

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Waduk Jatigede adalah sebuah bendungan yang terletak di Jawa Barat, tepatnya di daerah Sumedang. Setelah tertunda selama 44 tahun dari perencanaannya pada tahun 1963 akhirnya pada tahun 2015 lalu pembangunan waduk jatigede baru terrealisasikan. Pembangunan Waduk Jatigede bertujuan untuk menampung air agar daerah Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Sumedang tidak mengalami kekeringan saat musim kemarau (Warta Kota. 2015). Waduk Jatigede merupakan hasil kerja sama antara Pemerintah Indonesia dan Pemerintah China (Ridwan Aji Pitoko, 2017). Waduk jatigede merupakan waduk terbesar se-Asia Tenggara, dengan luas genangan 4.983 ha. Bahkan ditengah genangan waduk tersebut, terdapat sebuah pulau yang bernama pulau surian. (Adang Jukardi, 2016). Pembangunan proyek ini menenggelamkan areal seluas 6.783 ha dengan 1200 ha hutan milik perhutani, dan puluhan situs sejarah. Proyek ini menenggelamkan 5 kecamatan dan 30 desa, dan sebanyak 70. 000 jiwa penduduknya harus tergusur akibat pembangunan proyek ini (Maya Sari, 2015).

Walaupun penduduk korban penggusuran ini mendapat uang ganti rugi, namun sumber mata pencaharian mereka yang sulit tergantikan. (Maya Sari, 2015). Hampir 80 % penduduk korban penggusuran proyek ini dulunya bermata pencaharian sebagai petani. Masyarakat di sekitar area waduk jatigede masih belum bisa merasakan dampak positif yang berkelanjutan dari pembangunan waduk jatigede ini. (Ricky Alamsyah, 2017). Walaupun waduk Jatigede juga sudah memiliki wisata alam yaitu Puncak Damar. Namun karena objek atau

wahana yang dapat dinikmati masih sangat terbatas, sehingga tidak terlalu banyak pengunjung bahkan tidak ada pengunjung sama sekali (Ade Nasihudin Al Ansori, 2017).

Puncak Damar terletak di kawasan ketinggian Puncak Damar, di desa Paku Alam, Kecamatan Darmaraja, tepatnya berada di kawasan hutan petak 24 RPH Ciboboko BKPH Cadas ngampar. Tempat wisata baru puncak damar dikembangkan dan dikelola Perum Perhutani KPH (Kesatuan Pemangku Hutan) daerah Sumedang juga oleh Lembaga Masyarakat Desa Hutan (LMDH) Paku Alam. Puncak damar berada di salah satu gunung yang berada di sisi waduk/bendungan jatigede, jadi ketika kita berada di sana kita akan melihat keindahan waduk yang menghampar luas dikelilingi gunung-gunung (Sheryl, 2016). Fasilitas utama Puncak Damar adalah *view deck* atau tempat melihat pemandangan Jatigede. Di sana wisatawan dapat berfoto atau selfie. Puncak Damar juga dilengkapi warung, saung, jamban, dan musala. Masyarakat memang mendapat keuntungan tersendiri dengan adanya wisata puncak damar, namun objek atau wahana di Puncak Damar masih terbatas, *sehingga nantinya pengunjung akan merasa bosan. Hal inilah yang sedang dipikirkan oleh Perum Perhutani untuk pengembangan wisata tersebut, agar pengunjung tidak bosan dengan tempat wisata Puncak Damar karena objek atau wahana yang ada masih terbatas* (Ade Nasihudin Al Ansori, 2017).

Berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Pertanian dan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Nomor 204/Kpts/HK050/41989 dan Nomor KM 47/PW.004/MPPT-1989, yang dimaksud dengan objek atau daya tarik wisata adalah sifat yang dimiliki oleh suatu objek berupa keunikan, keaslian, kelangkaan, lain dari pada yang lain, memiliki sifat yang menimbulkan semangat dan minat wisatawan (Khairul Mahadi, Fitri Indrawati, 2010). Keunikan adalah sesuatu yang jarang ditemukan kesamaannya atau bahkan tidak ditemukan di tempat lain. Sehingga dengan keunikan suatu objek tersebut akan

menarik wisatawan yang berkunjung, karena pada dasarnya manusia ingin melihat atau menemukan hal-hal yang baru atau tidak biasa dan dia akan bangga ketika memperoleh kesempatan tersebut. Menurut Ahimsa-Putra (dalam Wijaya, 2010:17), keindahan merupakan unsur penting dari suatu objek wisata untuk dapat menarik wisatawan walaupun objek tersebut tidak memiliki keunikan. Jika objek wisata mempunyai sebuah keindahan yang menonjol kemudian menyatu dengan sesuatu yang unik membuat objek tersebut semakin menarik. Menurut Hartoko, 1984, menyatakan bahwa keindahan khususnya yang timbul dari perjumpaan dengan alam bahwa keindahan adalah sesuatu yang apabila dilihat atau didengar akan menimbulkan perasaan senang, terpujau, atau kagum sehingga timbul rasa puas secara emosional. Menurut UU RI No 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, yang termasuk obyek dan daya tarik wisata terdiri dari pemandangan alam, taman rekreasi, wisata tirta (air). Menurut Mariyani (1991:11), pemandangan alam menjadi salah satu objek wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Puncak Damar memiliki sebuah pemandangan alam yang indah, sehingga membuat objek wisata ini menarik. Walaupun sudah terdapat wahana *view deck* pada Puncak Damar namun karena tidak ada atap dan tidak ada pepohonan di sekitarnya sehingga akan membuat pengunjung akan merasa panas pada siang hari. Seharusnya untuk melihat pemandangan alam yang indah haruslah didukung dengan tempat yang nyaman, sehingga wisatawan tidak hanya mendapatkan sebuah perasaan yang kagum saja ketika melihat pemandangan, namun juga mendapat perasaan yang nyaman dan aman. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah wahana yang bisa melihat pemandangan alam yang indah, nyaman, dan juga aman bagi wisatawan. Melihat letak Puncak Damar berada di kawasan hutan tentunya banyak pepohonan yang ada, penulis ingin membuat sebuah wahana menara pohon untuk melihat pemandangan alam yang indah, nyaman, dan aman dengan memanfaatkan hutan pinus yang berada di sebelah selatan dari *view deck*.

Menara pohon merupakan sebuah menara pandang yang memanfaatkan pohon sebagai tiangnya. Fungsi utama dari menara pohon itu sendiri yaitu untuk melihat pemandangan disekitar dari tampak atas sehingga pemandangan akan nampak terlihat lebih indah jika dibandingkan dengan melihat pemandangan dari bawah. Dengan begitu, wisatawan dapat memperoleh sesuatu hal yang tidak biasa dengan melihat pemandangan dari atas pohon. Dengan letak menara pohon yang berada di sekitar pepohonan yang rindang tidak hanya membuat wisatawan merasa kagum melihat pemandangan alam waduk jatigede namun juga merasa nyaman dan aman. Sehingga wisatawan dapat menghilangkan kepenatan dari rutinitas sehari-hari ketika menaiki menara pohon tersebut. Selain itu juga di era sosial media yang sedang populer saat ini menara pohon dapat dijadikan objek photo yang menarik bagi para wisatawan.

Oleh karena itu, pada perancangan kali ini, penulis akan merancang sebuah menara pohon sebagai pemanfaatan wilayah waduk jatigede dan juga untuk bisa bermanfaat bagi masyarakat sekitar khususnya dari segi perekonomiannya. Selain itu, nantinya menara pohon tersebut tidak hanya bisa diterapkan di wilayah waduk jatigede saja, namun juga bisa diterapkan di wilayah lain yang memiliki potensi wisata alam yang sama. Untuk merancang sebuah menara pohon ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti material, rupa, ergonomi, struktur, dan juga bagaimana cara perawatannya. Namun pada perancangan ini, penulis akan fokus membahas tentang aspek ergonomi. Tujuannya adalah pada saat pengunjung menikmati pemandangan dari atas pengunjung akan merasa nyaman dan aman, sehingga pengunjung benar-benar menikmatinya. Pembahasan pada aspek ergonomi perancangan ini akan terbagi menjadi beberapa poin, yaitu bagian-bagian menara pohon, ergonomi pada perancangan, antropometri pengguna, sendi gerak, dan ruang sirkulasi. Pada dasarnya ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perancangan produk sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal

antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya. Maka dari itu penulis membuat sebuah rancangan menara pohon yang nyaman dengan menggunakan aspek ergonomi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam bentuk pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk melihat pemandangan alam yang indah, dibutuhkan sebuah wahana yang nyaman dan aman bagi wisatawan.
2. Dalam perancangan produk untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna dengan produk dibutuhkan aspek ergonomi.
3. Aspek ergonomi sebagai salah satu aspek pendukung pada perancangan menara pohon yang nyaman dan aman.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pembahasan latar belakang dan juga identifikasi masalah tersebut dapat dijadikan dasar rumusan masalah, yaitu:

1. Mengapa untuk melihat pemandangan alam yang indah, dibutuhkan sebuah wahana yang nyaman dan aman?
2. Apa saja yang harus diperhatikan untuk mendukung hubungan yang optimal antara pengguna dengan produk menara pohon?
3. Bagaimana merancang menara pohon yang nyaman dengan penerapan aspek ergonomi?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapatkan dalam laporan tugas akhir ini adalah:

1. Menara pohon dapat diterapkan di wilayah sekitar waduk jatigede dan juga di wilayah lain yang memiliki potensi wisata alam yang sama.
2. Menara pohon difungsikan hanya untuk objek wisata.
3. Pembahasan perancangan menara pohon difokuskan pada aspek ergonomi yang mencakup ukuran dan sirkulasi yang nyaman dan aman.

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

1. Menjadikan menara pohon sebagai objek wisata alam yang diminati pengunjung.
2. Menjadikan sebuah mata pencaharian baru untuk masyarakat sekitar wisata alam.
3. Menjadikan aspek ergonomi menjadi fokus utama dalam sebuah rancangan menara pohon.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Merancang sebuah menara pohon dengan memperhatikan aspek ergonomi sehingga nyaman saat digunakan.
2. Untuk memenuhi syarat guna untuk memperoleh gelar sarjana S1 Desain Produk Telkom University.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.6.1. Keilmuan

Sebagai sumbangan keilmuan untuk bahan referensi kepada rekan-rekan sifitas desain produk.

1.6.2. Pihak Terkait

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan desain pada produk khususnya dalam perancangan menara pohon.

1.6.3. Masyarakat Umum

Dapat dijadikan objek atau tempat untuk melihat pemandangan alam yang indah dari atas yang aman dan nyaman untuk pengunjung.

1.7 Metode Penelitian/Perancangan

Metode Perancangan menara pohon ini, perancang memilih menggunakan metode kualitatif. Yang mencakup sebagai berikut:

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan melihat identifikasi masalah yang ada, kemudian dicari solusinya. Setelah itu kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan yang diambil dari masalah dan solusi yang sudah dicari.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku, paper, jurnal, dan juga artikel pada website dari para akademisi. Data-data yang dikumpulkan berupa data sekunder yang dapat mendukung serta bisa dijadikan landasan teori untuk pijakan dalam melakukan proses desain.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada sebuah wisata alam yang memiliki menara pohon, dengan mengamati perilaku pengunjung ketika menaiki menara pohon, dan juga mengukur bagian-bagian dari menara pohon tersebut, seperti ukuran tangga.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data empirik untuk merancang menara pohon yang nyaman. Dengan melakukan wawancara kepada para pengunjung menara pohon dan pengelola dari menara pohon itu sendiri. Sehingga dengan berinteraksi dengan pengunjung bias didapatkan data yang lebih mendalam.

1.7.3. Teknik Analisis

Dengan teknik analisis, perancang tidak boleh melaksanakan proses perancangan berdasarkan suatu data dan fakta yang bersifat tidak berlaku (unvalid). Oleh karena itu, peran data dan fakta dalam pelaksanaan proses perencanaan menjadi sangat penting. Data dan fakta umumnya dihasilkan dari proses analisis, penelitian, dan atau survey. (B. Palgunadi, 2007 : 321).

1.8 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Pada bagian ini berisikan tentang landasan teoritik, landasan empirik, dan juga gagasan awal perancangan.

BAB III ANALISA ASPEK DESAIN

Pada bagian ini berisikan tentang menganalisis data berdasarkan hasil dari metode penelitian yang digunakan.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bagian ini berisikan tentang konsep perancangan desain, proses rancangan, dan juga proses produksi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini berisikan tentang kesimpulan dan saran tentang perancangan produk.