

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah lulus kuliah, setiap mahasiswa harus memiliki kesiapan dalam menghadapi dunia professional atau profesi sesuai dengan bidang yang digelutinya. Banyak sekali hal yang menjadi hambatan bagi seseorang yang belum mengalami pengalaman kerja untuk terjun ke dunia pekerjaan, seperti halnya ilmu pengetahuan yang diperoleh di kampus bersifat statis (pada kenyataannya masih kurang adaptif atau kaku terhadap kegiatan-kegiatan dalam dunia kerja yang nyata), teori yang diperoleh belum tentu sama dengan praktik kerja di lapangan, dan keterbatasan waktu dan ruang yang mengakibatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh masih terbatas.

Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam perkuliahan jurusan Desain Produk, semua mata kuliah yang diberikan harus dapat diselesaikan dan dimengerti dengan baik. Diantara banyaknya mata kuliah yang diberikan, terdapat salah satu mata kuliah yang wajib diambil dan diselesaikan yaitu Kerja Praktek. Kerja Praktek ialah salah satu mata kuliah yang menjadi persyaratan dalam menempuh tugas akhir.

Kerja praktek merupakan salah satu mata kuliah wajib di ikuti, dimana mahasiswa melakukan proses kerja sama antar pegawai dan lingkungan sekitar di dalam perusahaan atau industri. Tujuan kerja praktek untuk menciptakan kreatifitas, menambah ilmu pengetahuan, dan dapat mengetahui hal-hal internal seperti struktur organisasi dan kinerja organisasi serta hal-hal eksternal seperti kolerasi antar instansi lainnya di dalam sebuah perusahaan. Dalam perihal ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan mahasiswa untuk saling membantu dan saling bekerja sama sebagai tim sehingga saling menguntungkan antara kedua belah pihak.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki kebutuhan akan produk *furniture*. Kebutuhan manusia yang akan dibahas lebih mendetail adalah produk *furniture*. Jenis produk *furniture* selalu berkembang dari masa ke masa. Namun ada jenis produk *furniture* yang banyak digunakan, yaitu sofa, kursi, *coffee table*, tempat tidur, lemari pakaian, rak buku, *Workstation*, Meja makan, *cabinet* dapur, *barstool*, dan banyak lagi. Sebuah *furniture* memiliki kebutuhan akan mengikuti zaman dan mengikuti *trend*.

Perkembangan ekonomi merupakan salah satu hal penting dalam proses perkembangan nasional. Perkembangan ekonomi tersebut dapat terwujud dengan adanya sentra industri, sehingga dapat mendorong perekonomian suatu bangsa menuju kemajuan. Dengan adanya sentra industri, maka dapat membuka lapangan kerja bagi masyarakat.

Industri kreatif mulai berkembang di Indonesia sejak tahun 1998. Salah satu hal yang mendasari berkembangnya industri kreatif di Indonesia adalah krisis moneter yang melanda Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Pengembangan industri kreatif di Indonesia dilakukan oleh pemerintah dengan membangun kota kreatif. Bandung merupakan salah satu kota yang terpilih sebagai kota kreatif di Indonesia, selain Tangerang, Cirebon, Bandung, Daerah Istimewa Yogyakarta, Solo dan Bali.

Desain pada *furniture* tampak beraneka-ragam, kreatif, inovasi dan berkualitas, dapat dilihat dari pemilihan bahan, komposisi warna, dan elemen-elemen desain lainnya. Dalam hal ini, desain pada *furniture* diperuntukkan untuk ngobrol, makan bersama, duduk, *sharing* dan lain-lain. Terdapat tema atau edisi *furniture* yang bermacam-macam sehingga desain memiliki makna dan unsur visual yang beragam.

Anja Furniture merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang desain dan manufaktur produk yang telah memiliki pengalaman dalam menangani bidangnya. Oleh karena itu Anja Furniture telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktek di tempatnya sehingga penulis dapat menambah pengalaman dan pengetahuan kerja yang tidak diperoleh di dalam perkuliahan.

1.2 Identifikasi Masalah

Unsur pemilihan bahan, aspek desain, estetika, *trend* dan desain bentuk merupakan komponen yang sangat penting pada produk *furniture*. Untuk dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan pada penggunaannya, maka sarana fisik perlu memperhatikan faktor ergonomi, kesesuaian dengan penggunaannya, faktor kelebihan dan kekurangan pada pemilihan bahan yang akan digunakan, faktor teknis pada jenis *furniture* yang menjadi dasar dari desain produknya.

Banyak pengguna *furniture* yang mengeluhkan tentang dampak yang terjadi, yaitu berkurangnya kemampuan kenyamanan dan keamanan, terutama seringnya mengalami rapuh, rusak, dan patah bila menggunakan berbagai macam material sebagai bahan dari *furniture*. Hal itu kerap terjadi karena berbagai macam material bersifat konduktif, yang dapat mengurangi rapuh, rusak dan patah. Ironisnya, *furniture* berbagai macam material banyak diminati oleh konsumen karena memiliki penampilan yang menarik, memiliki bobot yang sangat ringan atau berat, dan kekuatannya, khususnya oleh konsumen kelas atas.

Dari uraian permasalahan tersebut maka diperlukan suatu analisa untuk menentukan langkah-langkah apa saja yang perlu diambil untuk penentuan alternatif yang optimal dalam merancang Furniture terbaru di Anja Furniture.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa perumusan masalah yang disusun menjadi sebuah laporan, yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah produk *furniture* yang baik, menarik, mampu bersaing dan mencipta *trend* produk ?

1.4 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membahas tentang desain *furniture* yang diperuntukkan untuk berdasarkan kebutuhannya.
2. Penelitian dilakukan hanya menggunakan data-data yang diperoleh dari pengukuran yang dilakukan di tempat kerja dan berpedoman pada data spesifikasi teknis desain *furniture* yang telah diproduksi sebelumnya.
3. Pembuatan desain awal dikerjakan menggunakan teknik *hand sketching* pada proses *brainstorming*.
4. Pembuatan desain akhir berbentuk 3D dikerjakan menggunakan program *Autodesk Alias Design*, *Rhinocerus*, *Google Sketchup* dan *V-ray*.

1.5 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan kerja praktek dari mahasiswa/mahasiswi Desain Produk adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan dan mempraktekkan pengetahuan yang telah dipelajari pada waktu kuliah ke dalam dunia pekerjaan.
- b. Memperkenalkan dengan dunia kerja nyata dan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru.
- c. Memberikan gambaran secara umum mengenai dunia kerja seorang desainer produk di dalam sebuah perusahaan.
- d. Memahami tentang sistem kerja suatu perusahaan.
- e. Melatih dan mengarahkan untuk bekerja secara profesional dan disiplin sesuai peraturan dan sistem kerja perusahaan.
- f. Memahami dan mempelajari proses desain, produksi, serta pengembangan sebuah desain, hingga sampai pada pemasaran produk.

Kegiatan kerja praktek juga sangat bermanfaat bagi Universitas, mahasiswa/i, dan perusahaan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan hubungan kerja yang baik antara Universitas dengan perusahaan tempat kerja praktek.
- b. Membantu perusahaan dalam mencari inovasi dan ide baru yang diberikan oleh mahasiswa/i untuk proyek kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan kerja praktek ini terbagi dalam lima bab, yang antara lain berisikan:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang antara lain latar belakang kerja praktek yang membahas mengenai perlunya dilaksanakan kerja praktek, rumusan masalah, bahasan masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat kerja praktek, sistematika penulisan laporan, dan pemilihan metode penelitian.

Bab II Landasan Teori, yaitu berisikan tentang studi pustaka yang berkaitan dengan teori-teori yang digunakan sebagai pendukung pemecahan masalah.

Bab III Tinjauan Perusahaan, yaitu berisikan profil perusahaan, keterangan mengenai data perusahaan. Latar belakang perusahaan, prinsip perusahaan, tujuan perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dokumentasi perusahaan, serta beberapa proses desain.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, yaitu berisikan tentang tentang proses-proses yang dilakukan penulis selama melakukan kerja praktek dengan sistematika berurut mulai dari awal, pencarian referensi, penentuan ide konsep, sketsa *brainstorming*, sketsa *rendering*, hasil desain akhir dalam gambar 3D, dan *mock-up* berskala 1:1.

Bab V Kesimpulan dan Saran, yang berisikan kesimpulan dan saran bagi perusahaan serta Universitas dari kegiatan Kerja Praktek yang dilaksanakan dalam perusahaan yang bersangkutan.