

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Stasiun Kereta Api Kiara Condong merupakan stasiun terbesar ke-2 di Kota Bandung, berada di Jalan Babakan Sari, Bandung Jawa Barat. Stasiun Kiara Condong merupakan yang melayani kelas ekonomi tersibuk di Kota Bandung. Stasiun harus ditunjang dengan pengembangan dan pemeliharaan, sehingga diharapkan mampu memberikan kenyamanan, keamanan dan kemudahan bagi para Penumpang. Salah satunya pihak stasiun kereta api Kiara Condong menyediakan sarana bagi para pengunjung saat menunggu keberangkatan kereta api yang dituju sehingga pihak kereta api menyediakan sarana yang dapat digunakan oleh pengunjung, yakni tempat duduk penumpang serta salah satu sarana duduk yang di tujukan bagi penumpang yang memiliki kebutuhan khusus yaitu kursi prioritas.

Kursi Prioritas ditujukan bagi penumpang dengan klasifikasi khusus, diantaranya adalah penumpang usia lanjut, penyandang disabilitas, ibu hamil serta penumpang yang membawa balita. Penumpang prioritas merupakan penumpang yang mempunyai kebutuhan khusus sehingga perlu disediakan sarana khusus untuk penumpang prioritas untuk memenuhi kebutuhan mereka. Kursi prioritas yang telah di sediakan oleh pihak stasiun kereta api Kiara Condong di letakan di ruang tunggu utama dengan posisi yang saling berhadapan. Kursi dapat digunakan oleh delapan penumpang dan ditandai oleh signage untuk memberi tanda atau informasi bahwa kursi tersebut adalah kursi untuk penumpang prioritas.

Di Stasiun anak-anak seringkali merasa bosan dan jenuh. Salah satu fasilitas yang sering digunakan oleh para penumpang kereta api saat menunggu kedatangan kereta adalah tempat duduk, namun tempat duduk tidak cukup bagi penumpang anak-anak untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh.

Oleh sebab itu, untuk mengurangi rasa jenuh dan bosan pada penumpang anak-anak diperlukan fasilitas bermain bagi penumpang anak-anak di area tunggu stasiun kereta api Kiara Condong.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat di ambil beberapa permasalahan yang teridentifikasi. Diantara:

1. Kursi prioritas di Stasiun Kereta Api Kiara Condong
2. Anak-anak mudah bosan saat menunggu kereta
3. Tidak ada sarana bermain bagi pengunjung anak-anak

## **1.3. Rumusan Masalah**

1. Sarana bermain seperti apa yang dapat di tambahkan pada kursi prioritas di stasiun kereta api Kiara condong untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh pada anak-anak usia 3-5 tahun?
2. Bagaimana cara merancang produk bagi para pengunjung stasiun kereta api Kiara condong berdasarkan aspek rupa dan material?

## **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas agar penulis tidak menyimpang dari bahasan, maka perancangan sarana mainan dibatasi pada,

1. Stasiun Kereta Api Kiara Condong
2. Kursi prioritas di area tunggu stasiun Kereta Api Kiara condong
3. Penumpang anak-anak usia 2-5 tahun.

## **1.5. Tujuan Perancangan**

### **1. Tujuan Umum**

- 1) Membuat anak-anak tidak bosan saat menunggu kedatangan kereta api
- 2) Merancang sarana bermain pada kursi prioritas bagi anak-anak di Stasiun kereta api Kiara condong.
- 3) Memanfaatkan kursi prioritas sebagai sarana bermain anak-anak di area tunggu stasiun kereta api Kiara condong.

### **2. Tujuan Khusus**

- 1) Merancang sarana bermain pada kursi prioritas yang dapat dimainkan saat menunggu kedatangan kereta api.
- 2) Merancang sarana bermain yang dapat menarik perhatian pengunjung anak- anak.

## **1.6. Manfaat Perancangan**

### **1. Keilmuan**

Bagi para penulis dapat mengetahui dan merancang bentuk permainan apa saja yang dapat menghibur para penumpang anak-anak di Stasiun Kereta Api Kiara Condong.

### **2. Pihak Terkait**

Bagi pihak Stasiun Kereta Api Kiara Condong dapat meningkatkan sarana dan fasilitas di Stasiun kereta api salah satunya fasilitas bermain bagi pengunjung anak-anak

### **3. Masyarakat Umum**

Bagi peungguna dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada penumpang ana-anak di Stasiun Kiara Condong

## **1.7. Metode Perancangan**

Penyelesaian masalah dalam perancangan ini dilakukan dengan cara mencari tahu seluas-luasnya tentang sebab yang mempengaruhi terjadinya permasalahan di lapangan dari segi aspek sosial dan ergonomis dan aspek visual untuk menjawab hipotesis desain dengan mencari korelasi dan menemukan suatu masalah yang dapat di selesaikan.

### **1. Tujuan Penelitian**

Menurut Laurel (2003), Konsistensi metodologi penelitian dengan tujuan eksploratif dapat diartikan sebagai penelitian dengan masalah yang ingin diselesaikan. Pendekatan eksploratif dilakukan dengan cara mengunjungi Stasiun Kereta Api Kiara Condong. Mencari tahu sebanyak-banyaknya informasi yang didapatkan serta masalah apa saja yang sering terjadi di lapangan.

### **2. Taraf Penelitian (Deskriptif)**

Menurut Laurel (2003), taraf penelitian pendekatan deskriptif adalah penelitian menyatakan secara tepat sifat-sifat individu, keadaan, gejala, dan aspek lain yang merupakan objek penelitian. Penelitian dengan taraf deskriptif bersifat memecahkan masalah, menuturkan, menganalisis, mengklasifikasi, dan membandingkan.

Pendekatan deskriptif dilakukan dengan cara menggali banyak informasi para pengunjung stasiun kereta api dengan cara menganalisis dan mengklasifikasi melalui demografis, psikografis serta geografis *user*.

### **3. Cara Berpikir**

Menurut Ali dan Kadir (2004), cara berpikir induktif digunakan untuk penelitian yang menunjuk pada penarikan kesimpulan yang sesuai dengan proses berpikir induktif. Proses bermula dari keterangan-keterangan dan pustaka-pustaka, dokumen, atau hasil-hasil penelitian yang dapat dituangkan dalam data empiris.

Cara berpikir induktif (empiris) dilakukan untuk mendapatkan kolerasi antara data yang didapat melalui studi pustaka dengan data yang ada di lapangan. Data-data yang dilapangan didapat melalui para pengunjung stasiun kereta api dengan cara bertanya langsung berdasarkan panduan yang dilakukan peneliti kepada narasumber. Setelah mendapatkan data dilapangan dilakuakn kolerasi dengan data-data yang didapat melalui studi pustaka atau hasil-hasil penelitian sebelumnya.

#### **4. Teknik Pengumpulan**

##### 1) Observasi

Metode pengumpulan data observasi yang digunakan adalah *non participant observation*, yakni observasi yang peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi di stasiun kereta api Kiara condong. Untuk mengetahui perilaku pengunjung stasiun kereta api Kiara condong. Metode ini juga tepat dilakukan pada responden yang kuantitasnya tidak terlalu besar.

##### 2) Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas. Peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan spesifik, namun hanya memuat poin-poin penting dari masalah yang ingin digali dari pengunjung stasiun kereta api kiara condong

##### 3) Studi Dokumen

Studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis.

## **5. Teknik Analisis**

Teknik yang digunakan dalam merancang fasilitas bermain di area Kiara condong adalah Teknik analisis Kualitatif.

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Reduksi tidak perlu diartikan sebagai kuantifikasi data.

### **2. Penyajian Data**

Menyajikan data berupa kegiatan pengunjung stasiun. Ketika sekumpulan informasi yang didapatkan di stasiun kereta api Kiara condong disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan dan bagan.

### **3. Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Penarikan kesimpulan adalah hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan.

## **1.8. Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I Pendahuluan**

Bab pendahuluan merupakan uraian beberapa pokok persoalan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II Tinjauan Umum

Bab tinjauan umum menguraikan kajian data teoritik dan data empirik yang menjadi landasan teori untuk digunakan di dalam penelitian. Hasil kajian terkait dituangkan menjadi pertimbangan gagasan dan menjadi acuan awal perancangan produk dengan konsep yang lebih matang.

## 3. BAB III Analisis Aspek Desain

Bab analisis aspek desain menguraikan analisis perancangan yang dijabarkan dalam aspek-aspek terkait untuk dijadikan pertimbangan dan batasan desain