

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecamatan Cisarua terletak di sebelah barat Kota Bandung yang lebih tepatnya berada di Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Daerah Cisarua merupakan kawasan yang memiliki pemandangan yang indah dan banyak tumbuh tanaman-tanaman khususnya sayuran dan bunga, yang menjadikan Cisarua sebagai salah satu wilayah objek wisata di Kabupaten Bandung Jawa Barat. Daerah ini dikelilingi oleh beberapa pegunungan, salah satunya adalah Gunung Tangkuban Perahu yang merupakan gunung wisata yang cukup dikenal juga ada wisata Air Terjun yang salah satunya berada di dekat daerah Cisarua. Dan belum lama ini mulai banyak wisata *Glamping* di wilayah Bandung. Wisata *Glamping* di Bandung ada beberapa antara lain adalah Wisata *Glamping* di Dusun Bambu, Cisarua, Bandung.

Glamping (Glamour Camping) itu sendiri merupakan wisata *camping* yang menyuguhkan penginapan *glamour* tetapi tetap memberikan kesan yang alami. *Glamping* ini diperuntukan bagi keluarga atau rombongan yang ingin merasakan wisata *camping*. *Glamping* menyediakan beberapa fasilitas, antara tempat makan, area bermain, *tracking* alam, dan tenda penginapan. Kegiatan yang dapat dilakukan bagi peserta *Glamping* antara lain, *tracking* alam, bersepeda, menaiki perahu hingga melakukan bakar-bakaran atau yang biasa disebut barbeku. Kegiatan barbeku ini membutuhkan beberapa peralatan seperti panggangan, kipas, alat masak, bumbu dll. Dengan banyaknya kebutuhan bakar-bakaran atau barbeku maka dari itu kebanyakan penyedia *Glamping* telah menyediakan segala peralatan. Sehingga pengunjung merasa dimudahkan

untuk menyiapkan semua peralatan tersebut. Dengan sistem pemesanan segala macam kebutuhan bisa didapatkan dari penyedia *Glamping*.

Dari kegiatan barbeku ini peneliti memiliki gagasan untuk merancang sebuah produk yang dapat memudahkan dalam kegiatan barbeku. Konsep desain yang akan dibuat adalah barang yang memiliki konsep *All in one*. Konsep *All in one* ini menyatukan alat-alat, bumbu dan panggangan menjadi satu paket. Produk ini dirancang untuk dapat memudahkan membawa segala macam kebutuhan barbeku, memudahkan saat melakukan kegiatan bakar-bakaran hingga mengembalikan segala macam alat ke tempat semula.

Foodcart bisa disebut dapur berjalan biasanya digunakan di jalanan sebagai sebuah alat dagang. *Foodcart* bisa dijumpai di berbagai tempat, akan tetapi sebuah desain *foodcart* tidak bisa di simpan atau digunakan semua tempat dan harus sesuai dengan lingkungan sekitar agar desain tersebut tepat guna untuk lingkungan sekitarnya.

Dalam proses perancangan terdapat banyak hal yang harus di pertimbangkan, salah satunya adalah aspek lingkungan yang merupakan aspek yang cukup penting dalam proses perencanaan dan proses perancangan suatu produk. Perencanaan dan perancangan produk, sudah seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan peletakan produk pada suatu lingkungan yang hendak dibuat. Istilah lingkungan sendiri dapat diartikan segala sesuatu yang berada di sekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan manusia, baik langsung maupun tidak langsung.

1.2 Identifikasi Masalah

Kekurangan akan segala kebutuhan sarana dan prasarana yang terjadi di *glamping*, menjadikan pekerja dan wisatawan *glamping* sedikit kerepotan dalam hal mengembangkan suatu kebutuhan *glamping* itu sendiri. Maka dari itu berikut identifikasi permasalahan:

1. Dibutuhkan produk yang bisa mencakup semua peralatan barbeku yang sesuai dengan lingkungan *glamping* Dusun Bambu.
2. Banyaknya peralatan yang dibutuhkan saat barbeku.

1.3 Rumusan Masalah

Kekurangan akan segala kebutuhan sarana dan prasarana yang terjadi di *glamping*, menjadikan pekerja dan wisatawan *glamping* sedikit kerepotan dalam hal mengembangkan suatu kebutuhan *glamping* itu sendiri. Maka dari itu berikut beberapa rumusan permasalahan:

- A. Bagaimana perancangan barbeku *Food Cart* yang tepat dengan mempertimbangkan lingkungan *glamping* Dusun Bambu?

1.4 Batasan Masalah

- A. Perancangan berdasarkan pertimbangan dari aspek lingkungan.
- B. Waktu penelitian selama 1 semester.
- C. Wilayah penelitian di daerah Dusun Bambu.

1.5 Tujuan Perancangan

Mengacu pada rumusan masalah penelitian, maka tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Memenuhi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana strata – 1 Desain Produk.

2. Tujuan Khusus

Mendapatkan solusi yang dapat mengatasi permasalahan yang terdapat pada *Glamping* menggunakan metode dan komponen desain aspek lingkungan didalamnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Hasil dari penelitian diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan pada sebuah proses perancangan produk.

2. Keilmuan

Mengaplikasikan keilmuan desain produk selama proses perkuliahan untuk menciptakan sebuah produk *Food Cart*.

3. Pengguna

Dapat menjadi solusi untuk memudahkan pengunjung *glamping* Dusun Bambu saat melakukan kegiatan barbeku.

4. Pihak Terkait

Memudahkan pengelola *glamping* Dusun bambu penyediaan alat-alat dan bahan barbeku untuk *glamping* Dusun Bambu.

1.7 Metodologi Perancangan

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif. Dalam menggunakan metode ini lebih fokus pada penelitian sesuai dengan fakta lapangan. Metode kualitatif dipilih dalam penelitian ini karena berkaitan dengan meneliti wilayah Dusun Bambu tersebut, dan dapat mengetahui potensi-potensi apa saja yang harus dikembangkan melalui persepsi pengguna, serta membuat produk yang dapat mendukung kegiatan di wilayah Dusun Bambu tersebut.

1.8 Tinjauan Pustaka

Dilakukan dengan cara mencari data atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang sedang diangkat dan mendukung perancangan yaitu:

1.8.1 *Glamping*

Glamping (Glamour Camping) itu sendiri merupakan wisata camping yang menyuguhkan penginapan *glamour* tetapi tetap memberikan kesan yang alami. *Glamping* ini diperuntukan bagi keluarga atau rombongan yang ingin merasakan wisata camping. *Glamping* menyediakan beberapa fasilitas, antara tempat makan, area bermain, *tracking* alam, dan tenda penginapan. *Food Cart*

Food Cart bisa disebut dapur berjalan yang digunakan di jalanan sebagai sebuah alat dagang untuk makanan di pinggir jalan. *Food Cart* biasanya dapat dijumpai di kota-kota besar di dunia dan berfungsi menjual makanan ataupun barang dagangan lainnya.

1.8.2 Lingkungan

Lingkungan merupakan aspek penting dalam proses perencanaan dan proses perancangan suatu produk. Perencanaan dan perancangan produk, sudah seharusnya memahami berbagai masalah

yang berkaitan erat dengan peletakan produk pada suatu lingkungan yang hendak dibuat. Istilah lingkungan sendiri dapat diartikan segala sesuatu yang berada di sekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan manusia, baik langsung maupun tidak langsung.

1.8.3 Lingkungan pada Produk

Dalam perancangan produk, aspek lingkungan merupakan salah satu aspek untuk dipertimbangkan. Penetapan lingkungan diperlukan untuk menetapkan batas-batas sistem rancangan produk baru. Hal itu ditetapkan menggunakan metode analisis dengan menyusun fungsi sistem secara keseluruhan dalam bentuk transformasi *input/output*.

1.9 Sistematika penulisan

1.9.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisikan gambaran umum yang membahas tentang latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah dari perancangan, manfaat dan tujuan perancangan, tinjauan pustaka, dan metode yang digunakan selama perancangan. Latar belakang berisikan keseluruhan dari penjelasan mengapa perancangan ini dilakukan. Sedangkan pada bagian identifikasi, rumusan dan batasan berisikan hal-hal terkait pada perancangan yang menjadi acuan agar peneliti tidak keluar jalur pada saat melakukan proses perancangan. Tinjauan pustaka berisikan studi literatur apa saja yang akan diperlukan dan dapat membantu dalam proses eksplorasi, sedangkan pada bagian metode berisikan bagaimana cara yang tepat untuk menjadi acuan dalam mengerjakan perancangan.

1.9.2 BAB II TINJAUAN UMUM

Bab tinjauan umum berisikan data teoritik dan data empirik yaitu berupa landasan teori yang digunakan di dalam penelitian. Sumber dari teori yang digunakan didapatkan dari berbagai macam literatur seperti buku-buku, makalah, tesis, jurnal dan sebagainya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas. Buku yang dapat mendukung data teoritik antara lain fungsi, fungsi pada perancangan produk, *glamping* dan *Food Cart*. Pengumpulan data tidak hanya terpaku pada buku, namun didapat dari jurnal maupun Tugas Akhir mahasiswa lain yang sudah melakukan eksperimen terlebih dahulu guna menambah referensi, dan pada data empirik akan berisikan data-data yang berasal dari literature, artikel maupun website terkait guna menjadi data penunjang.

1.9.3 BAB III ANALISA ASPEK PERANCANGAN

Bab analisis eksplorasi akan membahas seluruh proses perancangan yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, ada aspek yang menjadi pertimbangan utama dalam proses perancangan *Food Cart* barbeku ini yaitu aspek fungsi. Proses perancangan juga akan dijabarkan secara terperinci, seperti langkah-langkah dalam melakukan perancangan dan bagaimana caranya, serta penjabaran kekurangan dan kelebihanannya. Selain analisis aspek desain, juga ada penjabaran analisis perancangan dalam bentuk 5W+1H, T.O.R dan analisis SWOT.

1.9.4 BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ke empat berisikan seluruh pembahasan mengenai seluruh hasil penelitian dan gagasan perancangan yang dibuat hingga bentuk visual desain akhir. Pada konsep perancangan akan dijelaskan secara mendetail tentang konsep visual produk, yang meliputi pembahasan berupa pemilihan objek, pemilihan warna, pemilihan material dan pemilihan bentuk. Hal ini bertujuan sebagai penjelasan akan hasil akhir

dari penelitian maupun perancangan tersebut. Selain itu akan dilampirkan konsep visual berupa basic idea, image chart, dan sebagainya.

1.9.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup memberikan penjelasan tentang hasil yang diperoleh peneliti selama masa penelitian berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisikan rangkuman singkat, pada bagian kesimpulan akan mencakup kekurangan maupun kelebihan yang dialami oleh peneliti selama masa penelitian. Pada bagian saran akan lebih mengarah kepada masukan untuk menghindari kesalahan maupun kekurangan yang telah dialami oleh peneliti, sehingga jika topik sejenis akan diangkat kembali akan memberikan hasil yang lebih baik.