

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Surakarta merupakan salah satu kota terpenting yang terletak di Provinsi Jawa tengah. Kota *transito* tersebut memiliki warisan budaya yang luhur dengan berbagai macam ciri khas kuliner seperti selat solo, tengkleng, serabi solo, dan masih banyak lagi. Keanekaragaman tersebut menarik banyak wisatawan baik domestik maupun luar negeri mencoba untuk mengeksplorasi keanekaragaman kuliner yang berada di kota tersebut. Menurut data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta kenaikan wisatawan baik asing dan domestik memiliki kenaikan 10% pertahunnya (Dinas Pariwisata dan kebudayaan kota Surakarta, 2011). Inovasi akan keanekaragaman kuliner baru merupakan peluang besar untuk industri kecil yang ingin mengembangkan dalam pengolahan panganan jadi, hal ini tidak terlepas oleh karena kebutuhan pasar akan oleh-oleh yang khas dari kota tersebut. Seperti halnya di Kota Yogyakarta yang telah mengembangkan coklat *praline* sebagai salah satu alternatif oleh-oleh yang mencerminkan identitas kebudayaan kota tersebut, melalui desain baik pada kemasan maupun pada bentuk coklat *praline* tersebut.

CV.X merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang usaha makanan coklat. Produk dari CV.X berupa coklat *praline*, yang pada umumnya dikenal dengan coklat siap konsumsi dengan berbagai variasi isi dan dicetak dalam berbagai bentuk. Coklat *praline* tidak hanya untuk dikonsumsi sehari-hari tetapi juga dapat dijadikan

sebagai hadiah atau bingkisan pada perayaan momen-momen tertentu seperti Hari Valentine dan Hari Raya besar agama. Bentuk cetakan yang banyak dijual di pasaran membuat coklat *praline* biasanya memiliki bentuk yang sama, meskipun desain kemasan dapat berbeda-beda. Sebagai perusahaan yang belum lama berdiri, CV.X melihat adanya peluang untuk mengembangkan coklat *praline* sebagai oleh-oleh dari daerah Surakarta seperti yang telah dilakukan sebelumnya pada kota Yogyakarta. Produk coklat *praline* tersebut diwujudkan dalam beberapa relief yang memiliki profil identitas daerah seperti budaya yang dimiliki oleh kota Surakarta ataupun slogan kota Surakarta, karena dinilai memiliki potensi pasar yang baik. Pembuatan cetakan yang mempunyai relief yang unik dibutuhkan adanya proses prototyping sebelum coklat tersebut diproduksi secara massal.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta sejak tahun 2006 telah bekerja sama dengan PT. Delcam Indonesia dalam pengembangan keterampilan Mahasiswa dalam penguasaan CAD/CAM. Fasilitas CAD/CAM yang dimiliki Universitas Atma Jaya Yogyakarta sangat memungkinkan mahasiswa untuk membuat berbagai macam prototipe yang memiliki profil sesuai dengan yang dikehendaki. Begitu juga dengan adanya fasilitas mesin *Roland MDX-40* dan proses Thermoforming, sehingga dapat membantu mahasiswa dalam pengembangan kreasi sebagai salah satu alternatif cara pembelajaran.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Bagaimana mendapatkan prototipe coklat *praline* yang dapat menjadi alternatif model souvenir dari kota Surakarta dan sebagai lambang dalam misi pelestarian budaya, pariwisata, dan kuliner.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan desain yang melambangkan identitas kota Surakarta sebagai dasar pembuatan Prototipe.
2. Mendapatkan Prototipe dengan menggunakan proses *thermoforming* dan melakukan perhitungan total biaya produksi pada proses penelitian.

## **1.4. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Proses pengerjaan pola dikerjakan dengan menggunakan software CorelDraw 13 kemudian dilanjutkan di ArtCAM yang kemudian disimulasikan pada software PowerMill.
2. Bentuk dari Coklat *praline* adalah "*Solo The Spirit of Java*", sesuai dengan permintaan dari CV.X
3. Pengerjaan pola cetakan menggunakan mesin Roland MDX-40.
4. Material plastik yang digunakan adalah plastik PVC *Rigid sheet* karena mudah didapat dan bersifat *thermoplastis*.
5. Perhitungan biaya produksi yang disesuaikan dengan standar dari Laboratorium Proses Produksi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

### 1.5. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan prosedur penelitian sebagai berikut:

#### a. Identifikasi Masalah

Bagaimana mengetahui slogan "*Solo the Spirit Of Java*" dapat menjadi pilihan sebagai identitas kota Surakarta yang nantinya akan menjadi desain prototipe coklat *praline*.

#### b. Studi pustaka

Mencari referensi dari berbagai sumber tentang "*Solo the Spirit Of Java*", pengolahan coklat *praline*, dan beberapa referensi yang memuat teori-teori tentang *prototyping* dan *thermoforming*.

#### c. Pengumpulan Data

Tahapan ini diperlukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Data-data tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori:

##### 1. Data sekunder, meliputi:

- Statistik Demografi
- Data mengenai "*Solo the Spirit Of Java*"

##### 2. Data primer, meliputi:

- Data Perlengkapan dan peralatan
- Cara pengerjaan
- Biaya-biaya pada proses pengerjaan

#### d. Proses Desain

Proses desain dilakukan dengan menggunakan program CorelDraw X3 yang kemudian dipindahkan ke software adopsi Delcam yaitu ArtCAM pro 9.

e. Simulasi Powermill

Simulasi PowerMILL dilakukan untuk mengetahui bagaimana dan berapa lama waktu yang diperlukan dalam proses permesinan.

f. Pembuatan NC Code

Pembuatan NC code dilakukan agar desain "*Solo the Spirit Of Java*" dapat diproses pada mesin Roland MDX-40.

g. Proses pembuatan coklat "*Solo the Spirit Of Java*"

pembuatan coklat dilakukan oleh CV.X dengan bahan baku yang menyesuaikan dengan resep yang dimiliki CV.X.

h. Perhitungan Biaya Produksi

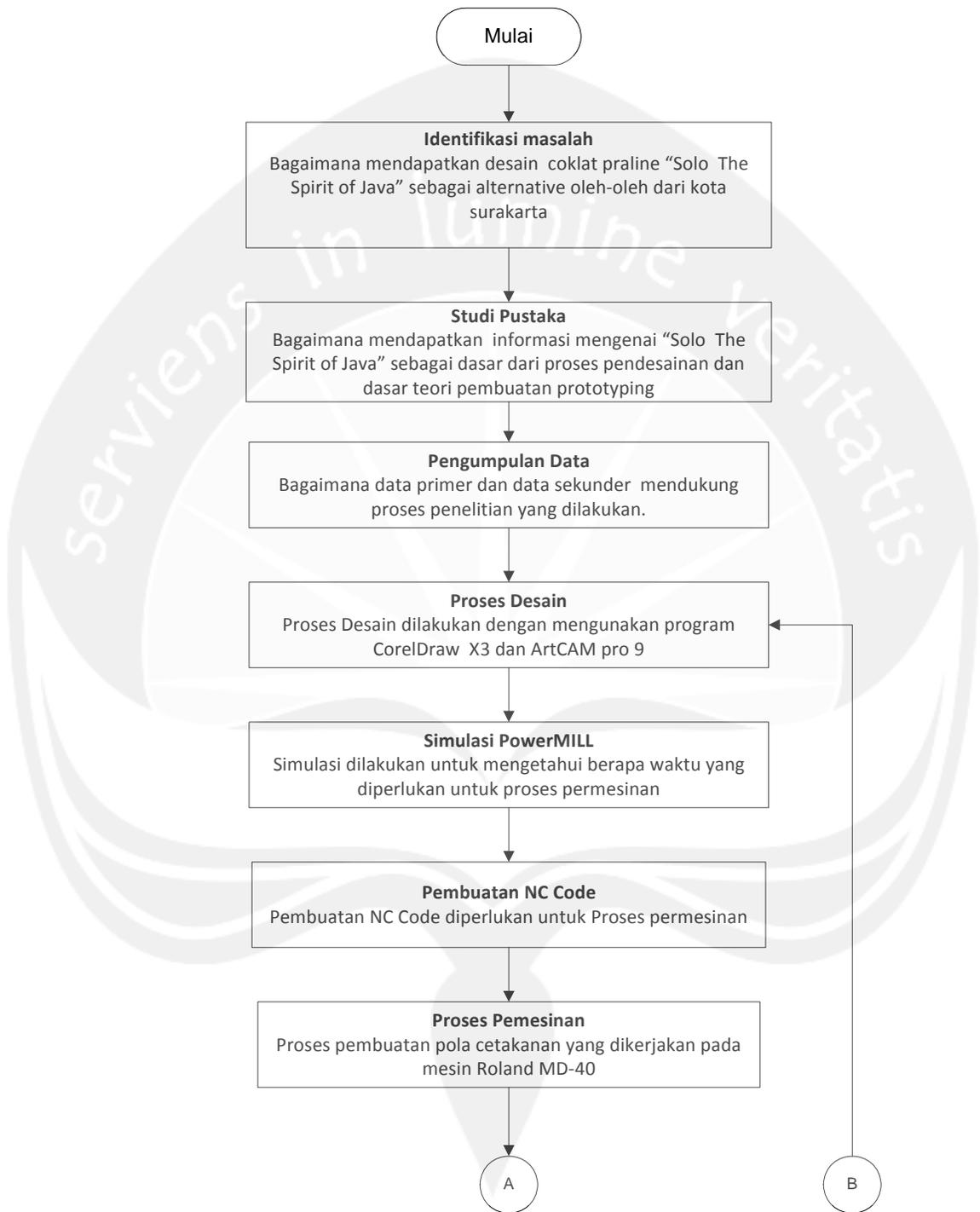
Mengenai perhitungan biaya Produksi yang dilakukan untuk mengetahui Total biaya yang diperlukan untuk membuat coklat *praline* "*Solo the Spirit Of Java*".

i. Analisi dan Pembahasan

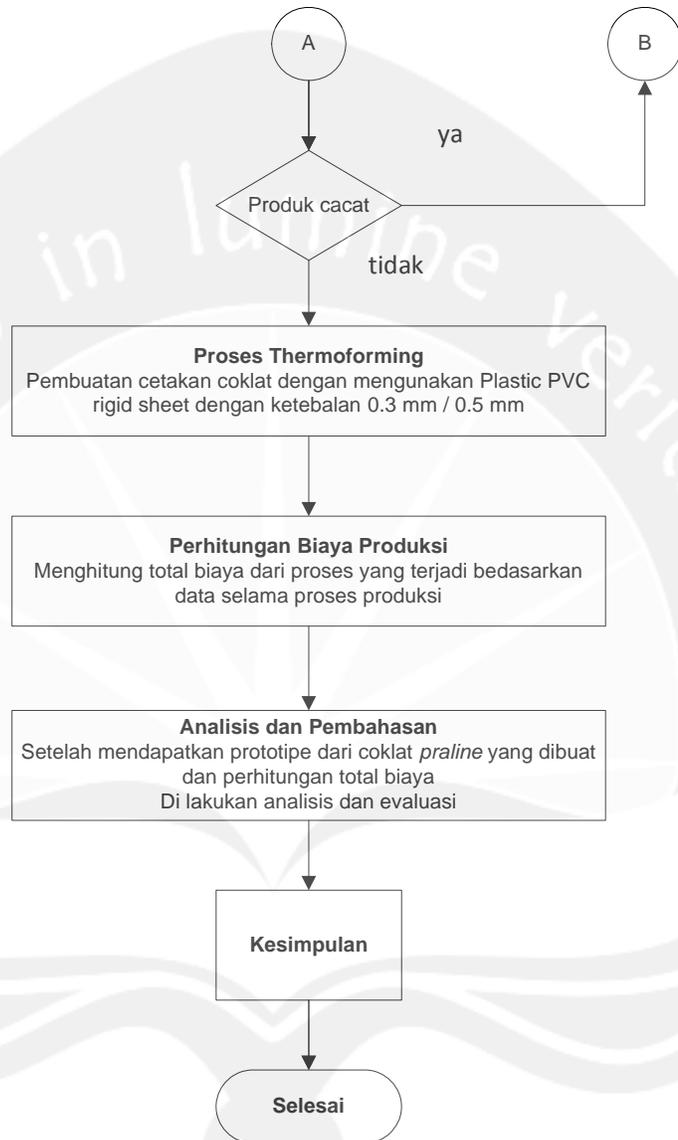
Setelah diperoleh hasil Coklat *Praline* "*Solo the Spirit Of Java*" dilakukan analisis tentang langkah-langkah pengerjaan prototipe dan evaluasi tentang hasil yang didapat.

j. Kesimpulan

Dalam tahap ini merupakan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian dan pengolahan Data.



**Gambar 1.1. Diagram alir penelitian**



Gambar 1.1. Lanjutan

## **1.6. Sistematika Penulisan**

### **Bab 1 : Pendahuluan**

Bagian yang berisi mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan metodologi penelitian.

### **Bab 2 : Tinjauan Pustaka**

Bagian yang membahas konsep-konsep prototipe dasar cara pengerjaannya dan berbagai hal yang ada kaitannya dengan penelitian sebelumnya.

### **Bab 3 : Landasan Teori**

Bagian yang menjabarkan teori-teori yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.

### **Bab 4 : Data**

Bagian yang memberikan gambaran mengenai data-data yang terkait dengan penelitian.

### **Bab 5 : Analisis Data dan Pembahasan**

Bagian yang berisi tentang cara pendesainan dan analisis dalam pengerjaan pembuatan prototipe pengolahan data serta penjelasan dari analisis data tersebut.

### **Bab 6 : Kesimpulan dan Saran**

Pada bagian terakhir ini penulis membuat kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta dan diharapkan dapat memberikan saran bagi penelitian selanjutnya.