

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini, teknologi semakin canggih dan semakin dekat dengan kehidupan manusia. Salah satu contoh teknologi canggih yang sering dipakai antara lain *gadget*. Teknologi tersebut menjadi alat yang praktis digunakan dan menjadi kebiasaan yang tidak dapat diubah. Sehingga manusia menjadi kecenderungan terhadap teknologi yang digunakan.

Pekerjaan dan hiburan menjadi hal yang terdapat didalam *gadget*, khususnya pada *laptop*. Biasanya terdapat data penting yang disimpan dalam *memory laptop* sehingga pengguna *laptop* dapat menyimpan data yang diperlukan untuk sehari-hari. Pada umumnya *laptop* menjadi sarana yang digunakan pada remaja hingga dewasa. *Laptop* biasa digunakan untuk urusan pekerjaan, hiburan, bahkan edukasi untuk membantu perkembangan anak dalam mengenal teknologi modern. Dalam keseharian, *laptop* menjadi barang yang dekat dengan penggunanya sehingga *laptop* akan terus dipakai dan tentunya baterai *laptop* juga akan habis jika *laptop* terus menerus digunakan.

*Charger laptop* menjadi salah satu yang sangat dibutuhkan untuk mengisi daya baterai yang habis karena pemakaian *laptop* terus menerus. Bagi kalangan yang sering menggunakan *laptop*, khususnya pekerja dan mahasiswa, *charger laptop* menjadi satu paket penting dengan *laptop* yang dibawanya dalam aktifitas. Alat ini cukup praktis digunakan dan dibawa kemana saja karena ukurannya yang tentunya tidak banyak menyita banyak tempat. Namun, dibalik praktisnya penggunaan media ini, kabel yang sering kusut membuat pengguna *laptop* harus sibuk untuk merapihkannya terlebih dahulu. Hal ini tidak jarang dilakukan, mengingat masih jarang nya diperhatikan dalam tempat menyimpan *charger laptop* yang efektif saat digunakan dalam keseharian.. Ketika kabel selalu dalam keadaan kusut, hal itu tidak menutup kemungkinan adanya kerusakan yang terjadi pada kabel, sehingga *charger laptop* tidak dapat digunakan kembali.

Walaupun banyak cara yang bisa dilakukan untuk membuat kabel *charger laptop* tidak kusut seperti menggulung secara manual, ataupun menggulungnya di benda yang memungkinkan membantu dalam proses penggulangan kabel agar rapih dan tidak kusut, akan

tetapi cara itu dirasa belum cukup efektif untuk menggunakan alat ini dalam keadaan ingin menyimpan dan menggunakan *charger laptop*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Kusutnya kabel pada *charger laptop* ketika disimpan sehingga dapat menyebabkan kusutnya pada kabel menjadikan *charger laptop* tidak nyaman dipakai bahkan tidak dapat dipakai kembali karena kekusutan yang dibiarkan terus menerus dapat membuat kabel menjadi rusak. Dengan demikian, belum adanya cara yang efektif ketika menyimpan dan dan menggunakan *charger laptop* tanpa adanya kusut pada kabel.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Bagaimana merancang sarana penyimpanan kabel *charger laptop* yang efektif?

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Merancang alat yang dapat membantu dalam mengatasi kusutnya kabel *charger laptop* sebelum digunakan
- 2) Produk tersebut mempermudah pengguna saat ingin mengganti *charger laptop* dari tempatnya.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Merancang sebuah alat dengan menambah ilmu pengetahuan terutama dibidang yang berhubungan dengan laptop.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Merancang sebuah alat pada *charger laptop* untuk meminimalisir kekusutan yang terjadi baik ketika setelah digunakan dan disimpan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Bagi Masyarakat**

pengguna laptop mendapatkan sebuah produk yang dapat menyimpan charger laptop dan membuat lebih efektif ketika ingin digunakan (sesuai dengan poin yang sudah dijelaskan sebelumnya)

### **1.6.2 Manfaat Bagi Keilmuan Desain Produk**

Mendapatkan referensi alternatif data tambahan dari sisi rancangan desain maupun teknologi yang dipakai untuk membuat suatu alat yang dapat mengurangi kekusutan pada kabel *charger* laptop, sehingga untuk kedepannya produk dapat dikembangkan dengan pertimbangan dari produk yang sudah dibuat.

### **1.6.3 Manfaat Bagi Perancang**

Mendapatkan nilai lebih dalam wawasan, khususnya dalam perancangan alat yang dapat mengurangi permasalahan kabel kusut pada *charger* laptop sehingga dapat menggunakan ilmu dan teori yang telah didapat untuk mengatasi permasalahan yang timbul dalam lingkungan masyarakat.

## **1.7 Metode Perancangan**

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan tersebut peneliti langsung berhadapan dengan responden untuk mengumpulkan data-data informasi yang dibutuhkan, baik dari lokasi, individu/kelompok, bentuk hasil produknya, maupun peristiwa-peristiwa yang terjadi saat melakukan penelitian. Kemudian setelah informasi dan data-data terkumpul, peneliti mendeskripsikan data-data yang kemudian diolah dalam tahap analisis hasil pembahasan. Sebagaimana yang dikemukakan Sukmadinata, (2011: 60) menyebutkan bahwa : penelitian kualitatif (*qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

Dalam prosedur dan tahap dalam proses perancangan yang meliputi:

### **1.7.1 Pendekatan**

Pendekatan (*approach*), atau karena berhubungan dengan persoalan disain, lalu sering disebut “pendekatan disain” (*design approach*): merupakan salah satu dari sepuluh unsur mikro pendukung konsep disain, selain delapan unsur makro pendukung konsep disain.

Pendekatan disain adalah pendekatan yang hendak diterapkan pada saat realisasi suatu rencana menjadi suatu benda nyata. Atau secara lebih spesifiknya dinyatakan sebagai pendekatan jenis produk yang hendak diterapkan untuk merealisasikan suatu rencana (Bram, 2008: 272).

### **1.7.2 Teknik Pengumpulan Data**

Pencarian data dan pengumpulan literatur yang saling berhubungan dengan karya Tugas Akhir dilakukan dengan melihat referensi dari buku, artikel, internet, dan kuesioner sebagai acuan penulis untuk menyelesaikan penelitian sesuai dari permasalahan yang diangkat.

Pengumpulan data juga dilakukan dengan membandingkan produk yang sudah ada sebagai media referensi yang akan dikembangkan menjadi merancang produk baru.

Melakukan observasi lapangan pada pengguna yang sering menggunakan *charger* untuk laptopnya juga dilakukan guna meneliti aspek yang mendorong pengguna laptop dalam memakai *charger*.

### **1.7.3 Analisa Sistem**

Dalam analisa sistem ini penulis membuat sebuah analisa dari produk yang sudah ada, baik itu tempat untuk menyimpan *charger* laptop maupun alat yang dapat membantu mengurangi kekusutan pada *charger* laptop. Namun produk yang akan dirancang dapat direalisasikan serta bisa mengungguli dari produk yang sudah ada.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan sistematika penulisan dimaksudkan untuk lebih mempermudah penyampaian informasi berdasarkan aturan dan urutan yang sistematis. Sistematika penulisan laporan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### **A) BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori/perancangan, metode penilitan dan sistematika penulisan.

### **B) BAB II TINJAUAN UMUM**

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, ekspantasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan namun secara umum terdiri dari Landasan Teori, Landasan Teoritik, dan Gagasan Awal Perancangan

### **C) BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN**

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa dan lain sebagainya. Dari hasil analisa kemudian dituangkan dalam hipotesa seperti : 5W+1H, analisa S.W.O.T dan T.O.R (*Term of Refference*).

### **D) BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Berdasarkan analisis yang menghasilkan keputusan-keputusan desain yang nantinya menjadi data yang direalisasikan kedalam produk yang dirancang.

Serta 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, photo study model, dan standar operasional produk.

### **E) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. Kesimpulan ditulis dengan padat, jelas, dan bukan rangkuman.