

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini aktivitas bersepeda sedang banyak digandrungi oleh masyarakat Indonesia. Bersepeda tidak hanya dilakukan untuk berolahraga, akan tetapi juga dijadikan sebagai aktivitas harian untuk berkumpul bersama teman ataupun sekedar bersepeda santai. Salah satu jenis sepeda yang banyak digunakan di kalangan masyarakat saat ini adalah sepeda lipat. Sepeda lipat merupakan salah satu jenis sepeda yang mengedepankan kepraktisan dan juga keefesienan bagi para penggunanya.

Kepraktisan dan keefesienan merupakan salah satu keunggulan yang ditonjolkan pada sebuah inovasi produk dompet bagi para penggunanya, tentu hal ini berkaitan langsung dengan salah satu jenis inovasi pada produk dompet yang ada saat ini yaitu *lanyard wallet*. Desain *lanyard wallet* yang ada saat ini masih memiliki aspek fungsi yang kurang guna mendukung kebutuhan pengguna sepeda lipat. *Lanyard wallet* yang banyak digunakan saat ini pada umumnya hanya memiliki fungsi untuk menyimpan uang dan kartu saja, sehingga masih sulit bagi para pengguna sepeda lipat dalam mengakomodir kebutuhan mereka.

Dari permasalahan ini penulis mencoba membuat sebuah konsep perancangan *lanyard wallet* sebagai salah satu produk yang dapat menunjang aktivitas pengguna sepeda lipat dalam menyimpan barang bawaan mereka. Untuk mengakomodir kebutuhan pengguna sepeda lipat yang cenderung membutuhkan ruang penyimpanan dan kebutuhan lainnya, dibutuhkan pengembangan dari desain *lanyard wallet* yang sudah ada saat ini. Untuk melakukan pengembangan desain tersebut diperlukan analisa dari berbagai aspek desain. Aspek utama yang menjadi fokus dalam perancangan *lanyard wallet* ini adalah aspek fungsi, analisa aspek ini bertujuan untuk menentukan fungsi apa saja yang harus diakomodir guna

menunjang kebutuhan pengguna sepeda lipat. Aspek berikutnya yang menjadi pendukung dalam perancangan ini yaitu, aspek material dan aspek rupa yang bertujuan untuk menentukan desain seperti apa yang akan dibuat pada perancangan ini. Maka dari itu penulis mengangkat judul “PERANCANGAN ULANG *LANYARD WALLET* UNTUK PENGGUNA SEPEDA LIPAT”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan inti dari pembahasan yang akan dibahas oleh penulis. Maka seperti yang diketahui terbentuknya permasalahan ini disebabkan oleh beberapa hal seperti yang dijabarkan pada latar belakang sebagai berikut, yaitu:

1. Fungsi penyimpanan yang dimiliki produk lanyard wallet yang ada saat ini belum dapat mengakomodir kebutuhan pengguna sepeda lipat.
2. Pengguna sepeda lipat saat ini masih banyak yang menggunakan produk konvensional guna menyimpan barang bawaan mereka saat melakukan aktivitas bersepeda.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan poin penting dalam penyusunan laporan ini dengan tujuan agar penyusunannya sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Maka rumusan masalah yang akan dijabarkan penulis adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana merancang ulang *lanyard wallet* untuk pengguna sepeda lipat?
2. Bagaimana penerapan aspek desain pada perancangan ulang *lanyard wallet* untuk pengguna sepeda lipat?

## **1.4. Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan beberapa poin utama yang akan memberikan batasan terhadap penyusunan laporan sehingga penulis dapat menyusun laporan ini dengan batasan tersebut. Maka batasan masalah untuk penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Perancangan ulang *lanyard wallet* ini ditujukan untuk pengguna sepeda lipat.

2. Perancangan lanyard wallet ini menggunakan 3 aspek desain yaitu aspek material, fungsi, dan rupa.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Untuk memahami isi laporan, maka perlu adanya penyusunan pada setiap bagian sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai dasar – dasar dari permasalahan penelitian.

- Latar belakang membahas tentang permasalahan yang sedang terjadi, dan memberikan solusi serta peluang – peluang yang dapat dijadikan inovasi baru.
- Identifikasi masalah membahas tentang permasalahan yang ada pada studi kasus.
- Rumusan masalah menunjukkan inti masalah yang hendak diteliti dalam kalimat pertanyaan.
- Batasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dan batasan dalam kajian menjadi lebih spesifik dari kemungkinan yang ada serta argumentasi.
- Sistematika penulisan memberikan penjelasan tentang urutan – urutan yang akan dibahas pada laporan.

#### **BAB II KAJIAN UMUM**

Bab ini membahas dan menjelaskan teori teori yang akan di gunakan para perancangan produk

- Landasan Teori yang membahas tentang teori - teori yang berkaitan dengan topik bahasan penelitian.
- Landaran Empirik merupakan data – data lapangan, yang merupakan titik permasalahan penelitian yang sedang terjadi.

- Gagasan Awal perancangan merupakan peluang – peluang yang menjadi jawaban atau solusi dari permasalahan penelitian.

### BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan tujuan dan manfaat penelitian.

- Tujuan dibuat penelitian, dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.
- Manfaat penelitian yang ditujukan kepada penulis, pihak terkait dan kepada masyarakat

### BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Pembahasan bab ini mengenai langkah sistematis yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan dari topik bahasan.

- Pendekatan penelitian dilakukan secara kualitatif dan deskriptif untuk mendapatkan data – data yang valid dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan juga menyebarkan kuesioner kepada pengguna.
- Pendekatan perancangan menggunakan pendekatan pada 3 aspek desain yaitu aspek material, aspek fungsi, dan aspek rupa. Teknik analisis data dimulai dengan metode penelitian hingga mendapatkan keputusan - keputusan untuk perancangan produk.

### BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab ini membahas tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain dari aspek fungsi, aspek material dan aspek rupa. Dari hasil analisa yang dilakukan, dituangkan kedalam hipotesa seperti 5W+1H, analisa S.W.O.T dan TOR.

### BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Pada bab ini membahas mengenai konsep perancangan, proses perancangan dan visualisasi karya, yang didapat dari hasil data lapangan. Setelah permasalahan

didapat kemudian melakukan beberapa pertimbangan desain. Serta mendeskripsikan target user dan kebutuhan produk dengan mengaitkan aspek aspek yang terkait hingga pada proses desain akhir berupa desain akhir dalam bentuk 3D, gambar kerja, prototype dan standar operasional produk.

## BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan sebagai jawaban dari penelitian yang dilakukan. Dan uraian – uraian pembahasan ditulis secara singkat, padat dan jelas dalam bentuk pernyataan yang mengacu masalah perancangan sekaligus sebagai upaya pencapaian tujuan perancangan.

## BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Bab ini berisi rancangan perhitungan biaya produksi produk.