

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

Dahulu, para analis membuat desain fisik dengan cara menggambar *layout* atau struktur dari *outputs*, *inputs*, basis data serta aliran dari dialog dan proses di atas kertas. Hal itu merupakan proses yang cenderung menimbulkan *error* dan hilangnya informasi (*omissions*). Saat ini para analis dan desainer lebih memilih *prototyping*, yaitu sebuah pendekatan yang berbasiskan teknik untuk membuat desain karena pendekatan ini memiliki banyak keuntungan untuk mengimplementasikan suatu produk baru atau pengembangan produk dengan iteratif yang meliputi hubungan kerja yang dekat antara desainer dan *user*. Perancangan produk tidak selalu berarti menciptakan design yang benar-benar baru, tetapi dapat juga merupakan pengembangan/modifikasi dari design produk yang ada. Perancangan dan pengembangan produk akan selalu diperlukan, karena teknologi, kebutuhan dan selera konsumen yang terus berkembang. Oleh karena itu menurut Ulrich (2001) mengatakan bahwa salah satu strategi bertahan dalam persaingan pasar adalah dengan mengembangkan produk.

Beberapa peneliti terdahulu yang mengangkat tema perancangan dan pengembangan produk dengan menggunakan teknologi CAD/CAM diantaranya yaitu Sigit Wibisono (2007), dengan menggunakan metode kreatif Sigit meneliti tentang Pembuatan cetakan *symbolic shorthand souvenir* dengan bahan baku *silicone rubber*. Tingkat kepresisian dari produk (kualitas hasil pengerjaan), pengembangan produk dan waktu produksi yang cepat

memegang peranan yang sangat penting dalam dunia industri sekarang ini (industri besar maupun UKM), oleh karena itu dengan perencanaan dan pembuatan cetakan berbahan baku *silicone rubber*, sehingga dapat diperoleh model produk hasil cetakan yang murah, namun presisi dalam detail kontur maupun ukuran.

Arief Nugroho (2008) mengangkat tema pembuatan *symbolic shorthand souvenir* khas Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menggunakan *software ArtCam Pro 9*, sebagai penawaran alternatif *souvenir* baru dari sekian banyak *souvenir symbolic shorthand* yang sudah ada di pasaran. Yang menjadi pilihan obyek pembuatan *souvenir* ini merupakan obyek-obyek wisata yang dianggap *favorite* atau yang direkomendasikan oleh pemerintah setempat untuk dipromosikan, kemudian obyek wisata tersebut dibangkitkan menjadi satu kesatuan dalam bentuk *souvenir jam meja*.

Pada tugas akhir ini dilakukan perancangan *prototyping* lewat *study* khusus di CV. Anugerah Mulia yang memproduksi Chocolate Monggo sebagai salah satu *souvenir* berciri khas daerah Jawa Tengah. Pembuatan *prototyping* ini bertujuan untuk pengembangan produk Chocolate monggo dari segi bentuk tampilan cokelat, sehingga lebih menarik dan memiliki kekhasan sebagai sebuah *souvenir* berciri khas daerah Jawa Tengah. Dengan membangkitkan beberapa alternatif tampilan coklat, sehingga responden dapat menentukan pilihannya. Dan lewat *polling* responden inilah alternatif terbanyak pilihan responden akan dibangkitkan menjadi sebuah desain tampilan cokelat lewat proses CAD dengan menggunakan *software ArtCAM Pro 9* dan proses

manufakturingnya (CAM) akan menggunakan bahan baku kayu ebalta dengan mesin CNC Roland Modela MDX-40 atau MDX-20 untuk menghasilkan master cetakan dengan menggunakan bahan baku ebalta. Master cetakan yang diproses tersebut kemudian akan digunakan untuk membuat sebuah cetakan coklat dengan bahan baku plastik PVC 0,5 mm lewat mesin *thermoforming*. Cetakan yang dihasilkan akan digunakan pada *prototyping* coklat dengan bahan baku yaitu coklat Collata, pembuatan *prototyping* ini bertujuan untuk menjadi bahan analisis dan penilaian dari CV. Anugerah Mulia akan bentuk tampilan coklat yang baru sesuai dengan hasil *polling*, apabila desain tersebut telah diterima oleh pihak Chocolate Monggo maka langkah terakhir yaitu membuat *prototyping* dengan bahan baku Chocolate Monggo sehingga hasil akhir dari penelitian ini adalah *prototype* Chocolate Monggo sebagai *souvenir* berciri khas daerah Jawa Tengah.

Ada beberapa perbedaan antara penelitian saat ini yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu, seperti yang dijelaskan lewat tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1. Perbandingan penelitian terdahulu dan sekarang.

Perbedaan	Sigit Wibisono (2007)	Penelitian Arief (2008)	Penelitian Sekarang (2009)
Study Khusus	Tidak	Tidak	Ya (CV. Anugerah Mulia)
Objek Penelitian	Perancangan dan pembuatan cetakan <i>symbolic shorthand souvenir</i> menggunakan <i>silicone rubber</i>	Perancangan <i>symbolic shorthand souvenir</i> khas DIY	<i>Prototype souvenir</i> Chocolate Monggo berciri khas daerah Jawa Tengah
Tujuan Penelitian	Mendapatkan hasil rancangan cetakan <i>symbolic shorthand souvenir</i> menggunakan <i>silicone rubber</i> dengan uji performansi cetakan	Membuat <i>symbolic shorthand souvenir</i> khas DIY	Mendapatkan <i>prototype</i> cokelat CV. Anugerah Mulia berciri khas daerah Jawa Tengah
Metode Penelitian	Metode kreatif	Metode kreatif	Metode <i>polling</i>
Output Penelitian	Hasil cetakan <i>symbolic shorthand souvenir</i> menggunakan <i>silicone rubber</i>	Hasil <i>prototype shorthand souvenir</i> khas DIY berupa jam meja	Hasil <i>prototype</i> Chocolate Monggo sebagai <i>souvenir</i> cokelat berciri khas daerah Jawa Tengah