

INOVASI PERANCANGAN PADA DESAIN PRODUK DESKBAG LAPTOP

by Naufal Lazuardi Imani

Submission date: 01-Aug-2023 01:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 2139884721

File name: Jurnal_DeskBag_Laptop.docx (210.33K)

Word count: 1808

Character count: 11381

INOVASI PERANCANGAN PADA DESAIN PRODUK DESKBAG LAPTOP

Naufal Lazuardi Imani

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, naufallazuardi54@gmail.com

Ulfi Pristiani

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, ulfi@untag-sby.ac.id

Abstrak

Dari fakta yang ada, ditemukan pengguna laptop sering kali dalam keadaan darurat mengerjakan tugas-tugasnya. Tak banyak dari mereka membawa meja laptop sendiri atau pergi mencari tempat yang dapat memfasilitasi pengerjaan tugasnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain sebuah tas laptop yang memiliki fitur yang bisa dijadikan sebagai meja juga untuk mendukung para pengguna dalam menggunakan laptop dalam keadaan darurat.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif *descriptive*, yang mana peneliti akan berusaha mendeskripsikan suatu fenomena yang terjadi dan mencari sebuah solusi dalam menyelesaikan fenomena terkait.

Hasil yang didapat adalah terciptalah 1 desain produk yang memuaskan dan dapat memberikan solusi dalam memecahkan fenomena yang terjadi. Dengan bantuan alat analisa morfologi chart, didapatkan banyak sekali beragam macam desain produk original, inilah kelebihan dari morfologi chart. Fungsionalitas yang terintegrasi dengan baik dan desain estetika yang menarik dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan dan meningkatkan nilai produk.

Kata kunci: Inovasi Produk, Desain Produk, Tas Laptop, *Morphologi Chart*.

I. PENDAHULUAN

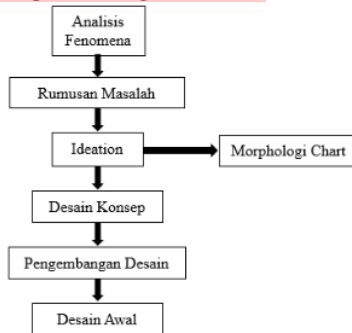
Seiring perubahan jaman, tas kini memiliki fungsi yang berbeda dari kodratnya. Selain sebagai alat penunjang barang bawaan, kini tas juga digunakan dalam dunia fashion untuk meningkatkan gaya atau fashion seseorang. Tas juga memiliki bentuk yang beragam, mulai dari kecil hingga besar, bulat hingga kotak, dan bentuk abstrak lainnya. Disisi lain bahannya pun juga bervariasi, mulai dari denim, kulit sintetis, parasut, dll. Di era digital ini, manusia dituntut untuk selalu membawa, bersama dan menggunakan teknologi gadget berupa handphone & laptop. Dari sekian ribu pekerjaan yang ada, mayoritas para pekerja dituntut untuk selalu menggunakan laptop sebagai penunjang pekerjaan mereka. Laptop memiliki dimensi ukuran yang mayoritas besar, meskipun terdapat ukuran yang lebih kecil. Tas menjadi salah satu alat yang sering digunakan dalam membawa laptop. Tas laptop sendiri sebenarnya sudah termasuk dalam pembelian laptop, namun tas laptop itu sendiri kurang dibekali dengan fitur

yang mendukung apabila pengguna ingin menggunakan laptop dalam keadaan diluar kantor atau rumah yang tidak memiliki meja.

Dari fenomena yang terjadi, ditemukan pengguna laptop sering kali dalam keadaan darurat mengerjakan tugas-tugasnya. Pada akhirnya mereka seringkali pergi ke coffee atau tempat yang memiliki meja, yang mengakibatkan kurang efektif & efisien, seperti membuang waktu dalam perjalanan ke tempat tujuan, terbuangnya uang yang sia-sia untuk membeli minuman di coffee, dll. Tak banyak dari mereka memiliki ide untuk membawa meja laptop sendiri di dalam tas laptopnya, namun ide tersebut dinilai tidak dapat memecahkan masalah yang terjadi. Karena tentu saja sangat repot untuk menggunakan meja tersebut, kedua memakan tempat juga didalam tas, dan yang terakhir tidak lain dan tidak bukan adalah menambahnya berat yang ditumpu pengguna.

II. KAJIAN PUSTAKA

Agar penelitian ini memiliki struktur yang kokoh, peneliti menggunakan kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Awal mula dilakukan analisis fenomena, dimana perancang akan menganalisa fenomena yang terjadi di sekitar dengan seksama dengan mempertanyakan 5W 1H kepada narasumber yang sering berada di fenomena tersebut. Siapa saja yang sering merasakan fenomena tersebut? Mengapa mereka sering merasakan fenomena tersebut? Kapan fenomena tersebut sering terjadi? Dimana fenomena tersebut sering terjadi? Apa keluhan yang dirasakan? Dan bagaimana fenomena tersebut bisa terjadi?

Langkah selanjutnya dibuatlah rumusan masalah yang diambil dari data primer & data sekunder.

Setelah itu dilakukanlah ideation yang mana berasal dari ide-ide perancang terhadap fenomena yang terjadi, ideation ini dilakukan dengan bantuan Morphologi Chart.

Setelah terciptanya ide-ide orisinal dari perancang, ide-ide tersebut akan di aplikasikan ke apk 3D sebagai desain konsep. Pada tahap ini, desain tas masih berupa konsep, yang mana masih menerapkan fungsi DeskBag atau tas yang dapat dijadikan meja laptop.

Tahap berikutnya, desain konsep tersebut akan dikembangkan menjadi desain yang lebih detail & spesifik dengan mempertimbangkan ukuran, bahan, dan aksesoris. Dan akhirnya terciptalah desain awal DeskBag ini.

2.1. Morphologi Chart

Morphologi berarti studi tentang struktur atau bentuk. Analisis morfologi adalah pendekatan sistematis untuk

menganalisis struktur atau bentuk ide, objek, perangkat, produk, sistem, atau proses. Morphologi Chart Analysis adalah cara sistematis untuk memeriksa semua kemungkinan kombinasi variabel yang diketahui dari solusi masalah yang tersedia. Hal ini melibatkan pengembangan daftar parameter independen utama yang terkait dengan masalah, bersama dengan beberapa alternatif desain untuk setiap parameter (1998, Hong-Sen Yan).

Dengan kata lain setiap variabel yang menjadi masalah akan dicarikan beberapa solusi yang akan digambarkan, setelah itu dari tiap solusi yang telah digambarkan, akan dikombinasikan sehingga menjadi suatu desain produk baru.

3 III. METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain sebuah tas laptop yang memiliki fitur yang bisa dijadikan sebagai meja juga untuk mendukung para pengguna dalam menggunakan laptop di keadaan darurat.

Penelitian ini termasuk penelitian descriptive, yang mana peneliti akan berusaha mendeskripsikan suatu fenomena yang terjadi dan mencari sebuah solusi dalam menyelesaikan fenomena terkait.

Pengumpulan data diambil dengan menggunakan observasi terhadap salah satu user laptop dan terhadap peneliti sebagai partisipatif. Selain itu digunakan juga dengan cara wawancara terhadap salah satu user laptop. Sebagai tambahan juga, data sekunder akan sangat membantu dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan alat analisa Morphologi Chart, yang diharapkan akan menghasilkan ide-ide baru guna memberikan sebuah inovasi yang dapat menjadi solusi.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pertama, peneliti menerapkan proses manajemen POAC sebagai berikut :

1. *Planning*, peneliti melakukan perancangan dalam penelitian ini guna tersusunnya penelitian secara terstruktur, yang meliputi pemilihan objek, pemilihan subjek, kuisioner untuk wawancara, kerangka konseptual, dll.

2. *Organizing*, peneliti melakukan pengorganisasian terhadap perancangan yang telah dibuat, guna menentukan pada waktu kapan aktivitas penelitian dilakukan
3. *Actuating*, peneliti akan mengarahkan hasil data *Morphologi Chart* ke dalam apk 3D guna membentuk suatu desain produk baru.
4. *Controlling*, peneliti akan melakukan controlling dan pengecekan kembali terhadap data-data yang telah didapat, diharapkan tidak terdapat data-data yang tertinggal atau luput.

Kedua, dilakukanlah wawancara (lihat lampiran) kepada salah satu pengguna tas laptop, disini narasumber menyampaikan bahwasannya tas laptop original brand hanya dapat memanggul laptop saja atau hanya memiliki fungsi tas pada umumnya, dan tidak tahan air. Jadi saat hujan tas tersebut ditutup oleh jas hujan yang menyebabkan ruang pada jas hujan semakin sempit, karena menambahnya ruang pada bagian yang ditutup jas hujan. Selain itu terdapat objek lain yang di keluhkan, seperti bentuk & desain tas yang monoton sehingga membuat pemakai merasa bosan. Disini lain berhubung tas yang diciptakan berfungsi sebagai pemanggul laptop & meja, diperlukan bahan yang kuat tetapi ringan.

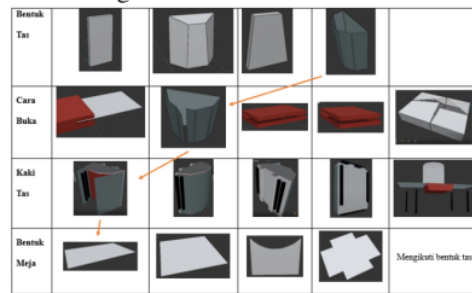
Peneliti memilih narasumber tersebut dikarenakan beliau sering terlibat dalam fenomena tersebut, hal ini menjadi salah satu keunggulan dalam penelitian ini yang menyebabkan data-data yang didapatkan sangat sesuai dengan apa yang terjadi.

Ketiga, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap masalah yang ditemukan, disini peneliti dapat menyimpulkan bahwa tas laptop original terlalu tipis, tidak tahan air, dan terutama terdapat pada fungsinya yang hanya dapat memanggul barang bawaan saja. Peneliti juga mengobservasi secara langsung apabila terdapat tugas mendesak, tas tersebut sangat tidak efektif jika digunakan, karena bahannya yang terlalu tipis jadi mudah merusak barang yang terdapat di dalamnya jika seseorang

yang menggunakannya terburu-buru. Selain itu jika laptop digunakan di paha kita, terdapat radiasi laptop yang dapat mengakibatkan penyakit pada alat kelamin & otot paha. Ditemukan juga fakta apabila tas laptop original brand akan repot jika dipakaikan jas hujan tas.

Jadi dapat disimpulkan dari hasil wawancara & observasi tas laptop original sangat tidak efektif digunakan dalam hal yang mendesak, karena bahan yang tipis, tidak tahan air, dan fungsinya hanya sebagai memanggul barang bawaan saja.

Keempat, dilakukanlah ideation yang mana peneliti menggunakan *Morphologi Chart* sebagai berikut :

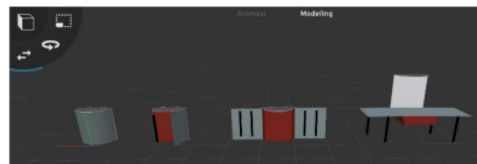


Gambar 4.1 *Morphologi Chart*

Morphologi Chart sangat membantu dalam mendesain sebuah produk yang akan diciptakan, data-data dari hasil wawancara & observasi yang dimasukkan kedalamnya akan membentuk beberapa desain yang beragam dan memuaskan. Dari beberapa desain tersebut terpilihah 1 desain konsep sebagai berikut :

Gambar 4.2 Desain Konsep DeskBag Laptop

DeskBag Laptop ini memiliki konsep *furniture*, yang mana fungsi dari tas ini selain sebagai pemanggul laptop juga dapat difungsikan sebagai meja. Tidak hanya



diperuntukkan untuk laptop saja, tetapi DeskBag ini juga dapat difungsikan sebagai meja pada umumnya.

Jadi, bagian meja tas ini terbuat dari Austenitic Stainless Steel Plates tipe 301 yang diyakini kuat menahan beban hingga 6kg dan ringan. Tipe 301 ini merupakan jenis stainless

steel yang ekonomis, memiliki tingkat ketahanan korosi atau karat dan panas yang luar biasa. Disisi lain material tersebut merupakan non-magnet, ini menjadi nilai plus karena tiap sisi tas nanti terdapat magnet untuk perekat tiap sisi tas. Karakteristik tersebut yang membuat peneliti tertarik & cocok dengan DeskBag ini.

Sebagai penguat desain DeskBag ini, peneliti melakukan analisis SWOT sebagai berikut :

1. *Strenghts*

- Desain baru yang memiliki kelebihan di karakteristiknya yang kuat dan ringan, konsep *Furniture* selain sebagai pemanggul laptop juga dapat difungsikan sebagai meja.
- Solusi terbaik bagi pengguna karena efektif & efisien dalam pengerjaan tugas.

2. *Weaknesses*

- Belum diuji sehingga belum memiliki standar nasional.
- Tidak ada tempat untuk minuman seperti pada tas umumnya.

3. *Opportunities*

- Karena belum adanya kompotitor, desain DeskBag ini diyakini akan memonopoli pasar.
- Target pasar yang dituju jelas & sesuai dengan permintaan pasar.

4. *Threats*

- Perkembangan teknologi yang pesat akan menumbuhkan kompotitor yang kuat.
- Kurangnya perawatan tas menyebabkan kerusakan pada bagian luar tas.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan bantuan alat analisa *Morphologi Chart*, terbentuklah 1 desain produk DeskBag laptop ini dari beragam varian desain yang ditemukan. DeskBag Laptop ini memiliki konsep *furniture*, yang mana fungsi dari tas ini selain sebagai pemanggul laptop juga dapat difungsikan sebagai meja. Tidak hanya diperuntukkan untuk laptop saja, tetapi DeskBag ini juga dapat difungsikan sebagai meja pada umumnya. Dengan bentuk tas trapesium 7 sisi, DeskBag Laptop ini sangat kokoh tetapi

ringan karena menggunakan material *stainless steal*. Dengan ukuran panjang 42cm & lebar 10cm saat menjadi tas, dan saat menjadi meja memiliki panjang 42cm & lebar 90cm. Deskbag Laptop saat menjadi meja dapat menampung laptop & peralatannya, dan alat tulis lainnya agar efektif & efisien saat mengerjakan tugas mendesak. Selain itu kaki-kaki DeskBag Laptop ini menggunakan kaki tripod yang dapat di *adjust*, agar dapat mengikuti posisi duduk pengguna.

DeskBag Laptop ini tidak dirancang untuk membawa air minum, dikarenakan tidak ada ruang untuk penempatan air minum. Selain itu penelitian ini hanya merancang ide atau inovasi atau *blueprint* tanpa membuat produknya, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengaplikasikannya dalam bentuk fisik.

DAFTAR PUSTAKA

Gumulya, D., Huang, S., & Gunawan, E. F. 2021. **Perancangan Desain Produk dengan Inspirasi Art Nouveau Era Tahun 1809-1920 dengan Metode Peta Morfologi.** *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 20(1), 1-9.

Noor, A. F. 2016. **Desain Tas Punggung Dengan Material Berbasis Olahan Bambu** (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).

Sharon, C. G., & Gumulya, D. 2020. **Perancangan Lampu Lantai Dengan Inspirasi Gaya Desain Memphis Di Era Tahun 1981 Dengan Metode Morphological Chart.** *Jurnal Da Moda*, 2(1), 30-40.

Sulaiman, F. 2017. **Desain Produk: Rancangan Tempat Lilin Multifungsi Dengan Pendekatan 7 Langkah Nigel Cross.** *Teknovasi*, 4(1), 32-41.

Wahyujati, B. B. 2022. **Aplikasi metode Morphological Chart pada perancangan Robot Belajar Baca (ROBOCA) untuk anak usia dini.** *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 5(2), 67-74

Yan, H. 1998. **Creative Design of Mechanical Devices.** *Jerman: Springer.*

INOVASI PERANCANGAN PADA DESAIN PRODUK DESKBAG LAPTOP

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

core.ac.uk

Internet Source

1%

2

jurnal.untag-sby.ac.id

Internet Source

1%

3

123dok.com

Internet Source

1%

4

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

1%

5

jekjeki.blogspot.com

Internet Source

1%

6

id.scribd.com

Internet Source

<1%

7

worldwidescience.org

Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

