

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah mengenai *tie-dye* diawali pada tahun 1960 di Amerika Serikat, tetapi dicatat secara tertulis dalam bentuk sebelumnya pada tahun 1941 sebagai *tied-and-dyed* dan tahun 1909 sebagai *Tied and Dyed* (Luis C. Changsut 1909). Proses *tie-dye* biasanya terdiri dari melipat, memutar, meremas kain atau pakaian, dan mengikat dengan tali atau karet gelang, diikuti dengan pewarna. *tie-dye* yang lebih canggih melibatkan langkah-langkah tambahan, termasuk aplikasi awal pewarna sebelum pengecatan. Beberapa pewarna berurutan, langkah-langkah dan penggunaan jenis penahan lainnya (jahitan dan stensil) (Widodo, Suryo Tri. 1998). Di Indonesia *tie-dye* dikenal sebagai seni ikat celup atau jumputan. Teknik jumputan sudah ada di Indonesia sejak tahun 1960-an. Namun, beberapa waktu belakangan teknik jenis ini kembali populer. Teknik *tie-dye* ini berasal dari kata teknik seni tekstil dari *flower generation* yang populer. Pada tahun ini dikarenakan adanya pandemi, sehingga semua kegiatan dilakukan secara online yang kerja dikantor menjadi WFH (*work from*) dan mahasiswa atau siswa belajar dari rumah menggunakan aplikasi *meet*. Survei mengenai kesehatan mental melalui swaperiksa yang dihimpun oleh Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) yang dilakukan secara daring menjelaskan bahwa sebanyak 63 persen responden mengalami cemas dan 66 persen responden mengalami depresi akibat pandemi COVID-19 (Bramasta, D.B. 2020). Hasil penelitian menunjukkan selama pandemi ini ada beberapa masalah terhadap kebosanan yaitu intervensi dan kejenuhan terhadap melihat sekitar yang tidak ada perubahan (Farida R. 2020)

Gejala cemas utama adalah merasa khawatir sesuatu yang buruk akan terjadi, khawatir berlebihan, mudah marah, dan sulit rileks. Sementara gejala depresi utama yang muncul adalah gangguan tidur, kurang percaya diri, lelah, tidak bertenaga, dan kehilangan minat. Lebih lanjut, sebanyak 80 persen responden memiliki gejala stres pasca trauma psikologis karena mengalami atau menyaksikan peristiwa tidak menyenangkan terkait COVID-19. Gejala stres pasca trauma psikologis berat dialami 46 persen Responden, gejala stres pasca trauma psikologis sedang dialami 33 persen responden, gejala stres pasca trauma psikologis ringan dialami 2 persen responden, sementara 19 persen tidak ada gejala. Adapun gejala stres pascatrauma yang

menonjol yaitu merasa berjarak dan terpisah dari orang lain serta merasa terus waspada, berhati-hati, dan berjaga-jaga (Perhimpunan Dokter Spesialis Kesehatan Jiwa Indonesia, 2020). Setidaknya terdapat empat faktor risiko utama depresi dari 14 yang umumnya ditemui, yang muncul akibat pandemi COVID-19, yaitu isolasi dan social distancing, tekanan ekonomi, stres dan depresi pada tenaga kesehatan dan stigma dan diskriminasi (Thakur & Jain, 2020). Masyarakat yang diam di rumah sangat bosan dan bisa menjadi stres terutama di ruang keluarga, karena ruang keluarga tempat yang sehari-hari digunakan untuk berkumpul. Oleh karena itu, agar selalu terlihat menarik di tempat berkumpul di rumah yaitu ruang keluarga penulis merancang *cover* furnitur ruang keluarga dengan teknik *tie-dye*.

tie-dye memiliki banyak keuntungan yang cukup pesat di saat *pandemic* ini. Dalam kesempatan ini penulis mendapat kesempatan untuk mengembangkan teknik *tie-dye* di *play with pattero*. *Play with pattero* yang berlokasi di Lembang, Jawa Barat yang dimana merupakan realisasi dari pelaksanaan kebijakan di bidang industri yang bergerak dan menghasilkan produk pakaian dan *home appliance*. Meskipun jenis *cover* furnitur sudah cukup banyak, namun di *play with pattero* penulis mengembangkan dengan motif tertentu menggunakan teknik *tie-dye*. Hal ini mendorong penulis untuk melakukan perancangan *cover* furnitur yang memiliki ciri khas tersendiri dengan menggunakan teknik *tie-dye* tersebut. Dimana teknik ini dilakukan secara manual atau *hand made*, tanpa mengurangi rasa nyaman ketika digunakan. Selain dari segi motif, desain *cover* furnitur yang memiliki keunikan ini didesain dengan mempertimbangkan *trend* yang sedang berkembang pada zaman sekarang, khususnya di 2020. *Tie-dye* dalam *cover* furnitur ini juga dapat mengawali inovasi – inovasi baru di zaman yang akan datang.

1.2. Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan focus penelitian yaitu:

1. Masyarakat yang bosan di rumah karena pandemic dan bisa menjadi stres terutama di tempat berkumpul yaitu ruang keluarga.
2. *Cover* furniture menjadi salah satu dekorasi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam laporan tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana membuat masyarakat agar tidak merasakan bosan dan stress di rumah?
2. Bagaimana proses perancangan *cover* furnitur dengan teknik *tie-dye*?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, didapatkan batasan masalah yaitu:

1. Memfokuskan produksi produk untuk *cover* furnitur.
2. Memfokuskan produk dengan teknik *tie-dye*.
3. Segala bentuk proses produksi produk dilaksanakan di *Play With Pattero*.

1.5. Sistematika Penulisan

Penulisan pada Tugas Akhir ini mengacu pada aturan Kamus Besar Bahasa Indonesia. Sistematika penulisan yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. KAJIAN UMUM

Menjelaskan mengenai awal mula perancangan, dimulai dari landasan teori, landasan empirik dan gagasan awal mengenai perancangan produk.

BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT

Menjelaskan mengenai tujuan perancangan produk, yaitu tujuan umum yang selaras dengan identifikasi masalah dan tujuan khusus yang selaras dengan perumusan masalah.

Menjelaskan mengenai manfaat perancangan produk yang dilakukan, langsung maupun tidak langsung terhadap keilmuan, pihak terkait, dan masyarakat umum.

BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Menjelaskan studi sistematis mengenai prosedur dan teknik meneliti dikaitkan dengan objek yang diteliti. Isi metodologi mengenai rancangan penelitian (mencakup prosedur penelitian dan perancangan sistem), rumusan operasional variabel penelitian, cara pengumpulan data (penarikan sampel) untuk setiap/seluruh langkah penelitian, cara menguji hasil penelitian (cara penafsiran dan penyimpulan hasil penelitian).

BAB V. PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Menjelaskan mengenai 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.

BAB VI. KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Berisi mengenai konsep perancangan dan visualisasi karya yang merupakan data real yang didapat dari masalah desain. 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, foto study model, dan standar operasional produk.

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian.

BAB VIII. RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Berisi mengenai rancangan perhitungan biaya produksi.