

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di saat berkembangnya dunia, di iringi oleh perkembangan teknologi yang berkembang membuat beberapa sarana permainan di suatu taman rekreasi berkembang juga, tetapi adanya beberapa produk yang terdapat di dalam sebuah sarana wahana permainan tergolong sama antara taman rekreasi yang satu dengan sebuah wahana permainan di taman rekreasi lainnya. Taman rekreasi adalah suatu tempat dengan daya tarik yang terdiri dari beberapa wahana permainan, biasanya taman rekreasi ini memiliki toko, restoran dan gerai (*outlet*). Taman rekreasi ini dapat di nikmati oleh segala usia.

Dago Dream Park adalah Sebuah resor wisata kekinian seluas 11,6 hektar tanah di Kota Bandung yang mengusung konsep Jawa-Sunda & Bali dengan dilengkapi berbagai fasilitas wahana yang menarik. Di Dago Dreampark terdapat beberapa wahana seperti *Dream Zone*, *Park Zone*, *Selfie Extreme*, dan *The Bridge*. Di wahana *Dream Zone* terdapat sebuah wahana permainan *Geared Up* yang merupakan wahana bersepeda dengan mengelilingi sebuah *track* yang telah di buat.

Menurut hasil survei pertama yang telah dilakukan terhadap pengunjung ada beberapa keluhan dari masyarakat yang berkunjung di *tempat wisata Dago Dreampark*, salah satunya adalah masyarakat ingin terhadap penambahan sebuah sarana atau perancangan baru terhadap suatu wahana yang terdapat di Dago Dreampark. Pada survei yang kedua dilakukanlah observasi untuk menentukan wahana yang sepi pengunjung untuk digarap, jadi target wahana yang akan digarap yaitu *Geared Up*. Survei ketiga pengumpulan data dan informasi wahana *Geared Up* dengan menggunakan cara menyebarkan kuisisioner kepada pengunjung wahana *Geared Up* dan Karyawan wahana *Geared Up*, kesimpulan dari hasil kuisisioner yaitu permainan pada wahana *Geared Up* kurang menarik bagi sudut pandang

beberapa pengunjung karena sarana yang disediakan untuk digunakan pada wahana tersebut terlalu biasa. Wahana *Geared Up* hanya menyediakan sepeda untuk menyusuri *track* wahana, hal ini yang menyebabkan pengunjung menjadi kurang tertarik terhadap wahana tersebut. Cara mengatasinya mencari salah satu kata *negative* yang mempengaruhi permasalahan pada wahana *Geared Up*, yaitu “kurang menarik”. Solusi dapat disimpulkan dari kebalikan kata “kurang menarik” menjadi “lebih menarik”. Jadi untuk mengatasi permasalahan sepi pengunjung perlunya untuk membuat wahana *Geared Up* lebih menarik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata menarik memiliki arti mempengaruhi atau membangkitkan hasrat untuk memperhatikan. Dalam kasus ini pengunjung akan mendatangi wahana yang terlihat menarik bagi mereka. Maka dari itu dalam perancangan ini penulis bermaksud untuk merancang sarana permainan wahana *Geared Up* yang menarik untuk dimainkan pada lokasi wahana tersebut. Menambah ketertarikan pengunjung merupakan sebuah solusi yang dapat mengatasi sepi pengunjung pada wahana tersebut. Sarana yang dimaksud yaitu sebuah permainan dengan bentuk yang menarik menyusuri *track* wahana yang berbelok-belok. Sarana merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Sedangkan menurut Conny R. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Jadi sarana permainan adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk bermain untuk meningkatkan kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan pada wahana *geared up* sudah bisa dikategorikan menarik?
2. Bentuk permainan seperti apa yang menarik bagi para pengunjung?

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang permainan yang memiliki rupa menarik berbasis teknologi agar wahana *Geared Up* menjadi wahana yang lebih menarik?

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan tertuju pada solusi mengatasi rupa permainan yang menarik pada wahana *Geared Up*.
2. Lokasi pengumpulan data penelitian dilakukan di tempat wisata Dago Dreampark khususnya pada wahana *Geared Up*.
3. Perancangan ini dikhususkan untuk pengunjung wahana *Geared Up* ydengan usia 8 tahun keatas.
4. Tema perancangan memiliki unsur teknologi seiring perkembangan teknologi saat ini.

## 1.5 Tujuan

Adapun tujuan pada perancangan ini yaitu :

1. Menjadikan Wahana *Geared Up* Wisata Dago Dreampark memiliki sarana permainan yang menarik .
2. Merancang sarana permainan berupa kendaraan yang menggunakan perangkat elektronik sebagai sumberdaya penggerak dari sarana permainan.
3. Membantu pengunjung untuk meningkatkan kemampuan motorik berdasarkan pengalaman belajar dengan bermain di Wahana *Geared Up*.
4. Mengenalkan kemajuan teknologi saat ini yang dapat dikembangkan menjadi suatu hal yang baru dan lebih menarik suatu saat nanti.

## **1.6 Manfaat**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Menambah ilmu pengetahuan mengenai desain produk.
2. Meningkatkan sensitivitas dalam merancang sebuah produk yang memiliki nilai dan manfaat.
3. Sanggup menyelesaikan permasalahan disituasi dan kondisi apapun dengan inovasi dan kreasi yang baru.

### **1.6.2 Manfaat Perancangan**

1. Untuk membuat wisata Dago Dreampark memiliki sarana permainan yang menarik untuk dicoba.
2. Menambah bidang keilmuan mengenai teknologi ,mekanika sistem dan bentuk.
3. Membantu peningkatan jumlah pengunjung pada tempat wisata Dago Dreampark.

### **1.6.3 Manfaat kepada pihak terkait**

1. Memberikan solusi untuk meningkatkan jumlah pengunjung yang mendatangi wahana *Geared Up*.
2. Wahana *Geared Up* menjadi lebih menarik karena memiliki sarana permainan berupa permainan yang menarik.

## **1.7 Metode Perancangan**

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yaitu pendekatan dilakukan peneliti dengan cara mengumpulkan data-data informasi secara langsung dari lokasi, individu/kelompok, dan bentuk produknya. Setelah data-data yang dibutuhkan peneliti terkumpul ,peneliti mendeskripsikan data-data kemudian diolah dalam tahap analisis hasil pembahasan.

### **1.7.1 Pendekatan**

Pendekatan dalam Bahasa Inggris yaitu *approach*, dalam kamus Bahasa Inggris *approach* ddiartikan sebagai *a way of beginning*. Pengertian pendekatan dapat diartikan cara memulai sebuah pembelajaran. Pendekatan berhubungan dengan hal desain, pendekatan desain merupakan unsur faktor pendukung perancangan desain. Faktor desain yang dimaksud yaitu mempengaruhi bentuk, warna, dimensi, ergonomi dan detail-detail lainnya yang berhubungan dengan desain. Pendekatan harus diterapkan dalam perencanaan dalam perancangan sebuah desain menjadi sebuah produk. Dalam kasus ini penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor (1975) dalam buku Moleong (2004:3) mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati

### **1.7.2 Teknik Pengumpulan Data**

Pencarian dan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan karya Tugas Akhir dilakukan dengan melihat referensi dari buku, artikel, internet, observasi, serta kuisioner yang menjadi acuan peneliti untuk menyelesaikan penelitian sesuai dengan permasalahan. Observasi adalah teknik mengumpulkan data, ketika peneliti melakukan pengamatan objek secara langsung dilihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104). Dimulai dari mempelajari permasalahan dengan cara wawancara dengan staff Dago Dreampark, lalu menyebarkan kuisioner kepada para pengunjung, setelah itu melakukan observasi pada lokasi wahana dari mengumpulkan luas wahana, peraturan wahana, *maintenance* wahana, jumlah total *visitor*, dan data-data lainnya yang berhubungan dengan wahana tersebut.

Dari hasil wawancara dengan pihak staff Dago Dreampark dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung yang datang per minggu yaitu 5000 pengunjung. Dan wahana terdiri dari 3 kategori, yaitu *grade A*, *grade B*, dan *grade C*. Wahana Geared Up berada diposisi *grade B* yang paling bawah. Untuk hasil kuisioner yang disebarkan pada lebih dari 20 pengunjung dan staff pada hari kerja dan hari libur adalah perlunya penambahan sesuatu yang baru dan menarik pada wahana Geared

Up agar para pengunjung tertarik untuk bermain di wahana tersebut. Hasil kesimpulan pengumpulan data dari internet lebih tepatnya *website official* Dago Dreampark yaitu Dago Dreampark merupakan tempat wisata yang bersifat alam berbasis teknologi seiring perkembangan zaman. Serta *website official balance scooter*, data yang didapat dari *website* tersebut adalah pemanfaatan teknologi berupa *gyrocope* sebagai alat penyeimbang *balance scooter* saat dikendarai yang memanfaatkan beban yang diberikan dari pengendaranya untuk meningkatkan kecepatan laju dari sarana permainan tersebut. Dapat disimpulkan *balance scooter* termasuk teknologi yang tergolong canggih untuk saat ini, maka dari itu *balance scooter* cocok untuk diterapkan pada perencanaan sarana permainan yang akan dirancang. Melalui observasi pada lokasi wahana disimpulkan perancangan yang akan dibuat yaitu kart, karena dilihat dari permukaan wahana yang rata, terbuat dari semen, dan memiliki lintasan yang berbelok- belok dengan lebar yang cukup luas.

### **1.7.3 Metode Analisa**

Peneliti menganalisa produk elektronik yang akan digunakan sebagai sumber daya gerak dari produk yang akan dirancang. Produk yang akan dirancang dapat dimodifikasi agar alat penggerak dapat dipasang pada produk yang dirancang, Dan sistem penggerak dapat bergerak dengan mulus. Dari hasil analisa peneliti menyimpulkan *balance scooter* tidak akan jalan jika hanya diberi kemiringan saja, *balance scooter* memiliki tombol dibagian kaki kiri dan kanan pengendara, *balance scooter* baru akan jalan jika pengendara berdiri diatas tombol tersebut. Dan beban pengendara mempengaruhi daya *battery* dari *balance scooter*, semakin berat beban yang ditanggung *balance scooter* semakin cepat pula daya *battery* yang terkuras. Dari analisa peneliti terhadap lokasi wahana dan *balance scooter* disimpulkan bahwa perancangan ini akan mengarah ke produk berbentuk kart yang menggunakan tenaga gerak dari *balance scooter* tanpa harus membongkar maupun merusak *balance scooter*, lebih tepatnya merancang asesoris tambahan yang menyerupai kart untuk *balance scooter*.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan sistematika penulisan berguna mempermudah untuk menyampaikan informasi berdasarkan aturan dan urutan yang sistematis. Sistematika penulisan laporan penelitian yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

### A) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### B) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan penjelasan yang memuat deskripsi, ekspansi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan namun secara umum terdiri dari Landasan Teori, Landasan Teoritik, dan Gagasan Awal Perancangan.

### C) BAB III ANALISI ASPEK DESAIN

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa dan lain sebagainya. Dari hasil analisa kemudian dituangkan dalam hipotesa seperti : 5W+1H, analisa S.W.O.T dan T.O.R (*Term of Reference*).

### D) BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Berdasarkan analisis yang menghasilkan keputusan-keputusan desain yang nantinya menjadi data yang direalisasikan kedalam produk yang dirancang. Serta mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, *target user*, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar *rendering* 3D, gambar kerja, *photo study model*, dan standar operasional produk.

## E) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. Kesimpulan ditulis dengan padat, jelas, dan bukan rangkuman.