

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berdasarkan *Kampground Of America* (KOA) mengatakan bahwa kenaikan jumlah penggiat kegiatan berkemah pada tahun 2020 naik 12% dibandingkan tahun 2019. Alasan utama berkemah adalah mereka bosan dengan keadaan pandemi yang mengharuskan mereka berdiam dirumah saja dan ingin melakukan rekreasi di alam.

Berkemah merupakan kegiatan mendirikan tenda dan bermalam di alam bebas maupun di daerah lingkungan perkemahan. Berkemah memiliki berbagai macam gaya, baik dari wilayah perkemahan, tujuan berkemah dan sarana berkemah.

Salah satu tren berkemah yang populer adalah *backcountry camping*. Berkemah gaya ini merupakan berkemah di alam atau daerah perkemahan namun tidak terdapat fasilitas seperti kamar mandi, listrik dan air bersih.

Kebutuhan dalam kegiatan berkemah adalah kebutuhan akan air bersih, kebutuhan cadangan makanan, dan kebutuhan penerangan. Kebutuhan tersebut perlu disiapkan dan dibawa dalam tas yang mereka akan gunakan ketika berkemah.

Salah satu kebutuhan paling penting adalah kebutuhan penerangan, dalam berkemah terdapat beberapa jenis produk untuk memenuhi kebutuhan penerangan. Produk tersebut adalah *flashlight* dan *lantern*. Lampu digunakan untuk membantu visibilitas penggunanya, lampu senter digunakan untuk melihat objek (*spotting*) yang berada jauh. Sementara lantern digunakan pada dalam tenda atau menerangi daerah berkegiatan disekitar tenda kemah.

Permasalahan yang terdapat di lapangan adalah kehabisan daya penerangan. Kapasitas baterai yang terbatas serta tidak tersedia nya

sumber listrik di daerah perkemahan membuat lampu tidak dapat melakukan pengisian daya kembali. Oleh karena itu di perlukan pemanfaatan energi alternative terbarukan. Karena energi terbarukan merupakan energi yang tersedia di alam dan meminimalisir rasa ketakutan akan habis nya sumber energi.

Pada perancangan kali ini penulis mencoba memberikan sebuah solusi berupa lampu kemah yang mengaplikasikan konsep *sustainable design* pada sebuah rancangan produk dengan menerapkan energi alternative terbarukan yang memiliki energi yang tidak terbatas dan tidak hanya mengandalkan kapasitas baterai.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian masalah diatas dapat beberapa permasalahan, seperti:

1. Kehabisan daya lampu ketika berkemah.
2. Aplikasi energi kinetik dalam perancangan lampu kemah

## **1.3. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas maka dibuat lah satu susunan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang lampu kemah yang dapat memanfaatkan energi terbarukan?
2. Bagaimana membuat rancangan produk lampu kemah berbasis energi alterantif terbarukan yang mudah untuk digunakan?

## **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan maka penulis akan memberikan batasan masalah dalam penelitian kali ini, yaitu:

1. Lampu yang dirancang adalah lampu kemah berbasis energi alternative terbarukan.
2. Pengguna dari lampu kemah ini adalah penggiat kegiatan berkemah.

3. Lampu digunakan sebagai penerangan ketika berkemah.
4. Pemanfaatan energi alternatif membuat energi pada lampu tidak akan habis dan bergantung akan listrik dari stopkontak.
5. Perancangan lampu kemah berupa *lantern*.
6. Perancangan mengacu pada data empirik berupa wawancara dan kuisisioner.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab 1 menjabarkan tentang tentang landasan awal terbentuknya perancangan ini meliputi latar belakang penelitian, masalah dalam penelitian, rumusan hingga batasan masalah dalam perancangan ini.

### **2. BAB II KAJIAN UMUM**

Bab ini berisi data yang mencakup teori, data lapangan dan ide awal perancangan. Teori teori yang menjadi landasan dalam perancangan serta teori yang menjelaskan aspek aspek acuan dalam perancangan. Data lapangan menggambarkan kondisi objek penulisan. Ide awal perancangan merupakan sebuah gagasan perancangan yang mengacu pada kedua data yang diperoleh.

### **3. BAB III TUJUAN DAN MANFAAT**

Pada bab ini menjabarkan sebuah cita cita yang diharapkan dapat timbul dari hasil perancangan ini.

### **4. BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

Menjabarkan langkah-langkah dalam mengolah data pada penulisan laporan ini. Tersusun dari metode penelitian dan metode perancangan. Cara atau teknik dalam pengumpulan data serta pendekatan penelitian terdapat dalam metode penelitian. Adapun dalam metode perancangan menjelaskan pendekatan perancangan dan teknik analisa data.

## 5. BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab ini menjabarkan tentang aspek desain dalam perancangan lampu kemah ini. Terdapat sub bab seperti tabel parameter desain dan tabel analisis aspek desain. Terdapat hipotesa desain yang dicitrakan oleh SWOT, 5W1H, dan TOR.

## 6. BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Pada bab ini menampilkan dan menjabarkan hasil berupa visualisasi perancangan lampu kemah. Terdapat penjabaran gagasan dasar perancangan, rumusan desain, *mind map*, *image board*. Menjelaskan proses perancangan yang mencakup tabel kebutuhan dalam perancangan, sketsa alternatif, dan *blocking area*. Menampilkan visualisasi karya berupa deskripsi desain, gambar sketsa, *rendering*, gambar kerja dan gambar operasional produk.

## 7. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi mengenai kesimpulan dalam perancangan lampu kemah serta masukan untuk melakukan perancangan selanjutnya.

## 8. BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Menampilkan tabel kebutuhan dan harga untuk membantu melakukan rancangan anggaran biaya.