

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak tren baru bermunculan. Salah satunya yaitu tren campervan. Akibatnya, banyak masyarakat yang memilih melakukan kegiatan dan aktivitas outdoor akibat dari dampak covid-19 dengan mengunjungi objek wisata dan tempat piknik. Menurut kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif, tren campervan merupakan salah satu alternatif kegiatan berlibur bagi keluarga. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme masyarakat yang mengikuti “Jambore 1st Campervan Indonesia” yang dilaksanakan di Bali. Campervan menjadi salah satu solusi berlibur yang aman dilakukan pada saat pandemic karena meminimalisir kontak dengan orang asing. Namun, minimnya akses dan peralatan yang digunakan membuat pengguna campervan khususnya pada saat WFH, sehingga perlu adanya pengembangan dan inovasi yang dibutuhkan pengguna campervan.

Campervan merupakan salah satu kendaraan *self-powered* yang biasa digunakan untuk sarana transportasi dalam beraktivitas diluar ruangan. Campervan umumnya menggunakan kendaraan SUV atau kendaraan yang memiliki dimensi cabin yang cukup luas sehingga mudah untuk memodifikasinya sesuai dengan peralatan yang dibutuhkan. salah satu produk yang sering digunakan dalam campervan yaitu matras atau Kasur mobil. Matras mobil biasanya digunakan untuk beristirahat dan aktivitas lainnya. Namun, banyak pengguna yang kesulitan dalam menggunakan matras mobil karena bentuknya yang terlalu besar dan tidak efisien, sehingga perlu adanya pengembangan produk matras mobil portable dan mudah saat digunakan dan dibawa saat beraktivitas di luar ruangan. Pengembangan suatu produk di mulai dari sebuah penggabungan ide dan kreativitas. Pengembangan suatu produk merupakan proses pencarian ide atau gagasan baru yang dikonversikan ke dalam komponen produk yang didasarkan pada anggapan bahwa target konsumen menginginkan aspek kebaruan (Simamora, 2000). Sedangkan Inovasi produk merujuk pada pengembangan dan pengenalan produk baru maupun yang sedang di kembangkan yang telah berhasil dipasarkan (Keller & Kotler, 2014). Salah satu metode pengembangan produk yaitu menggunakan SCAMPER.

SCAMPER merupakan salah satu teknik brainstorming ide yang bisa digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan produk atau layanan dengan menjawab tujuh jenis pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan perancangan. Menurut Bentley dan Whitten (2009:160) melalui buku yang berjudul "*system analysis and design for the global enterprise*" juga menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap.

Maka, peneliti melihat potensi yang dapat dikembangkan yaitu dengan melakukan perancangan matras mobil portbale dengan penambahan storage untuk kebutuhan campervan. Tujuannya yaitu untuk memudahkan pengguna campervan dalam melakukan aktivitas di dalam mobil seperti bekerja pada saat WFO. Konsep perancangan yang akan digunakan yaitu menggunakan metode SCAMPER dengan memodifikasi martas *portable* dengan penambahan storage menjadi lebih Panjang dan memiliki sistem tekuk. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna campervan dalam memanfaatkan dimensi kendaraan SUV menjadi lebih efisien.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut identifikasi permasalahan:

1. Tingginya antusiasme masyarakat yang mengikuti "Jambore 1st Campervan Indonesia" yang dilaksanakan di Bali. Campervan menjadi salah satu solusi berlibur yang aman dilakukan pada saat pandemic karena meminimalisir kontak dengan orang asing. Namun, minimnya akses dan peralatan yang digunakan membuat pengguna campervan khususnya pada saat WFH, sehingga perlu adanya pengembangan dan inovasi yang dibutuhkan pengguna campervan.
2. Banyaknya pengguna campervan yang kesulitan dalam menggunakan matras mobil karena bentuknya yang terlalu besar dan tidak efisien, sehingga perlu adanya pengembangan produk matras mobil portable dan mudah saat digunakan dan dibawa saat beraktivitas di luar ruangan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Minimnya akses dan peralatan yang digunakan membuat pengguna campervan khususnya pada saat WFH, sehingga perlu adanya pengembangan dan inovasi yang dibutuhkan pengguna campervan.
2. Banyaknya pengguna campervan yang kesulitan dalam menggunakan matras mobil karena bentuknya yang terlalu besar dan tidak efisien, sehingga perlu adanya pengembangan produk matras mobil portable dan mudah saat digunakan dan dibawa saat beraktivitas di luar ruangan.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan ulang matras *portable* pada kendaraan SUV sebagai kebutuhan aktivitas outdoor?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pertanyaan penelitian diatas sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses perancangan ulang matras *portable* pada kendaraan SUV sebagai kebutuhan aktivitas outdoor?

1.6. Batasan Masalah

1. Perancangan yang dibahas yaitu penambahan *storage* matras *portable* pada kendaraan SUV.
2. Parameter desain meliputi dimensi dan fungsi pada matras *portable* kendaraan SUV.
3. Metode yang akan digunakan yaitu SCAMPER.
4. Menggunakan data dari pengguna campervan.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini akan berfokus pada proses perancangan matras *portable* pada kendaraan SUV untuk sebagai kebutuhan aktivitas outdoor.
2. Studi Analisa perancangan akan berfokus dimensi dan fungsi matras *portable* dengan penambahan *storage* pada kendaraan SUV.

1.8. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada produk *martas portable* sebagai objek perancangan. dikarenakan pada proses penelitian ini dilakukan pada masa pandemic, maka akan mengalami sedikit kendala pada proses pengumpulan data lapangan dan validasi data. Selain itu, pada proses perancangan produk akan menggunakan metode SCAMPER yang akan disesuaikan dengan dimensi dan fungsi *martas portable* pada kendaraan SUV.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan: Memberikan kontribusi keilmuan untuk program studi Desain Produk dari kajian kreatif dalam proses perancangan produk *martas portable* pada kendaraan SUV sebagai kebutuhan aktivitas outdoor.
2. Bagi Masyarakat: Penelitian ini di harapkan mampu membantu pengguna campervan dalam merancang *martas portable* pada kendaraan SUV.
3. Bagi Industri: Penelitian ini di harapkan dapat membantu industri campervan dalam membuat inovasi perancangan *martas portable* dengan penambahan *storage & table* pada kendaraan SUV.

1.10. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika Penulisan :

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB II KAJIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kajian data pustaka, kajian lapangan, dan summary.

3. BAB III KONSEP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai rancangan penelitian, konsep penggalian data, konsep pengolahan data, dan konsep validasi data penelitian.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil pengolahan data dan hasil validasi data penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian.