BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi dan modernisasi seperti sekarang ini menimbulkan kecendrungan baru khususnya peningkatan penggunaan *gadget* dan teknologi karena manusia tidak bisa lepas dari teknologi. Hal ini menyebabkan tingginya permintaan pasar akan barang-barang berteknologi, salah satunya adalah *gadget* berteknologi tinggi bernama laptop.

Laptop atau komputer jinjing adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar 1 – 3 kg, tergantung pada ukuran, bahan dan spesifikasi laptop tersebut. Sumber daya laptop berasal dari baterai atau adaptor yang dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan laptop itu sendiri. Baterai laptop pada umumnya dapat bertahan sekitar 1 hingga 6 jam sebelum akhirnya habis, tergantung dari cara pemakaian, spesifikasi dan ukuran baterai. Sebagai komputer pribadi, laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer *desktop* pada umumnya. Komponen yang terdapat di dalamnya sama persis dengan komponen pada *desktop*, hanya saja ukurannya diperkecil, dijadikan lebih ringan, lebih tidak panas dan lebih hemat daya. Komputer jinjing kebanyakan menggunakan layar LCD *(Liquid Crystal Display)* berukuran 10 inci hinggal 17 inci tergantung dari ukuran laptop itu sendiri. Selain itu, papan ketik yang terdapat pada laptop juga kadang dilengkapi papan sentuh yang berfungsi sebagai pengganti *mouse*.

Pengguna komputer dalam bekerja sangat membantu dan memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Pengguna komputer dewasa ini sudah merambah semua lapisan masyarakat baik komputer *desktop* maupun laptop. Akhir-akhir ini laptop menjadi sangat digemari, mengingat sangat mudahnya mobilitas dan harga yang cukup terjangkau. Menurut Dewan Pembina Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia (APKOMINDO) DIY sekaligus direktur Wisno Grahakom Willy Sudjono, menyatakan bahwa harga laptop termurah saat ini berkisar 4-5 juta per unit, sementara harga komputer desktop antara Rp 3juta-Rp 4juta. Dengan selisih harga yang tidak terlalu jauh, masyarakat lebih memilih laptop karena sifatnya lebih fleksibel dan

fashionable. Pasar terbesarnya adalah kalangan pelajar, mahasiswa dan pekerja kantoran. Untuk masa yang akan datang pasar laptop akan terus merambah sampai pada kalangan siswa SD. Tren perubahan dari PC menuju laptop juga terjadi di Indonesia, harga laptop yang sangat terjangkau serta sifatnya yang dinamis dan *portable* membuat orang berpikir berkali-kali untuk membeli PC, karena harga yang relatif tidak beda jauh.

Disamping banyaknya minat pengguna laptop pun dibarengi dengan minat penggunaan tas laptopnya sebagai pelengkap atau aksesoris dari si laptop itu sendiri. Tak jarang konsumen laptop juga memperhatikan tentang tas laptopnya. Mulai dari segi fungsinya, cara penggunaannya sampai dari segi tampilan atau fashionnya dan juga kemudahannya. Fenomena seperti ini tak luput dari yang namanya aspek desain serta estetika.

Pemilik laptop di zaman seperti ini rata-rata berada di usia produktif awal yakni sekitar 17-25 tahun. Seseorang masuk dalam usia produktif jika sudah melebihi batasan minimum umur yang ditentukan dan tidak melewati batas maksimum umurnya. Orang-orang yang masih dapat bekerja dengan baik untuk menghasilkan suatu produk dan jasa, dan masih terikat kontrak pekerjaan pada suatu perusahaan dapat dikatakan dia adalah usia produktif. Ciri-ciri kelompok penduduk manusia produktif antara lain: masih sanggup dan bersemangat dalam bekerja, masih bisa berkarya, pekerja keras, bekerja dengan cerdas, memiliki pandangan rencana hidup kedepannya, dan mandiri.

Semakin meningkatnya penjualan laptop saat ini, tentunya meningkat pula penjualan tas laptop. Hal ini dikarenakan tas laptop merupakan sarana penunjang yang harus dimiliki oleh pemilik laptop. Dengan adanya tas laptop, pemilik laptop merasa aman dan nyaman terhadap barang yang dimilikinya tersebut bila dibawa kemanapun. Sedangkan tanpa adanya tas laptop, pemilik laptop merasa kurang aman dan nyaman serta sangat beresiko untuk laptop tersebut seperti bisa terjatuh, terbentur serta mengalami kerusakan.

Desain tas laptop yang ada sekarang ini masih terdapat beberapa kekurangan, diantaranya hanya mampu menampung laptop saja, tidak menyediakan tempat untuk peralatan pendukung laptop seperti *cooling pad*,

pengisi baterai, dan lain-lain, bahan atau material yang digunakan tidak tahan air (menyerap air).

Melihat dari kekurangan tersebut, diperlukan beberapa inovasi untuk mengatasi kekurangan tersebut sehingga konsumen atau pengguna merasa lebih puas dalam menggunakan produk tas laptop tersebut. Inovasi tersebut dapat diwujudkan dalam desain tas laptop dengan konsep *portable workspace*, maksudnya adalah tas laptop yang mampu memberikan kemudahan bagi pemakai laptop dalam perawatan laptop maupun pada saat pemakaian laptop baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Dalam peningkatan atau dalam pengembangan desain serta inovasi produk tas laptop ini harus dilihat dari faktor eksternal dan faktor internalnya. Faktor eksternal meliputi : keinginan konsumen yang membutuhkan fungsi tambahan berupa penyimpanan atau *space* untuk menyimpan sesuatu selain laptop itu sendiri (peralatan penunjang laptop) , konsumen menginginkan tas laptop yang berbahan anti air (tidak basah) sehingga dapat mengurangi dampak kerusakan pada penyimpanan laptop di dalam tas. Sedangkan untuk faktor internal meliputi : memperhatikan rancangan atau desain bagian interior dari tas laptop agar mampu menampung peralatan penunjang laptop, penggunaan material yang tepat untuk merancangan tas laptop.

1.2 Identifikasi Masalah

Di zaman modern seperti sekarang ini sudah banyak masyarakat yang memiliki laptop atau komputer jinjing. Tingginya minat pengguna laptop juga berdampak terhadap perkembangan produk tas laptopnya. Fungsi dari tas laptop itu sendiri adalah sebagai wadah atau tempat untuk menaruh dan membawa laptop kemanapun. Target user untuk produk tas laptop ini adalah masyarakat kontemporer perkotaan yang masih aktif dan produktif dalam melakukan berbagai aktivitas dengan usia sekitar (15 –25 tahun). Dilihat dari kebiasaan dan ciri-ciri masyarakat kontemporer adalah mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki sikap hidup menerima hal-hal baru dan terbuka untuk perubahan, sangat menghargai waktu, berorientasi kepada masa

depan, sangat mementingkan kemudahan atau kepraktisan dalam setiap aktivitasnya seperti bekerja, berkarya dan belajar.

Guna memenuhi tuntutan manusia kontemporer yang hidup di era generasi millenialis (sekelompok orang yang lahir pada kisaran tahun 1980-2000an) generasi ini sangat lekat dengan kreatvitas dan teknologi, maka akan dibuat fungsi tambahan didalam tas laptop berupa *portable workspace* yang berfungsi sebagai penunjang aktivitas bekerja ketika menggunakan laptop. Konsep *portable workspace* merupakan konsep meja kerja yang dapat dipindah-pindah dan dibawa kemanapun, dapat digunakan secara mudah ketika sedang dibutuhkan serta menyatu didalam tas laptop itu sendiri. Konsep *portable workspace* di rancang berdasarkan survey dan kebutuhan konsumen atau target user akan tuntutan atau kebutuhan masyarakat saat ini, yakni mengedepankan kemudahan dalam segala aktivitas serta pengembangan untuk produk dan ilmu pengetahuan yang baru.

1.3 Batasan Masalah

Fokus permasalahan adalah berdasarkan identifikasi masalah, diantaranya :

1. Masih minimnya pengembangan desain tas laptop yang menggabungkan dengan konsep *portable workspace.*
2. Tas laptop yang beredar sekarang dikalangan masyarakat berkembang / kontemporer masih belum memenuhi tuntutan manusianya itu sendiri. Misalnya seperti mengedepankan aspek kemudahan dan kepraktisan dari fungsi produknya.
3. Desain tas laptop dengan konsep *portable workspace* nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan target *user* itu sendiri. Target *user* dari kalangan usia produktif yakni siswa, mahasiswa dan pekerja kantoran yang berusia sekitar 15-25 tahun.
4. Memperhatikan desain, bentuk, warna, dan gaya desain yang berkembang saat ini yang nantinya akan diterapkan pada model tas laptop.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah diantaranya :

1. Bagaimana bentuk dan desain tas laptop dengan konsep *portable workspace* ?
2. Apakah tas laptop yang ada sekarang sudah memenuhi tuntutan manusia kontemporer ?
3. Seperti apakah bentuk kemudahan dan kepraktisan yang akan ditawarkan tas laptop dengan konsep *portable workspace* ?
4. Bagaimana mendesain tas laptop yang ergonomi dan dapat memenuhi keinginan pengguna ?
5. Material atau bahan apa yang akan digunakan sebagai pembuatan produk tas laptop ?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Untuk menciptakan desain tas laptop dengan konsep *portable workspace.*
2. Membuat tas laptop dengan konsep *portable workspace* untuk kalangan pelajar dan mahasiswa.
3. Menciptakan tas laptop untuk kalangan target user usia produktif yakni 15-25 tahun.
4. Merancang tas laptop sesuai dengan kriteria manusia kontemporer yakni dengan memperhatikan bahan atau material, bentuk, estetika, warna, ergonomi, tren dan fungsinya.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah :

1. Melengkapi atau menyempurnakan kekurangan yang ada pada desain tas laptop saat ini dari segi bentuk dan desainya.
2. Memberikan kemudahan kepada para pengguna atau konsumen dengan segala inovasi yang akan diterapkan pada desain tas laptop, memudahkan pengguna dalam aktivitas sehari-hari diluar ruangan dengan *gadget* laptopnya.

3. Pengguna tas laptop nantinya akan menikmati beberapa keunggulan dan kelebihan yang lebih banyak ketimbang produk tas laptop yang beredar sebelumnya.
4. Penggunaan material berbeda untuk pembuatan produk diharapkan bisa menjadi inspirasi baru serta daya tarik tersendiri di dunia *fashion* aksesoris khususnya pada produk tas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporankarya tulis ini dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Membahas tentang Latar belakang, Indentifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai data-data yang di peroleh berdasarkan teori-teori yang dapat di pertanggung jawabkan agar hasil penelitian menjadi akurat. Dan berisi berbagai uraian konsep yang akan digunakan untuk menjelaskan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang jenis dan lokasi penelitian, objek penelitian, teknik pengambilan sampel dan pengolahan dan analisis data.

BAB IV ANALISA DATA DAN PROSES DESAIN / HASIL PENELITIAN

Berisikan tentang proses-proses yang dilakukan penulis dalam melakukan analisa dan proses desain Tugas Akhir mulai dari awal konsep gambar *(Brainstorming)*, Proses 3D, Gambar Teknik, hingga Final Desain yang dikerjakan penulis berupa gambar 3D. Dan berisi uraian kondisi dilapangan, tampilan data yang telah diolah dilengkapi analisis data dan artinya, serta pembuktian hipotesis yang diajukan.

BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan dan saran dari penulis dimulai dari proses awal pembuatan sampai pada proses akhir dalam penyelesaian projek desain dan laporan penelitian Tugas Akhir.