

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Spidol adalah alat tulis yang ujungnya lunak, dipakai untuk menulis di kertas, papan, dan sebagainya. Spidol marker digunakan untuk menggambar di kain, kertas, kanvas, kayu, kaca bahkan tembok yang digunakan oleh para seniman graffiti, hand lettering dan kaligrafi dalam membuat karyanya. Marker memiliki jenis dan bentuk yang berbeda-beda seperti montana marker, kring marker, poska marker dan molotow marker dan memiliki jenis tinta yang berbeda beda contohnya tinta *water base*, *alcohol base*, dan *acrylic base*. marker pada umumnya memiliki sistem komponen *standardized screw thread*, *pump-valve*, *exchangeable marker* dan *tips marker*. Memiliki sistem *Exchangeable marker* yang dapat diganti, untuk setiap produk marker yang memiliki ulir skrup pada tabung yang sama. Untuk pemakaian spidol marker digunakan dengan sudut kemiringan 0-90 derajat dalam pembuatan karya tergantung dari kenyamanan seniman tersebut. Dari hasil observasi yang telah lakukan terdapat kekurangan pada produk marker tersebut yaitu terletak pada bagian tabung, ketika akan menuangkan tinta ke dalam tabung komponen *pump-valve* harus dibuka terlebih dahulu agar tabung dapat di isi dengan tinta, kekurangan terdapat pada *exchangeable marker* yang mengalami kebocoran pada saat *exchangeable marker* akan di buka, ketika akan mengganti *exchangeable marker* dan *tips* yang berbeda dan *exchangeable marker* untuk *tips* yang kurang praktis. Hal seperti ini sangat berdampak pada para penggunanya karena sistem kerja marker yang kurang berfungsi dengan baik, mulai dari kurang praktisnya bentuk *exchangeable marker* untuk tips bila akan di ganti, karena memiliki bentuk yang berbeda beda mulai dari 8 mm, 10 mm, 15 mm, 20 mm, 30 mm, 50 mm dan terjadi kebocoran pada marker. Menurut Bram Palgunadi dalam bukunya Disain Produk 1 (2007:75), mengungkapkan bahwa "benda (produk,barang) yang direncanakan akhirnya harus dapat dibuat dan dapat digunakan oleh manusia secara aman, nyaman,

mempunyai sifat, bentuk, dan dampak yang positif (paling tidak terhadap penggunaannya), serta berfungsi sesuai dengan yang dikehendaki, karena merupakan benda yang akan digunakan (dipakai) oleh manusia”. Dari hasil observasi yang dilakukan dengan pengamatan pada website resmi molotow memperlihatkan dampak yang terasa pada produk marker akibat kebocoran. Dampak mengakibatkan mulai dari karya menjadi tidak rapih, tangan dan sarung taangan yang mudah kotor karena tinta dan menggambar menjadi lama. Dari dampak tersebut dapat diketahui bahwa produk marker tersebut menyulitkan atau tidak mudah digunakan. Setiap produk tentu memiliki kelemahan dan kelebihan. Terkadang hal hal kecil pada marker yang tidak diperhatikan justru menjadi dampak yang besar. Melihat dari dampaknya yang begitu terasa oleh para penggunaanya karena sistem kerja dari produk tersebut tidak berfungsi dengan baik, tentu harus ada sebuah solusi yang dapat menyelesaikan dampak tersebut.

Maka menimbang dan melihat dari permasalahan yang ada pada produk marker tersebut, penelitian ini layak untuk diselesaikan dengan menggunakan teknikal desain atau memodifikasi bentuk. Karena tentu dari setiap penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang berdampak pada setiap aktifitas manusia dalam hal ini yang menggunakan atau para penggunaanya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Tinta yang keluar terus menerus pada saat tidak digunakan dan pada saat akan mengisi tinta.
2. *Exchangeable marker* untuk *tips* yang tidak praktis
3. Kebocoran pada ulir skrup pada saat akan membuka *exchangeable marker*
4. Kesulitan dalam membuka *pump-valve* pada saat akan mengisi tinta
5. Pengisian tinta tidak praktis

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang ulang produk marker untuk mencegah kebocoran pada saat digunakan dan tidak digunakan ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dengan demikian penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan pengembangan produk untuk menunjang aktifitas penggunaanya dan memperbaiki performa produk agar dapat dengan mudah digunakan agar dapat mencegah kebocoran pada saat digunakan dan disimpan, kemudian *exchangeable marker* untuk *tips* dapat lebih praktis.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

Bagi umum

Bagi keilmuan bertujuan untuk memberikan pemahaman bahwa penelitian dapat dilakukan dari hal-hal sederhana akan tetapi berdampak besar secara social dan ekonomi.

Secara khusus

Penelitian ini bertujuan untuk dapat memperbaiki performa produk terhadap penggunaanya yang nantinya akan berdampak pada efektivitas kerja penggunaanya dan memberikan varian produk marker terbaru yang dapat menyelesaikan masalah umum yang ada pada marker sebelumnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

Bagi Masyarakat

1. Memberikan varian pilihan produk marker
2. Memberikan pemahaman bahwa setiap produk yang digunakan berawal dari sebuah penelitian yang panjang terlebih dahulu

Bagi Institusi

1. Memberikan pemahaman bahwa penelitian dapat dilakukan dari hal-hal sederhana.
2. Memberikan masukan bahwa sebuah penelitian dapat dilakukan dari produk produk yang sering digunakan.

Bagi Program Studi Desain Produk

1. Memperbanyak penelitian yang dilakukan Mahasiswa terkait dengan sebuah produk industri sederhana.
2. Menjadi sebuah referensi baru dalam segi pengembangan produk yang diangkat menjadi sebuah penelitian.

1.7 Metode Penelitian dan analisa

Dalam menulis laporan penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif dengan :

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan bentuk observasi partisipatif karena dalam Dalam observasi ini, observer ikut ambil bagian dalam kegiatan obyek yang di teliti. Agar seberapa besar pengaruh masalah dari obyek yang diteliti dan solusinya dapat ditemukan dengan pengamatan secara langsung.

2. Kepustakaan

dengan mencari buku, laporan penelitian dan jurnal yang terkait dengan Literatur tentang spidol marker, bentuk bentuk dan ukuran *exchangeable marker* dan *tips*, komponen komponen marker dan sistem kerja marker.

metode analisis data yang penulis gunakan adalah analisis SCAMPER dimana penelitian dengan menggunakan SCAMPER ini nantinya akan dipakai dengan cara mempertanyakan produk yang diangkat dari permasalahan dengan menggunakan tujuh item yang ada pada SCAMPER yaitu *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, dan Reverse*. Karena SAMPER sendiri adalah sebuah singkatan dari ke tujuh elemen tersebut. Yang nantinya dapat berguna untuk pengembangan produk yang akan dirancang.

1.8 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat

penelitian, metode pengumpulan data dan analisis, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. TINJAUAN UMUM

Menjelaskan mengenai gambaran umum, mulai dari pengertian marker, sistem kerja marker, jenis jenis *exchangeable marker* dan *tips*, komponen komponen marker, material, fungsi marker dan ergonomi.

BAB III. ANALISIS ASPEK DESAIN

Menjelaskan mengenai aspek aspek desain yang digunakan untuk penelitian ini.

BAB IV. PROSES DESAIN

Menjelaskan mengenai bagaimana proses perancangan desain dilakukan sehingga mendapatkan desain yang sesuai dengan permasalahan.

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.