

DESAIN MEJA SETRIKA MUSIK DIGITAL BERBASIS INTERAKTIF

Jhon Viter. M¹ dan Abdul Rojak¹,
¹Fakultas Desain dan Industri Kreatif,
Universitas Esa Unggul Jakarta Barat
jhon.viter@esaunggul.ac.id

Abstrak

Menyetrika pakaian merupakan salah satu pekerjaan rumah tangga yang cukup berat dan melelahkan, terutama bagi beberapa ibu, menyetrika merupakan pekerjaan yang membosankan. Meja setrika yang ada selama ini tidak hanya baik dari segi fungsi, ergonomi dan kekuatannya saja. Tetapi, ada salah satu kekurangan yang ada di meja setrika tersebut yaitu tidak terdapatnya bagian yang berfungsi untuk fasilitas mendengarkan musik. Oleh karena itu, dilakukan perancangan meja setrika yang dapat mengeliminasi kelemahan tersebut. Dalam perancangan ini digunakan metode seleksi konsep sebagai media bantu pengembangan perancangan. Langkah perancangan dimulai dengan mengetahui kebutuhan dan keinginan (*customer needs*). Langkah selanjutnya adalah study eksisting, yaitu dengan mengumpulkan data meja setrika yang ada dipasaran Indonesia. Data tersebut digunakan untuk spesifikasi produk dan fungsi yang diinginkan. Kemudian fungsi tersebut dibuat menjadi konsep dengan menggunakan *Morphology Chart*. Hasil konsep akan dipilih alternatif terbaiknya melalui *Concept Screening* (matrik penyaringan konsep) dan *Concept Scoring* (matrik penilaian konsep). Lalu dari konsep tersebut dikembangkan dan dibuat gambar *digital prototyping*. Untuk pengembangan konsep dilakukan pengujian konsep sebagai informasi tambahan sehingga konsep perancangan dapat diperbaiki lagi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Hasil akhir dari perancangan ini adalah *digital prototype* meja setrika.

Kata kunci: desain, meja setrika, musik digital, interaktif

Abstract

Ironing clothes is one of domestic work is quite heavy and tiring, especially for some mothers, ironing is a boring job. Ironing boards that have so far not only in functionality, ergonomics and strength alone. However, there is one of the shortcomings that exist in the ironing board, namely the absence of a functioning part of the facility of listening to music. Therefore, to design ironing can eliminate these weaknesses. In the design concept of the selection method is used as a medium of design development tools. Step design starts with knowing the needs and wants (customer needs). The next step is a study of existing, namely by collecting data ironing in the market Indonesia. The data is used for the specification of the product and the desired function. The function then made into the concept of using Morphology Chart. Results will be chosen best alternative concepts through Concept Screening (screening matrix concept) and Scoring Concept (concept assessment matrix). Then from the concept developed and made digital images prototyping. For the development of the concept of testing the concept, as additional information so that the design concept can be repaired in accordance with the wishes and needs of consumers. The end result of this design is a prototype digital ironing boards.

Keywords: design, ironing board, digital music, interactive

Pendahuluan

Tampil rapih dan menarik didepan orang saat beraktivitas menjadi kebutuhan mutlak sejak dulu, khususnya bagi orang-orang yang banyak beraktifitas. Kebutuhan untuk selalu menjaga penampilan tersebut tentu mengharuskan seseorang untuk senan-tiasa menjaga kerapihan busana yang dikena-kannya. Dalam memenuhi kebutuhan ini, diciptakanlah suatu alat yang dengan energi panas yang dihasilkannya mampu merapikan permukaan bahan yang dilaluinya. Alat tersebut yang dikenal luas selama ini dengan sebutan setrika.

Setrika dari bahasa belanda *strijkizer* adalah menghilangkan kerutan dari pakaian dengan alat yang dipanaskan. Alat yang biasanya digunakan

untuk hal ini juga disebut “setrika”. Biasanya pakaian yang baru dicuci harus disetrika agar kembali mulus. Hal ini terjadi karena ketika molekul–molekul dalam serat pakaian dipanaskan, serat–serat tersebut diluruskan karena beban dari setrika. Setelah dingin, pakaian mempertahankan bentuk lurus ini. Beberapa bahan pakaian perlu diberi air untuk melonggarkan ikatan antar molekul. Saat ini terdapat banyak bahan pakaian dari polimer sintesis yang dipromosikan sebagai bahan yang tidak perlu disetrika.

Setrika kuno dibuat dari besi yang diisi arang membara. Saat ini setrika dibuat dari bahan aluminium dan baja tahan karat, dengan sumber panas dari listrik. Didalam setrika terdapat

thermostat yang mengendalikan suhu. Selain itu beberapa setrika modern juga dapat mengubah air menjadi uap air untuk membasahi pakaian. Setrika panas yang tidak digunakan harus diletakkan tegak lurus sehingga tidak membakar permukaan dibawahnya dan menyebabkan kebakaran. Selain itu juga terdapat setrika nirkabel yang dipanaskan disebut *docking station* dan setrika portabel yang bentuknya kecil untuk menyetrika dasi atau untuk dibawa berpergian.

Selain setrika dari *thermostat*, ada juga *thermofuse* yang digunakan untuk pengaman yang fungsinya sama seperti sikring, namun pada suhu panas yang melewati batas toleransi *thermofuse* akan putus. (www.setrika.com)

Pekerja rumah tangga merupakan bagian penting dalam keseharian orang berumah tangga, yang terkadang bahkan menjadi orang kepercayaan dari majikan rumah untuk mengurus segala keperluan yang ada di rumah tangga tersebut. Peran pekerja rumah tangga dalam kehidupan sehari-hari amat penting. Perkembangan ruang lingkup pekerjaan, bagi buruh, yang bekerja di rumah, sesuai dengan kemajuan zaman, ternyata ruang lingkungannya semakin luas dan kompleks. Terutama dalam melaksanakan pekerjaannya, seorang pekerja rumah tangga dituntut untuk menguasai banyak keterampilan untuk mendukung pekerjaannya. Dari mulai memasak, mencuci, merawat anak dan orang tua, bahkan mendampingi anak majikan ketika waktunya belajar.

Secara sosial, Pekerja Rumah Tangga tidak dianggap sebagai sebuah profesi, sehingga pemenuhan hak-haknya seringkali hanya berdasarkan belaskasihan atau kemurahan hati majikan. Akronim PRT pun lebih dipahami sebagai "Pembantu" dari pada "Pekerja" Rumah Tangga. Secara normatif, PRT pun belum dianggap sebagai sebuah profesi, karena aktivitas PRT dianggap jauh dari aktifitas produksi. Pekerja Rumah Tangga bekerja dan hidup tertutup dari pandangan publik karena sebagian besar dari mereka tinggal di rumah tempat dia bekerja. Tidak ada batasan yang jelas antara kehidupan pribadi dan pekerjaan, membuat profesi Pekerja Rumah Tangga menjadi pekerjaan yang rumit, menuntut curahan waktu, perhatian, energi dan berbagai keterampilan.

Meja jika dilihat dari sejarahnya, fungsi meja adalah sebagai tempat untuk meletakkan aneka perabot. Keberadaan meja juga dapat menciptakan tatanan interior ruang yang menawan. Pada aplikasi untuk rumah tinggal, meja tidak hanya diletakkan pada ruang-ruang utama, seperti ruang tamu atau ruang keluarga.

Dikamar tidur pun digunakan beberapa jenis meja, seperti *meja nakas* ataupun *meja rias*. Meja yang diletakkan disisi tempat tidur ini dapat

digunakan untuk meletakkan lampu hias, buku, kaca mata, dan pernak pernik lainnya. Di era modern saat ini, fungsi dan peletakkan meja sudah menjadi bagian gaya hidup yang berkembang dimasyarakat luas.

Identifikasi Masalah

Didalam kehidupan pekerja rumah tangga merupakan bagian penting dalam keseharian orang berumah tangga. Bahkan, menjadi orang kepercayaan dari majikan rumah untuk mengurus segala keperluan yang ada di rumah tangga tersebut. Alasan seringkali digunakan ketika seseorang memutuskan akan mempekerjakan pekerja rumah tangga adalah sibuknya pasangan suami isteri, kesepian dan kurangnya keterampilan pekerjaan rumah tangga. Pekerjaan bukan hanya mengurus pekerjaan yang berhubungan dengan kerumah tangga, akan tetapi bisa mencakup perihal penanganan atas perangkat berteknologi mutakhir yang serba canggih. Misalnya saja bertanggung jawab atas alat-alat elektronika, informatika, dan lain sebagainya. Pekerja rumah tangga bekerja dan hidup tertutup dari pandangan publik karena sebagian besar dari mereka tinggal di rumah tempat dia bekerja. Maka masalah jam kerja kerap tidak diperhitungkan, ditambah lagi dengan upah yang jumlahnya dapat dikatakan nominalnya sedikit, yang tidak sebanding dengan pekerjaan yang dilakukannya. Tidak ada batasan yang jelas antara kehidupan pribadi dan pekerjaan, membuat profesi pekerja rumah tangga menjadi pekerjaan yang rumit, menuntut curahan waktu, perhatian, energi dan berbagai keterampilan.

Dalam penelitian ini saya membatasi beberapa hal yang akan menjadi kebutuhan perancangan desain sebagai berikut:

1. Apakah meja setrika musik digital untuk kalangan pekerja rumah tangga cocok digunakan?
2. Bagaimana mendesain bentuk meja setrika musik digital berdasarkan kriteria pekerja rumah tangga?
3. Interaktif apa yang tercipta pada para pekerja rumah tangga yang menggunakan meja setrika musik digital ini?

Dalam penelitian ini saya merumuskan beberapa hal yang akan menjadi kebutuhan perancang desain sebagai berikut:

1. Perancangan sarana meja setrika musik digital yang *compact*.
2. Fasilitas musik menghilangkan kelelahan dan kebosanan saat sedang menyetrika dalam jangka waktu yang lama.
3. Belum adanya meja setrika musik digital diciptakan.

Dalam penelitian ini saya memiliki tujuan umum dan khusus yang akan menjadi kebutuhan perancang desain sebagai berikut:

1. Untuk mendorong para pekerja rumah tangga agar lebih termotivasi rajin menyetrika.
2. Memberikan motivasi agar memiliki semangat untuk seorang pekerja rumah tangga dalam kehidupan pribadi.
3. Menciptakan gaya hidup baru bagi para pekerja rumah tangga dalam kehidupan yang tiada batasan.
4. Menghindari ketergantungan dari servis jasa pencucian yang memakan biaya hidup untuk melakukan penghematan.

Manfaat perancangan ini dimaksudkan untuk:

1. Sebagai gaya hidup baru (*fashion*).
2. Meningkatkan kualitas citra seorang pekerja rumah tangga dimata masyarakat.
3. Mendorong seorang pekerja rumah tangga lebih rajin menyetrika.
4. Memudahkan seorang pekerja rumah tangga menggunakan meja setrika berbasis interaktif.
5. Menekan biaya hidup (penghematan).

Metode Penelitian

Penelitian merupakan sarana yang dipergunakan oleh manusia untuk men-dapatkan informasi data yang dibutuhkan. Dalam tugas akhir ini metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dimana data-data yang diperlukan berdasarkan pada literatur dan survei langsung kelapangan. Lokasi penelitian adalah Perumahan Binong Permai Tangerang, Karawaci, yang merupakan daerah perumahan yang terletak di Kecamatan Curug Kabupaten Tangerang Provinsi Banten.



Gambar 1: Lokasi Tangerang, Karawaci Provinsi Banten (www.google.com)

Perumahan yang beradadalam satu kecamatan yang lokasinya luas dan masih dekat dengan perkampungan diantara perumahan-perumahan lainnya yang menjadi tujuan penelitian. Di perumahan Binong Permai ini posisinya dekat dengan keramaian seperti pasar kaget, toko, warung, tempat sekolah (TK, SD, SLTP, dan SMA) puskesmas, klinik, dan jalan raya sebagai jalur umum. serta jalur perangkotan yang menghubungkan dari perumahan ke perkotaan

sangat jauh ditempuh oleh penduduk setempat, serta masyarakatnya yang sudah terbiasa berjalan kaki, berkendara, meng-gunakan angkutan umum untuk melakukan aktifitas seperti sekolah dan lainnya.

Objek Penelitian

Meja setrika yang ada selama ini ternyata mempunyai beberapa kelemahan, baik dari segi fungsi, ergonomi dan kekuatan. Salah satu kelemahan tersebut adalah tidak terdapatnya bagian yang berfungsi untuk fasilitas mendengarkan musik serta meng-gantungkan pakaian yang telah disetrika. Oleh karena itu, dilakukan perancangan meja setrika yang dapat mengeliminasi kelemahan tersebut.



Gambar 2: Meja Setrika Lipat (www.google.com)

Dimensi Meja Setrika Aktual

Secara garis besar, komponen penyusun meja setrika terbagi menjadi tiga elemen, yaitu *board* tempat menyetrika, rak pakaian, dan tempat meletakkan setrika. Dari 3 elemen tersebut, kemudian ditentukan variabel-variabel utama yang akan menjadi obyek pengukuran awal. Adapun variabel-variabel utama yang diukur adalah berupa panjang, lebar, dan tinggi meja setrika. Variabel-variabel tersebut dipilih untuk menjadi obyek pengukuran dengan pertimbangan bahwa variabel-variabel tersebut merupakan variabel-variabel yang paling berpengaruh terhadap dimensi keseluruhan meja setrika. Tidak semua variabel diukur oleh penyetrika pada pengukuran awal mengingat meja setrika memiliki sangat banyak variasi ukuran.

Aktifitas dan Postur Penyetrika

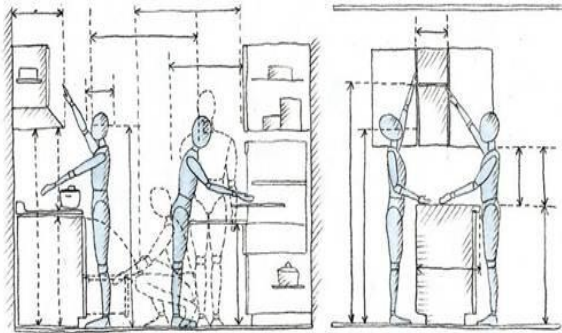
Secara umum, aktifitas penyetrika dalam menyetrika dibagi kedalam 3 elemen utama, yaitu:

1. Penyetrika mengambil pakaian yang akan disetrika. Postur tubuh penyetrika disesuaikan dengan posisi pakaian yang akan disetrika. Mengingat lokasi penempatan pakaian yang akan disetrika berbeda-beda untuk setiap penyetrika, maka pada analisis ergonomiyang

dilakukan pada penelitian ini, peneliti tidak mengikutsertakan faktor ini.

2. Penyetrika melakukan gerakan memaju-memundurkan tangan yang memegang setrika sambil melipat pakaian. Postur tubuh penyetrika agak membungkuk dengan kepala menunduk.
3. Penyetrika mengambil pakaian yang telah disetrika dari atas meja setrika dan meletakkannya pada rak pakaian dibawah meja setrika. Postur tubuh membungkuk untuk menjangkau rak pakaian.

Seluruh aktivitas dilakukan dalam posisi berdiri dengan frekuensi aktivitas yang bersifat repetitif.



Gambar3: Ukuran Gerak Manusia
(sumber : www.google.com)

Definisi Operasional

Definisi Operasional Variabel Dukungan Sosial

Dukungan sosial adalah dukungan yang diberikan oleh orang-orang yang berpengaruh yang ada di sekitar seperti orang tua, teman dan dosen pembimbing dalam bentuk dukungan emosional dan penghargaan diri, dukungan instrumental, dukungan informasi dan penerimaan dalam pertemanan yang dapat membuat individu merasa tenang, diperhatikan, dicintai dan memiliki kepercayaan diri serta kemampuan untuk menghadapi *stressor*.

Ada empat bentuk dukungan sosial yang dikemukakan oleh Cutrona dan Russell, Schaefer, Coyne dan Lazarus, dan Wills (Sarafino, 2006) yang dapat digunakan sebagai kerangka dalam merancang alat ukur untuk mengukur dukungan sosial pada mahasiswa Jurusan Desain Produk Universitas Esa Unggul yang sedang menyelesaikan skripsi. Bentuk dukungan sosial tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dukungan Emosional atau Penghargaan Diri yang positif (*emotional or esteem support*) adalah dukungan sosial ini meliputi rasa empati, kepedulian, perhatian, hal positif dan dorongan dari orang lain.
2. *Tangible* or Instrumental Support adalah dukungan ini meliputi bantuan secara langsung, seperti uang barang atau jasa yang dapat mengurangi beban akibat tuntutan *stressor*.

3. Dukungan Informasi (*informational support*) adalah dukungan meliputi masukan (*advise*), arahan (*directions*), saran (*suggestion*), atau umpan balik (*feedback*), tentang apa yang sedang dilakukan.
4. Dukungan Pertemanan (*companionship support*) adalah dukungan sosial ini meliputi kesediaan orang lain untuk menghabiskan waktu bersama, sehingga memberikan perasaan keanggotaan dalam sekelompok orang yang memiliki kesamaan minat dan aktivitas sosial.

Definisi Operasional Variabel Stres

Stres adalah perasaan yang tidak nyaman atau tertekan karena sesuatu yang menimbulkan gejala seperti kecemasan, kegelisahan, kemarahan, agresi, ketidak-berdayaan, depresi, dan penurunan fungsi kognitif selama menyelesaikan pekerjaan.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan hasil yang diperoleh langsung kepada orang yang menggunakannya. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan hasil yang diperoleh langsung dari para kalangan remaja yang ada dilingkungan rumah. Menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan ruang (tempat), perilaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa. Dokumentasi suatu proses pencatatan penyimpanan informasi data atau fakta yang mempunyai arti dalam pelaksanaan kegiatan baik secara tulisan, rekaman lainnya. Seperti suara, video, serta photo pada saat melakukan penelitian.



Gambar 4: Kediaman Bu. Ghozali, Jln Raya Perum. Binong Permai Blok H (kiri) dan Lokasi Jln. Raya Perum. Binong Permai Tangerang Karawaci



Gambar 5: Bu. Ghozali dan Putrinya Sebagai Majikan/Pemilik Rumah (sumber : abdul rozak)

Analisa Data Dan Proses Desain

Analisa Data

Analisa data yang dilakukan untuk mendesain meja setrika musik digital berbasis interaktif di Universitas Esa Unggul adalah sebagai berikut: Deskripsi dan Analisa Desain. Gunanya agar pada desain meja setrika musik digital berbasis interaktif ini nantinya dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.

Analisa Lingkungan Jln Raya Perum. Binong Permai Blok H, Curug Tangerang Karawaci

Perumahan Binong Permai merupakan daerah perumahan yang terletak dengan keramaian kota dan tidak jauh dengan daerah perkampungan, serta masyarakat yang terbiasa beraktifitas dengan berjalan kaki, berkendaraan pribadi dan menggunakan angkutan umum. Seperti berbelanja, sekolah, dan lainnya. Begitu pula, dengan Perumahan Blok H dan blok lainnya yang terletak diantara komplek perumahan, jalan raya, kampus, mall, pasar dan lainnya.

Menginterpretasi dan Membuat Daftar Kebutuhan Konsumen

Voice of Customer yang ada diinterpretasikan kedalam daftar kebutuhan konsumen. Adapun rincian interpretasi tiap *Voice of Customer* ke dalam kebutuhan konsumen divisualisasikan pada tabel 4.3.

Voice Of Customer	Kebutuhan Konsumen
Saya tidak memiliki tempat yang luas untuk menyimpan meja setrika saya.	Meja setrika mudah disimpan.
Saya ingin menyetrika dalam posisi duduk dan berdiri secara bergantian sehingga tidak mudah pegal.	Desain meja setrika mendukung fleksibilitas penyetrika untuk duduk dan berdiri.
Meja setrika saya tidak nyaman ; mengharuskan saya membungkuk ketika menyetrika.	Meja setrika memiliki spesifikasi desain yang memfasilitasi penyetrika dengan kenyamanan selama menyetrika.
Meja setrika saya berat sehingga sulit dipindahkan	Meja setrika ringan dan mudah dipindahkan.
Saya seringkali susah menjangkau penganan pakaian saya yang saya letakkan ditempat lain.	Meja setrika dilengkapi dengan fasilitas tambahan.
Harga meja setrika harus sesuai dengan kualitasnya.	Harga meja setrika reasonable.
Saya seringkali merasa membosankan pada saat menyetrika bila tak ada alat pendengar musik.	Meja setrika dilengkapi dengan fasilitas musik digital/touchscreen berbasis interaktif.

Tabel 3.1 Rincian Identifikasi Kebutuhan Konsumen

Konsep Desain

What : Meja Setrika Musik Digital Berbasis Interaktif.

Who : Para pekerja rumah tangga (*unisex*) dengan Rentan Usia 15-45 tahun.

When : Produk ini digunakan ketika sedang menyetrika.

Where : Produk ini digunakan di dalam rumah.

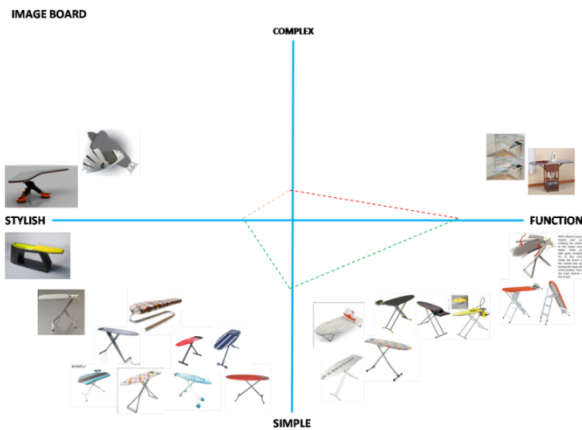
Why : Untuk memberikan semangat bekerja serta menghilangkan kelelahan dan kebosanan dengan fasilitas musik digital berbasis interaktif ketika sedang menggunakan meja setrika

How : Dengan adanya produk yang memiliki desain atau gaya baru, dana spekeronomi dapat memberikan nilai lebih pada meja setrika musik digital interaktif, serta memberikan kemudahan dalam berinteraktif pada waktu menggunakannya dan memotivasi seorang pekerja rumah tangga dalam kehidupannya. Juga memberika nilai lebih kepada Universitas Esa Unggul.

Dalam mendesain suatu produk, konsep desain sangat menentukan karena untuk membedakan produk satu dengan produk lainnya, meskipun sebenarnya memiliki persamaan fungsi. Akan tetapi para perancang atau desainer memiliki sudut pandang yang berbeda dalam menganalisa masalah yang diangkat. Konsep desain yang diutamakan di dalam mendesain meja setrika musik berbasis interaktif untuk para remaja ini adalah *function, simple, dan modern*. Sesuai dengan analisa

kebutuhan dan kegunaannya. Jadi produk ini memiliki tujuan tersendiri kepada setiap para remaja yang menggunakannya, tujuannya yaitu untuk mendorong para remaja agar lebih termotivasi rajin menyetrika, mandiri, menciptakan gaya hidup baru, dan menghindari ketergantungan dari servis jasa pencucian yang memakan biaya hidup untuk melakukan penghematan. Dengan melihat dan menganalisa kondisi lokasi dilapangan, maka perancang membuat *Image Board Desain*. Gunanya agar produk yang didesain nantinya dapat sesuai yang diinginkan oleh pengguna.

Image Board



Gambar6:Image Board

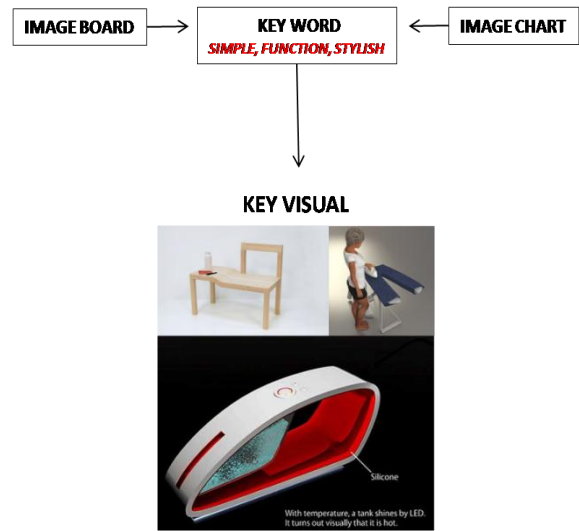
Image Chart



Gambar7: Image Chart

KeyWord dan Key Visual

Kesimpulan dari *keyword* dan *key visual* adalah *Simple, Function* dan *Stylish* desain yang lebih mengutamakan fungsi serta simple agar memudahkan saat produk dipergunakan.



Gambar8:Simple, Function and Stylish Product

Desain

Dari hasil analisa dan pada konsep desain, selanjutnya saya melakukan beberapa alternatif desain yang nantinya dipilih salah satu desain atau final desain meja setrika musik digital berbasis interaktif untuk para kalangan remaja. Pemilihan desain ini meliputi: *Brainstorming*, Alternatif desain, Final Desain, *3D Rendering*, Gambar Dimensi, Gambar teknik, Diorama.

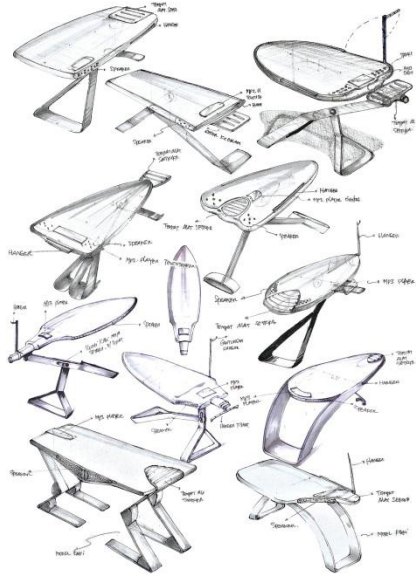
Brainstorming

Metode pembangkitan ide yang paling dikenal luas adalah *brainstorming*. *Brainstorming* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membangkitkan sejumlah besar ide-ide yang kebanyakan dari ide tersebut akan dibuang. Tetapi mungkin ada beberapa ide yang telah dikenali sebagai suatu kemajuan yang berharga dan akan dipilih.



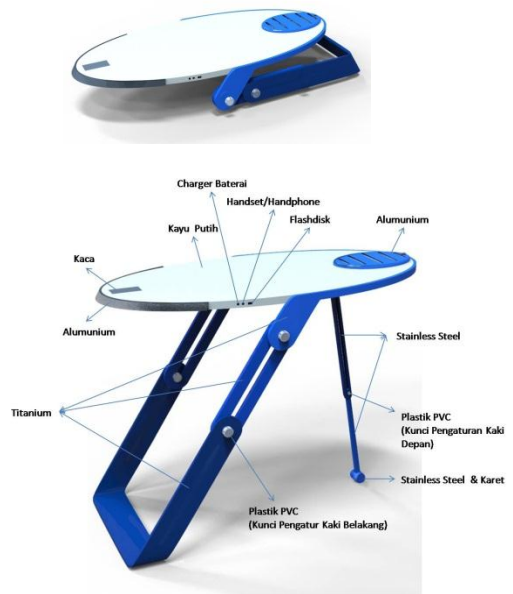
Gambar9:Brainstorming Sketch

Alternatif Desain

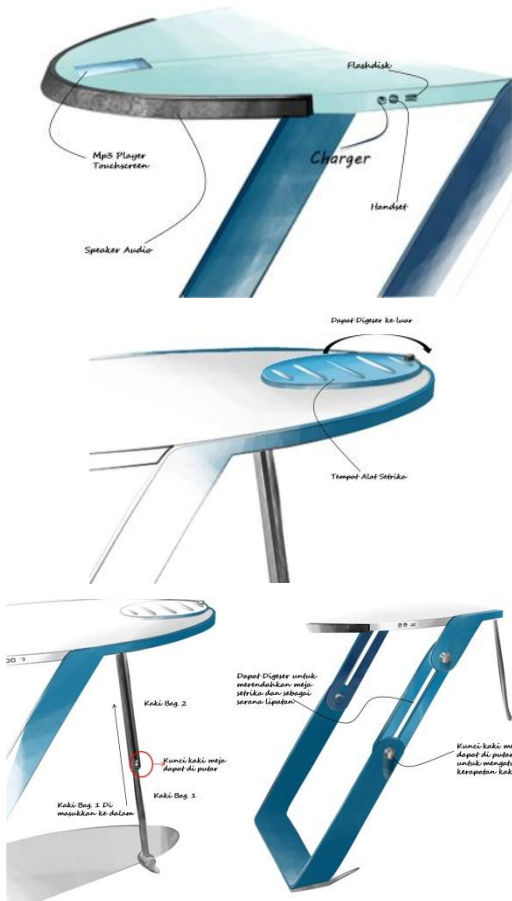


Gambar10:Final Developing Sketch

3D Rendering



Final Desain

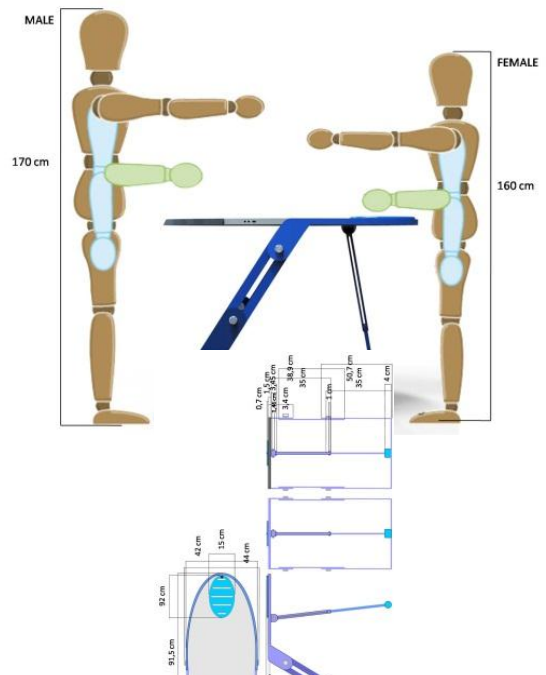


Gambar11:Final Desain:Keterangan Detail Desain



Gambar12MejaSetrikaMusik Digital

GambarDimensi



Gambar13GambarDimensiMejadanGambarTeknikSetrikaMusik Digital

Diorama



Gambar 14
Diorama 1 :DimensiMejaSetrika (kiri) dan
Diorama 2 :Musik Digital BerbasisInteraktif(kanan)

Kesimpulan dan saran

Kesimpulan ini diperoleh setelah melakukan tahap pengkajian sehingga dapat dengan jelas diketahui permasalahan yang ada didalam riset atau pengembangan pada Desain Meja Setrika Musik Berbasis Interaktif ini adalah:

1. Kebutuhan akan meja setrika desain yang mendukung fleksibilitas penyetrikan untuk nyaman digunakan, dilengkapi dengan fasilitas tambahan, harga yang *reasonable*, tahan lama, dilengkapi dengan fasilitas musik, kuat, mudah disimpan, ringan, mudah dipindahkan, dan tahan karat.
2. Kebutuhan yang ada ditranslasikan ke dalam respon teknis sebagai upaya untuk memfokuskan diri pada pemenuhan kebutuhan konsumen. Urutan respon teknis sesuai dengan prioritas pengembangannya adalah tinggi meja setrika, meja yang mudah digeser, material penyangga, fasilitas tambahan, panjang meja setrika, lebar meja setrika, kekuatan menahan beban, baut dan mur yang kuat, biaya produksi/unit.
3. Ada 2 konsep yang digenerasikan terkait pengembangan meja setrika ini, yaitu konsep dimensi terkait ergonomi, dan konsep material yang digunakan.

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang didapat sebagai hasil akhir dari perancangan ini, perancang mengajukan beberapa saran, antara lain terkait proses pengerjaan tugas akhir:

1. Perlu adanya realisasi dari proyek ini berupa pembuatan prototipe meja setrika musik berbasis interaktif untuk para pekerja rumah tangga yang berguna untuk proses penelitian lebih lanjut guna menjadi suatu produk yang siap dipakai.
2. Perlunya adanya penambahan literatur-literatur yang berasal dari Indonesia terhadap hal-hal yang menjadi acuan untuk mendesain suatu produk khususnya produk meja setrika musik lainnya yang berkaitan erat dengan kebutuhan manusia.

3. Kepada para desainer yang ingin membuat desain meja setrika musik, laporan ini sangat perlu sebagai pedoman mendesain meja setrika musik berbasis interaktif.

Daftar Pustaka

Aryanto, Yunus. (2009). *173 Meja Dan Kursi*. Jakarta: Griya Kreasi.

Chazawi, Andani. (2007). *Tindak Pidana Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Malang: Bayumedia Publishing.

Damiera, Annie. (2007). *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Designer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.

Darmaprawira, Sulasmi W.A. (2002). *Warna*. Bandung: ITB.

Ginting, Rosnani. (2010). *Perancangan Produk*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

<http://id.wikipedia.org/wiki/aluminium>

<http://id.wikipedia.org/wiki/handset>

<http://id.wikipedia.org/wiki/kaca>

<http://id.wikipedia.org/wiki/karet>

<http://id.wikipedia.org/wiki/kayu>

<http://id.wikipedia.org/wiki/mp3>

<http://id.wikipedia.org/wiki/pekerjarumahtangga>

<http://id.wikipedia.org/wiki/pengisibaterai>

<http://id.wikipedia.org/wiki/pvc>

<http://id.wikipedia.org/wiki/stainlessteel>

<http://id.wikipedia.org/wiki/titanium>

<http://id.wikipedia.org/wiki/usb>

<http://www.alibaba.com/product>

<http://www.beritakaget.com>

<http://www.google.com>

<http://www.pekerjarumahtangga.com>

<http://www.setrika.com>

- K, Eddy Soegiarto dan Mardiyono. (2007).
*Pengantar Teori Ekonomi, Ekonomi Mikro,
Ekonomi Makro.*
- Lindstrom, Martin. (2000). *Top Brand Anak dan
Remaja.*
- Murdiyatomoko, Janudan Citra Handayani. (2013).
*Advanced Learning Sociology 1 for Grade x
Senior High School Social Sciences
Programme.*
- Sinungan, Muchdarisyah. (1986). *Produktivitas Apa
& Bagaimana.*
- Ulrich, Karl T dan Steve D Eppinger. (2001).
Perancangan Pengembangan Produk.
Jakarta: Salemba Teknika.