

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem bekerja berubah pasca pandemi dari WFH (*work from home*) yaitu melakukan pekerjaan dari rumah yang biasa dikenal dengan sebutan *remote working*. Sedangkan pasca pandemi beberapa tempat kerja lebih memilih kembali sistem kerja WFO (*work from office*) yaitu melakukan pekerjaan langsung di kantor, dengan memiliki jam kerja yang terartur dan sistem kerja yang efisien. Pasca pandemi mulai para pekerja mengalami peralihan sistem berkerja. Sehingga mengakibatkan banyaknya kebutuhan para pekerja dalam bekegiatan di dalam kantor.

Menurut data survei studi PwC pada tahun 2023. 62% pekerja Indonesia berencana untuk kembali bekerja sepenuhnya di kantor pada tahun 2023. Karena melambatnya pandemi COVID-19, banyak perusahaan yang berhenti menerapkan telecommuting. Faktanya, 62% pekerja Indonesia diperkirakan akan kembali bekerja sepenuhnya di kantor pada tahun 2023, menurut sebuah studi yang dilakukan oleh PricewaterhouseCoopers (PwC). Hingga 30% responden perlu bekerja dengan sistem hybrid.

Sistem ini memungkinkan menggabungkan bekerja dari kantor dan rumah atau dari berbagai lokasi lainnya. Hanya sebagian kecil responden yang masih bisa bebas memilih tempat bekerja. Persentase ditampilkan sebagai 8%. Indonesia bukan satu-satunya negara yang mayoritas pekerjanya sudah kembali bekerja sepenuhnya.

Perusahaan-perusahaan di banyak negara lain juga sedang mengupayakan kebijakan serupa. Faktanya, 72% pekerja AS telah sepenuhnya kembali bekerja di kantor. Persentase ini merupakan yang tertinggi dibandingkan negara lain dalam penelitian PwC.

Sebagai referensi, survei ini dilakukan pada Februari 2023 dan direspon 9.

180 orang dari 25 negara, termasuk Indonesia. Responden harus berusia di atas 18 tahun dan pernah berbelanja online minimal satu kali dalam setahun sebelumnya.

Para pekerja WFO (*work from office*), pekerja sering membawa banyak barang pada saat beraktivitas baik dalam ruangan maupun diluar ruangan. Tergantung pada kegiatan dari setiap individu pengguna seperti halnya untuk mengorganisir barang yang dibawa. Sehingga diperlukan tas yang mampu menunjang fleksibilitas para pekerja yang dapat mengakomodir barang bawaan para pekerja.

Berdasarkan *Data Bridge Market Research* menganalisis bahwa pasar *totebag* diperkirakan akan mencapai USD 3,60 miliar pada tahun 2030, yaitu USD 2,51 miliar pada tahun 2022, mencatat Compounded annual growth rate (CAGR) sebesar 4,60% selama periode perkiraan tahun 2023 hingga 2030.

totebag merupakan jenis tas yang memiliki bentuk persegi panjang dengan dua tali panjang di sisi atasnya. *totebag* biasanya terbuat dari bahan kain yang kuat, seperti katun, kanvas, denim, atau *polyester*. *totebag* merupakan salah satu tas yang banyak disukai oleh berbagai kalangan, selain praktis dan multifungsi. *totebag* memiliki ruang penyimpanan yang luas dan fleksibel, sehingga bisa digunakan untuk membawa berbagai macam barang, seperti buku, laptop, pakaian, alat kosmetik, botol minum, dan lain-lain. *totebag* cocok digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti sekolah, kuliah, kerja, belanja, piknik, atau traveling.

Namun *totebag* cenderung memiliki desain yang sederhana tanpa banyak kompartemen atau kantong kecil untuk organisasi. Ini dapat membuat sulit untuk menemukan barang tertentu dengan cepat di dalam tas. Selain itu *totebag* seringkali tidak memiliki resleting atau penutup, beberapa orang mungkin merasa khawatir tentang keamanan barang-barang mereka. Ada potensi untuk barang-barang jatuh keluar atau menjadi mudah diakses oleh orang lain. *totebag* juga seringkali memiliki tali bahu yang panjang, dan ketika tas diisi dengan barang-barang yang berat, hal ini dapat

menjadi tidak nyaman bagi bahu atau punggung pengguna. Beberapa orang mungkin mengeluhkan tekanan berlebih pada satu sisi tubuh. Dari permasalahan yang ada maka seharusnya desain totebag dapat lebih ditingkatkan dalam unsur fungsionalitasnya.

Pada tahap desain dilakukan kerjasama dengan brand Artch atau PT. Rusa Kreatif yang berasal dari Kota Bandung, Artch bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi pengguna dalam berkegiatan melalui pengembangan produk tas yang baru.

Brand Artch akan menambah artikel totebag baru, karena pada tahun 2023 penjualan totebag menduduki peringkat ke 7 Top penjualan, tepatnya di posisi ke 3 dengan penjualan sebanyak 6.855 dengan 13,02% (Artch Laporan Penjualan, 2023). Variasi artikel totebag di brand Artch memiliki 2 yaitu Tragata dan Tracola. Artch ingin menambahkan variasi artikel totebag karena melihat adanya peluang pasar pengguna terkhusus pada pekerja yang membutuhkan totebag. Pada brand Artch memiliki alternatif dalam penggunaan totebag multifungsi dengan menjadi slingbag dan backpack.

Dari permasalahan yang ada diatas penulis akan merancang totebag untuk kegiatan para pekerja WFO (work from office).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

A) Pekerja memiliki banyak barang yang harus dibawa dan sangat bervariasi sehingga dibutuhkan tas yang mampu menunjang dan mengakomodir kegiatan para pekerja. Sebagian besar pada pasar yang ada *totebag* belum dapat mengakomodir kebutuhan pekerja di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Sehingga menyebabkan para pekerja saat beraktifitas membawa tas lebih untuk barang bawaannya. Fleksibilitas tas yang tinggi sangat diperlukan para pekerja untuk menunjang kegiatan pekerja.

B) Brand Artch membutuhkan variasi artikel totebag terbaru. Dikarenakan keberhasilan penjualan pada tahun 2023 pada totebag artikel tricola dan tragata menjadi top penjualan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada sebagaimana uraian diatas maka dapat ditarik rumusan masalah : Diperlukannya sebuah perancangan desain tas *totebag* yang dapat membantu para pekerja membawa barang bawaannya dengan memaksimalkan fungsionalitas dan memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menunjang kegiatan para pekerja dengan memenuhi kebutuhan variasi artikel terbaru brand Artch.

1.4 Pertanyaan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ada sebagaimana uraian diatas maka dapat ditarik pertanyaan perancangan :

A) Desain seperti apa yang dapat menunjang kebutuhan para pekerja dengan memaksimalkan fitur dan fungsi dari produk *totebag* untuk mengakomodir kegiatan para karyawan WFO (*work from office*) ?

B) Desain totebag seperti apa yang menjadi variasi terbaru dari brand Artch ?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ada sebagaimana uraian diatas maka dapat ditarik tujuan perancangan :

A) Mampu menciptakan perancangan desain yang dapat menunjang kebutuhan para pekerja dalam beraktivitas dengan memaksimalkan fungsi pada totebag dan mampu untuk mengakomodir kegiatan pekerja terkhususnya WFO (*work from office*).

B) Memenuhi kebutuhan variasi artikel terbaru totebag brand Artch.

1.6 Batasan Masalah

Agar perancangan produk ini fokus pada pokok permasalahan yang ada,

maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

- A) Jangkauan waktu pemakaian berkonsentrasi pada aktivitas pekerja, menggunakan 7–8 jam sehari.
- B) Ada tiga opsi pemakaian tas : ransel, slempang, dan jinjing.
- C) Kolaborasi dengan Brand Artch yang sehingga terbatas pada standar kualitas material dan desain.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan

- A) What (Apa): Sebuah totebag untuk karyawan WFO (work from home)
- B) Why (Mengapa): Adanya kebutuhan para karyawan akan membawa barang-barang saat berkegiatan WFO (work from office) dengan tetap memenuhi standar kualitas yang diajukan oleh brand Artch.
- C) Who (Siapa): Pengguna Brand Artch yang aktif bekerja di kantor WFO (work from office).
- d) When (Kapan): Tas digunakan untuk bekerja didalam ruangan maupun untuk mobilitas dalam perjalanan para pekerja WFO (work from office).
- e) Where (Dimana): Perancangan berfokus pada fungsi dan fitur yang ada pada totebag.
- f) How (Bagaimana): Perancangan melibatkan inovasi desain yang efektif dalam mengakomodir kegiatan WFO (work from office), serta menggunakan material yang sesuai dengan standar industri tas Artch. Opsi penggunaan menjadi ransel juga akan ditambahkan untuk meningkatkan fleksibilitas dan kenyamanan penggunaan.

1.8 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada perancangan ini adalah pada material dan standard desain yang digunakan harus sesuai dengan brand Artch.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain :

- A) Memberikan pengetahuan mengenai perancangan totebag multifungsi.
- B) Memberikan referensi pada produk totebag multifungsi yang sudah ada di pasar pada saat ini.**
- C) Memberikan Variasi arttikel totebag pada brand Artch.

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup perancangan, keterbatasan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan laporan terkait dengan perancangan *totebag* dengan fitur multifungsi untuk menunjang aktivitas pekerja WFO di dalam dan diluar ruangan dengan mampu menampung barang bawaan yang banyak.

BAB II KAJIAN

Pada bab ini, terdapat uraian mengenai studi literatur yang mencakup referensi atau acuan terkait perancangan. Sumber-sumber informasi yang digunakan termasuk buku, jurnal, website resmi, dan surat kabar sebagai dasar penelitian.

BAB III METODE

Dalam bab ini menjelaskan langkah-langkah sistematis dan proses perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan scamper.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan hasil dari proses perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian beserta rekomendasi atau saran yang mungkin dapat meningkatkan atau melengkapi perancangan *totebag* dengan fitur multifungsi untuk mengakomodir aktivitas pekerja.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi yang dipakai selama penulisan laporan tugas akhir.