

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Stasiun Kiaracondong merupakan stasiun terbesar kedua dan jalur kelas ekonomi tersibuk di kota Bandung yang berada di Jalan Babakan Sari, Bandung, Jawa Barat. Stasiun Kiaracondong hanya memberangkatkan kereta api kelas ekonomi, untuk kelas eksekutif dan bisnis hanya sebagai pemberhentian sementara. setiap harinya Stasiun Kiaracondong memberangkatkan penumpang rata-rata 5.088 orang dengan jam-jam tertentu. Dengan jumlah penumpang yang rata-rata ribuan, penumpang biasanya menggunakan kereta untuk alat transportasi efektif untuk tujuan ke Jawa Tengah maupun Jawa Timur.

Penumpang sebelum berangkat harus datang ke stasiun paling lambat satu jam sebelum keberangkatan, untuk mencetak boarding pass, pengecekan tiket hingga menunggu kereta api datang. Dalam menunggu kereta api datang, penumpang mengalami penumpukan karena kurangnya fasilitas tempat duduk di ruang tunggu. ruang tunggu yang terbatas dengan luas ruang tunggu yaitu panjang 9 meter dan lebar 9 meter yang mencakup tempat loket, tempat charger, mushola, wc, galery atm, ruang terlapor sehingga penumpukan penumpang hingga keluar stasiun. penumpang di stasiun Kiaracondong terdiri dari berbagai umur dari anak-anak hingga dewasa. Ketika menunggu anak-anak mengalami kebosanan tidak ada area bermain sedangkan jika anak berlari-lari orang tua khawatir. Pada akhirnya untuk mengatasi rasa bosan pada anak, orang tua memberikan anak handphone sehingga anak mengalami kecanduan teknologi dan tumbuh kembang anak mengalami kelambatan.

Berdasarkan data hasil observasi maka penelitian ini akan merancang fasilitas mainan anak di kursi prioritas sebagai solusi untuk mengatasi

kebosanan anak pada saat menunggu kereta api di stasiun Kiaracondong Bandung Berdasarkan aspek fungsi dan ergonomi.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Dari pemaparan latar belakang tersebut maka diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Stasiun kiaracondong merupakan stasiun terpadat kelas ekonomi di kota bandung
2. Terjadi penumpukan penumpang di ruang tunggu
3. Penumpang anak-anak usia 2-5 tahun mengalami kebosanan saat menunggu kereta
4. Tidak adanya fasilitas bermain anak distasiun kiaracondong
5. Perlu adanya fasilitas bermain anak di stasiun kiaracondong lokasi di indoor di dalam area tunggu.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diidentifikasi, dapat uraikan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang penambahan sarana mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu stasiun kiaracondong bandung
2. Sarana bermain seperti apa yang sesuai untuk anak-anak berdasarkan aspek fungsi dan ergonomi

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas agar penulis tidak menyimpang dari bahasan maka perancangan membatasi pembahasan:

1. merancang penambahan sarana mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu stasiun kiaracondong bandung
2. Sarana bermain untuk anak usia 2-5 tahun.
3. Fokus perancangan di aspek fungsi dan ergonomi.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Acuan batasan masalah maka, tujuan perancangan dalam penelitian ini adalah:

### **1.5.1 Tujuan umum**

1. Untuk menambahkan fasilitas sarana mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu stasiun kiaracandong

### **1.5.2 Tujuan khusus**

1. Untuk merancang produk fasilitas sarana mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu stasiun kiaracandong sesuai dengan aspek fungsi dan ergonomi

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat dari perancangan ini dibagi menjadi 3 kriteria, yaitu:

### **1.6.1 Keilmuan**

1. Dapat mengaplikasikan keilmuan Desain Produk dalam merancang sarana mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu stasiun kiaracandong

### **1.6.2 Pihak Terkait**

1. Meningkatkan sarana di ruang tunggu stasiun kereta api Kiaracandong Bandung.

### **1.6.3 Masyarakat Umum**

1. Memberikan sarana tambahan mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu stasiun kiaracandong

## **1.7 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini diterapkan untuk menghasilkan suatu konsep desain melalui beberapa Analisa permasalahan yang telah diperoleh.

### **1.7.1 Pendekatan**

Strategi Proses desain yang dilakukan dalam perancangan ini melalui

1. Analisa aspek fungsi

Analisa Fungsi tersebut sarana mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu pada anak usia 2-5 tahun di stasiun kiaracandong bandung

## 2. Analisis aspek ergonomi

menyesuaikan batasan area antropometri bentuk badan anak-anak usia 2-5 tahun.

### 1.7.2 Tehnik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Melakukan observasi kegiatan penumpang pada saat menunggu kereta api tujuannya untuk mengetahui aktivitas penumpang pada saat menunggu kereta api.

#### 2. Wawancara

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 tujuannya adalah mengetahui kendala saat menunggu kereta api di stasiun kiaracandong bandung dan masukan penumpang untuk memperbaiki fasilitas di ruang tunggu.

#### 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. Tujuannya sebagai pedoman perancangan.

### 1.7.3 Tehnik 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**

Guna mempermudah memahami isi laporan, maka penulis akan mengemukakan secara garis besar isi laporan kerja praktek ini dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang beberapa uraian pokok persoalan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan

#### **BAB II : TINJUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang kajian data teoritik dan empirik yang menjadi landasan teori untuk digunakan di dalam penelitian. Hasil kajian akan digunakan dalam mempertimbangkan gagasan dan menjadi acuan awal perancangan produk dengan konsep yang lebih matang.

#### **BAB III : ANALISIS ASPEK DESAIN**

Bab analisis aspek desain terdapat penjabaran analisis perancangan yang terbagi dalam aspek-aspek terkait untuk menjadi pertimbangan dan batasan desain.

#### **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN**

Bab ke empat berisi seluruh pembahasan mengenai seluruh hasil penelitian dan gagasan penelitian dan gagasan perancangan hingga bentuk visual desain akhir .pada proses perancangan akan dijelaskan tentang konsep ergonomi .

#### **BAB V KESIMPULAN DAN PERANCANGAN**

Bab kesimpulan dan sarana berisi penjelasan hasil luaran yang diperoleh perancangan selama penelitian berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisikan rangkuman singkat perancangan, mencakup kekurangan maupun kelebihan produk yang dirancang oleh perancang. Saran berisi masukan untuk mengurangi kesalahan yang terjadi dalam merancang juga panduan dalam melakukan pengembangan konsep yang serupa.