

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alun-Alun merupakan suatu identitas yang terletak di kota atau suatu wilayah. Alun – alun dikenal sebagai suatu lapangan terbuka yang luas dan berumput yang dikelilingi oleh jalan dan Alun-Alun digunakan untuk kegiatan masyarakat. Alun-Alun kota pada umumnya terdapat bermacam-macam tempat atau kegiatan berupa area bermain, taman, area, berjualan, *jogging track*, lapangan, gazebo, toilet, taman dan panggung pertunjukan.

Alun-Alun ramai dikunjungi oleh masyarakat – masyarakat sekitar, karena Alun-Alun dikenal sebagai tempat untuk piknik atau sekedar berfoto dilingkungan alun – alun itu sendiri. Masyarakat sering mengunjungi alun – alun karena alun – alun memiliki fasilitas yang banyak dan bermacam-macam. Alun- alun biasanya dikunjungi oleh masyarakat berbeda-beda kecamatan, dan alun – alun biasanya dikunjungi oleh orang dewasa, anak -anak juga lansia. Fungsi Alun-Alun itu sendiri untuk tempat rekreasi masyarakat. Namun, kini beberapa Alun-Alun yang menciptakan fasilitas yang baru, contohnya panggung pertunjukan atau *jogging track*.

Di Alun-Alun Ujungberung terdapat sebuah fasilitas untuk membaca yaitu sebuah perpustakaan umum. Namun, perpustakaan umum di Alun-Alun Ujungberung memiliki desain yang tidak informatif dan sangat tidak terkondisikan karena material yang rusak dan tidak terawat. Harusnya, bahan yang dipakai harus sesuai dengan lingkungan yang ada, misal lingkungan korosif maka material yang dipilih harus bersifat tahan terhadap korosi. Peletakan perpustakaan di Alun-Alun Ujungberung di *outdoor* sehingga dapat digunakan material yang tahan terhadap cuaca. Alun-Alun Ujungberung memiliki fasilitas keamanan yang diperuntukkan untuk anak – anak maupun masyarakat tentunya harus mementingkan material yang digunakan. Dalam perancangan ini, peneliti menerapkan aspek material yang memiliki peran penting dalam perancangan produk. Hal ini dikarenakan material

dapat mempengaruhi sebagian besar tampilan produk dari segi kualitas maupun visual. Pengetahuan mengenai berbagai macam jenis material tetap harus berkaitan dengan sifat dan proses. Kesalahan dalam memilih material juga dapat menyebabkan kerugian dalam perancangan. Maka dari itu, penulis ingin memanfaatkan fasilitas yang ada dengan *re-design* desain yang sudah ada dengan mengubah bentuk dari perpustakaan digital di Alun-Alun Ujungberung dengan mementingkan material yang digunakan untuk area *outdoor*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Material kurang terawat
2. Buku-buku tidak komplit
3. Tidak adanya SDM
4. Tempat perpustakaan kurang informatif

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode dan proses perwujudan perpustakaan digital melalui pendekatan aspek material?
2. Bagaimana merancang perpustakaan yang dapat menarik masyarakat dalam membaca?

1.4 Batasan masalah

Dalam merancang sebuah produk harus memiliki batasan-batasan dalam merencanakan sebuah produk, Berikut ini batasan-batasan masalah dalam merancang sebuah produk:

1. Penempatan di Alun-Alun Ujungberung
2. Dikhususkan untuk umur 11 tahun keatas

3. Material yang digunakan cocok untuk dilingkungan *outdoor* dan memiliki material yang ramah terhadap lingkungan.
4. Memiliki warna aqua dan silver.

1.5 Tujuan

Tujuan menjawab rumusan masalah. Tujuan dibedakan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tujuan penelitian :

1.5.1 Tujuan Umum

Berikut ini tujuan umum dari merencanakan sebuah desain untuk:

1. Menemukan solusi dalam masalah yang akan di rancang
2. Menerapkan ilmu desain produk dalam merancang perpustakaan digital

1.5.2 Tujuan Khusus

Berikut ini tujuan khusus dari merencanakan sebuah desain:

1. Merancang desain dengan menggunakan aspek pendekatan material
2. Merancang perpustakaan digital di Alun-Alun Ujungberung.

1.6 Manfaat

Hasil dari penelitian diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Keilmuan

Adapun manfaat keilmuan dari perancangan ini adalah:

1. Mempelajari ilmu studi desain produk dapat dijadikan acuan saat proses perancangan
2. Dapat menemukan solusi perancangan desain dengan menggunakan aspek-aspek desain.

1.6.2 Pihak Terkait

Berikut ini manfaat pihak terkait dari perancangan ini:

1. Membantu masyarakat Ujungberung dalam menggunakan teknologi di Alun-Alun Ujungberung.
2. Memberikan kekuatan desain melalui aspek dalam merancang sebuah produk.

1.6.3 Masyarakat Umum

Adapun manfaat untuk masyarakat umum dari perancangan ini adalah:

1. Merancang perpustakaan digital dikhususkan untuk masyarakat dalam membaca di alun – alun Ujungberung
2. Memudahkan masyarakat dalam menggunakan teknologi digital.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan produk adalah tiap-tiap alat bantu tertentu, teknik dan prosedur yang mempresentasikan sejumlah aktivitas tertentu yang digunakan oleh perancang dalam proses total perancangan.

Menurut Lasa pada tahun 2009 halaman 207; Metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Menurut KBBI Kata ilmiah mempunyai makna bersifat keilmuan atau memenuhi syarat (kaidah) ilmu pengetahuan sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Terdapat tiga metode perancangan produk yaitu pendekatan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis.

1.7.1 Pendekatan

McMillan dan Schumacher (2001) memberikan pemahaman tentang metode penelitian dengan mengelompokkannya dalam dua tipe utama yaitu kuantitatif dan kualitatif yang masing-masing terdiri atas beberapa jenis metode penelitian. Pendekatan antara penelitian kualitatif (*qualitative research*) dan penelitian kuantitatif (*quantitative research*) biasanya dijelaskan berdasarkan klasifikasi bentuk-bentuknya yang menggunakan kata-kata atau kualitatif dan yang menggunakan angka-angka atau kuantitatif, atau berdasarkan pertanyaan-

pertanyaan yang tertutup (hipotesis kuantitatif) dan yang terbuka (hipotesis kualitatif). Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah social atau kemanusiaan. Penelitian kualitatif ini melibatkan upaya penting, seperti halnya mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data, menganalisis data serta menafsirkan makna.

Metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan bisa disebut juga dengan penelitian kualitatif. Upaya-upaya penting yang dilibatkan, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data disebut dengan proses penelitian kualitatif.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Lapangan

Dengan membuat kunjungan lapangan terhadap situs studi kasus, peneliti menciptakan kesempatan untuk observasi langsung. Dengan berasumsi bahwa fenomena yang diminati tidak asli historis, beberapa pelaku atau kondisi lingkungan sosial yang relevan akan tersedia untuk observasi. Menurut Dabbs, 1982: Observasi tersebut bisa begitu berharga sehingga peneliti bahkan bisa mengambil foto-foto pada situs studi kasus.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu cara efektif dalam pengumpulan data berdasarkan pertanyaan untuk mendapatkan pernyataan berdasarkan target sasaran yang sesuai dengan tujuan perancangan.

3. Studi Literatur

Menurut Sugiyono: 20015 Studi literatur merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada informasi melalui dokumen-dokumen dan pencarian data,

baik foto, gambar, dokumen elektronik maupun dokumen tertulis yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

4. Dokumentasi

Menurut Suharsaputra (2014:215) dokumentasi merupakan rekaman kejadian masa lalu yang tertulis atau dicetak mereka dapat berupa surat, buku harian, catatan-catatan dan dokumen-dokumen. Manfaat dari tipe-tipe dokumen ini dan yang lain tidaklah selalu disandarkan pada keakuratan atau kekurangan-biasanya.

1.7.3 Teknik Analisis

Perancangan ini menggunakan teknik studi kasus dan teknik komparatif dalam menganalisis data. Analisis studi kasus masuk ke dalam jenis metode penelitian kualitatif.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulis pada pembuatan laporan tugas akhir ini membuat sistematika penulisan laporan perancangan agar mudah dipahami dan memudahkan dalam hal penyusunan. Berikut ini adalah sistematika penulisan laporan tugas akhir:

1. BAB I PENDAHULUAN

Penjelasan dari isi bab pendahuluan ini yaitu mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang landasan teoritik, landasan empirik, gagasan awal perancangan desain.

3. BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan temuan, analisis aspek material, *term of reference* (TOR) dan hipotesis desain.

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan, *flow of activity*, tabel kebutuhan konsumen, *blocking system*, sketsa alternatif, sistem operasional produk dan final sketsa perancangan perpustakaan digital Alun-Alun Ujungberung.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran hasil perancangan alun – alun Ujungberung.