

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunitas adalah sebuah perkumpulan yang di dalamnya terdapat anggota yang mempunyai persamaan visi, misi dan tujuan (Rogers dan Rogers dalam Moss dan Tubs, 2005:164). Komunitas sosial merupakan sebuah organisasi non-profit berisikan anggota-anggota yang mempunyai rumusan visi, misi, serta tujuan yang sama, serta melakukan realisasi dari visi, misi, serta tujuan tersebut. Melalui tujuan tersebut, umumnya komunitas sosial melakukan tindakan berupa kegiatan untuk meningkatkan kesadaran sosial melalui bidang pendidikan, budaya, sejarah dan lain lain (Ardella, 2015). Sebuah komunitas dapat terbentuk karena anggota-anggotanya mempunyai kesamaan tujuan, kepentingan, kebutuhan, serta aspirasi. Dengan terbentuknya sebuah komunitas, maka terdapat perkumpulan orang yang memiliki tujuan, pandangan, visi serta misi yang sama.

Desain produk dapat diartikan sebagai mekanisme berpikir kreatif dalam merancang dan mendesain sebuah produk, agar memiliki nilai fungsional dan dapat menjadi solusi untuk sebuah permasalahan dalam kehidupan manusia (Muhajirin, 1964). Desain produk adalah salah satu industri yang sedang berkembang di Indonesia dan mendapatkan perhatian lebih pada beberapa tahun terakhir. Dalam dunia pendidikan desain produk, sebagai mahasiswa perlu akan adanya sebuah wadah atau komunitas untuk dapat saling berkoneksi, saling menginspirasi sesama mahasiswa desainer produk industri serta saling berbagi karya. Saat ini di Indonesia, belum terdapat komunitas mahasiswa desain produk yang aktif dan menjangkau seluruh institusi pendidikan jurusan desain produk. Sehingga jaringan koneksi dan komunikasi antar sesama mahasiswa desain produk belum terbentuk. Adapun komunitas besar di Indonesia seperti Aliansi Desain Produk Industri Indonesia (ADPII), namun komunitas tersebut mencakup desainer-desainer profesional. Sehingga untuk kalangan sesama mahasiswa masih belum terjangkau.

Pada awal tahun 2021, penulis beserta salah satu rekannya membuat sebuah komunitas desain produk industri untuk mahasiswa di Indonesia yaitu *IDEA Community*. *IDEA Community* merupakan sebuah komunitas bagi mahasiswa desainer produk industri di Indonesia. Terbentuknya *IDEA Community* dikarenakan penulis menyadari adanya kesulitan dalam menemukan wadah yang tepat untuk mempublikasikan karya sebagai mahasiswa dan sulitnya menjalin koneksi antara sesama mahasiswa desain produk. Sehingga didirikan sebuah platform untuk membagikan dan mempertunjukkan karya-karya mahasiswa desain produk industri melalui *IDEA Community*.



Gambar 1. 1 Logo Komunitas Desain "*IDEA Community*"  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

*IDEA Community* telah menjalankan beberapa program kerja melalui platform *instagram* @idea.idesign, antara lain:

- Pameran *online* untuk karya-karya mahasiswa desain produk,
- Melakukan kolaborasi dengan desainer produk Indonesia,
- Membuat konten seputar desain produk industri,
- Membuat jaringan komunikasi antar mahasiswa desain produk industri dari berbagai kampus di Indonesia, serta
- Membuat kegiatan *web seminar talkshow* bersama desainer produk Indonesia.

Dari beberapa program kerja diatas, saat ini *IDEA Community* sedang berfokus pada pengumpulan karya-karya mahasiswa desain produk untuk dipamerkan secara *online* di platform *instagram*. Dengan mengumpulkan karya,

mahasiswa dan desainer muda akan mendapatkan manfaat seperti: dapat menginspirasi orang atau desainer lain, pameran virtual secara gratis, membangun nama mahasiswa/desainer, memperluas koneksi dengan sesama desainer serta dapat dijangkau oleh audiens dari seluruh dunia. Selain program kerja tersebut, *IDEA Community* juga mempunyai rencana program kerja ke depan untuk dapat mengembangkan komunitas. *IDEA Community* juga memiliki beberapa anggota tim lainnya yang turut serta membantu mengelola dan mengembangkan komunitas ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis ingin mengembangkan *IDEA Community* menjadi sebuah komunitas desain produk di Indonesia yang dapat bekerja sama dengan mahasiswa desain produk Indonesia, desainer-desainer profesional, serta industri atau perusahaan, dan akan membawa nama desain produk Indonesia ke nasional hingga internasional. Dalam hal ini, penulis bekerja sama dengan sebuah industri kesehatan di Indonesia yang memproduksi produk sikat gigi yaitu PT. Poly Usaha Sejati dengan *brand* “Omica Sikat Gigi”. Sehingga penulis akan meneliti menggunakan pendekatan *participatory design* untuk merancang sebuah produk yang dibutuhkan Omica sikat gigi bersama dengan komunitas desain “*IDEA Community*” untuk pengembangan dunia desain produk.

## **1.2 Pendekatan Metodologis**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian kualitatif pada penelitian ini merupakan deskriptif. Menurut Robert Bogdan dan Steven J (1975), metodologi kualitatif mengarah pada penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif dari hasil pembicaraan dan pengamatan terhadap pengguna dan diterjemahkan ke dalam bentuk kata-kata tertulis. Data kualitatif digunakan untuk menganalisis lebih jauh (Cropley, 2015). Data kualitatif yang dikumpulkan, digunakan untuk mendapatkan masalah yang kemudian akan ditemukan solusinya bersama komunitas “*IDEA Community*”. Penelitian ini juga akan mengambil data primer dan data sekunder. Penelitian ini mengambil data primer melalui proses wawancara dan diskusi terhadap narasumber serta observasi. Sementara data sekunder akan mengambil data dari hasil studi literatur dan referensi.

Pendekatan penelitian akan menggunakan pendekatan *participatory design*. *Participatory design* memiliki keseluruhan proses desain yang melibatkan pengguna. Memiliki tujuan agar keinginan pengguna dapat terwujud dengan lebih baik serta menambah nilai dalam perancangan desain produk (Sakai, et al., 2012).

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Komunitas mahasiswa desain produk industri di Indonesia belum aktif;
2. Penting adanya sebuah perkumpulan atau komunitas bagi mahasiswa desain produk untuk perkembangan dunia desain produk.

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan terbatas pada:

1. Subjek penelitian adalah mahasiswa-mahasiswi desain produk di Indonesia yang diwakili oleh anggota pengurus *IDEA Community* dan tim Omica Sikat Gigi;
2. Sumber data primer berupa hasil wawancara dan diskusi antara anggota pengurus *IDEA Community* dan tim Omica Sikat Gigi dalam proses *participatory design* secara daring.
3. Sumber data sekunder berupa studi literatur;
4. Analisis dilakukan terhadap pendekatan *participatory design* dalam pengembangan desain rak *display* sikat gigi melalui komunitas desain “*IDEA Community*”;
5. Analisis dilakukan terhadap kegiatan pameran dan evaluasi kegiatan pameran yang diadakan *IDEA Community*;
6. Hasil analisis dijadikan sebagai evaluasi dalam pengembangan desain produk melalui komunitas desain “*IDEA Community*”.

## 1.5 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melaksanakan proses pengembangan desain produk oleh mahasiswa melalui kegiatan komunitas desain “*IDEA Community*” dengan pendekatan *participatory design*?
2. Bagaimana proses promosi desain produk sebagai hasil dari pengembangan desain produk oleh mahasiswa melalui kegiatan komunitas desain “*IDEA Community*”?

## 1.6 Tujuan dan Sasaran Penelitian

Tujuan dan sasaran yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pelaksanaan proses pengembangan desain produk oleh mahasiswa melalui kegiatan komunitas desain “*IDEA Community*” dengan pendekatan *participatory design*;
2. Mengetahui proses promosi desain produk sebagai hasil dari pengembangan desain produk oleh mahasiswa melalui kegiatan komunitas desain “*IDEA Community*”.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tinjauan ilmu dalam pengembangan sebuah komunitas terutama dalam dunia desain produk industri dan menumbuhkan inovasi bagi mahasiswa desain produk Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mendukung kemajuan desain produk industri di Indonesia agar berkembang di dunia lokal hingga internasional.

## 1.8 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I membahas mengenai latar belakang, pendekatan metodologis, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan dan

sasaran penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan serta kerangka kerja penelitian.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II berisi kajian pustaka mengenai literatur dan referensi yang mendasari dan terkait dengan sumber data serta subjek penelitian yang akan bermanfaat dalam proses penelitian.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

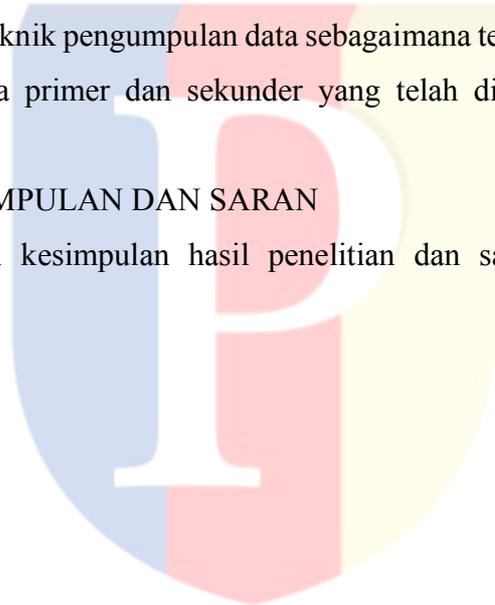
Pada BAB III berisi metode penelitian, pendekatan penelitian, serta penentuan sumber data dan prosedur penelitian.

## BAB IV DATA DAN ANALISIS

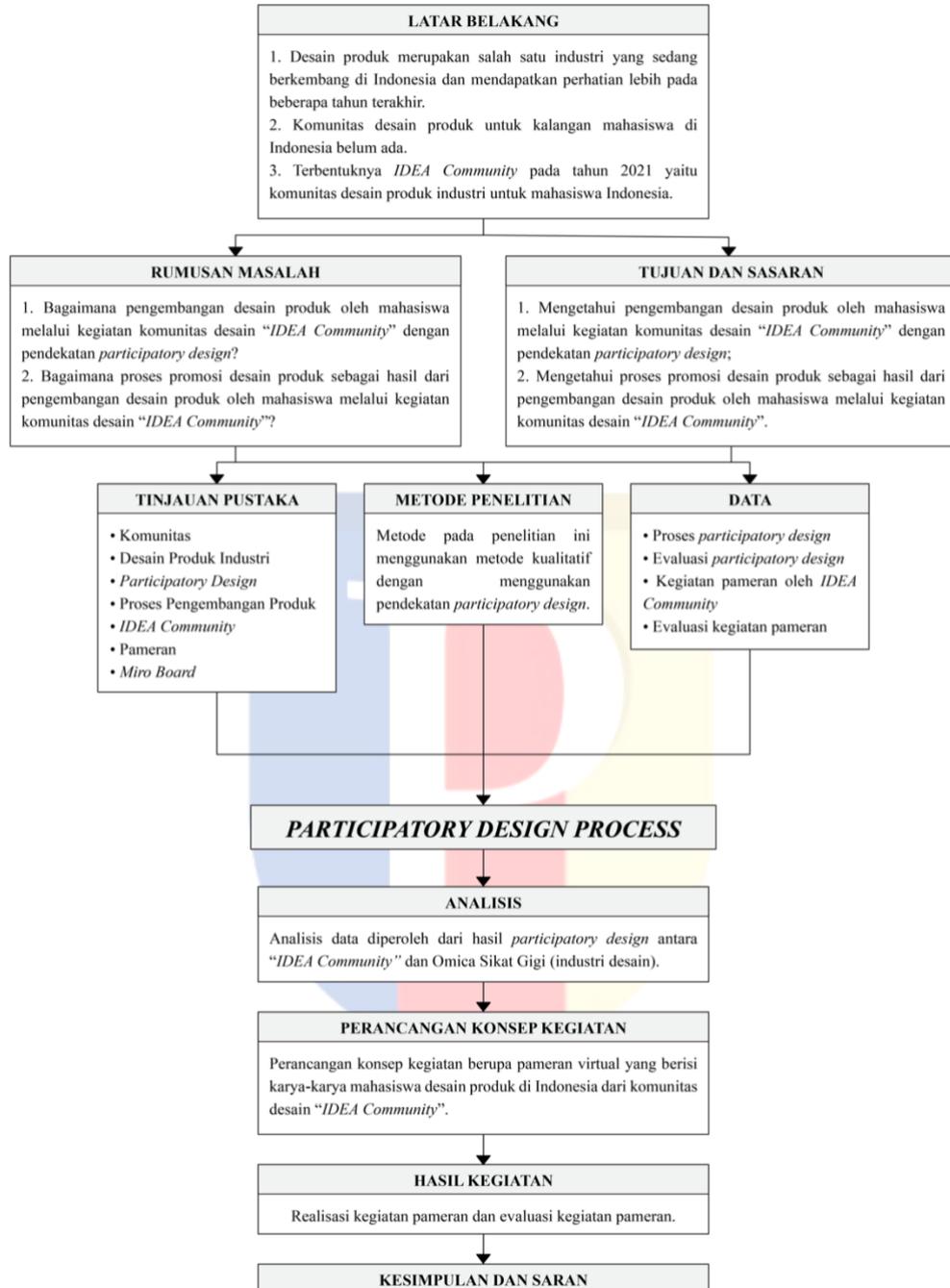
Pada BAB IV ini membahas tentang pemaparan data proses *participatory design* yang diperoleh dari teknik pengumpulan data sebagaimana telah dibahas pada BAB III. Data berupa data primer dan sekunder yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk penelitian berikutnya.



## 1.9 Kerangka Kerja Penelitian



Gambar 1. 2 Kerangka Kerja Penelitian  
(Dokumentasi Pribadi, 2022)