

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Desain

Desain produk dengan judul, “*Food basket for picnic*”, adalah sebuah *Basket* multifungsi. Multifungsi adalah adanya beberapa ruangan di dalamnya sebagai tempat menyimpan makanan. Ruangan berfungsi sebagai pembatas tempat makanan, minuman dan peralatan lainnya. Selain itu *Basket* akan dilengkapi dengan tempat untuk menyimpan “alas duduk” yang menyatu pada *Basket* tersebut. Alas duduk yang dimaksud adalah berupa bahan untuk orang duduk, yang berguna juga sebagai alat permainan. *Basket* ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek ergonomi, aspek kepraktisan, aspek keindahan. Aspek ergonomi yang dimaksud tidak hanya persoalan kenyamanan namun juga tentang keamanan. Aspek kepraktisan yang dimaksud adalah *Basket* akan mempermudah orang untuk menggunakannya. Aspek keindahan yang dimaksud adalah adanya ornamen hias pada permukaan *Basket*. *Basket* ini menggunakan material utamanya adalah kulit sintetis dengan tujuan mudah untuk dirawat. Perancangan yang sudah dilakukan diantaranya pengumpulan data, analisis data, konsep desain, alternatif desain, pengembangan desain dari alternatif terpilih, serta desain akhir. Didapatlah hasil akhir dari desain keranjang makanan untuk piknik yang mengedepankan aspek keamanan dan kenyamanan (Rochyat, 2021)

Desain produk “*Food basket for picnic*” dengan konsep “*fun*”, terinspirasi dari kebiasaan sebuah kelompok atau keluarga, dengan kecenderungan menginginkan kepraktisan saat berpiknik. Piknik atau rekreasi merupakan salah satu dari sekian banyak kegiatan yang menjadi agenda rutin bagi seseorang atau kelompok. Keberadaannya berperan sebagai kebutuhan pengisi waktu luang, dengan ragam kegiatan yang bermanfaat khususnya bagi kalangan masyarakat di kota-kota besar (Hartono, 1983, 2). Rasa jenuh atau bosan yang muncul berdampak pada keinginan seseorang atau kelompok untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan, penuh kegembiraan dan memperoleh kepuasan.¹ Terdapat beberapa kategori piknik yang telah dikenal oleh masyarakat, salah satunya adalah rekreasi (wisata) kuliner. Bagi kalangan tertentu berwisata kuliner juga dipercaya mampu menjadi sarana penyegaran, hingga terdapat kebiasaan piknik yang unik dengan membawa bekal kebutuhan pokok dari rumah.

Persoalanan keamanan terhadap makanan yang dibawa pada saat piknik perlu mendapatkan perhatian, oleh karena itu desain produk “*Food basket for picnic*” ini mengakomodasi hal tersebut. Beberapa makanan sebagai bekal pada saat rekreasi (piknik) berupa; (1) Jenis makanan cepat saji, (2) Jenis buah-buahan, (3) Jenis

¹ Piknik merupakan suatu kegiatan yang menggembirakan hati dan dapat menyegarkan kembali badan serta pikiran, lihat (Putri, Krianto, Rany 2019), halaman 92.

makanan ringan (kudapan), dan (4) berbagai jenis minuman praktis.

Bekal makanan dan alat perlengkapan pendukung saat berekreasi disesuaikan dengan desain produk *Basket* tersebut. Terdapat beberapa alat perlengkapan pendukung dalam desain produk *Basket*, untuk mengakomodasi yang tidak tersedia di area rekreasi. Kriteria desain produk *Basket* pada akhirnya harus memuat persoalan-persoalan kelengkapan berekreasi. Desain produk *Basket* juga harus mampu memberikan rasa kenyamanan dalam perjalanan.

Desain produk "*Food basket for picnic*" bertemakan produk fungsional dengan gaya desain *fun*. Produk fungsional yang di maksud adalah sebuah produk yang memberikan kemudahan, kenyamanan, keamanan, dan keindahan. Gaya desain tema *fun* yang di maksud adalah sebuah produk yang mampu memberikan kegairahan baru kepada individu, kelompok, maupun keluarga. Kegairahan baru maksudnya adalah memberikan kegembiraan, kesenangan, ketenangan dari jenuhan dan kebosanan dalam kesehariannya.

1.2 Rumusan Masalah

Persoalan-persoalan tentang kepraktisan, keamanan dan keindahan menjadi sasaran dalam perancangan atau desain produk tempat menyimpan makanan untuk piknik. Tema *fun* diambil dengan harapan mengembalikan kegairahan individu, kelompok atau keluarga, pada desain produk "*Food basket for picnic*" ini, dengan rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk desain produk tempat menyimpan makanan untuk piknik?
2. Bagaimana tema *fun* masuk dalam desain produk tempat menyimpan makanan untuk piknik?

1.3 Tujuan Desain

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dituliskan secara rinci dari tujuan perancangan desain, antara lain :

1. Untuk menjelaskan bentuk desain produk tempat menyimpan makanan untuk piknik.
2. Untuk menjelaskan tema *fun* masuk dalam desain produk tempat menyimpan makanan untuk piknik.

1.4 Manfaat Desain

Manfaat dari desain ini bagi desainer, pengguna, maupun untuk dunia ilmu pengetahuan diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi desainer adalah Dapat menambah kemampuan untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada di lingkungan sekitar terutama dalam bidang desain produk.
2. Manfaat bagi pengguna adalah Memberikan solusi untuk para pengguna produk ini agar tidak kesulitan atau kerepotan dalam membawa makanan,

minuman dan peralatan lainnya yang berkaitan dalam piknik. Selain itu juga, bisa membawa permainan untuk piknik.

3. Manfaat bagi bidang ilmu desain produk adalah Mengharapkan akan mendapatkan data dan fakta baru dari lapangan melalui kasus yang ditemui oleh praktikan yang dapat dijadikan referensi dalam akademis desain produk selain itu juga, mengharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan perbandingan untuk mahasiswa Desain Produk yang lain dalam mengerjakan tugas akhir selanjutnya.

1.5 Tinjauan Sumber

1. Tinjauan Pustaka

Hartono. 1983. "Peranan Rekreasi Bagi Kehidupan Keluarga". Jurnal Ilmiah Pendidikan; Cakrawala Pendidikan. Hartono dalam artikel ilmiahnya secara spesifik memaparkan tentang peranan dan manfaat kegiatan rekreasi bagi kehidupan keluarga, khususnya bagi kelompok atau keluarga yang hidup di tengah-tengah kebisingan dan kesibukan kota besar. Artikel ilmiah tersebut menjadi landasan dalam perwujudan karya *Food basket for picnic* yang akan diciptakan.

Putri, Lusiana. Krianto, Tri. Rany, Novita. 2019. "Manfaat Kesehatan Mental dan Sosial yang Dirasakan pada Kegiatan Rekreasi, Study Tour dari Perspektif Siswa, Orang Tua dan Guru". Jurnal Kesehatan Komunitas; KESKOM. Lusiana, dkk. Di dalam artikel ilmiahnya menjelaskan tentang berbagai manfaat yang diperoleh bagi kesehatan mental atau sosial yang dirasakan saat melakukan kegiatan rekreasi atau piknik. Artikel tersebut dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam penulisan serta desain karya berupa keranjang piknik kekinian.

Marwanti. 1993. "Mengkonsumsi Makanan Yang Aman". Jurnal Ilmiah Pendidikan; Cakrawala Pendidikan Nomor 1. Dalam artikel ilmiahnya secara spesifik memaparkan tentang keamanan dan bahayanya yang mengancam konsumen dalam pengolahan dan penyajian makanan. Artikel tersebut dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam penulisan serta desain karya berupa kewanaman untuk makanan yang akan ada nantinya dalam keranjang piknik .

Dharsono Sony Kartika. 2016. *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Buku tersebut memuat berbagai persoalan yang dirancang untuk memahami, menjelaskan, dan mengaplikasikan konsep kreasi artistik dalam penciptaan seni. Buku ini menjadi sumber referensi tertulis terkait dengan konsep perancangan desain.

SP. Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Buku ini berisi tentang konsep filosofi dan metodologi penciptaan seni kriya. Buku tersebut digunakan menjadi sumber referensi tertulis sebagai dasar dalam perancangan desain.

2. Tinjauan Karya



Gambar 1.1 Jubako Bento

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/859695016373195949/>

(unduh : Bintang, 04 September 2022, 12.06 WIB)

Jubako Bento dengan merk Shunxin memiliki spesifikasi yang tersusun dari 2 hingga 3 susun, menggunakan bahan stainless di bagian dalam dengan perpaduan bahan mika atau *plastic*, menggunakan pengunci pada setiap pertemuan susunannya, terdapat tangkai pegangan pada bagian atas yang berbahan mika atau plastic. Perbedaan dari karya tersebut dengan karya yang akan diciptakan terletak pada bentuk dan bahan material yang akan di gunakan, dengan mempertimbangkan fungsi praktis.



Gambar 1.2 Keranjang Untuk Piknik

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/629870697862084527/>

(unduh : Bintang, 04 September 2022, 12.15 WIB)

Keranjang untuk piknik di atas memiliki spesifikasi yang terdapat tempat untuk mengimpan alat makan di bagian penutup keranjang, dan memiliki ruang kosong untuk menyimpan makanan atau minuman dan lain-lain. Dengan menggunakan bahan rotan di bagian luar keranjang serta diberi lapisan di bagian dalam keranjang dengan bahan kain. Selain itu juga, terdapat tangkai pegangan pada bagian atas yang berbahan kulit nabati. Perbedaan dari karya tersebut dengan karya yang akan diciptakan terletak pada bahan material yang akan digunakan serta jumlah fungsi dari karya tersebut dengan mempertimbangkan fungsi praktis.



Gambar 1.3 Water Bottle Storage

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/72690981472403788/>

(unduh : Bintang, 04 September 2022, 12.57 WIB)

Water Bottle Storage memiliki spesifikasi yang tersusun dari 2 susunan botol tiap raknya, menggunakan bahan mika atau plasticerta terdapat kaki pada bagian bawah. Perbedaan dari karya tersebut dengan karya yang akan diciptakan terletak pada ukuran dan bahan material yang akan di gunakan, serta jumlah susunan rak dengan mempertimbangkan fungsi praktis.

1.6 Landasan Konseptual

Untuk menjelaskan bentuk desain produk tempat menyimpan makanan untuk piknik adalah dengan berpijak pada bentuk-bentuk produk atau karya yang sudah ada. Produk yang di ciptakan dengan menekankan nilai guna atau pakai, dengan kebaruan seperti material kulit sintetis yang membuat produk ini dapat lebih mudah dalam perawatannya dibanding dengan keranjang makanan yang sudah ada sebelumnya, selain itu juga material kulit sintetis ini juga kedap air dan cukup tahan lama. Produk ini memiliki ukuran permukaan yang cukup untuk meletakkan peralatan makan saat berpiknik karena produk ini memiliki bentuk yang dapat beralih fungsi sebagai meja makan. Pemilihan warna pada *food basket for picnic* ini adalah warna-warna yang menunjukkan kesan ceria namun tetap berhubungan dengan alam seperti warna hijau muda, kuning muda, merah muda, coklat muda.

1.7 Metode Desain

Metode desain merupakan langkah kerja yang dilakukan dalam desain Keranjang Makanan untuk Piknik yang Gembira. Langkah tersebut dilakukan untuk mewujudkan sumber/ide inspirasi ke dalam sebuah karya. Desain karya dengan

menggunakan metode tiga tahap enam langkah dalam desain produk (SP. Gustami 2007, 329). Metode desain meliputi 3 hal sebagai berikut.

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan aktivitas menggali atau penjelajahan sumber ide dengan langkah mencari identitas dan perumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan konsep pemecahan masalah yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini, antara lain:

- a. Observasi merupakan tahap pengamatan untuk mengamati dan mengumpulkan data secara visual dengan dokumentasi, yang berkaitan dengan tema desain produk.
- b. Studi Pustaka (riset etik) yang dilakukan dengan pengumpulan data secara kualitatif bersumber pada buku dan artikel ilmiah.
- c. Wawancara (riset emik) merupakan proses atau Langkah yang dilakukan untuk memperoleh keterangan, yang bertujuan untuk mendukung penelitian atau desain produk kepada sejumlah pembuat atau pengguna produk.

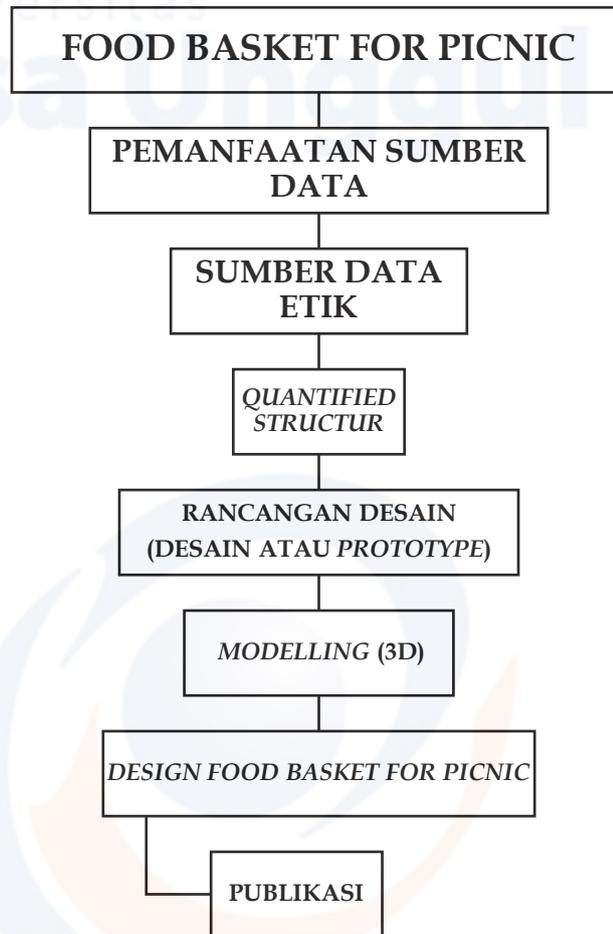
2. Tahap Perancangan

Perancangan merupakan tahap yang dilakukan setelah memperoleh hasil analisa data dari tahap eksplorasi. Hasil analisa dapat digunakan menjadi acuan dalam merancang produk. Tahap ini merupakan proses untuk dapat memvisualisasikan gagasan kedalam bentuk desain. Desain yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses perwujudan keranjang makanan untuk piknik yang gembira.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan diawali dengan pembuatan desain serta persiapan alat dan bahan. Proses desain produk dengan menggunakan bahan kulit sintetis dengan cara memindahkan desain menjadi pola. Sehingga dapat membentuk tata susun pada produk yang akan diciptakan. Proses garap pada desain karya ini menggunakan *sanggit* reinterpretasi. Reinterpretasi merupakan karya *sanggit* yang menggambarkan idiom tradisi secara ekspresif dalam bingkai tematik cerita (Kartika 2016, 117).

1.8 Bagan Desain



Bagan 1.1 Bagan Desain *Food basket for picnic*
(oleh; Safitri, 2022)

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan dapat dibagi menjadi beberapa bagian dengan susunan yang berurutan secara runtut. Rincian dari sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang desain, rumusan masalah, tujuan dan manfaat desain, tinjauan sumber; tinjauan pustaka dan tinjauan karya, kerangka konseptual, metode penelitian, metode desain, bagan desain karya dan sistematika penulisan, sistematika penulisan.

BAB II Konsep Desain Produk, berisi konsep cipta, konsep garap dan hasil wawancara.

BAB III Proses pembentukan atau perwujudan produk, berisi sketsa *brainstorming*, *moodboard*, desain 3d, detailing gambar dan gambar kerja.

BAB IV penutup, berisi kesimpulan dan kontribusi

Daftar pustaka, berisi sumber referensi yang digunakan sebagai acuan yang meliputi; buku, artikel, jurnal, dan situs web atau konten internet.