

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan *live shopping* dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik secara global maupun di Indonesia, dengan rata-rata pertumbuhan tahunan sebesar 21,56% dan diproyeksikan mencapai 34,84% pada tahun 2029 (Kemendag, 2024). Pandemi Covid-19 telah menjadi pendorong utama dalam percepatan tren belanja daring, di mana masyarakat lebih sering melakukan transaksi secara *online* dibandingkan belanja langsung ke toko fisik. Fenomena ini memberikan kesempatan bagi penjual untuk meningkatkan keterlibatan konsumen dan memperluas jangkauan pasar mereka, dengan meningkatkannya popularitas live streaming di kalangan konsumen, banyak penjual mulai melihat potensi besar dari fitur ini dalam meningkatkan penjualan produk mereka (Nuraini, 2024). Fitur ini memungkinkan penjual untuk berinteraksi langsung dengan konsumen secara *real-time*, meningkatkan minat beli, dan mendorong penjualan produk (Muharom, 2022).

Sejak pandemi, metode ini semakin diminati, didorong oleh kebijakan PSBB yang membatasi aktivitas fisik dan mengalihkan konsumen ke platform digital. Hingga saat ini, *live streaming* tetap menjadi pilihan populer karena kemudahan interaksi yang ditawarkan, kepraktisan dalam menunjukkan detail produk secara *real-time*, dan kemampuan menjangkau audiens lebih luas secara efektif. Dalam kondisi terkini, pelaku UMKM membutuhkan solusi yang tidak hanya dapat meningkatkan kualitas audio-visual, tetapi juga fleksibel, terjangkau, dan ramah lingkungan untuk mendukung keberlanjutan ekosistem bisnis digital mereka. (Fitryani, 2024).

Meskipun *live streaming* memiliki manfaat sebagai media promosi, banyak pelaku UMKM, khususnya pemula, belum mampu memanfaatkannya secara optimal akibat berbagai kendala. Tantangan utama meliputi minimnya penonton, kurangnya rasa percaya diri, dan penyajian konten yang monoton karena keterbatasan kemampuan multitasking (Saputra, 2022). Keterbatasan modal juga menghambat

kualitas visual dan audio, sehingga informasi produk kurang menarik dan tidak efektif (Saputra, 2022). Kendala ini membuat banyak UMKM enggan menggunakan *live streaming*, meskipun UMKM berperan penting dalam perekonomian nasional, terutama melalui penciptaan lapangan kerja dan penguatan ekonomi daerah yang didukung usaha kecil dan menengah (Aprieni, dkk., 2024).

Salah satu strategi untuk menekan biaya yang dikeluarkan oleh *streamer* pemula adalah dengan memanfaatkan barang-barang bekas, misalnya kardus bekas. Kardus adalah salah satu limbah rumah tangga yang pemanfaatannya masih belum maksimal, pembuangan limbah kardus dan kertas yang tidak terkelola dengan baik dapat menyebabkan pencemaran air dan udara. Penggunaan kardus juga sesuai dengan prinsip daur ulang dalam kecerdasan ekologis, dimana kita dapat mendaur ulang sampah di sekitar kita menjadi sesuatu yang bermanfaat dan dapat mengatasi dampak negatif, seperti pencemaran lingkungan (Nafi'ah, 2024). Sehingga hal ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk merancang panel akustik, dikarenakan kardus menjadi salah satu bahan yang dapat menyerap bunyi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan sampel kardus dapat menyerap bunyi lebih besar dibandingkan sampel *sterofoam* dan sampel gabus (Widyastuti & Hidayat, 2023). Pada penelitian sebelumnya bahan kardus dengan ketebalan 2 cm menunjukkan nilai koefisien serap bunyi rata-rata sebesar 0,531 pada frekuensi 125 Hz hingga 4000 Hz (Alvionita, 2023).

Oleh karena itu, perancangan panel akustik portable dengan material kardus untuk aktivitas *streaming e-commerce* muncul sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas tayangan *live streaming* para pelaku UMKM. Panel akustik ini dirancang untuk meredam kebisingan dari lingkungan sekitar dan meningkatkan kualitas suara selama proses *streaming* berlangsung. Melalui perancangan ini, diharapkan pelaku UMKM dapat meningkatkan profesionalisme dalam *live streaming*, yang pada gilirannya akan membantu meningkatkan penjualan dan kepercayaan konsumen.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang, maka diperoleh indentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Kondisi audio dan visual para pelaku UMKM pemula yang melakukan *live streaming* kurang baik.
- 2) Ruangan yang digunakan *live streaming* sebagian besar tidak memiliki fitur kedap suara.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan pada latar belakang, peneliti mengambil rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang panel akustik dengan menggunakan material kardus portable yang dapat meningkatkan kualitas audio serta visual pada saat *streaming*?

1.4. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana konsep perancangan untuk meningkatkan kualitas audio dan visual pada *live streaming*?

1.5. Tujuan Penelitian

Menganalisis konsep perancangan untuk meningkatkan kualitas audio dan visual pada *live streaming*.

1.6. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki fokus batasan dalam merancang panel akustik portabel untuk mendukung *streamer live shopping* bagi UMKM yang berfokus pada pertimbangan desain, material, dan penambahan sistem kompartemen panel akustik untuk memudahkan para UMKM untuk melakukan *live streaming*.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup perancangan ini berfokus pada pengembangan panel akustik portabel yang fleksibel dan dapat disesuaikan untuk memenuhi berbagai kebutuhan dalam aktivitas *live streaming*.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan

1) Keterbatasan Ukuran dan Bentuk

Dalam perancangan panel akustik portabel berbahan kardus, ukuran dan bentuk produk menjadi terbatas oleh sifat fisik kardus itu sendiri. Kardus memiliki kekuatan struktural tertentu yang membatasi dimensi maksimal panel agar tetap stabil dan tidak mudah melengkung atau rusak.

2) Kapasitas Peredaman Suara

Kapasitas peredaman suara panel berbahan kardus tetap memiliki keterbatasan dibandingkan material akustik seperti busa akustik khusus. Kardus bergelombang umumnya mampu meredam suara pada frekuensi menengah hingga tinggi, namun kurang optimal untuk frekuensi rendah

3) Ketahanan Material Kardus

Kardus memiliki ketahanan material yang terbatas, khususnya terhadap faktor lingkungan seperti kelembaban, air, dan tekanan fisik berat.

4) Kredibilitas Material Kardus

Panel akustik yang berbahan dasar kardus meskipun memiliki keunggulan dari segi ekonomis dan kemudahan produksi, sering kali dianggap kurang profesional dan kurang kredibel bila dibandingkan dengan panel akustik komersial berbahan fiberglass atau foam standar industri. Tampilan visualnya yang sederhana serta persepsi umum terhadap kardus sebagai material daur ulang atau limbah menjadikannya kurang meyakinkan, terutama ketika digunakan dalam konteks formal seperti studio profesional, ruang siaran resmi, atau kebutuhan komersial berskala besar.

1.9. Sistematika Penulisan

Berisi tentang susunan penulisan laporan penelitian.

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Dalam bab ini berisikan landasan teoritis yakni data ilmiah serta teori dari para ahli, jurnal terdahulu dan buku terkait. Landasan empiris yakni data hasil observasi *streamer live shopping* di lapangan dan observasi produk eksisting. serta gagasan awal perancangan produk panel akustik portabel untuk *streamer live shopping*.

3. BAB III METODE

Dalam bab ini berisikan beberapa tahapan yang dilakukan yaitu metode penelitian, metode penggalan data, proses perancangan, dan metode validasi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang proses perancangan desain panel akustik portabel serta pembahasannya.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan penutup dari laporan tugas akhir yang berisi kesimpulan dari keseluruhan proses perancangan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka adalah kumpulan referensi yang digunakan sebagai landasan teori, data pendukung, atau acuan ilmiah dalam penyusunan karya tulis ilmiah, seperti tugas akhir, skripsi, atau tesis. Referensi ini mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel online, dokumen resmi, maupun sumber lainnya yang relevan dan kredibel.