

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kota Bandung terletak di wilayah Jawa Barat dan merupakan Ibukota Propinsi, secara topografis Kota Bandung terletak pada ketinggian 768 meter di atas permukaan laut dan berbukit-bukit sehingga memiliki panorama yang indah. Karena keindahannya maka wilayah – wilayah tersebut banyak dijadikan sebagai tempat wisata alam di kota Bandung. Adapun tempat wisata alam tersebut merupakan salah satu tempat tujuan para wisatawan untuk melakukan kegiatan rekreasi. Berdasarkan aktivitasnya, kegiatan ini disebut sebagai rekreasi alam. Rekreasi alam ialah, kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan potensi alam seperti, air, pohon, pemandangan atau marga satwa (Tahir, 2005).

Selain menikmati potensi alam yang ada di sekitar tempat wisata tersebut, pengunjung juga bisa menikmati beragam fasilitas yang ditawarkan oleh pihak pengelola, salah satunya adalah fasilitas atau tempat untuk berkemah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, berkemah berarti membuat atau mendirikan kemah untuk bermalam dan sebagainya, kemah merupakan sebuah tempat tinggal darurat, yang biasanya berupa tenda dan ujungnya hampir menyentuh tanah, yang terbuat dari terpal dan sebagainya (Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Sedangkan menurut Kepramukaan, berkemah yaitu kegiatan yang dilaksanakan secara *outbond* dan merupakan salah satu media pertemuan untuk Pramuka (Scout, 2017). Pada saat ini berkemah merupakan suatu alternatif untuk rekreasi bagi masyarakat.

Kegiatan berkemah bertujuan untuk melepaskan penat dari padatnya rutinitas sehari – hari, selain itu bagi masyarakat yang sudah berkeluarga, kegiatan ini dapat menjadi salah satu cara untuk meluangkan waktu bersama keluarga (Desideria, 2017). Sehingga dapat menjalin kebersamaan dan mengenal lebih dalam lagi masing – masing dari anggota keluarga. Sebelum memulai kegiatan berkemah, ada beberapa hal yang

harus di perhatikan terlebih dahulu, agar kegiatan tersebut nantinya dapat berjalan dengan aman sehingga memberikan kenyamanan bagi para pelakunya seperti, kondisi iklim maupun suhu dingin yang ada pada lokasi perkemahan. Selain menggunakan pakaian hangat, cara lain untuk memberi kehangatan sewaktu berkemah dibutuhkan sebuah api unggun (Sucipto, 2005).

Api unggun dapat dibuat di sekitar lokasi perkemahan pada saat malam hari apabila kondisi cuaca mendukung dan tidak terjadi hujan. Fungsi api unggun diperkemahan tidak hanya sekedar untuk menghangatkan tubuh, tetapi api unggun juga dapat berfungsi sebagai sarana berkumpul untuk bercerita dan bersenda gurau atau bahkan bernyanyi ketika berkemah. Hal inilah yang menjadi alasan pembuatan api unggun di perkemahan. Tetapi api unggun memiliki beberapa masalah terkait penggunaannya pada situasi tertentu. Misalnya: api unggun sulit dipindahkan ke tempat yang teduh apabila kondisi cuaca sedang buruk seperti hujan, sedangkan dalam kondisi tersebut api unggun mustahil untuk bisa menyala, dan sangat berbahaya jika harus memindahkan api unggun didalam tenda.

Selain itu api unggun juga rawan menimbulkan terjadinya kebakaran dan dapat merusak lingkungan. Hal ini disebabkan oleh adanya percikan bara api yang menjalar pada rumput, semak belukar, dan dedaunan kering yang ada didekat api unggun. Hal ini merupakan permasalahan yang ada pada lokasi perkemahan, terkait penggunaan api unggun. Sehingga dibutuhkan solusi yang dapat membantu untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adapun solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut, berupa rancangan produk. Produk tersebut diharapkan dapat menjadi sebuah solusi yang tepat, untuk mengatasi permasalahan terkait api unggun di lokasi perkemahan. Sehingga para keluarga yang melakukan rekreasi dengan cara dapat dengan tenang menghadapi situasi tersebut.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Lokasi perkemahan memiliki suhu yang dingin.

2. Api unggun sulit dipindahkan ke tempat teduh apabila terjadi cuaca buruk seperti hujan.
3. Api unggun tidak bisa dinyalakan ketika kondisi cuaca sedang buruk, seperti hujan.
4. Api unggun rawan menimbulkan terjadinya kebakaran dan dapat merusak lingkungan di sekitar perkemahan.

### **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara merancang fasilitas perapian untuk berkemah yang mudah dipindahkan sehingga tidak dapat memicu kebakaran dan merusak lingkungan?

### **1.4. Batasan Masalah**

1. Penelitian dilakukan di kota Bandung, khususnya area perkemahan yang ada disekitar lokasi wisata alam.
2. Fasilitas yang dirancang sebagai sarana pendukung aktivitas berkemah bagi keluarga.
3. Fasilitas yang dirancang adalah media perapian untuk api unggun pada perkemahan.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

#### **1.5.1. Tujuan Umum**

Tujuan secara keilmuan desain produk dan aplikasi keilmuan desain produk terhadap fenomena sosial yang ada di lingkungan masyarakat.

1. Keilmuan desain produk dapat berkontribusi mengurangi permasalahan sosial, budaya, dsb. Dengan memberikan solusi – solusi yang tepat sasaran.
2. Mampu mengembangkan keilmuan desain produk untuk memudahkan kegiatan atau aktivitas manusia.
3. Mampu mengaplikasi bidang – bidang keilmuan lain dalam prinsip – prinsip dasar perancangan desain produk.
4. Mampu memanfaatkan pertimbangan – pertimbangan desain yang sesuai dalam prinsip – prinsip dasar perancangan desain produk.

#### **1.5.2. Tujuan Khusus**

Tujuan yang lebih spesifik mengenai tujuan diciptakannya sebuah produk.

1. Produk yang dirancang merupakan sebuah fasilitas perapian yang dapat membantu menghangatkan tubuh pada saat berkemah.
2. Menjadi sebuah solusi untuk menjaga api unggun agar dapat terhindar dari kondisi cuaca buruk seperti hujan.
3. Memberikan kontribusi dan ragam varian baru kepada masyarakat, dalam memberikan fasilitas perapian untuk berkemah.
4. Memberikan alternatif dalam mengatasi masalah terkait penggunaan api unggun pada lokasi perkemahan.
5. Mengembangkan cara berpikir dan kreativitas dalam berkarya.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

#### **1.6.1. Manfaat Untuk Penulis**

1. Untuk menambah wawasan diberbagai bidang keilmuan terutama Desain Produk.

2. Menambah sebuah pengalaman baru khususnya dalam merancang sebuah produk.

#### **1.6.2. Manfaat Untuk Bidang Keilmuan Khususnya Desain Produk**

1. Menambah daftar kajian tentang suatu permasalahan yang terjadi khususnya di masyarakat Indonesia.
2. Menambah daftar kajian tentang suatu permasalahan yang terjadi di perkemahan khususnya api unggun.

#### **1.6.3. Manfaat Untuk Masyarakat**

1. Produk dapat mendukung aktivitas pengguna ketika melakukan kegiatan kemah atau *camping*.
2. Masyarakat dapat membantu mendukung dan mensosialisasikan karya desain produk Indonesia.

### **1.7. Metode Perancangan**

Metode perancangan menggunakan metode penelitian kualitatif menurut Prof. Dr. Sugiyono. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, metode penelitian ini digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti tersebut berperan sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dalam metode penelitian kualitatif dilakukan secara triangulasi atau gabungan, analisis data pada penelitian ini bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian dari metode penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari *generalisasi* (Sugiyono, 2009).

#### **1.7.1. Pendekatan**

Dalam perancangan fasilitas perapian untuk berkemah ini, menggunakan pendekatan analisis aspek desain menurut Bram Palgunadi. Pendekatan analisis aspek desain dalam perancangan ini bertujuan untuk menentukan pertimbangan-pertimbangan aspek desain yang terkait dengan perancangan produk dan acuan perancangan yang dianalisis melalui aspek primer, aspek sekunder, dan aspek tersier (Palgunadi, DISAIN PRODUK 3 Aspek - aspek disain, 2008).

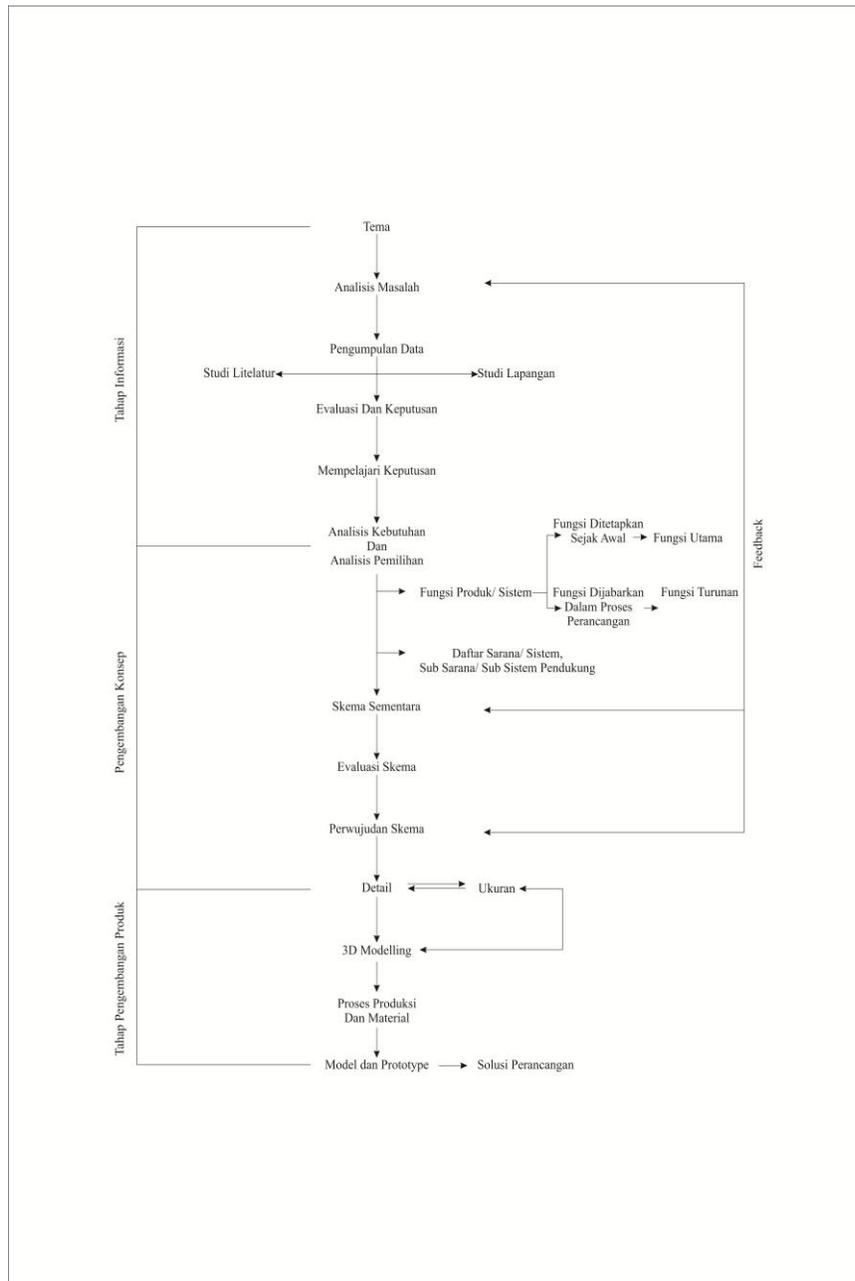
### **1.7.2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan sebagai berikut:

1. Wawancara  
Wawancara dilakukan kepada pengelola area perkemahan, atau masyarakat yang pernah atau sedang melakukan kegiatan berkemah.
2. Kuisisioner  
Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui berapa banyak orang yang pernah atau sedang melakukan kegiatan berkemah.
3. Observasi  
Pengamatan dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan, tujuannya adalah untuk mengamati dan mencatat aktivitas masyarakat pada saat melakukan aktivitas berkemah.
4. Penelusuran literature  
Metode ini digunakan untuk mendapatkan referensi terkait dengan perancangan, baik melalui buku maupun media *online* yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

### **1.7.3. Teknik Analisis**

Dalam perancangan fasilitas perapian untuk berkemah ini, menggunakan pendekatan analisis aspek desain menurut Bram Palgunadi. Pendekatan analisis aspek desain dalam perancangan ini bertujuan untuk menentukan pertimbangan-pertimbangan aspek desain yang terkait dengan perancangan produk dan acuan perancangan yang dianalisis melalui aspek primer, aspek sekunder, dan aspek tersier. Metode tersebut dapat digambarkan dalam bentuk flow sebagai berikut:



**Gambar 1. 1** Flow Metode Perancangan. (Sumber: Data Penulis, 2017)

## 1.8. Sistematika Penulisan

Terdapat lima tahapan BAB yang menjadi ketentuan penyusunan penelitian tugas akhir ini, antara lain:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bagian awal laporan yang berisi: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan mengenai perancangan fasilitas perapian untuk kegiatan kemah.

## **BAB II TINJAUAN UMUM**

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplantasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) mengenai data – data yang berhubungan dengan perancangan fasilitas perapian untuk kegiatan kemah, yang kemudian dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan. Namun secara umum terdiri dari:

- a. Landasan Teoritik
- b. Landasan Empirik
- c. Gagasan awal perancangan

## **BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN**

Bab ini berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya. Dari hasil analisa kemudian dituangkan dalam hipotesa seperti: 5W + 1H, analisa S.W.O.T, dan T.O.R (*Term Of Reference*).

## **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Berisi dari *real* yang didapat dari masalah desain, kemudian dalam prosesnya melakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir. Serta mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, target

pengguna, serta perancangan sampai kepada akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, foto studi model, dan standar operasi produk.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan – pertanyaan penelitian. Kesimpulan ditulis dengan padat, jelas, dan bukan rangkuman.