

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Skateboard adalah papan yang digunakan untuk aktivitas olahraga seluncur yang memiliki empat roda sebagai penggerakannya. Papan yang memiliki tenaga dorong dari kaki ini masuk di Indonesia yang dibawakan oleh anak muda yang tinggal di menteng, Jakarta pusat. Mereka adalah remaja dari negara barat yang menuntut ilmu di Amerika lalu saat kembali ke Jakarta, mereka membawa skateboard lalu memainkannya. Salah satu nama skaters pertama di Indonesia adalah Arya Subiakto. Setelah itu, banyak anak-anak muda yang menyukai skateboard dan menjadikan monas dan blok M menjadi titik temu para skaters di Jakarta. Dalam bermain skateboard tip yang harus kita pahami adalah filosofinya yaitu berani jatuh. Karena menurut David syafitrah, salah satu *coach* dari *Green Skateboard Lessons* “saat mereka bisa melawan rasa takut, maka akan semakin mudah bermain *skateboard*. Terlebih setiap trik atau gaya dalam *skateboard* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda”. Karena semakin banyak anak muda yang menyukai skateboard, industri pun merespon dengan munculnya sejumlah toko skateboard. Skatepark pun mulai dibangun. Kompetisi-kompetisi tingkat nasional juga bermunculan. Untuk saat ini puncak perjalanan skateboard Indonesia adalah pada Asian Games tahun 2018 kemarin, sebanyak empat medali sudah dibawa pulang oleh Nyimas, Jason Dennis Lijnzaat, Pevi Permana Putra, dan Sanggoe Dharma.

Pada saat dibentuknya ISA atau yang disebut Indonesian Skateboarding Association untuk menaungi para skaters Indonesia. Peran ISA yaitu untuk mengembangkan skateboarding di Indonesia. Pada awal tahun 2000-an adalah tahun terpenting untuk skateboard Indonesia, karena sepanjang tahun itu banyak sekali acara skateboard yang diselenggarakan, baik itu tingkat lokal, nasional, sampai Internasional. Karena itu skateboard di Indonesia semakin ramai dan

digemari oleh anak muda Indonesia. Dan di tahun inilah akhirnya lahir nama-nama pro skater Indonesia, salah satunya Anthony Adam Caya atau yang dikenal sebagai Tony Sruntul. Pendiri Green Skateboard Lesson ini telah menjuarai banyak kompetisi bergengsi dan dari pelatihannya inilah lahir dua skater cilik berprestasi, yaitu Aliqqa Novvery dan Bunga Nyimas.

Saat ini olahraga skateboard banyak digandrungi oleh anak muda Indonesia. Banyak skaters yang membawa skateboardnya hanya dengan tangan atau diselipkan di sela-sela tas mereka, hal ini sangat menyulitkan mereka dalam membawa skateboard. Selain itu banyak skaters yang juga kesulitan membawa skateboard dan perlengkapan pribadi ke luar kota saat menghadiri acara skate Nasional karena harus membawa dua tas yang berbeda, tas travel dan *skate bag*. Banyak *skatebag* yang sudah beredar luas di pasaran, contohnya dari brand Vans yang sudah terkenal luas di Indonesia. Pada *skatebag* yang sudah beredar luas di pasaran mempunyai kekurangan seperti kompartemen yang terbatas, material yang biasa, model yang biasa saja, tidak dapat memenuhi kebutuhan yang di bawa skaters, dan kurang ergonomis. Untuk itu, sebagai desainer produk perlu menyelesaikan permasalahan ini dengan baik. Dengan adanya solusi diharapkan skaters dapat membawa skateboard dengan efisien, mudah dan nyaman.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya yaitu :

- 1.2.1 Kurangnya kompartemen sehingga skater kesulitan membawa suku cadang dan peralatan skaterboard serta barang pribadi saat menghadiri acara skateboard di luar kota.
- 1.2.2 Skaters kesulitan membawa dua tas sekaligus karena tas skateboard tidak dapat menampung peralatan pribadi, sehingga skaters harus membawa dua tas yaitu tas *travel* dan tas skateboard.
- 1.2.3 Kurangnya akses kemudahan saat mengambil atau mengembalikan barang Kembali ke dalam tas

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, di temukan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Bagaimana mempermudah skaters untuk membawa suku cadang dan peralatan skateboard dengan mudah dan rapih?
- 1.3.2 Bagaimana mempermudah dan mempernyaman skaters membawa skateboard dan barang pribadi secara bersamaan dengan nyaman dan mudah saat menghadiri acara skateboard Nasional di luar kota?

1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan, ada batasan-batasan yang harus dibuat agar penelitian ini lebih terarah dan dapat memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai, Dengan adanya masalah di atas Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Hanya berfokus kepada skaters yang pernah menghadiri acara skateboard Nasional.
- 1.4.2 Berfokus pada fungsi dan estetika *skate bag* yang dapat memudahkan Skaters membawa skateboard.
- 1.4.3 Berfokus pada kenyamanan dan kemudahan akses saat digunakan.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir dibuat agar mudah dipahami dan menyajikan gambaran singkat permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini. Adapun sistematika yang digunakan sebagai berikut :

- a. **BAB I. PENDAHULUAN**
Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan laporan.
- b. **BAB II. KAJIAN UMUM**
Bab ini menjelaskan mengenai objek yang akan digunakan. Berisi penjelasan data empirik, data teoritik, dan gagan awal perancangan.

c. **BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT**

Bab ini menjelaskan mengenai tujuan umum dan tujuan khusus serta manfaat dari perancangan.

d. **BAB IV. METODOLOGI PENULISAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metodologi penulisan yang digunakan penulis, bagaimana teknik pengambilan data, menganalisa data, dan teknik perancangan yang digunakan.

e. **BAB V. PEMBAHASAN ANALISA ASPEK DESAIN**

Bab ini menjelaskan mengenai analisa perancangan yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari aspek fungsi, operasional, hingga ruang lingkup masyarakat. Berisi aspek primer, aspek sekunder, hipotesa desain, 5W1H, SCAMPER, dan TOR.

f. **BAB VI. KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI**

Menjelaskan tentang konsep perancangan dan visualisasi karya, mendeskripsikan keterangan produk dari segi nama sampai aspek-aspek desain yang terkait dengan perancangan desain akhir, berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, *study* model, dan standar operasional produk.

g. **BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN**

Menjelaskan tentang hasil akhir perancangan sebagai jawaban dari masalah-masalah yang ada di penelitian. Serta saran untuk pengembangan usulan perancangan yang akan digunakan kedepannya.