

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas bermain gitar merupakan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan seni musik dan kegiatan ini juga memacu kreativitas seseorang dalam memainkannya, selain itu kegiatan bermusik juga bisa meningkatkan ketajaman dan fungsi otak, dalam bermain musik juga kita dapat mengatur stress akibat dari pekerjaan kita sehari-hari, dengan memainkan musik selama 100 menit per hari maka akan menurunkan tekanan darah dan detak jantung. Itulah beberapa manfaat dari kita yang sering melakukan kegiatan yang berhubungan dengan musik ternyata ada juga manfaatnya bagi kesehatan tubuh kita.

Dalam aktivitas bermain musik tentunya banyak jenis alat musik didalamnya, penulis mengambil salah satunya adalah alat musik yang bernama gitar. Gitar adalah alat musik yang kebanyakan menggunakan material kayu dalam pembuatannya, untuk jenis gitar elektrik, ada juga jenis gitar akustik yang menggunakan triplek, kedua jenis ini sama-sama menggunakan dawai atau senar yang berjumlah enam dan didempetkan pada bagian *neck* yaitu bagian yang kita pegang saat kita memainkan gitar.

Dari hari ke hari aktivitas bermain gitar dapat juga berperan sebagai pekerjaan, yang biasa disebut dengan musisi yaitu orang yang bekerja dalam bidang musik, jadi dalam bermain gitar juga dapat kita jadikan sebagai mata pencarian untuk mencari uang atau sebagai pekerjaan. Dari kegiatan ini sering kita jumpai seorang yang membawa produk gitar ini untuk kegiatan seperti manggung dan show dari tempat ke tempat lain karena kebutuhan pekerjaan mereka.

Sebagian dari mereka juga ada yang memiliki gitar lebih dari satu hanya karena ingin memiliki bentuk yang berbeda, karena ingin tampil

dengan beberapa bentuk dari gitar tersebut. Namun dalam kasus ini untuk memiliki gitar lebih dari satu jenis tentunya akan sangat mahal bila ingin memiliki semua bentuk yang diinginkan, apalagi harga gitar elektrik ini terbilang relatif mahal. Belum lagi jika gitar itu memiliki spesifikasi yang berbeda-beda karakter tentunya harga lebih bervariasi yang akan membutuhkan biaya yang lebih untuk memiliki gitar yang berbagai bentuk.

Dan kasus lain yang menjadikan latar belakang perancangan ini adalah produk gitar yang sudah ada dipasaran yaitu seperti gitar pada umumnya memiliki bagian body gitar yang permanen yang tentunya bentuk dari gitar tersebut tidak dapat diganti atau dirubah sesuai dengan bentuk yang diinginkan oleh si pemilik gitar tersebut. Body dari gitar yang sudah ada dipasaran menyatu dengan bagian neck gitar membuat produk gitar ini menjadi produk yang kaku, penulis berpikir apakah bisa gitar ini dapat berubah-ubah bentuk sehingga dapat diciptakan sebuah inovasi dari produk gitar. Sangat mengurangi pengeluaran biaya jika kita menginginkan beberapa bentuk gitar dan ada sebuah gitar yang dapat diganti bagian bodynya tersebut.

Dengan melihat fenomena ini penulis ingin menawarkan sebuah gitar yang dapat dibongkar pasang pada bagian body nya tersebut sesuai dengan jenis *body* yang seorang pemilik gitar inginkan. Tentunya dapat mengurangi pengeluaran jika mereka ingin memiliki berbagai macam bentuk gitar.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diangkat adalah adanya fenomena seorang gitaris yang mempunyai gitar lebih dari satu jenis karena menginginkan bentuk yang lain dan berbeda-beda dari bentuk bagian *body* dari gitar tersebut.

1.3 Perumusan Masalah

- a) Bagaimana merancang gitar dengan *body* yang dapat dibongkar pasang?

1.4 Pembatasan Masalah

- a) Perancangan ini dikhususkan gitar jenis elektrik.
- b) Untuk seorang gitaris yang suka dan ingin memiliki beberapa bentuk gitar, maka penulis merancang gitar elektrik yang dapat diganti pada bagian *body*-nya..

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menawarkan sebuah inovasi dalam produk gitar, melihat dari seorang yang suka berganti-ganti bentuk dari gitar tersebut maka, penulis mencoba merancang sebuah gitar yang dapat dibongkar pasang pada bagian *body* nya, sehingga dapat diganti sesuai dengan keinginan pemilik gitar tersebut.

1.5.1 Tujuan Umum

- a) Keilmuan desain produk dapat digunakan untuk membuat benda/ produk pakai yang bermanfaat bagi masyarakat.
- b) Untuk memfasilitasi dari seorang gitaris yang ingin mempunyai bentuk gitar yang berbeda-beda
- c) Memberikan inovasi ke dalam sebuah produk sehingga dapat menyelesaikan masalah – masalah yang semakin bertambah di dalam masyarakat.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a) Agar dapat merancang sebuah produk gitar yang dapat dikatakan berkualitas
- b) Merancang sebuah inovasi gitar yang dapat dibongkar pasang pada bagian *body*.

- c) Untuk menambah inovasi dalam produk gitar.
- d) Untuk memfasilitasi seorang yang suka ganti-ganti bentuk gitar.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Keilmuan

- Menambah perbendaharaan pengetahuan di bidang yang berkaitan dengan objek penelitian.
- Membantu mengurangi dampak negative dari objek penelitian.

1.6.2 Bagi Pihak Terkait

- Membantu memfasilitasi seorang yang gemar bermain gitar.
- Menyelesaikan permasalahan yang ada pada produk terkait, yaitu gitar elektrik.

1.6.3 Bagi Masyarakat

- Memberikan inovasi ke dalam sebuah produk sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang semakin bertambah di dalam masyarakat.
- Untuk memberitahukan produk dalam negeri dapat bersaing dengan produk luar negeri.
- Diharapkan dapat lebih menghargai karya anak bangsa.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pendekatan

A. Jenis Penelitian dan Alasan Penggunaan Jenis Penelitian.

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif serta menggunakan teori pendekatan diferensiasi yaitu dengan cara membandingkan keunggulan dari produk yang sudah ada. Data tersebut akan menjadi acuan untuk permasalahan yang diangkat dan menjadikan rujukan perancangan kepada produk yang akan dirancang, dan tentunya apa yang menjadi pembeda dari produk gitar yang sudah ada, dengan menawarkan solusi yang di rancang.

B. Teori Diferensiasi

Dalam perancangan ini penulis menggunakan teori diferensiasi. Teori diferensiasi yang dimaksud adalah memikirkan nilai unggul dari sebuah produk yang akan dirancang ini dengan membandingkan dengan produk yang sudah ada dipasaran.

C. Metode Kreatif

Perancangan ini berkaitan langsung dengan sebuah perancangan yang mengedepankan sebuah inovasi dari suatu produk, metode kreatif ini tentunya berkaitan dengan perancangan terhadap produk yang akan dirancang yaitu produk gitar yang dapat diganti pada bagian *body*-nya.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Sugiyono (2013:224). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

A. Wawancara tidak terstruktur sebagaimana dikemukakan oleh Sugiono (2013:140) sebagai berikut:

“Wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.”

B. Pengumpulan data menggunakan kuisioner untuk mendukung dari tujuan perancangan yang diangkat. Sebagaimana

dikemukakan oleh Sugiono (2013:142) “Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada koresponden untuk dijawab.”

- C. Mendapatkan data yang bersumber dan tersedia dari buku dan internet.

1.7.3 Teknik Analisis

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain” Sugiyono (2013:244). Karena penelitian ini menggunakan penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif maka teknik analisisnya menggunakan fungsi dari masing-masing metode. Kuisisioner yang disebarkan kepada koresponden dianalisis menggunakan statistik deskriptif. “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi” (Sugiono, 2013:147). Jadi hasil dari kuisisioner yang disebarkan hanya mendeskripsikan hasil data untuk menguatkan permasalahan yang diangkat. Lalu perancangan ini juga menggunakan data wawancara untuk memperoleh data standar gitar elektrik. Dan analisis berikutnya adalah analisis diferensiasi untuk menjadikan produk yang dirancang memiliki nilai lebih.

1.8 Sistematika Penulisan

a. Bab I Pendahuluan

Bagian ini merupakan awal dari penelitian yang berisi: Latar belakang masalah mengenai gitar elektrik dan permasalahan yang terjadi dalam produk gitar yang sudah ada, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori / perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Tinjauan Umum

Bagian ini berisi tentang deskripsi, eksplantasi, sintesis, serta analisis mendalam mengenai masalah pada aspek yang digunakan dalam pembuatan gitar bongkar pasang yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan kebutuhan yang secara umum terdiri dari Landasan Teoritik, Landasan Empirik, Gagasan Awal Perancangan

c. Bab III Analisis Aspek Desain

Pada bagian ini dibahas mengenai analisis perancangan dengan pertimbangan desain yang dipengaruhi dari hasil penelitian serta berbagai literatur yang dikaji dari beberapa aspek yaitu: aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya. Dari hasil analisis kemudian dituangkan dalam hipotesis seperti: 5W+1H, analisis S.W.O.T, dan T.O.R (*Term of Reference*)

d. Bab IV Konsep Perancangan

Berisi data yang telah diolah dari masalah yang dibahas pada perancangan, kemudian dalam prosesnya dilakukan pertimbangan desain dari gagasan awal hingga menemukan gagasan akhir yang akan mempengaruhi rancangan produk. Kemudian mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, target user, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, foto study model, dan standar pengoperasian produk.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi mengenai jawaban dari pertanyaan – pertanyaan pada penelitian. Kesimpulan ditulis dengan singkat, padat, dan jelas serta bukan rangkuman.