BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sebagai negara yang berpenduduk lebih dari 240 juta jiwa (BKKBN, 2013), Indonesia memiliki potensi yang besar untuk menjadi negara yang lebih maju apabila dapat memanfaatkan sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang berkualitas dan cerdas dapat menghasilkan berbagai peluang yang dapat membuat negara Indonesia menjadi negara maju. Salah satu kunci dari negara maju adalah kewirausahaan, sebuah negara maju dapat terlihat dari jumlah penduduk yang berwirausaha. Amerika misalnya, memiliki wirausahawan lebih dari 11,5% dari jumlah penduduknya. Hal tersebut sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan Indonesia yang hanya memiliki wirausahawan sebesar 0,24% dari jumlah penduduknya (Kompas, 2010). Padahal, menurut David McClelland (Van Nonstrand, 1961) *"Sebuah negara untuk menjadi makmur minimal harus memiliki wirausahawan sebanyak 2% dari total penduduknya".* Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat kita ketahui bahwa kewirausahaan merupakan persoalan penting didalam perekonomian sebuah negara. Kemunduran atau kemajuan ekonomi suatu negara ditentukan oleh keberadaan dan peranan dari kelompok wirausaha ini.

Sebagai sebuah kelompok yang berpengaruh terhadap kemajuan negara, seorang wirausaha harus memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh orang lain, diantaranya adalah menjadikan masalah sebagai peluang yang dapat

menghasilkan keuntungan. Seorang wirausaha harus dapat menemukan berbagai masalah, mengambil inti dari masalah tersebut, dan mendapatkan solusi serta menjadikan solusi atas masalah tersebut menjadi sebuah peluang bisnis yang menghasilkan keuntungan. Seperti halnya Laptop, Laptop merupakan pengembangan dari teknologi Komputer Desktop, dengan menggunakan Laptop masyarakat menjadi lebih dibantu dalam hal mobilitas, karena Laptop dapat dibawa kemana saja sehingga penggunaan teknologi komputer menjadi semakin efektif dan efisien. Namun dalam perkembangannya, masyarakat seringkali memiliki kebiasaan buruk dalam menggunakan Laptop, yaitu menggunakan Laptop diatas bidang yang tidak rata terutama menggunakan Laptop diatas pangkuan. Menggunakan laptop diatas pangkuan dapat menyebabkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Laptop menjadi cepat panas, karena tidak ada bidang datar yang menyerap panas yang dikeluarkan serta proses pengeluaran panas yang terganggu, Hal tersebut membuat Laptop menjadi mudah panas sehingga Laptop menjadi mudah mati, Jika hal tesebut dibiarkan terus menerus, maka akan merusak *Motherboard* dan berakhir pada kerusakan total pada Laptop.
2. Seorang anak berumur 12 tahun mengalami perubahan warna kulit menjadi belang-belang di paha kirinya setelah bermain game komputer beberapa jam setiap hari selama beberapa bulan. Anak tersebut mengakui bahwa Laptop menghasilkan panas di sisi kiri, dan terlepas dari itu, anak tersebut tidak mengubah posisinya sehingga kulitnya terbakar (*Pediatrics Journal, 2007*).

Terlalu sering memangku Laptop dapat menyebabkan *toasted skin syndrome*. Hal ini terjadi akibat paparan panas dalam jangka waktu lama. Tandanya berupa timbulnya bintik-bintik pada jaringan pigmen kulit terluar (epidermis). Menurut dr. Afriyanti Sandy, *Toasted skin syndrome* ini masih tergolong pada jenis luka bakar ringan. Lama kelamaan kulit yang terbakar tersebut menjadi kering pada saat penyembuhan dan bisa saja terjadi hiper pigmentasi dan pada akhirnya kulit akan menjadi coklat kehitaman.

3. *Toasted skin syndrome* bisa memicu timbulnya kanker kulit pada beberapa kasus tertentu. Bila luka bakar ringan tersebut dibiarkan begitu saja dapat menyebabkan iritasi kronis. Oleh karena itu jangan pernah menganggap remeh luka sebesar apapun. Semua iritasi kronis dapat memicu perubahan sel pada tempat luka bakar tersebut timbul. Perubahan sel ini bisa saja mengarah pada pembentukan kanker kulit. Karena kanker sendiri merupakan sel-sel yang bermutasi. Faktor munculnya mutasi tersebut antara lain oleh iritasi atau *eksposure* bahan dari luar semisal panas terik matahari, bahan kimia, obat-obatan yang terus-menerus. Muncul tidaknya kanker semua berpulang pada faktor pemicunya. Iritasi kronik atau paparan panas yang sering terjadi berulang dapat memicu terjadinya kanker kulit (*Pediatrics Journal, 2007*).
4. Untuk laki-laki yang sering menggunakan Laptop diatas paha akan berpotensi mengurangi jumlah sperma, sehingga sebaiknya seseorang meletakkan Laptopnya di atas sebuah meja (*Fertility and Sterility Journal, 2005)* . Selain itu, sebuah penelitian dilakukan dengan cara mengukur suhu di skrotum (buah zakar) 29 laki-laki muda yang sering meletakkan Laptop di pangkuan

pahanya. Diketahui suhu skrotum laki-laki tersebut menjadi lebih cepat panas atau naik. "Saat ini jutaan orang muda yang masih berada dalam rentang usia reproduktif menggunakan Laptop. Tapi ternyata dalam waktu 10-15 menit suhu skrotumnya sudah melebihi temperatur aman, namun mereka tidak merasakannya," ujar Dr Yefim Sheynkin, seorang urolog dari State University of New York di Stony Brook, seperti dikutip dari *Reuters*, Senin (8/11/2010).

5. Contoh kebiasaan dalam memangku Laptop dialami juga oleh Scott Reed (mirror.co.uk) Pria 30 tahun asal Inggris tersebut didiagnosis mengalami gangguan kesehatan sperma. Hal tersebut membuatnya sulit memiliki keturunan secara normal. Reed harus menjalani terapi untuk memulihkan kesuburannya. Ia menuruti anjuran dokter untuk tak lagi mengoperasikan Laptop di pangkuan. Melainkan di meja, ini karena meletakkan Laptop di pangkuan akan memusatkan panas di area organ intim yang berpotensi kuat merusak sperma. Beberapa bulan kemudian, setelah Scott berhenti melakukan kebiasaan memangku Laptop, istrinya dapat hamil dan sekarang Scott telah memiliki keturunan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat berbagai masalah yang diakibatkan oleh kesalahan dalam menggunakan Laptop di masyarakat. Sehingga perlu dibuat sebuah produk yang dapat digunakan sebagai alas Laptop (laptopper) dan juga memiliki tingkat mobilitas tinggi sehingga mudah digunakan dan dibawa kemana-

mana tanpa mengganggu aktifitas utama. Adapun identifikasi masalah terhadap produk yang akan dirancang, sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan menghasilkan tas yang dapat digunakan sebagai alas laptop (laptopper)?
2. Bagaimana perencanaan bisnis dari tas yang dapat digunakan sebagai alas laptop (laptopper)?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah tersebut adalah:

1. Merancang dan menghasilkan tas yang dapat digunakan sebagai alas laptop (laptopper).
2. Membuat perencanaan bisnis dari tas yang dapat digunakan sebagai alas laptop (laptopper).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

1. Bagi peneliti lebih lanjut

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana pelatihan intelektual, mengembangkan wawasan berpikir yang dilandasi pada konsep kreatifitas, inovasi dan perancangan produk. Serta meningkatan pemahaman di bidang kewirausahaan dalam memanfaatkan sebuah masalah untuk dijadikan peluang yang dapat mendatangkan keuntungan.

2. Bagi akademisi

   Hasil penelitian diharapkan akan memberikan sumbangan terhadap ilmu pengetahuan di bidang kewirausahaan. Dalam proses pemecahan masalah, serta pemanfaatan kreatifitas dan inovasi dalam menciptakan suatu peluang bisnis.

1.4.2 Aspek Praktis

1. Konsumen

   Diharapkan produk yang dihasilkan menjadi alternatif baru bagi para konsumen yang akan membeli tas. Terutama bagi konsumen yang memiliki kebiasaan menggunakan laptop diatas pangkuan agar dapat terhindar dari berbagai masalah yang ditimbulkan seperti terbakarnya kulit dan menurunnya fertilitas.

2. Investor

   Diharapkan investor dapat berinvestasi dalam bisnis ini dan dapat menghasilkan keuntungan yang besar dari produk yang dihasilkan.

3. Pemerintah

   Diharapkan pemerintah dapat mendukung dan membuat kebijakan yang mendukung terhadap produk tas yang dapat digunakan sebagai alas laptop (laptopper).

1.5 Pembatasan Masalah dan Asumsi

1.5.1 Pembatasan Masalah

Untuk mencegah meluasnya bidang pembahasan serta lebih mengarah pada pemecahan masalah pokok sasarannya, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan untuk merancang dan membuat produk tas Laptop yang dapat digunakan sebagai alas Laptop (laptopper) untuk segmentasi pasar pelajar.
2. Tempat penelitian ini menggunakan 3 perguruan tinggi di kota Bandung, yaitu UNIKOM, ITB, dan UNPAD untuk mengetahui kebutuhan konsumen terhadap tas yang dapat digunakan sebagai alas laptop (laptopper).
3. Setelah Produk dihasilkan, dilanjutkan dengan pembuatan perencanaan bisnis (bisnis plan).

1.5.2 Asumsi

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama 3 bulan, maka asumsi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Para pengguna Laptop sering mengabaikan dampak dari kebiasaan memangku Laptop.
2. Alas Laptop (laptopper) yang dijual di pasaran terlalu besar dan berat.
3. Di pasaran belum ada tas yang secara khusus dapat berfungsi sebagai alas Laptop.