

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini terdapat berbagai macam tempat wisata seperti air terjun, kebun binatang, wisata cagar alam dan lain sebagainya. Salah satu tempat wisata yang sedang digandrungi oleh masyarakat adalah *Glamping* atau *Glamour Camping*. *Glamping* merupakan wisata *camping* yang menyuguhkan penginapan *glamour* setara dengan hotel berbintang tetapi tetap memberikan kesan yang alami seperti sedang berada di perkemahan, pengunjung *Glamping* juga tidak perlu membawa tenda atau menyiapkan kayu bakar sendiri. Salah satu tempat wisata yang menyediakan *Glamping* adalah Dusun Bambu.

Dusun Bambu terletak di Jalan Kolonel Masturi KM 11 Desa kertawangi Cisarua, Bandung. Dusun Bambu adalah salah satu tempat wisata yang menawarkan *Glamping*. Dengan suasana alam yang asri menjadikan *Glamping* Dusun Bambu banyak dipilih masyarakat untuk berwisata, selain itu pengunjung tidak hanya dapat menikmati *Glamping*, tetapi Dusun Bambu juga menyuguhkan wisata menarik lainnya seperti wisata kuliner dan taman bunga. *Glamping* di Dusun Bambu menyediakan beberapa fasilitas, di antaranya *tracking*, pemancingan, lampion serta barbeku.

Diantara fasilitas yang terdapat pada *Glamping*, barbeku adalah fasilitas yang paling digemari oleh pengunjung. Barbeku adalah kegiatan bakar-bakar makanan seperti daging sapi, ikan dan sayur. Kegiatan ini memerlukan peralatan seperti alat bakar, kipas, tusuk sate, dan bumbu-bumbu makanan. Di Dusun Bambu peralatan barbeku disediakan terpisah dengan bahan makanan sesuai dengan paket menginap yang dipilih oleh pengunjung. Pengelola *Glamping* menyediakan alat bakar di setiap *kavling* yang berukuran sedang dan dilengkapi dengan tempat arang sehingga pengunjung tidak perlu berbagi alat bakar dengan pengunjung di *kavling* lain. Dalam melakukan barbeku pengunjung dapat memilih paket lengkap dengan bahan makanan yang disediakan oleh pihak pengelola, atau paket biasa yang hanya difasilitasi alat bakar dan jagung saja tanpa bahan makanan lainnya. Pengunjung yang memilih paket biasa dapat membawa bahan makanan sendiri, pihak Dusun Bambu tidak melarang pengunjung untuk membawa bahan makanan dari luar kawasan Dusun Bambu. Selain itu pengelola *Glamping* juga menyediakan juru masak untuk membantu menyiapkan dan membakar makanan bagi pengunjung yang memilih paket lengkap. Pengunjung dapat langsung memesan

peralatan dan bahan barbeku ke bagian pelayanan lalu pengelola dapat langsung mengantarkan paket barbeku menuju *kavling*. Untuk bahan makanan yang disediakan oleh pengelola Dusun Bambu cukup digunakan untuk 5 orang. Namun saat melakukan kegiatan barbeku ini tidak sedikit pengunjung yang merasa kesulitan meletakkan peralatan dan bahan makanan, hal ini dikarenakan tidak tersedianya tempat yang bisa digunakan untuk meletakkan peralatan barbeku di *kavling* pengunjung. Dari kegiatan barbeku ini peneliti mempunyai gagasan bahwa diperlukannya sarana untuk kegiatan barbeku yang dapat digunakan oleh pengunjung agar dapat mempermudah kegiatan barbeku.

Dari gagasan tersebut *food cart* dinilai sesuai untuk memenuhi semua kebutuhan barbeku yang dibutuhkan oleh pengunjung. *Food cart* adalah gerobak yang biasa digunakan sebagai sarana berjualan. *Food cart* ini tidak bersifat permanen dan memiliki roda sehingga dapat dipindah tempatkan. *Food cart* dirancang agar dapat membawa semua peralatan serta bahan makanan, mempermudah pengunjung melakukan kegiatan barbeku, dan menghemat waktu dalam menyiapkan serta merapikan alat barbeku.

Dalam perancangan ini peneliti menerapkan aspek material yang memiliki peran penting dalam sebuah perancangan produk. Hal ini dikarenakan material dapat mempengaruhi sebagian besar tampilan suatu produk baik segi visual maupun kualitas. Pengetahuan mengenai berbagai material yang berkaitan erat dengan proses, sifat dan perilakunya merupakan hal yang harus dikuasai. Kesalahan dalam menentukan material dapat menyebabkan kerugian dalam sebuah perancangan. Maka dari itu dengan melakukan pertimbangan aspek material, peneliti dapat menentukan material yang tepat untuk perancangan dan pemilihan material dapat juga mempengaruhi tampilan produk yang dirancang yaitu *food cart* untuk berbakaran pada kawasan *Glamping*.

1.2 Identifikasi Masalah

- A. Dibutuhkannya produk yang dapat menyimpan semua peralatan barbeku.
- B. Mempertimbangkan aspek material pada perancangan *food cart* untuk mendapatkan material yang tepat.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *food cart* dengan pertimbangan aspek material yang tepat untuk fasilitas barbeku di Dusun Bambu, Cisarua.

1.4 Batasan Masalah

Dari penjelasan diatas maka Batasan masalah yang di dapat sebagai berikut :

- A. Lokasi penelitian dilakukan di Dusun Bambu, Cisarua.
- B. Perancangan *food cart* dengan menerapkan aspek material.
- C. Proses lamanya penelitian yang dilakukan yaitu terhitung 1 semester.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pada rumusan masalah pada penelitian, maka tujuan perancangan sebagai berikut :

- A. Melakukan *redesign food cart* sebagai solusi desain untuk mempermudah pengunjung kawasan *Glamping* Dusun Bambu dalam menggunakan fasilitas barbeku.
- B. Menghasilkan produk *food cart* untuk kegiatan barbeku dengan pemilihan material yang tepat.
- C. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa jurusan Desain Produk, Fakultas Industry Kreatif (FIK) untuk memperoleh gelar Strata-1.

1.6 Manfaat Perancangan

Hasil dari perancangan yang telah dilakukan diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

A. Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam melakukan perancangan produk.

B. Keilmuan

Menghasilkan desain *food cart* untuk kegiatan barbeku dengan menerapkan ilmu desain produk yang telah dipelajari selama proses perkuliahan.

C. Pengguna

Sebagai solusi untuk mempermudah pengunjung *Glamping* Dusun Bambu dalam melakukan kegiatan barbeku.

D. Pihak Terkait

Memudahkan pihak pengelola *Glamping* Dusun Bambu dalam menyiapkan dan membawa peralatan barbeku.

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi yang dilakukan oleh peneliti yaitu metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut juga sebagai metode *interpretive*, disebut sebagai metode

interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Teknik yang digunakan peneliti yaitu berupa observasi lapangan, wawancara serta studi literatur.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung di Dusun Bambu, Cisarua mengenai bagaimana lokasi glamping dan sekitarnya. Pada saat melakukan observasi peneliti juga mendokumentasikan objek-objek yang berkaitan dengan penelitian.

B. Studi Literatur

Studi Literatur adalah pelengkapan data yang bersumber dari buku, makalah, jurnal yang berhubungan dengan topik pembahasan, khususnya pembahasan mengenai material.

C. Wawancara

Wawancara adalah menanyakan langsung pada sumber yang terkait mengenai data yang ingin penulis ketahui. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data yang tepat dari sumber yang terpercaya.

1.7.2 Teknik Analisis

Pada pengumpulan data dengan metode kualitatif di atas dibutuhkannya analisis data. Data hasil dari observasi dan studi literatur yang sudah dilakukan oleh peneliti akan dianalisis dengan cara menjabarkan dan mencocokkan data yang telah terkumpul dengan objek yang peneliti bahas, setelah itu dikembangkan menjadi sebuah hipotesis. Dari hipotesis tersebut dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut sudah dapat diterima atau tidak. Jika hipotesis tersebut diterima, maka hipotesis tersebut berkembang menjadi teori.

1.8 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka mengenai objek terkait dengan permasalahan yang diangkat dan didapat melalui studi literatur.

A. Glamping

Glamping (Glamour Camping) itu sendiri merupakan wisata *camping* yang menyuguhkan penginapan *glamour* setara dengan hotel bintang lima tetapi tetap

memberikan kesan yang alami. *Glamping* ini diperuntukan bagi pengunjung yang ingin merasakan wisata *camping*. *Glamping* di peruntukan untuk masyarakat menengah keatas karena memang menengah ke atas adalah tujuan pasar dari *glamour camping*.

B. *Food cart*

Food cart biasa digunakan oleh pedagang untuk berjualan atau bisa juga disebut warung berjalan. *Food cart* biasa digunakan untuk menjual makanan yang langsung dimasak pada saat itu juga. *Food cart* pertama berasal dari awal zaman Yunani dimana penduduk Roman mengubah gerobak hewan menjadi alat untuk bertukar. *Food cart* memudahkan pedagang untuk berjualan karena memiliki roda yang dapat dipindah tempatkan dengan mudah.

C. Material

Material memiliki berbagai macam pengertian diantaranya menurut buku karangan John M. Echols dan Hassan Shadily istilah material artinya bahan, material, alat-alat. Material juga sering diartikan sebagai bahan mentah yang belum di proses tetapi terkadang diproses sebelum digunakan untuk di olah lebih lanjut oleh konsumen.

D. Aspek Material Pada Produk

Aspek Material memiliki peran penting di dalam sebuah produk, bahkan sebagian besar tampilan akhir produk bisa sangat dipengaruhi oleh bahan yang dipilih oleh perencana untuk digunakan pada rancangannya. Oleh karena itu, sifat dan kemampuan bahan juga memegang peran yang sangat penting dalam desain suatu produk.

1.9 Sistematika Penulisan

Pada laporan perancangan yang dibuat peneliti memiliki sistematika penulisan sebagai berikut :

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisikan gambaran umum yang membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat, tujuan, dan metode yang digunakan selama perancangan.

B. BAB II TINJAUAN UMUM

Bab Tinjauan pustaka berisikan data teoritik dan empiris, yaitu berupa landasan teoritik yang digunakan dalam penelitian. Sumber dari teoritik yang digunakan didapatkan dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, makalah dan sebagainya yang memiliki keterkaitan dengan apa yang dibahas dari perancangan *food cart*.

C. BAB III ANALISA ASPEK PERANCANGAN

Bab Analisa aspek perancangan membahas seluruh proses pertimbangan aspek-aspek yang akan diterapkan pada sebuah produk yang di rancang. Analisa aspek perancangan berguna untuk mempermudah pada saat merancang produk sehingga menciptakan produk yang maksimal.

D. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab konsep perancangan berisikan seluruh pembahasan mengenai seluruh hasil perancangan hingga sampai tahap akhir visual dari produk. Menjelaskan secara detail dari rancangan konsep yang meliputi pemilihan material yang digunakan untuk produk. Tujuan dari bab ini sebagai penjelasan akan hasil akhir dari perancangan. Pada bab ini juga dilampirkan konsep visual yaitu *image chart*, *basic idea* dan sebagainya

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kesimpulan dan saran berisikan penjelasan tentang hasil yang diperoleh peneliti selama proses perancangan. Kesimpulan berisi kekurangan maupun kelebihan yang selama proses perancangan berlangsung. Saran berisikan masukan untuk menghindari kesalahan maupun kekurangan yang dialami oleh peneliti sehingga dapat melakukan perancangan yang lebih baik jika menemukan permasalahan yang sama.