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini yang lebih banyak menghabiskan waktu didalam rumah.

Perancangan *set pot* ini berkerjasama dengan PT. Artes Indonesia, salah satu perusahaan dibidang industri *interior*, produk *homedecor* dan karya seni berkualitas tinggi untuk ruang publik dan privat, baik itu dua dimensi atau tiga dimensi. yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat. Perusahaan ini memiliki brand bernama UMA yang berfokus pada produk *Homedecor* yang memiliki konsep tentang luar angkasa (*space odyssey*). *Space odyssey* merupakan pengembaraan luar angkasa yang ingin menceritakan cerita tentang rasa ingin tahu dan takut terhadap alam semesta yang luar biasa ini, & mempertanyakan kelangsungan kehidupan manusia di bumi. PT. Artes Indonesia menerapkan Teknik *Marble* (Marbling) pada resin untuk menerapkan konsep yang dibuat pada produk yang dihasilkan. Produk yang telah dihasilkan berupa produk pot untuk tanaman yang dikeringkan dengan menggunakan material resin dan mempunyai ukuran rata-rata tinggi 5-10 cm dan diameter 5cm. Sedangkan kebutuhan pengguna saat ini menggunakan tanaman hidup dengan dimensi ukuran tumbuhan yang beragam.

Ditahun sekarang semakin banyak yang melakukan kegiatan bertanam dengan mengumpulkan dan merawat tanaman hias untuk mengisi waktu luang pada saat dirumah. Dengan kegiatan ini masyarakat menjadi lebih produktif dengan melakukan aktifitas

bertanam dan membuat rumah menjadi nyaman. Dalam memenuhi kebutuhan kebiasaan baru masyarakat kegiatan bertanam dalam rumah sehingga membuat kebutuhan pot yang semakin meningkat dan untuk menambah ragam desain pot yang akan dihasilkan oleh PT.Artes Indonesia. Pada proses perancangan ini penulis mengambil *Quasar* sebagai konsep dalam perancangan. *Quasar* merupakan objek yang paling terang di alam semesta bahkan galaksinya sendiri tidak kelihatan dan *quasar* bisa menciptakan gerhana sendiri di galaksinya dan merupakan objek luar angkasa yang paling besar. Dengan melakukan pendekatan kebutuhan *user* melalui konsep *space odyssey* diharapkan perancangan ini dapat memenuhi ragam desain yang dihasilkan oleh PT.Artes Indonesia serta produk yang dihasilkan memiliki fokus utama sebagai penambah nilai keindahan ruangan lalu kemudian diikuti dengan nilai fungsi.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dibahas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan penelitian, sebagai berikut :

1. Meningkatnya kegiatan bercocok tanam dirumah selama masa pandemi.
2. Pot yang dihasilkan oleh UMA Design anak perusahaan PT. Artes Indonesia berupa pot untuk tanaman yang telah dikeringkan.
3. Pot yang dihasilkan oleh UMA Design anak perusahaan PT.Artes Indonesia mempunyai ukuran tinggi 5-10cm yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4. Penerapan konsep *space odyssey* pada produk yang dirancang untuk dekorasi rumah

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Menambah inovasi desain set pot tanaman hidup pada PT.Artes Indonesia.
2. Perancangan set pot selain menjadi wadah tanaman juga sebagai dekorasi rumah.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah, maka batasan masalah yang menjadi acuan produk adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dirancang berupa *set pot* yang berfokus pada kebutuhan user melalui konsep *space odyssey* pada PT.Artes Indonesia
2. Pada penelitian ini hanya membahas pot tanaman hidup dan tidak membahas pot dengan jenis lain
3. Produk yang dirancang berfokus pada produk dekorasi rumah
4. Penerapan motif pada produk hanya ditinjau dari aspek rupa yaitu warna saja yang memiliki ciri khas dari objek luar yang di pilih

#### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Dalam Bab ini terdapat sub bab yang membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Kajian Umum

Bab ini berisi data teoritik, data empirik dan ide awal perancangan. Data teoritik menjelaskan produk yang akan dirancang serta aspek desain yang akan digunakan yang kemudian dimuat dalam beberapa sub bab. Data empirik yang berisi tentang kondisi yang ada di lapangan yang juga menjadidasar dibuatnya perancangan ini. Ide awal perancangan merupakan ide yang dijadikan dasar pembuatan perancangan berdasarkan data teoritik dan data empirik.

3. Bab III Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dalam tujuan terdiri atas 2 jenis sub bab yaitu tujuan perancangan dan tujuan khusus dan dalam manfaat perancangan terdiri dari beberapa sub bab yaitu keilmuan, pihak terkait dan masyarakat khusus.

4. Bab IV Metodologi Penelitian Dan Perancangan

Dalam Bab ini terdiri atas metode penelitian, yang diejelaskan seperti pendekatan penelitian dan pengumpulan data dalam bab IV juga terdapat

metode perancangan yang dijelaskan seperti pendekatan perancangan dan Teknik Analisa data.

5. Bab V Pembahasan Analisis Aspek Desain

Dalam bab ini terdapat beberapa aspek desain dalam merancang sebuah set pot dan terdapat juga beberapa sub bab antara lain table parameter aspek desain, table analisis aspek desain didalam nya juga terdapat sub bab lainnya yaitu hipotesa desain, SWOT, 5W1H dan TOR.

6. Bab VI Konsep Perancangan dan Visualisasi karya

Pada bab ini menjelaskan hasil desain atau hasil perancangan yang terdapat beberapa sub bab yaitu konsep perancang yang didalamnya terdapat gagasan dasar perancangan, mind map, moodboar, image user. Terdapat beberapa sub bab lagi proses perancangan yang didalamnya tabel kebutuhan desain, sketsa alternatif. Sub bab terakhir yaitu visualisasi karya yang didalamnya terdapat gambar rendering, gambar kerja dan gambar operasional produk.

7. Bab VII Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dalam perancangan dan saran dalam perancangan ini.

8. Bab VIII Rancangan Anggaran Biaya

Pada bab ini terdapat rancangan anggaran biaya yang mengatur pengeluaran dalam merancang atau mendesain sebuah produk