

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bertansaksi merupakan suatu kegiatan yang sudah sangat umum dilakukan terutama pada saat berbelanja. Transaksi sendiri dapat dibedakan menjadi 2, yaitu tunai dan non-tunai, transaksi tunai biasanya menggunakan uang dalam bentuk fisik, sedangkan non-tunai biasanya menggunakan uang digital, baik melalui kartu transaksi hingga sekarang menggunakan merchant penyedia layanan uang digital seperti contohnya, Gopay, Dana, OVO, dan lainnya. Menurut Naiatul Huda sebagai peneliti Ekonom Institute for Development of Economics and Finance (Indef) Penggunaan uang elektronik atau dompet digital nantinya akan masif. Dari hasil surveinya bahwa masyarakat selama pandemi pengguna uang elektronik di Indonesia meningkat sebanyak 1,7 kali lebih banyak dibandingkan sebelum pandemic, menurut data Bank Indonesia tahun 2021, nilai nominal uang elektronik selama pandemi meningkat signifikan sebesar 41,16% dibandingkan tahun sebelumnya.

Kini dompet berkembang menyesuaikan fungsi, seperti yang kita ketahui bahwa kini transaksi sudah memasuki era digital sehingga pembayaran tunai sudah mulai tergantikan dengan model transaksi non-tunai. Penggunaan kartu transaksi seperti kartu kredit, debit dan e-money lainnya merupakan transaksi yang lebih mudah karena kita tidak perlu ribet dengan kembalian atau bahkan dengan membawa uang tunai terlalu banyak pada dompet. Ini lah era digital dimana semua transaksi dibuat lebih sederhana. ead of High Tech, Property, and Consumer Goods Industry MarkPlus Inc, Rhesa Dwi Prabowo, melakukan survei yang hasilnya sebanyak 502 koresponden di berbagai daerah, menyebutkan peningkatan penggunaan dompet digital benar terjadi.

Berdasarkan data tersebut banyak orang yang membutuhkan dompet dengan tempat penyimpanan kartu yang mudah diakses serta aman tentunya. Selain itu bentuk dari dompet kartu akan lebih sederhana dibandingkan dengan dompet model konvensional. Karena dompet ini sudah mengikuti perubahan di era modern ini maka bentuk dari dompet ini haruslah mengikuti perkembangan zaman juga. Selain itu disamping dompet, di Indonesia sendiri tempat produksi Batik merupakan salah satu industri yang cukup besar dan banyak. Berdasarkan catatan Kemenperin, ekspor batik dan produk batik pada tahun 2015 mencapai USD 178 juta ataumeningkat 25,7

persen dibandingkan tahun sebelumnya. Pasar ekspor utama batik Indonesia, antara lain Jepang, Amerika Serikat, dan Eropa. Saat ini terdapat IKM Batik sebanyak 1.081 unit dengan tenaga kerja mencapai lebih dari 12.937 orang. Empat sentra batik terbesar di Pekalongan, yaitu Kampung Batik Kauman, Pesindon, Jenggot dan Pasir Sari. Produk batik yang dihasilkan berupa kain baik kemeja atau kain selendang, sarung, pakaian, tas, perlengkapan sholat, serta home decoration. Pada tahun 2015 tercatat nilai ekspor produk batik Kota Pekalongan mencapai USD 427 ribu dan terus meningkat. Produk batik Pekalongan sebagian besar dipasarkan ke Jakarta dan kota-kota besar lainnya. Dengan banyaknya industri batik yang ada di Pekalongan tentu adanya limbah berupa kain perca yang jumlahnya tidak sedikit. Menurut Rambe (2015) Salah satu cara untuk mengurangi limbah kain perca yaitu dengan melakukan reuse atau pemanfaatan Kembali kain perca menjadi barang lain seperti aksesoris berupa patchwork, bros, gelang, anting, dan apapun aksesoris lainnya yang dapat mengandalkan material textile.

Untuk dapat melakukan perancangan dompet kartu ini beberapa aspek yang perlu untuk dilakukan yaitu mempertimbangkan aspek fungsi, material dan yang yang terakhir adalah estetika. Untuk dapat memenuhi ketiga aspek tersebut diperlukan beberapa pendekatan yang dapat mendukung perancangan dompet kartu ini, sehingga nantinya perancangan dompet kartu ini akan memenuhi ketiga aspek tersebut. Perhatian khusus tentunya juga pertimbangan kualitas dari produk ini nantinya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari perancangan ini adalah, untuk merancang dan mengembangkan desain dan fungsi dari dompet kartu yang sudah ada, mengidentifikasi kebiasaan orang Indonesia saat memakai dompet saat bertransaksi, mengidentifikasi desain dompet kartu yang cocok untuk pengguna di Indonesia dan mengetahui seberapa penting bentuk dan estetika untuk pengguna. Selain itu perancangan ini juga berguna untuk menjadi salah satu cara bagaimana mengelola material yang berasal dari limbah, sehingga dapat diangkat nilai materialnya lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ini beberapa identifikasi masalah dalam perancangan dompet kartu dengan material dari limbah Batik :

1. Desain pada dompet kartu yang masih kurang aman, sedangkan dompet konvensional terlalu tebal;
2. Limbah yang dihasilkan dari produksi Batik berupa kain perca yang masih kurang pemanfaatannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah pada perancangan dompet kartu dengan material dari limbah Batik :

1. Bagaimana konsep desain dompet kartu yang cocok untuk penggunaan transaksi non-tunai dengan pertimbangan keamanan dan dimensi yang tidak tebal?;
2. Bagaimana memanfaatkan material dari limbah produksi Batik untuk membuat dompet?.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah pada perancangan dompet kartu dengan material dari limbah Batik :

1. Perancangan dilakukan untuk merancang dompet untuk kartu;
2. Perancangan dilakukan dengan fokus aspek perancangan fungsionalitas, material, dan aspek rupa;
3. Perancangan difokuskan untuk pemanfaatan limbah kain Batik.

1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan gambaran umum mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplorasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab.

3. BAB III TUJUAN DAN MANFAAT

Bab ini berisi mengenai tujuan dan manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini.

4. BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai prosedur dan teknik meneliti dikaitkan dengan objek yang diteliti.

5. BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab ini berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek.

6. BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Bab ini berisi mengenai konsep perancangan dan visualisasi karya yang merupakan data real yang didapat dari masalah desain.

7. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian.

8. BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Bab ini berisi mengenai rancangan perhitungan biaya produksi.