

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**DESAIN ULANG LAMPU GENTUR UNTUK  
MENINGKATKAN DAYA SAING PASAR ONLINE DI DESA  
JAMBUDIPA KECAMATAN WARUNGKONDANG  
KABUPATEN CIANJUR JAWA BARAT**

**Memenuhi salah satu syarat ujian akhir**

**Program Studi Desain Produk**

**Fakultas Industri Kreatif**

**Luthfie Heryanto Maulana**

**1602184043**



**Program Studi Sarjana Desain Produk**

**Fakultas Industri Kreatif**

**Universitas Telkom**

**Bandung**

**2022**

## ABSTRAK

Indonesia dikenal dengan negara yang akan budaya. Dari mulai suku, Bahasa tradisi, kesenian, kerajinan dan makanan, disetiap daerah sangat beragam. Salah satunya adalah Lampu gentur khas Cianjur. Dengan adanya perkembangan zaman yang sangat pesat dalam pembuatan lampu hias yang beraneka ragam saat ini, maka kerajinan tangan lentera gentur ini kurang dikenal masyarakat muda saat ini, karena kalah persaingan dalam bidang promosi, seiring berkembangnya jaman bahan pembuatan lampu gentur digantikan dengan bahan kuningan dan juga kaca yang berwarna warni, namun sayangnya hal tersebut tidak dibarengi dengan perkembangan desainnya. Maka dari itu hal tersebut menjadi sebuah potensi berinovasi untuk mengembangkan tampilan desain lampu gentur.. Diharapkan produk perancangan lampu gentur ini dapat menjadi sebuah inovasi desain tampilan baru yang dapat meningkatkan promosi khususnya di pasar online sehingga para pemuda dapat mengenali Lampu Gentur

**Kata kunci:** Promosi, Sistem *Knock Down*, Inovasi

## **ABSTRACT**

*Indonesia is known as a country that has culture. From ethnicity, traditional language, arts, crafts and food, each region is very diverse. One of them is the typical Cianjur thunder lamp. With the rapid development of the era in the manufacture of various decorative lamps at this time, the handicraft of this gentur lantern is less well known to young people today, because it has lost competition in the field of promotion, along with the development of the era, the materials for making gentur lamps are replaced with brass and also colorful glass, but unfortunately this is not accompanied by the development of the design. Therefore, this becomes a potential for innovation to develop the appearance of the thunder lamp design. It is hoped that this product of the thunder lamp design can be an innovation of new display designs that can increase promotions, especially in the online market so that young people can recognize the Gentur Lamp*

**Keywords:** *Promotion, Knock Down System, Innovation*

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>Halaman</b> .....	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>6</b>
1.1. Latar Belakang .....	6
1.2. Identifikasi Masalah .....	9
1.3. Rumusan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ).....	9
1.4. Pertanyaan Penelitian ( <i>Research Question</i> ) .....	10
1.5. Tujuan Penelitian ( <i>Research Objectives</i> ) .....	10
1.6 Batasan Masalah ( <i>Delimitation/s</i> ).....	10
1.7. Ruang Lingkup Perancangan ( <i>Scope</i> ).....	10
1.8. Keterbatasan Perancangan ( <i>Limitation</i> ).....	11
1.9. Manfaat Penelitian .....	11
1.10. Sistematika Penulisan Laporan.....	11
<b>BAB II KAJIAN</b> .....	<b>12</b>
2.1. Landasan Teori .....	12
2.1.1. Teori Lampu Hias .....	12
2.1.2. Teori Pencahayaan.....	12
2.1.3. Teori Tata Lampu .....	13
2.2. Kajian Pustaka.....	13
2.3. Kajian Lapangan .....	14
2.4. Summary .....	15
<b>BAB III METODE</b> .....	<b>16</b>
3.1. Rancangan Penelitian ( <i>Research Design</i> ) .....	16
3.1.1. Penjelasan Metode Kualitatif.....	16
3.2. Metode Penggalan Data .....	18
3.3. Proses Perancangan .....	19
3.4. Metode Validasi .....	20
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>21</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Jumlah produksi lampu gentur tahun 2016 – 2020 .....	8
Gambar 1.2 Pengrajin <i>Home Industry</i> Desa Jambudipa.....	9
Gambar 2.1 Dokumentasi Lampu Gentur .....	14
Gambar 2.2 Dokumentasi Lampu Gentur .....	14
Gambar 2.3 Grafik Penjualan Lampu Gentur (Kurnia Lamp) .....	15
Gambar 3.1. Rancangan Penelitian .....	17

## DAFTAR TABEL

Tabel.3.1. Metode Penggalan Data .....	18
Tabel.3.2. Metode Proses perancangan.....	19
Tabel 3.3 Metode Validasi .....	20

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Indonesia dikenal dengan negara yang kaya akan budaya. Dari mulai suku, bahasa, tradisi, kesenian, kerajinan dan makanan, disetiap daerah sangat beragam. Salah satunya adalah Lampu gentur khas Cianjur. Sebuah kerajinan lampu hias yang sudah menjadi ikon kota Cianjur. Bahkan Pemerintah Cianjur membangun lampu penerangan jalan umum dengan bentuk lampu gentur dan membangun sebuah tugu lampu gentur sebagai identitas dari kebudayaan kota Cianjur. Nama lampu gentur diambil dari nama tempat asal lampu hias ini dibuat yaitu di Kampung Gentur, yang terletak di Kecamatan Warungkondang, Cianjur. Sejarah dari lampu gentur ini bermula ketika tahun 1940, lingkungan kampung gentur dan pesantren setempat minim dengan penerangan. Kemudian dibuatlah lampu gentur untuk penerangan masyarakat sekitar dan pesantren. Dari tahun 1940-1960 lampu ini tidak diperjual belikan karena memang untuk kebutuhan masyarakat sekitar. Baru tahun 1960 lampu gentur diperjual belikan kepada masyarakat umum. (Lensa Suaka, 2020)

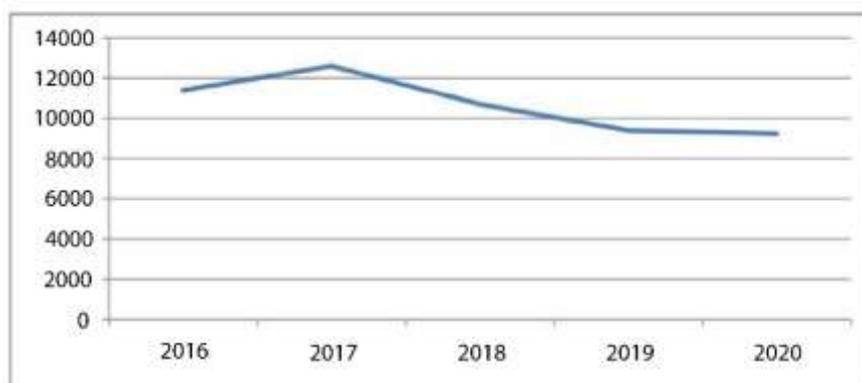
Dengan adanya perkembangan zaman yang sangat pesat dalam pembuatan lampu hias yang beraneka ragam saat ini, maka kerajinan tangan lentera gentur ini kurang dikenal masyarakat muda saat ini, karena kalah persaingan dalam bidang promosi dan harga yang mahal. Sangat menyebabkan kurangnya pengetahuan dan minat masyarakat tentang kerajinan tangan lentera gentur. Lentera Gentur merupakan hasil kerajinan tangan dalam negeri yang memiliki ciri khas yang sangat unik dan justru diakui keberadaannya oleh orang asing dari pada masyarakat dalam negeri. (Lensa Suaka, 2020), Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis ingin membuat desain ulang lampu gentur untuk masyarakat lebih mengenal Lentera Gentur yang terletak di Kampung Gentur, Cianjur. Penulis berharap desain ulang lampu gentur yang dibuat ini dapat membantu masyarakat lebih mengingat tentang kerajinan tangan lentera gentur untuk memperkenalkan keunikan hasil kerajinan tangan dalam negeri kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat luas terutama keluarga muda dapat mengingat kerajinan tangan

Lentera Gentur (Renieta, 2016). Kurang lebih ada seratus pengrajin lampu gentur yang masih ada hingga saat ini, salah satunya adalah Entis Sutrisna dari Kurnia Lamp. Entis adalah generasi ke empat dari keluarganya yang meneruskan berjualan lampu gentur. Selain menjadi ladang usaha, membuat dan menjual lampu gentur adalah bagian dari melestarikan budaya agar tidak hilang. Entis juga tidak hanya menjual lampu gentur tetapi entis memproduksi lampu kristal, box cincin untuk souvenir pernikahan, terarium dengan menggunakan unsur lampu gentur, dan box hantaran pernikahan yang juga menggunakan unsur lampu gentur. Entis sendiri hampir tidak mempunyai libur untuk membuat dan menjual lampu gentur karena selalu ada konsumen yang memesan dengan berbagai jenis lampu. Setidaknya saat ini ada seribu duaratus jenis lampu gentur yang dibuat. Akan tetapi ada dua jenis lampu yang menjadi ciri khas bentuk lampu gentur yaitu jenis Storlop dan Balon. Kedua jenis lampu gentur ini menjadi patokan lampu yang sering dibuat dan dijual dari tahun 1960-2000. Pemasaran lampu gentur sendiri sudah sangat luas dari lokal sampai internasional. Banyak konsumen yang memesan lampu cantik ini dari mulai kawasan Asia seperti Thailand hingga Yunani dan Kanada. Bahkan kota Dubai di Uni Emirat Arab menjadi pelanggan yang sering memesan lampu gentur pada Entis, karena bagi masyarakat disana, memasang lampu gentur di setiap rumah adalah tradisi yang selalu dijalankan. Di samping ketenaran lampu gentur yang sampai bisa dijual skala Internasional, Bagi Entis lampu gentur memiliki filosofis sendiri bagi pengrajin. Jika dinyalakan, lampu gentur itu tidak terlalu terang dan tidak terlalu redup, nyalanya stabil seperti hidup para pengrajin yang menyamaratakan kelas sosial. (Lensa Suaka, 2020)

Seiring dengan berkembangnya zaman, bahan pembuatan lampu gentur digantikan dengan bahan kuningan dan juga kaca yang berwarnawarni. Namun sayangnya hal tersebut tidak dibarengi oleh perkembangan desainnya. (Devany Gumulza, Liony Amanda Lee, 2018)

Peneliti melihat peluang berinovasi untuk mengembangkan tampilan desain lampu gentur dengan menggunakan teknik makrame yang bertujuan untuk memberikan tampilan baru dan juga meningkatkan daya jual lampu gentur sehingga dapat bersaing di pasar online.

Produk industri lampu gentur Cianjur bisa dibilang perkembangannya cukup lamban gambar berikut merupakan jumlah produksi lampu gentur dari tahun 2016– 2020

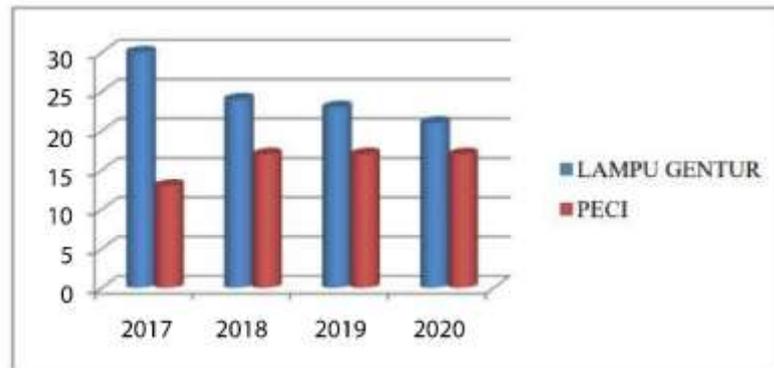


Sumber : Pemerintahan Desa Jambudipa

Gambar 1.1 Jumlah produksi lampu gentur tahun 2016 – 2020

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa produksi lampu Gentur mengalami penurunan dari tahun 2016 sampai tahun 2020. Pada tahun 2016 produksi lampu Gentur mencapai 11.400 unit, di tahun 2017 produksi lampu Gentur mengalami peningkatan menjadi 12.600 unit, namun di tahun-tahun selanjutnya produksi lampu gentur mengalami penurunan yakni di tahun 2018 jumlah produksi 10.700 unit, tahun 2019 jumlah produksi 9.400 unit, dan terakhir pada tahun 2020 jumlah produksinya 9.240 unit. Hal ini diakibatkan karena pandemi *virus covid-19* dan pemerintah menerapkan *social distancing* serta Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Karena menurut Entis salah satu pengrajin lampu gentur, “lampu gentur banyak dibeli oleh konsumen disaat ada penyelenggaraan pameran” sedangkan pada tahun 2019 dan 2020 pameran ditiadakan karena diberlakukannya *social distancing* dan PPKM.

Gambar dibawah merupakan jumlah pengrajin di desa Jambudipa



Sumber : Pemerintahan Desa Jambudipa

Gambar 1.2 Pengrajin *Home Industry* Desa Jambudipa

Berdasarkan Gambar 1.2 dapat kita lihat bahwa jumlah pengrajin lampu gentur dari tahun ke tahun mengalami penurunan yang signifikan mulai tahun 2017 jumlah pengrajin lampu gentur ada 30 pengrajin, di tahun 2018 menjadi 24 pengrajin, pada tahun 2019 menjadi 23 pengrajin, dan terakhir pada tahun 2020 menjadi 20 pengrajin.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas maka penulis mengidentifikasi masalah bahwasannya lampu gentur tidak mengembangkan desain tampilannya dan kurangnya inovasi dalam perancangan lampu gentur padahal secara pemasaran lampu gentur sudah bisa *export* keluar negeri dan luar kota, kurang lebih ratusan produk telah di *export*, namun produk ini memiliki bobot yang berat sehingga biaya ongkos kirimnya terhitung mahal.

## 1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Dari latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu “Apakah mendesain ulang lampu gentur dengan sistem *knock down* dan menggunakan teknologi *smart lamp* bisa meningkatkan daya saing diproduk lampu gentur Desa Jambudipa Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur Jawa Barat ?”.

#### **1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question*)**

Adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain ulang lampu gantung menggunakan dengan sistem *knock down*?
2. Material apa yang tepat untuk mendesain ulang lampu gantung menggunakan sistem *knock down*?

#### **1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)**

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk dapat melaksanakan proses desain ulang lampu gantung menggunakan sistem *knock down* agar bisa meningkatkan daya saing di pasar online.
2. Agar dapat memilih material yang tepat dan mengaplikasikan material tersebut dengan teknik yang benar untuk mendesain lampu gantung menggunakan dengan sistem *knock down*.

#### **1.6 Batasan Masalah (*Delimitation/s*)**

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Yang dimaksud mendesain ulang dalam penelitian ini adalah perancangan *prototype*.
2. Meningkatkan inovasi untuk pengrajin lampu gantung dengan menggunakan sistem *knock down* dan kayu dan besi sebagai bahan materialnya.
3. Lampu gantung ini menggunakan teknologi *smart lamp*.

#### **1.7. Ruang Lingkup Perancangan (*Scope*)**

Merancang lampu gantung sampai membentuk *protoype*, serta menggarap desain tampilan lampu gantung menggunakan sistem *knock down* dan menambahkan teknologi *smartlamp*.

### **1.8. Keterbatasan Perancangan (*Limitation*)**

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu, pengrajin kurang memahami praktek sistem *knock down* pada material kayu untuk diterapkan pada perancangan lampu gantung, disebabkan baru menemukan usulan inovasi sistem *knock down* dan teknologi *smart lamp* yang diterapkan pada lampu gantung.

### **1.9. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari perancangan yaitu :

1. Meningkatkan wawasan, ilmu pengetahuan, dan inovasi dalam dunia desain serta memahami teori sistem *knock down* dan teknologi *smart lamp*.
2. Meningkatkan daya tarik sehingga terkesan menarik pada masyarakat.
3. Meningkatkan inovasi bagi pengrajin lampu gantung sehingga dapat bersaing di pasar online.

### **1.10. Sistematika Penulisan Laporan**

Bab 1 menjelaskan pendahuluan dari mulai latar belakang hingga sistematika penulisan.

Bab 2 Menjelaskan tentang kajian – kajian teori.

Bab 3 Menjelaskan tentang metode dari mulai rancangan penelitian hingga metode validasi.

Bab 4 Menjelaskan tentang Pembahasan dari mulai hasil pengolahan data hingga validasi.

Bab 5 Kesimpulan dari perancangan.

## **BAB II**

### **KAJIAN**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Teori Lampu Hias**

Pada laporan tugas akhir yang di tulis oleh Muhamad Kevin dan Rizki Kamaluddin yang berjudul “Desain Produk Lampu Hias Batik Palembang” penulis mengutip teori “Menurut Claudia (2017) Lampu merupakan salah satu produk yang penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya lampu manusia dapat terus beraktivitas tanpa perlu bergantung pada sumber cahaya alami, yaitu matahari. Seiring perkembangan lampu tidak lagi hanya menjadi sumber cahaya, tetapi juga sekaligus menjadi elemen dekorasi. Pada pejelasan diatas dapat disimpulkan bahwa lampu hias pada saat ini tidak hanya menjadi sumber cahaya tetapi juga menjadi dekorasi yang menarik”.

##### **2.1.2. Teori Pencahayaan**

Menurut Yandi Widjaja dalam artikel yang ditulis pada bagian tinjauan pustaka yang mengutip IESNA (2000), cahaya adalah pancaran energi dari sebuah partikel yang dapat merangsang retina manusia dan menimbulkan sensasi visual. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, cahaya merupakan sinar atau terang dari suatu benda yang bersinar seperti bulan, matahari, dan lampu yang menyebabkan mata dapat menangkap bayangan dari benda – benda di sekitarnya.

Pencahayaan didefinisikan sebagai jumlah cahaya yang jatuh pada sebuah bidang permukaan. Tingkat pencahayaan pada suatu ruangan didefinisikan sebagai tingkat pencahayaan rata – rata pada bidang kerja, dengan bidang kerja yang dimaksud adalah sebuah bidang horisontal imajiner yang terletak setinggi 0,75 meter di atas lantai pada seluruh ruangan (SNI Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung, 2000). Pencahayaan memiliki satuan lux ( $\text{lm}/\text{m}^2$ ), dimana lm adalah lumens dan  $\text{m}^2$  adalah satuan dari luas permukaan. Pencahayaan dapat mempengaruhi keadaan lingkungan sekitar. Pencahayaan yang baik menyebabkan manusia dapat melihat objek – objek yang dikerjakannya dengan jelas.

### **2.1.3. Teori Tata Lampu**

Menurut Ayrine Claudiya (2020) dalam artikel yang ditulis dengan judul Tata Lampu Dalam Desain Interior Rumah Minimalis, Tata lampu latar belakang adalah penataan yang umum digunakan sebagai sistem pencahayaan rumah tinggal. Tata lampu ini terdiri dari cahaya yang menyapu seluruh latar belakang ruangan yang biasanya dihasilkan oleh lampu yang diletakan di tengah atau jauh di atas kepala. Untuk pencahayaan latar belakang kombinasikan lampu gantung ditengah ruangan untuk memberi pencahayaan umum dengan uplighter atau lampu yang mengarah keatas untuk menerangi plafon. Tambahan wall-washer untuk menerangi dinding dan berfungsi sebagai pemantul. Lampu-lampu neon juga bisa dipasang dengan posisi disembunyikan misalnya pada drop ceiling untuk memberikan suasana yang umum.

## **2.2. Kajian Pustaka**

Dalam Jurnal yang berjudul “Pencarian Identitas Desain Lampu Gentur Cianjur Dengan Pendekatan Teori Semantik” Devani Gumulya (2018), melakukan kajian tentang lampu gentur dengan cara pendekatan Teori Semiotik karena menurut Devani Gumulya “bahan pembuatan lampu gentur digantikan dengan bahan kuningan dan juga kaca warna – warni namun sayangnya hal tersebut tidak diiringi dengan perkembangan desainnya” sehingga hasil daripada penelitian tersebut adalah desain lampu gentur baru dengan mengambil ayam pelung sebagai inspirasi.

Renieta (2016), Melakukan kajian tentang lampu gentur dengan cara Riset dan Pengembangan karena menurut Renieta “kerajinan tangan lentera gentur ini kurang dikenal masyarakat muda saat ini,karena kalah persaingan dalam bidang promosi dan harga yang mahal. Sangat menyebabkan kurangnya pengetahuan dan minat masyarakat tentang kerajinan tangan lentera gentur” sehingga hasilnya membuat sebuah branding untuk memperkenalkan lentera gentur sehingga menarik minat masyarakat untuk membeli kerajinan tangan lentera gentur.

Dari teori diatas peneliti menanggapi bahwa dengan desain yang baru dan inovasi baru akan meningkatkan perkembangan desain lampu gentur, sehingga

lampu gentur dapat dikenal semua kalangan dalam arti, lampu gentur akan meningkatkan promosi dan masyarakat pun akan tertarik.



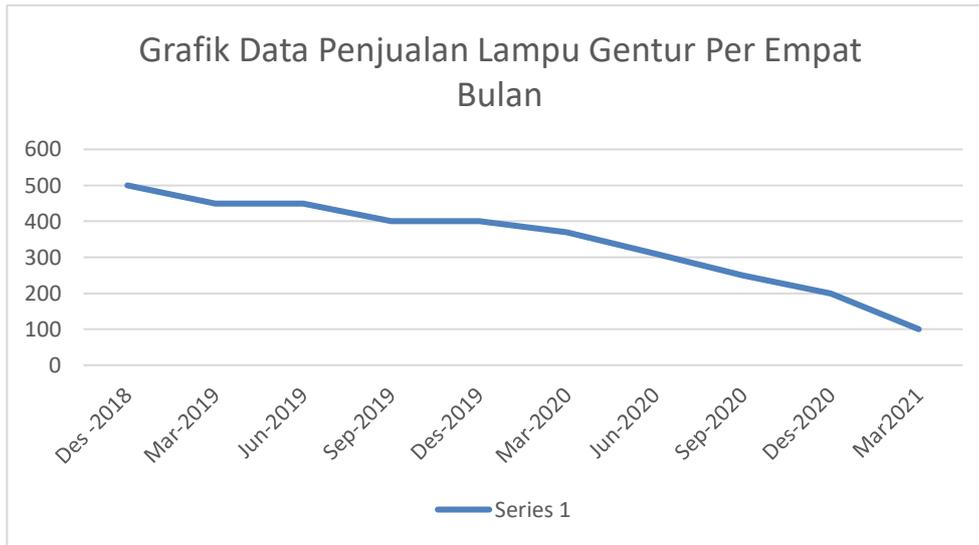
**Gambar 2.1 Dokumentasi Lampu Gentur**



**Gambar 2.2 Dokumentasi Lampu Gentur**

### **2.3. Kajian Lapangan**

Menurut pengamatan lapangan dan wawancara salah satu pengrajin lampu gentur, penjualan lampu gentur selama pandemi *covid-19* dari tahun 2018 sampai 2021 mengalami penurunan drastis, karena penjualan lampu gentur biasanya diminati *user* saat sedang dipromosikan melalui pameran, dikarenakan *covid-19* penjualan lampu gentur secara *on-site* tidak diadakan sehingga penjualan lampu gentur hanya bisa dijual di pasar *online*, berikut adalah grafik data penjualan lampu gentur.



**Gambar 2.3 Grafik Penjualan Lampu Gentur (Kurnia Lamp)**

Pada bulan Desember tahun 2018 tepatnya sebelum *covid-19* penjualan lampu gentur terjual hingga 500 buah, pada bulan Maret 2020 ketika *covid-19* mulai menyebar luas, terlihat penurunan penjualan hingga kurang lebihnya sekitar 300 buah lampu gentur yang terjual hal ini disebabkan karena pemerintah menerapkan *social distancing*, satu tahun kemudian tepatnya pada bulan Maret 2021 penjualan lampu gentur turun drastis sehingga lampu gentur hanya bisa terjual 100 buah saja hal ini disebabkan karena pemerintah mengeluarkan kebijakan PPKM dan PSBB sehingga tidak adanya pameran yang dimana ketika pameran diadakan maka disitulah konsumen berdatangan dan membeli lampu gentur.

#### **2.4. Summary**

- Desain yang kurang berkembang serta menarik dan penjualan lampu gentur menurun akibat *covid-19*. maka dari itu perancangan kali ini bertujuan untuk meningkatkan daya saing di pasar online dengan mendesain ulang tampilan dan mengubah teknis perancangan menggunakan sistem *knock down* sehingga mampu bersaing di pasar *online* sehingga meningkatkan kembali penjualan lampu gentur.
- Penulis menggunakan metode Riset dan Pengembangan (*Research and Development*) dikarenakan *output* yang dihasilkan pada perancangan ini berbentuk produk jadi

## **BAB III**

### **METODE**

#### **3.1. Rancangan Penelitian (*Research Design*)**

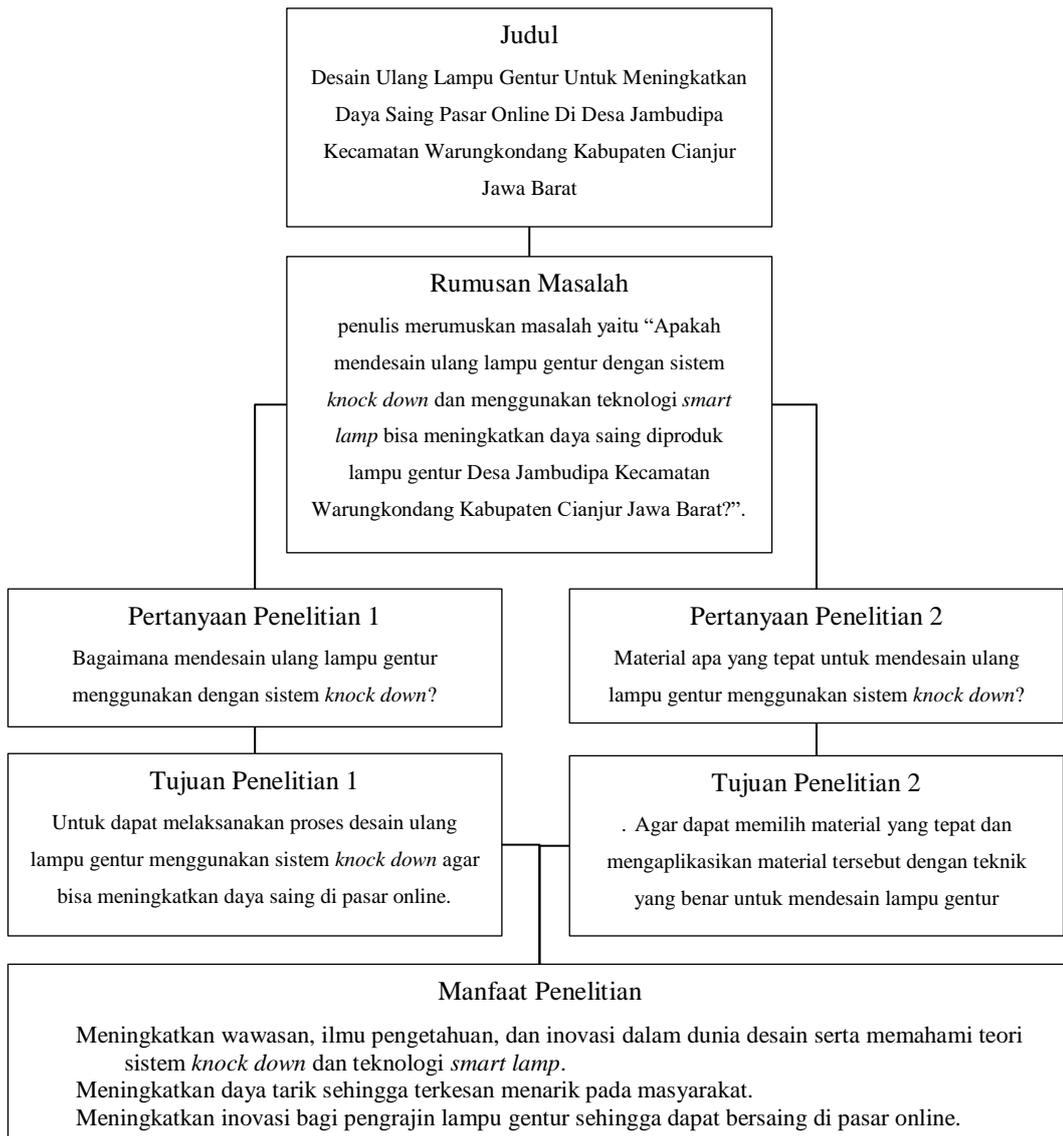
##### **3.1.1. Penjelasan Metode Kualitatif**

Penelitian yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu jenis penelitian Kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang dapat diamati dari orang-orang itu sendiri berupa ucapan, tulisan, dan perilaku. Metode Kualitatif ini menggambarkan semua data atau keadaan subjek atau objek penelitian yang menganalisis dan membandingkan berdasarkan kenyataan sedang berlangsung pada saat ini dan selanjutnya mencoba untuk memecahkan masalah dan memberikan solusi sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang lebih banyak dapat diterapkan pada berbagai masalah. Secara garis besar Metode kualitatif ini merupakan penelitian yang mencoba menggambarkan suatu peristiwa secara sistematis, factual, dengan penyusunan yang akurat.

Perancangan ini menggunakan Metode Kualitatif karena berhadapan dengan permasalahan yang sedang berlangsung di lapangan dengan menyajikan hakekat hubungan antara peneliti dan responden secara langsung.

Menurut Saryono (2010), Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

Menurut Syafnidawaty (2020), **Penelitian kualitatif** adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri.



**Gambar 3.1. Rancangan Penelitian**

### 3.2. Metode Penggalian Data

Tabel.3.1. Metode Penggalian Data

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Melakukan pencarian lokasi dan mengenai lampu gentur dan pengrajin lampu gentur.	Menemui pengrajin lampu gentur untuk kemudian diwawancarai	Motor
2	Melakukan wawancara dengan salah satu pengrajin lampu gentur	Mendapatkan data lapangan mengenai penjualan lampu gentur, sebelum terdampak <i>covid-19</i> dan setelah terkena dampak <i>covid-19</i> setelah melakukan wawancara dengan salah satu pengrajin lampu gentur	Alat tulis, dan HP
3	Melakukan dokumentasi	Agar dapat diolah	HP
4	Melakukan Observasi lapangan tentang lampu gentur	Mendapatkan data mengenai kekurangan lampu gentur.	Laptop

### 3.3. Proses Perancangan

Tabel.3.2. Metode Proses perancangan

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Ideasi	Mendapatkan ide dan inspirasi	- Alat Tulis, - Laptop
2	Sketsa	Mendapatkan bentuk yang sesuai untuk produk perancangan	- Alat Tulis - Sketchbook
3	3D Modeling	Merealisasikan hasil daripada sketsa final	- Laptop - Software Desain
4	Prototyping	Merealisasikan 3D modeling menjadi Prototype	- Kayu - Sekrup - Besi - Lampu - Saklar - Alat Kerja
5	Uji Coba	Menguji Prototype dan memperbaiki jika ada yang salah	-

### 3.4. Metode Validasi

Pada perancangan ini penulis akan memaparkan aspek - aspek cara membuat dan menguji coba prototype lampu gentur, tersaji dalam bentuk table sebagai berikut,

**Tabel 3.3 Metode Validasi**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Keterangan</b>
1	Menyiapkan alat dan bahan	Untuk mendukung pembuatan prototype lampu gentur.
2	Mekanisme lampu gentur	Memberi tahu tata cara penggunaan lampu gentur.
3	Uji coba sebelum ke lapangan	Penulis menguji cobakan dan memastikan tidak ada kesalahan teknis
4	Uji coba lapangan	Pengguna menguji coba prototype
5	Evaluasi	Menampung saran dari pengguna terkait uji coba prototype

## Daftar Pustaka

1. Lensa suaka online (2020), *Lampu Gentur*, Tersedia di; <https://lensa.suakaonline.com/>
2. Renieta (2016), *Perancangan Branding Kerajinan Tangan Lentera Gentur Cianjur*, Tersedia di; <http://repository.maranatha.edu/18627/>
3. Devanny Gumulya, Liony Amanda Lee (2018), *Pencarian Identitas Lampu Gentur Cianjur Dengan Pendekatan Teori Semiotik*, Tersedia di; <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/download/320/186/749>
4. Muhammad Kevin, Rizki Kamaluddin (2018), *Lampu Hias Batik Palembang / Teori Lampu Hias*, Tersedia di; <http://library.palcomtech.com/pdf/5629.pdf>
5. Yandi Widjaja (2020), *Teori Lampu Definisi Teori Lampu Hias Menurut IESNA*, Tersedia di; <https://adoc.pub/bab-2-tinjauan-pustakae73f45dab5145e81a06dd677f689fd8262985.html>
6. Ayrine Claudia (2020), *Teori Tata Lampu*, Tersedia di; <https://sarae.id/desain-interior-rumah-minimalis/>
7. Saryono (2010), *Pengertian Metode Kualitatif*, Tersedia di; <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kualitatif/>
8. Syafnidawati (2020) *Pengertian Metode Kualitatif*, Tersedia di; <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kualitatif/>