

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Futsal adalah salah satu olahraga yang cukup digemari di Indonesia dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa banyak yang memainkan olahraga satu ini. Olahraga ini dimainkan oleh sepuluh orang didalam lapangan yang terdiri dari dua tim dan setiap tim terdiri dari lima pemain. Olahraga ini cukup digemari karena tidak membutuhkan tempat yang terlalu luas dan memiliki peraturan yang sederhana. Futsal dapat dikatakan merupakan cabang atau peranakan dari permainan sepak bola karena banyaknya kesamaan yang ada. Oleh karena itu futsal juga kerap dikenal dengan sebutan “*indoor soccer*”. Perbedaan yang paling besar diantara keduanya adalah ukuran lapangan, durasi permainan dan jumlah pemain dilapangan.

Futsal merupakan salah satu olahraga yang cukup kompetitif karena memiliki tempo permainan yang cukup cepat. Jika dibandingkan dengan sepak bola, permainan futsal memiliki tempo yang lebih cepat. Karena tempo perpindahan bola yang cepat ini, pemain memiliki resiko cedera yang cukup tinggi. Salah satu bagian tubuh yang kerap mengalami cedera karena tingginya intensitas permainan adalah bagian anggota gerak bawah.

Cedera yang paling umum diantaranya seperti ketegangan *hamstring*, keseleo pergelangan kaki, dan keseleo lutut MCL. Sebagian besar cedera ini menyangkut mekanisme intrinsik yaitu tidak terkait langsung dengan interaksi lingkungan eksternal seperti bola atau pemain lain, tetapi cedera yang berhubungan langsung dengan anggota gerak tubuh bagian bawah. Sepatu adalah peralatan utama pemain yang digunakan pada kaki dan langsung berhubungan dengan permukaan lapangan. Dengan demikian, sepatu merupakan titik kritis pencegahan cedera (Blanchard et al., 2018).

Salah satu tanda sepatu yang mungkin menyebabkan cedera atau gangguan adalah sepatu tersebut kurang nyaman saat digunakan. Kenyamanan adalah fitur paling penting yang diharapkan oleh para pemain pria ataupun wanita (Hennig & Sterzing, 2010).

Berdasarkan yang sudah diuraikan diatas, penulis merasa tertarik untuk

merancang sebuah sepatu futsal yang difokuskan pada kenyamanan pada saat pemakaian. Serta membuat desain sepatu futsal yang sesuai dengan keinginan pemain dan diharapkan dapat meminimalisir resiko cedera yang timbul. Berdasarkan hal ini, maka akan diberikan usulan perbaikan terhadap sepatu futsal yang dapat mengakomodasi gerakan serta kenyamanan pemain dengan menggunakan metode *Quality Function Deployment* (QFD).

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana usulan konsep sepatu futsal yang sesuai dengan kebutuhan pemakainya khususnya dari segi kenyamanan sehingga keluhan – keluhan dan resiko cedera yang muncul dapat diminimalisir.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan pokok permasalahan, maka perlu dilakukan beberapa pembatasan sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti hanya sepatu futsal.
2. Sepatu futsal yang didesain difokuskan terhadap keinginan dan kenyamanan pemakaian, menggunakan metode *Quality Function Deployment* (QFD) dan untuk desain visual dari sepatu futsal akan menggunakan aplikasi Blender dalam bentuk *3D modeling*.
3. Untuk metode *Quality Function Deployment* (QFD) hanya sampai dengan tahapan perhitungan pengaruh dari setiap aspek teknis terhadap aspek kebutuhan pengguna (responden).
4. *Benchmark* yang digunakan hanya satu jenis produk dari satu *brand*.
5. Penelitian hanya terbatas sampai desain sepatu futsal yang baru berupa desain *3D modeling*.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan mengetahui temuan – temuan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan konsumen tentang karakteristik produk yang diinginkan atau dibutuhkan untuk evaluasi produk sepatu futsal.
2. Menentukan aplikasi teknis yang akan diterapkan pada sepatu futsal yang baru untuk memenuhi kebutuhan konsumen terutama dari segi kenyamanan

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan nilai manfaat kepadahak pihak terkait. Adapun manfaat yang di harapkan tersebut sebagai berikut :

- a. Bagi Universitas : Penelitian ini di harapkan bisa menjadi salah satu pelengkap sumber Pustaka di Universitas Esa Unggul dan juga bagi mahasiswa Esa Unggul yang membutuhkan referensi keilmuan dalam kaitannya dengan topik *Quality Function Deployment (QFD)*.
- b. Bagi Peneliti : Untuk menambah wawasan peneliti terkait desain terutama mengenai implementasi *Quality Function Deployment (QFD)*.