

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Bandung merupakan salah satu destinasi untuk menghabiskan waktu berakhir pekan. Banyak tujuan destinasi hiburan di Bandung, namun dengan kondisi iklim pegunungan yang lembab dan sejuk dengan suhu rata – rata 23.5°C membuat banyak pengunjung lebih memilih menghabiskan waktu berakhir pekan di ruang terbuka.

Salah satu ruang terbuka yang menjadi destinasi masyarakat Bandung adalah Alun – alun yang berada di kecamatan Ujungberung. Minat masyarakat mengunjungi alun – alun Ujungberung beragam, saat pagi hari masyarakat sering memanfaatkan waktu tersebut untuk berolahraga seperti senam dan *jogging*, pada siang hari minat pengunjung mulai sedikit, selain panas, waktu aktivitas masyarakat yang mulai sibuk di perkantoran dan perdagangan, dan pada malam hari pengunjung yang datang melebihi dari hari – hari biasa. Dengan kegiatan masyarakat yang beragam, maka pemerintah menambahkan fasilitas yang dapat menambahkan minat pada masyarakat seperti *jogging track*, perpustakaan mini, batu refleksi, kegiatan senam pagi setiap minggu, pepohonan dan tanaman yang ditanam hampir di setiap sudut agar alun – alun tetap sejuk dan asri, serta lampu – lampu yang menghiasi pada malam hari agar tetap terang saat beraktivitas.

Namun dibalik fasilitas yang mendukung kegiatan masyarakat, banyak fasilitas di Alun – alun Ujung Berung yang kurang diperhatikan oleh masyarakat sehingga menjadi terbengkalai. Salah satu fasilitas yang menarik penulis untuk menjadi objek perancangan adalah perpustakaan mini yang sudah tidak berfungsi dengan baik, kondisi yang sudah tidak menarik untuk dilihat, dan tata letak penjualan yang tidak beraturan di sekitar perpustakaan mini. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk mendesain ulang berdasarkan permasalahan dan merancang produk tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat milenial yang serba digital agar dapat difungsikan sesuai dengan kegunaannya sesuai dengan aspek psikologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan agar laporan penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan awal penelitian. Pada penelitian untuk Alun – alun Ujung berung penulis mendapatkan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Kurangnya ruang interaksi dan ruang membaca untuk pengguna perpustakaan mini.
2. Desain perpustakaan mini sudah menarik namun kurang diperhatikan.
3. Buku – buku yang tersedia hanya buku pelajaran sekolah yang tidak sesuai dengan minat pengunjung yang datang ke Alun – alun Ujungberung.
4. Tidak adanya sistem penjagaan maupun SDM yang menjaga perpustakaan digital.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain perpustakaan digital yang menarik minat baca pengunjung dari sudut pandang studi Psikologi?
2. Bagaimana cara mendesain perpustakaan digital yang ditujukan untuk umur 11 tahun keatas?

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan produk dikhususkan untuk umum dengan target status kelas menengah kebawah.
2. Produk memiliki komponen yang menyesuaikan dengan aktivitas masyarakat, minat dan lingkungan berdasarkan studi Psikologi.
3. Letak perpustakaan yang berada di ruang terbuka.

1.5 Tujuan Perancangan

Dari batasan masalah diatas, penulis menyimpulkan beberapa tujuan, yaitu :

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum pada perancangan ini adalah untuk mengubah segmentasi produk acuan menjadi segmentasi yang baru sehingga dapat memunculkan

kemungkinan-kemungkinan desain sesuai dengan kebutuhan target pasar yang dituju.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada perancangan ini adalah merancang perpustakaan digital yang sesuai kebutuhan masyarakat dan menyesuaikan dengan era *digital* dengan tujuan agar masyarakat dapat mengakses dan menyimpan buku dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

1.6 Manfaat Perancangan

Selain tujuan, perancangan ini juga memiliki manfaat perancangan sebagai berikut :

1.6.1 Keilmuan

Salah satu manfaat dari desain produk yaitu untuk mengetahui kelayakan suatu produk, apakah dapat memenuhi kebutuhan konsumen dengan jumlah yang terbatas atau tidak terbatas. Disini penulis membuat produk perpustakaan *digital* dengan harapan menjadi salah satu produk yang bisa bermanfaat untuk masyarakat dengan tujuan dapat memberikan layanan pendidikan berupa *e-library* yang dapat diakses untuk khalayak umum di ruang terbuka.

1.6.2 Pihak Terkait

Berdasarkan desain pada perpustakaan *digital* yang dibuat penulis, diharapkan dapat membantu pihak pengelola Ujungberung dalam menambah jumlah pengunjung dan menjadi salah satu objek utama pengunjung untuk datang ke alun – alun Ujungberung. Dengan adanya desain baru pada perpustakaan sebelumnya, pihak pengelola dimudahkan dalam menyimpan data buku – buku yang ada, memonitor ketersediaan buku, peminjaman dan pengembalian buku tanpa membutuhkan waktu yang lama, serta dapat mengetahui seberapa banyak pengunjung yang telah mengakses perpustakaan digital tanpa harus melakukan pendataan secara manual.

1.6.3 Masyarakat Umum

Dari desain rancangan produk yang dibuat penulis, diharapkan produk perpustakaan *digital* dapat menjadi salah satu produk yang mendukung aktivitas masyarakat dalam memberikan pengetahuan dan hiburan dalam bentuk *e-library*, menjadi salah satu wadah bersosialisasi selama di Alun – alun Ujungberung dan dapat menjadi produk bermanfaat yang layak bagi masyarakat umum.

1.7 Metode Perancangan

Dalam penelitian perancangan produk perpustakaan digital, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif seringkali dijelaskan berdasarkan bentuk – bentuk yang menggunakan kata – kata (kualitatif) dan yang menggunakan angka – angka (kuantitatif), maupun berdasarkan pertanyaan – pertanyaan yang tertutup (hipotesis kuantitatif) maupun yang terbuka (hipotesis kualitatif).

Penelitian kualitatif yaitu metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial. Penelitian kualitatif melibatkan beberapa hal penting seperti mengajukan pertanyaan dan prosedur, pengumpulan data dari partisipan, menganalisa data secara induktif dari hal umum hingga khusus, dan menafsirkan data yang didapat.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendukung laporan berdasarkan penelitian yang penulis kaji, berdasarkan pendapat Sugiyono (2013:224) bahwa tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data berdasarkan langkah yang strategis pada suatu penelitian dengan menggunakan Teknik Pengumpulan Data. Berikut merupakan penjelasan yang penulis gunakan untuk mendapatkan data – data penelitian :

1. Observasi Lapangan

Peneliti melakukan observasi langsung dengan mengunjungi lokasi studi kasus. Dengan berasumsi bahwa fenomena yang diminati tidak asli historis, beberapa pelaku atau kondisi lingkungan sosial yang relevan akan tersedia untuk observasi.

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

Studi literatur merupakan pengumpulan data yang digunakan penulis untuk memenuhi kelengkapan penulisan penelitian berdasarkan data dari Artikel, Jurnal, buku, website, makalah serta literatur yang berhubungan dengan penelitian penulis.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan bukti konkrit dari permasalahan yang terjadi. Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan pengarsipan dari hal – hal yang terjadi di masa lampau. Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dari data lapangan dan proses wawancara.

1.7.3 Studi Kasus

Studi kasus merupakan metode penelitian yang berkaitan dengan ilmu sosial dengan beberapa metode yang berkaitan seperti eksperimen, survey, historis, dan analisis informasi *documenter* (seperti dalam studi ekonomi) dengan keuntungan dan kerugiannya disetiap metode yang bergantung dengan : 1) tipe pertanyaan penelitian, 2) *control* peneliti terhadap subjek yang ditelitinya, 3) fokus pada penelitian (fenomena kontemporer atau fenomena historis). Secara umum studi kasus lebih cocok menggunakan pertanyaan dengan *why* atau *how* pada

penelitiannya. Selain itu, penelitian studi kasus dapat dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu studi kasus eksplanatoris, eksploratoris dan deskriptif.

1.8 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan laporan Kerja Praktik :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan beberapa pokok permasalahan yaitu Latar Belakang, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat, Pelaksanaan Metode Perancangan serta Sistematika Penulisan.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Pada Bab II ini dapat dirinci menjadi beberapa sub-bab yang menjelaskan berdasarkan Landasan Teoritik yang disesuaikan berdasarkan aspek Psikologi, mengambil data berdasarkan keadaan di Alun – alun Ujung berung secara menyeluruh dengan mengambil data Sejarah Alun – alun Ujung berung, Letak Geologi dan Geografis, serta Data Lapangan.

3. BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Pada Bab III, semua hasil pengamatan penulis akan dirangkum berdasarkan Analisis Aspek Desain melalui landasan Aspek Psikologi, dan melakukan Kajian Aspek Desain yang dibahas menjadi 3 bagian yaitu Kajian Aspek Primer, Kajian Aspek Sekunder, dan Kajian Aspek Tersier, serta TOR untuk mengetahui Pertimbangan Desain, Batasan Desain, Klaim Produk dan Tuntutan 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 Ujung berung.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran hasil perancangan Alun – alun Ujung berung.