

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Masjid raya adalah sebuah rumah ibadah bagi umat muslim yang ditetapkan oleh pemerintah tingkat provinsi. Selain dengan berfungsi sebagai tempat beribadah, masjid raya juga memiliki peran sebagai pusat peradaban umat Islam di tingkat provinsi. Dengan demikian maka tak bisa dipungkiri bahwa kegiatan di masjid raya sangat beragam seperti, sholat berjamaah, pengajian rutin, tausiah akbar, pelaksanaan sholat ied, penyaluran zakat, serta kegiatan lainnya yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

Masjid Raya Bandung merupakan sebuah masjid raya yang berada di kota Bandung, Jawa Barat. Ditinjau dari status dan lokasinya tentu Masjid Raya Bandung memiliki peran sebagai pusat peradaban umat islam di wilayah provinsi Jawa Barat. Dintinjau dari letaknya Masjid Raya Bandung berada di tengah pusat keramaian kota Bandung, yakni berdampingan dengan alun-alun Bandung serta dikelilingi oleh perkantoran dan pertokoan, serta objek wisata historis kota Bandung (gedung merdeka, dan monumen persahabatan Asia-Afrika). Dengan mengenal lokasi serta peran masjid ini membangkitkan inisiatif penulis untuk melakukan pengamatan lebih lanjut mengenai situasi yang ada di Masjid Raya Bandung.

Berdasarkan dengan pengamatan yang telah penulis lakukan maka didapati bahwa tersedia beragam fasilitas di Masjid Raya Bandung seperti tempat penitipan barang, kamar mandi, tempat wudhu, perpustakaan, teras, serta ruang shalat utama. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut penulis menemukan sebuah fenomena yang dirasa dapat mengganggu kegiatan ibadah di Masjid Raya Bandung yakni banyak pengunjung yang meletakkan barang bawaan seperti dompet dan telepon genggam pada sajadah ketika sedang melakukan sholat, serta notifikasi dari telepon genggam tersebut baik berupa getaran ataupun suara dapat mengganggu konsentrasi ibadah pemilik telepon genggam ataupun konsentrasi ibadah orang lain. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, di area Masjid Raya Bandung tidak menyediakan tempat yang memungkinkan jamaah untuk menyimpan dompet atau telepon genggam dengan aman sehingga tidak memungkinkan pemilik dompet ataupun telepon genggam untuk meninggalkan dompet dan telepon genggamnya ketika beribadah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis atas fenomena yang terjadi di Masjid Raya Bandung maka penulis merasa adanya potensi untuk melakukan sebuah perancangan tempat penyimpanan barang jamaah khususnya dompet dan telepon genggam ketika sedang melakukan ibadah di Masjid Raya Bandung. Dengan demikian maka penelitian ini dilaksanakan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- 1) Pada Masjid Raya Bandung tidak tersedia tempat penyimpanan barang yang memungkinkan pengunjung untuk menyimpan dompet ataupun telepon genggam ketika melakukan ibadah.
- 2) Keberadaan dompet, telepon genggam, ataupun barang bawaan lainnya di sekitaran jamaah ketika beribadah dapat mengganggu konsentrasi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang tempat penitipan barang di Masjid Raya Bandung berdasarkan aspek visual sehingga memungkinkan pengunjung untuk menyimpan barang seperti dompet, atau telepon genggam sehingga barang-barang tersebut tidak mengganggu konsentrasi jamaah ketika melakukan ibadah?

## **1.4 Batasan Masalah**

Dengan tujuan agar lebih terfokus pada permasalahan, maka dibuatlah batasan-batasan masalah, yaitu:

- 1) Perancangan terfokus pada visual karena aspek visual memiliki peran penting agar produk mudah dikenali dan dipahami sehingga dapat digunakan sesuai dengan fungsi produk.
- 2) Produk ditujukan untuk digunakan di Masjid Raya Bandung karena produk diharapkan dapat menjadi solusi bagi identifikasi masalah yang telah disebutkan.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

- 1) Menggunakan keilmuan desain produk untuk menghasilkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat.
- 2) Menambah wawasan terkait aspek visual dalam bidang keilmuan desain produk.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

- 1) Membantu memberikan solusi desain dengan menggunakan pendekatan aspek visual untuk memaksimalkan fasilitas yang ada di Masjid Raya Bandung.
- 2) Merancang produk berdasarkan aspek visual, serta mengaplikasikannya pada fasilitas penyimpanan barang di Masjid Raya Bandung sehingga dapat berfungsi sesuai dengan tujuan perancangan produk.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Keilmuan**

- 1) Memberikan alternatif desain dari penerapan ilmu desain produk.
- 2) Sebagai usaha desainer dalam rangka pengembangan desain di area Masjid Raya Bandung.

### **1.6.2 Pihak Terkait**

- 1) Memberikan desain konsep fasilitas yang dibutuhkan pengunjung Masjid Raya Bandung.

- 2) Memaksimalkan tampilan visual fasilitas yang ada di Masjid Raya Bandung.

### 1.6.3 Masyarakat Umum

- 1) Mengurangi potensi gangguan yang dapat terjadi ketika sedang melakukan ibadah di Masjid Raya Bandung, khususnya gangguan yang dihasilkan oleh notifikasi telepon genggam.
- 2) Memberikan rasa aman dan nyaman ketika meninggalkan barang bawaan selama melakukan ibadah di Masjid Raya Bandung.

## 1.7 Metode Perancangan

Dalam proses penelitian ini kami menyertakan beberapa tahap perancangan yakni:

### 1.7.1 Pendekatan

Dengan maksud untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang ada, penelitian ini melakukan pendekatan permasalahan dengan cara melakukan observasi di area Masjid Raya Bandung, serta menggunakan metode *Ex Post Facto*.

### 1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penelitian digunakan *Mix Methode*. Berikut penjelasannya:

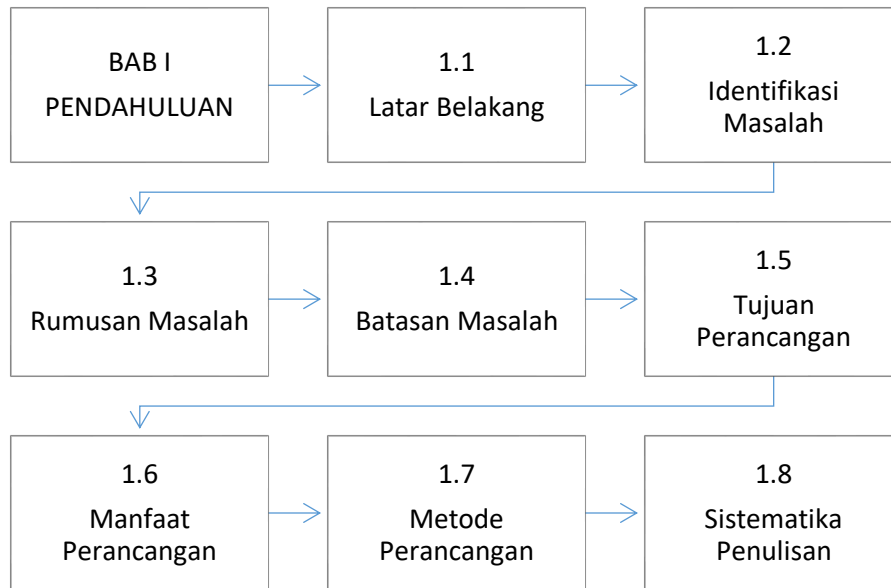
Tabel 1. 1 teknik pengumpulan data

No.	Aktivitas	Tujuan
1.	Observasi	Mengamati situasi lingkungan dan pola interaksi masyarakat di Masjid Raya Bandung.
2.	Wawancara	Mendapatkan informasi tentang situasi di Masjid Raya Bandung dari sudut pandang petugas/pengurus.
3.	Kajian Teoritik	Mencari data pendukung berdasarkan literasi tentang Masjid Raya Bandung, tempat penyimpanan barang, dan data lain yang diperlukan berdasarkan aspek visual.

## 1.8 Sistematika Penulisan

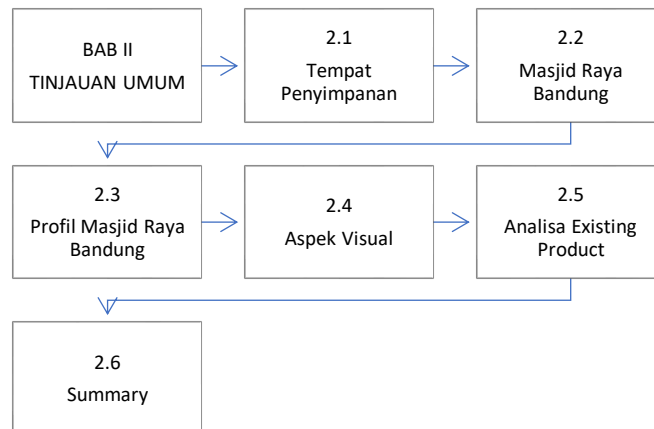
Sistematika penulisan yang diterapkan pada laporan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab dan sub-bab seperti pada diagram berikut:

- 1) Bab 1 pendahuluan



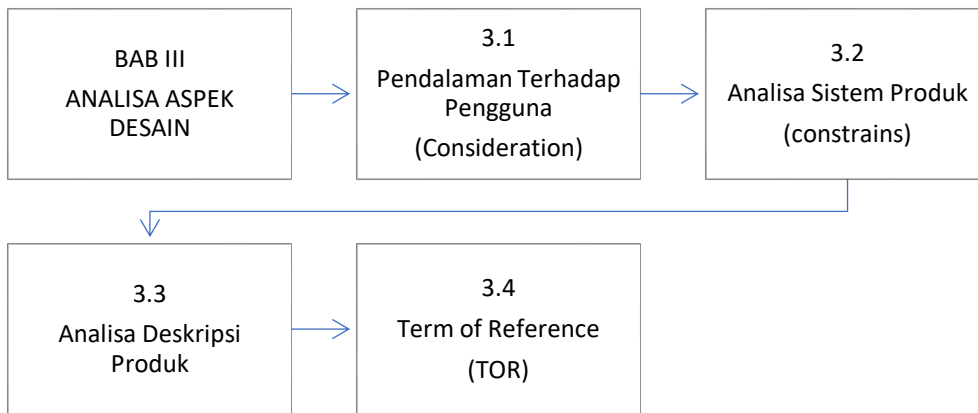
**Diagram 1. 1 Sistematika penulisan bab 1**

2) Bab 2 tinjauan umum



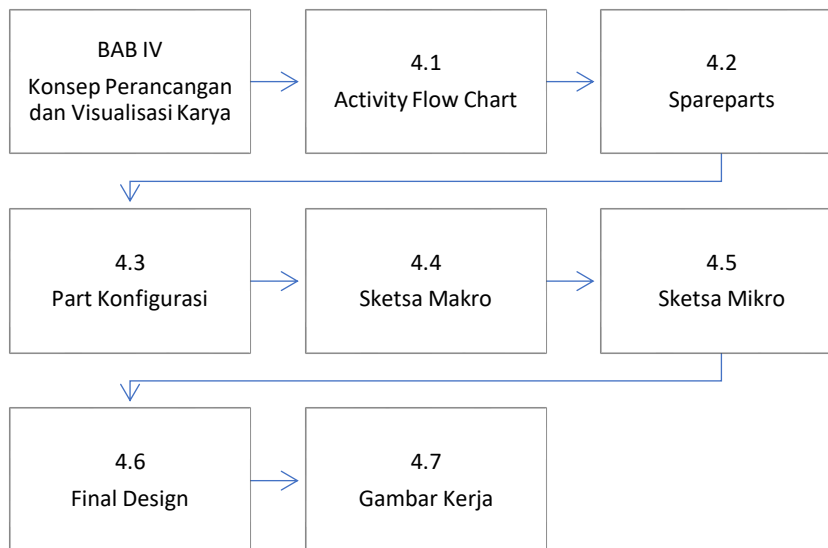
**Diagram 1. 2 Sistematika penulisan bab 2**

3) Bab 3 analisa aspek desain



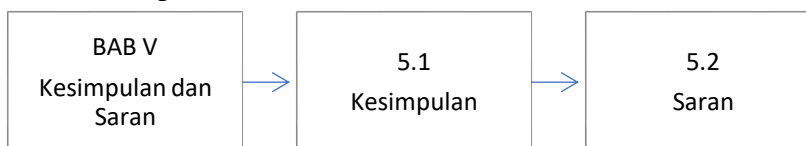
**Diagram 1.3 Sistematika penulisan bab 3**

4) Bab 4 analisa aspek desain



**Diagram 1.4 Sistematika penulisan bab 4**

5) Bab 5 kesimpulan dan saran



**Diagram 1.5 Sistematika penulisan bab 5**