BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta selain dikenal sebagai kota pelajar juga dikenal sebagai kota seni, terdapat banyak seniman ternama didunia berasal dari Yogyakarta dengan berbagai latar belakang yang berbeda seperti Butet Kertaradjasa, Djaduk Ferianto, Eko Nugroho dan lainnya. Namun di era sekarang ini seni kontemporer menjadi sorotan dunia, banyak acara besar yang diselenggarakan di kota Yogyakarta yang memamerkan karya seni kontemporer seperti ARTJOG, Yogyakarta Biennale dan banyak lainnya.

Pengertian seni rupa kontemporer berarti seni rupa yang diciptakan terikat pada berbagai konteks ruang dan waktu yang menyelimuti seniman, audiens dan medannya. Istilah kontemporer sendiri berasal dari Bahasa Inggris "*contemporary*" yang berarti apa-apa atau mereka yang hidup pada masa yang bersamaan (Maryanto, 2000). Artinya seni rupa kontemporer bersifat kekinian karena diciptakan di masa yang masih bersamaan dengan kita dan dunia seni secara umum. Banyak studio dan galeri di yogyakarta yang terlahir secara kolektif dan mandiri dikarenakan industri seni kontemporer yang menjadi sorotan dunia.

Studio dan galeri dengan latar belakang seni grafis bermunculan di Yogyakarta, bahkan ada sekolah tinggi dan Universitas yang mengkhususkan dirinya ke dalam pendidikan seni grafis. Seni grafis pada dasarnya menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipat gandakan sesuatu, baik gambar ataupun tulisan dengan cara tertentu pula. Kita banyak mengenal prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak mencetak seperti cetak tinggi, cetak dasar, cetak saring dan lainnya.

Cetak saring atau yang lebih dikenal dengan kata sablon menjadi salah satu proses cetak yang sering didengar, kata sablon sendiri berasal dari bahasa Jerman yaitu *schablone*. Metode cetak saring adalah metode cetak paling baru dibandingkan metode cetak lainnya, menurut Williamson (2011) metode cetak saring pertama kali diketahui pada dinasti Song di Cina sekitar tahun 960-1279. Metode ini pun terus berkembang hingga sekarang dan banyak dipakai pada industri tekstil. Namun, dikarenakan kemajuan teknologi saat ini cetak saring memiliki kelemahan pada kecepatan proses cetak, akan tetapi cetak saring memiliki ketahanan warna yang lebih kuat dengan teknologi printer.

Di Yogyakarta ada banyak studio seni grafis yang menggunakan teknik cetak saring, salah satunya adalah Krack! *Studio and Gallery*. Krack! didirikan oleh tiga orang seniman pada tahun 2013 secara kolektif dan mandiri dengan alasan keperluan ruang untuk berkarya. Tiga seniman ini pun berinisiasi untuk menyewa salah satu bangunan di Jalan Minggiran sebagai tempat untuk mencetak karya hingga sekarang. Selain seniman internal Krack!, ada juga seniman yang menyewa studio secara insidental atau residensial. Seniman-seniman eksternal selain dari Indonesia juga datang dari berbagai negara seperti Australia, Swiss, Amerika dan lainnya.

Krack! studio menyediakan alat dan bahan cetak saring untuk keperluan seniman eksternal membuat karya seperti *screen*, rakel, meja afdruk, meja sablon dan lainnya. Akan tetapi alat yang tersedia pada pasar lokal (Jogja) memiliki dimensi yang kurang ergonomis bagi seniman asing maupun seniman lokal. Alat sablon yang sering digunakan salah satunya meja sablon, tinggi meja ini memiliki ukuran yang kurang nyaman apabila digunakan karena terlalu pendek bagi seniman asing namun terlalu tinggi bagi seniman lokal.

Krack! Studio sudah membuat meja sablon yang diharapkan akan menjadi meja sablon yang nyaman untuk dipakai, namun karena adanya kekurangan pengetahuan dalam sisi ergonomi maka meja yang sudah ada pun menjadi kurang nyaman untuk digunakan. Padahal meja sablon adalah salah satu alat yang cukup penting dalam proses cetak saring.

Oleh karena itu, diperlukan desain meja sablon yang ergonomi agar dapat memenuhi semua kebutuhan penggunanya baik seniman lokal maupun seniman asing. Untuk mendesain meja sablon yang ergonomi bagi seluruh penggunanya maka metode yang digunakan adalah metode ergonomi partisipatori dikarenakan dapat memenuhi seluruh keinginan akan desain meja sablon dari semua seniman yang terkait.

Berdasarkan penjabaran yang telah dijelaskan penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “PERANCANGAN ULANG MEJA SABLON DENGAN METODE ERGONOMI PARTISIPATORI DI KRACK STUDIO“ di Krack! *Studio and Gallery* di Jl. D.I Panjaitan RT 42 RW 12, Suryodinigratan, Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Atribut apa saja yang digunkan untuk desain ulang meja sablon tersebut berdasarkan ergonomic partisipatori ?
2. Bagaimana Desain ulang meja sablon yang ergonomi untuk Krack! Studio?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dilakukan untuk memfokuskan kajian yang akan dilaksanakan sehingga tujuan penelitian dapat dicapai dengan baik. Batasan masalah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di Krack! *Studio and Gallery*.
2. Penelitian hanya berfokus pada perbaikan alat kerja meja sablon.
3. Data ukuran yang dipakai untuk desain ulang meja sablon menggunakan bank data.
4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Ergonomi partisipatori dan Metode Antropometri.
5. Tinggi badan ras indonesia yang dihitung adalah tinggi orang yang berada dibawah rata-rata tinggi indonesia yakni 166cm.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penelitian ini mempunyai tujuan yaitu :

1. Mendapatkan desain meja sablon yang sesuai dan ergonomi.
2. Menentukan atribut-atribut yang digunakan dalam mendesain meja sablon yang ergonomi dan sesuai dengan keinginan Krack! Studio.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Studio, Mendapatkan rekomendasi desain meja sablon yang ergonomi dan nyaman untuk digunakan.
2. Bagi peneliti, dapat menerapkan ilmu yang didapat selama di bangku kuliah dengan kondisi lingkungan.
3. Dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian-penelitian berikutnya khususnya yang berkaitan dengan kualitas pelayanan.

1.6 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika dalam penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori-teori yang mendukung dan sesuai dengan metode pemecahan masalah yang diteliti, yaitu teori yang berkaitan dengan ergonomi partisipatori dan antropometri.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Memuat tentang tahapan dalam proses penelitian, mulai dari persiapan hingga pada tahap penyusunan laporan.

BAB IV : PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Berisi data primer dan sekunder yang diperoleh dari penelitian serta pengolahan dari data yang telah dikumpulkan dan membantu dalam pemecahan masalah.

BAB V : PEMBAHASAN

Memuat tentang analisis dari hasil pengolahan data dan pemecahan masalah.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang berdasarkan hasil dari pengolahan dan analisis data, saran kepada perusahaan tempat dilakukannya penelitian berlangsung dan juga saran untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN