

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

*Centre of Excellence Professional Excellence and Competencies* (CoE Karsaloka) merupakan salah satu pusat unggulan Universitas Telkom yang didedikasikan untuk memajukan dan menyebarluaskan pengetahuan dalam desain dan industri kreatif kepada masyarakat, komunitas, dan lembaga. Menurut CoE Karsaloka (2023), lembaga ini berfokus kepada 4 kompetensi inti, yaitu: peningkatan sumber daya manusia, penelitian dan pengembangan, penyebaran pengetahuan, dan keterlibatan komunitas dan institusi. Pelaksanaan 4 kompetensi inti tersebut dilakukan dengan serangkaian penelitian yang melibatkan pakar industri untuk mengidentifikasi tren dan tantangan yang kemudian dapat ditindaklanjuti bagi para praktisi dan pembuat kebijakan untuk kemudian disebarluaskan kepada komunitas dan masyarakat melalui seminar, lokakarya, publikasi, dan *platform* digital.

Sampai saat ini, CoE Karsaloka Telkom University telah aktif mengadakan berbagai pelatihan dalam bentuk sertifikasi yang mencakup keterampilan teknis seperti Adobe Illustrator, Photoshop, dan Google SketchUp. Pelatihan dalam bentuk ini ditujukan untuk mendukung kesiapan peserta dalam menghadapi tuntutan dunia kerja. Selain pelatihan sertifikasi, CoE Karsaloka akan mengadakan pelatihan dalam bentuk *workshop Design Thinking* kepada lembaga dan komunitas tertentu untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan organisasi pada anggota lembaga maupun komunitas tersebut. Metode *Design Thinking* berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna untuk menciptakan solusi yang sesuai dan relevan. Selain itu, *Design Thinking* memupuk kolaborasi antar tim, mempercepat adaptasi terhadap perubahan, dan mendorong budaya kerja yang kreatif, sehingga organisasi dapat meningkatkan daya saingnya (Diana, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada 7 November 2024, CoE Karsaloka menyelenggarakan *workshop Design Thinking* bagi mahasiswa S1 dan S2 Desain di Telkom University. *Workshop* ini berfungsi sebagai *pilot project* yang

bertujuan untuk mendukung proses berpikir mahasiswa dalam menyelesaikan proyek akhir mereka. Kegiatan ini masih berlangsung dalam format sederhana tanpa dukungan alat yang memadai bagi peserta. Panitia masih memberikan peralatan kebutuhan secara terpisah, seperti: kanvas, *sticky notes*, dan alat tulis. Padahal, ketersediaan ATK merupakan hal yang sangat penting untuk menunjang kelancaran pekerjaan (Rostiani et.al, 2021). Hal ini tidak baik bagi efisiensi waktu dan dapat merugikan peserta juga panitia karena kegiatan *workshop* tidak berjalan maksimal.

Menurut Smart (2024), *Workshop* adalah sebuah sesi diskusi yang interaktif dan didesain agar pesertanya ikut terlibat dalam diskusi hingga pemecahan masalah. *Workshop* yang baik adalah yang menyediakan kebutuhan peserta, seperti: ruangan yang kondusif, *snack*, peralatan, dan penyimpanan untuk pesertanya, hal ini berguna untuk memastikan peserta mendapatkan fasilitas yang lengkap selama menjalani *workshop* (Allabarton, 2025). Dalam sebuah diklat, seminar, maupun *workshop* panitia penyelenggara memberikan sebuah tas berisi peralatan kebutuhan untuk memastikan kelengkapan peralatan peserta selama menjalani kegiatan.

Tas kerja menjadi hal yang penting dalam pengorganisasian dokumen dan alat tulis. *Briefcase* merupakan tas kerja dengan *handle* dan ruang untuk dokumen serta peralatan kerja lainnya (Asmadi, 2020). Tas ini sudah digunakan sejak dahulu bagi pengacara dan pekerja kantoran karena bentuknya yang profesional dan dapat menampung dokumen dan peralatan kerja lainnya. Di masyarakat modern, *briefcase* memerlukan penyesuaian kompartemen dan fungsi berdasarkan barang bawaan (Attachex, 2024). Kompartemen merupakan bagian penting dan detail pada produk (Rukhoyya et.al., 2024). Kebutuhan akan tas tidak hanya penting untuk menjaga kerapian dan kelengkapan alat, tetapi juga untuk memudahkan mobilisasi. Mobilisasi menjadi aspek krusial bagi lembaga atau komunitas yang sering melakukan pertemuan berpindah-pindah. Sehingga dibutuhkan tas yang ringkas dan praktis untuk menampung peralatan *workshop Design Thinking*. Desain tas yang ringkas dan

terorganisir telah terbukti meningkatkan efisiensi kerja dan mendukung transisi antar lokasi dengan lebih mudah (Smith, 2015). Hal ini menjadi investasi strategis untuk meningkatkan efektivitas kerja dan mendukung keberlanjutan program yang dijalankan. Selain itu, program *workshop* ini masih tergolong baru, dibutuhkan media untuk meningkatkan minat peserta salah satunya dengan pemberian *briefcase* berisi perlengkapan *workshop*.

Oleh karena itu, penelitian ini akan merancang *briefcase* untuk mendukung penyimpanan alat-alat yang diperlukan dalam *workshop Design Thinking* yang dapat meningkatkan efisiensi kerja sekaligus sebagai media untuk menarik minat peserta *workshop Design Thinking*.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Panitia belum menyediakan alat *workshop* dengan lengkap.
2. Wadah yang ada di pasaran tidak dapat mengakomodasi penyimpanan semua alat yang diperlukan dalam penyuluhan *Design Thinking* dalam satu wadah.
3. Belum adanya wadah yang memungkinkan mobilitas pelaksanaan *workshop* di berbagai lokasi dengan lebih mudah.
4. Belum adanya visualisasi desain *briefcase* untuk peserta *workshop Design Thinking CoE Karsaloka*.
5. Tas yang sudah digunakan oleh peserta selama ini tidak cukup efektif, sehingga penyimpanan dan peletakan peralatan terkesan berantakan pada kelas.
6. Belum adanya perancangan *briefcase* yang merepresentasikan identitas visual *workshop Design Thinking CoE Karsaloka* untuk memperkuat identitas *workshop*.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penyelenggaraan *workshop Design Thinking* CoE Karsaloka menghadapi beberapa kendala, seperti penyediaan peralatan *workshop* yang masih terpisah dan belum terintegrasi, serta ketiadaan tas yang mampu menampung seluruh peralatan *workshop* dalam satu tempat. Diperlukan tas yang mendukung mobilitas agar *workshop* dapat berlangsung lebih efisien. Selain itu, sebagai program yang masih baru, diperlukan strategi untuk menarik peserta melalui pengadaan *briefcase* untuk peserta. Namun, belum tersedia desain visual yang mendukung identitas *workshop Design Thinking* oleh CoE Karsaloka sehingga perlu perancangan lebih lanjut.

#### **1.4. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana merancang sebuah *briefcase* yang fungsional untuk menyimpan serta memudahkan mobilisasi alat-alat *Design Thinking* dalam kegiatan *workshop Design Thinking* oleh CoE Karsaloka?
2. Bagaimana merancang sebuah *briefcase* yang dapat menarik minat peserta *workshop Design Thinking* oleh CoE Karsaloka?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *briefcase* yang fungsional untuk menyimpan serta memudahkan mobilisasi alat-alat *workshop Design Thinking* CoE Karsaloka dengan desain yang menarik.

#### **1.6. Batasan Masalah**

Perancangan *briefcase* ini hanya terbatas pada:

1. Perancangan *briefcase* ini untuk laptop berukuran 14 inch (37 cm x 27 cm)
2. Perancangan *briefcase* ini ditujukan untuk digunakan oleh peserta *workshop Design Thinking* CoE Karsaloka
3. Perancangan ini hanya akan berfokus pada perancangan *briefcase* yaitu untuk penyimpanan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan *workshop Design Thinking* oleh CoE Karsaloka, seperti: kanvas, pulpen, *sticky notes*, penggaris, dan peralatan lainnya.

4. *Briefcase* tersebut dirancang dengan difokuskan pada penyimpanan dan mobilisasi peralatan seperti kanvas, alat tulis, *sticky notes*, dan perlengkapan pendukung lainnya.
5. *Briefcase* akan dirancang dengan fokus pada aspek fungsi dan aspek rupa dengan visual identitas CoE Karsaloka.
6. Batasan masalah ini akan fokus terhadap perancangan *briefcase* untuk peserta *workshop Design Thinking* karena belum ada yang menciptakan produk dengan kompartemen alat tulis untuk akses yang cepat dan kompartemen *file* yang *sturdy*.

### **1.7. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada aspek fungsionalitas dan aspek rupa dengan tujuan merancang *briefcase* yang fungsional untuk menyimpan serta memudahkan mobilisasi alat-alat yang digunakan dalam kegiatan *workshop Design Thinking* di CoE Karsaloka. *Briefcase* yang akan dirancang mencakup wadah untuk peralatan seperti kanvas, alat tulis, *sticky notes*, dan peralatan pendukung lainnya.

### **1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan**

Terbatasnya referensi mengenai perancangan *briefcase* untuk *workshop Design Thinking*, ditambah dengan pelaksanaan *workshop* yang baru dilakukan satu kali, sehingga penggunaan data tersebut tidak bisa sepenuhnya dijadikan sebagai dasar penelitian. Oleh karena itu, diperlukan eksplorasi ke *workshop* lain dan studi literatur guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

### **1.9. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat praktis  
Memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan tentang perancangan produk *briefcase* untuk *workshop Design Thinking*, serta dapat memberikan inovasi baru dalam dunia industri.
2. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait perancangan produk *briefcase* untuk *workshop Design Thinking*.

### **1.10. Sistematika Penulisan**

Berisi tentang susunan penulisan laporan penelitian.

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang perancangan *briefcase* untuk mengakomodasi peralatan peserta *workshop Design Thinking* (studi kasus: CoE Karsaloka), identifikasi masalah terkait kurangnya organisasi dalam penyimpanan peralatan *workshop*, rumusan masalah mengenai bagaimana merancang *briefcase* yang sesuai dengan kebutuhan peserta, pertanyaan perancangan terkait material dan fitur yang diperlukan, tujuan perancangan untuk meningkatkan efisiensi kerja peserta, batasan masalah dalam aspek produksi, ruang lingkup perancangan pada lingkungan *workshop Design Thinking*, keterbatasan perancangan dalam hal pengambilan data, manfaat perancangan bagi peserta *workshop* dan penyelenggara, serta sistematika penulisan laporan ini.

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

Bab ini berisi studi literatur yang relevan dengan perancangan *briefcase* untuk *workshop Design Thinking*, termasuk referensi mengenai metode *Design Thinking*, teori tentang *briefcase* dan ergonomi desain produk, kajian tentang efisiensi dan organisasi peralatan *workshop*, serta analisis terhadap referensi produk sejenis dari berbagai sumber literatur seperti jurnal, paper, website resmi, majalah, dan surat kabar.

#### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan metode penelitian kualitatif yang digunakan dalam perancangan *briefcase*, pendekatan perancangan yang diterapkan dalam pengembangan produk, serta teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara dengan peserta *workshop*, dan studi literatur terkait kebutuhan pengguna dan tren desain.

#### BAB IV: STUDI ANALISA PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis perancangan *briefcase* berdasarkan aspek primer yang mencakup fungsi utama sebagai penyimpanan alat *workshop*, aspek sekunder yang meliputi material, dimensi, dan sistem penyimpanan, serta aspek tersier yang mempertimbangkan estetika, ergonomi, dan kemudahan penggunaan, analisis S.W.O.T yang mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan *briefcase*, serta *Term of Reference (T.O.R)* sebagai acuan dalam perancangan produk.

#### BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari penelitian dan perancangan *briefcase* untuk mengakomodasi peralatan peserta *workshop Design Thinking* di CoE Karsaloka, serta saran bagi pengembangan dan penyempurnaan desain *briefcase* dalam penelitian selanjutnya.