

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman rekreasi merupakan tempat rekreasi yang berada di alam terbuka tanpa dibatasi oleh suatu bangunan, atau rekreasi yang berhubungan dengan lingkungan dan berorientasi pada penggunaan sumberdaya alam seperti air, hujan, pemandangan alam atau kehidupan di alam bebas. Kegiatan rekreasi dibedakan menjadi kegiatan yang bersifat aktif dan pasif. Kegiatan yang cukup aktif seperti piknik, olah raga, permainan, dan sebagainya melalui penyediaan sarana-sarana permainan.

Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang. Rekreasi memiliki banyak bentuk aktivitas di mana pun tergantung pada pilihan individual. Beberapa rekreasi bersifat pasif seperti menonton televisi atau aktif seperti olahraga. Rekreasi umumnya berdampak pada rasa senang tingkat kesehatan fisik dan mental manusia

Dago Dream Park adalah Sebuah resor wisata kekinian seluas 11,6 ha di Kota Bandung yang mengusung konsep Jawa - Sunda & Bali dengan dilengkapi berbagai fasilitas & wahana yang menarik. Di dago dream park 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.

Pengertian sarana Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang

merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek). Untuk lebih memudahkan membedakan keduanya. Sarana lebih ditujukan untuk benda-benda yang bergerak seperti komputer dan mesin-mesin, sedangkan prasarana lebih ditujukan untuk benda-benda yang tidak bergerak seperti gedung.

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.

Menurut hasil survey yang telah dilakukan terhadap pengunjung ada beberapa keluhan yang dikeluhkan masyarakat yang berkunjung di theme, salah satunya adalah ingin nya masyarakat terhadap penambahan sebuah wahana atau perancangan baru tentang suatu wahana yang terdapat di theme park tersebut.

Maka dari itu dalam perancangan ini kami bermaksud untuk membuat suatu penambahan sarana permainan pada wahana *Geared up* yang dimaksudkan untuk menambah keragaman permainan dan membuat suatu wahana ini menjadi menarik.

Penelitian ini menggunakan aspek struktur dan sistem dimana dalam perancangan sebuah produk ini dibutuhkan struktur yang kuat, serta dibutuhkan suatu sistem untuk menggerakkan tenaga, mengontrol produk dan sistem pengunci pada produk yang akan di jadikan sumber tenaga yaitu *Balance Scooter*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah desain sarana permainan pada wahana *Geared up* sudah menarik bagi pengunjung?
2. Desain sarana permainan pada wahana *Geared up* yang seperti apakah yang menarik untuk pengunjung?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain struktur yang sesuai dalam perancangan sarana permainan pada wahana *Geared Up*?
2. Bagaimana desain sistem yang sesuai dalam perancangan sarana permainan pada wahana *Geared Up*?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam makalah ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan tertuju pada bagaimana merancang sistem dan struktur sarana permainan pada wahana *Geared Up*
2. Lokasi Pengumpulan data penelitian di lakukan di tempat wisata Dago Dreampark yaitu di wahana *Geared up*
3. Perancangan ini tertuju pada user atau pengunjung wahana berusia 8 tahun ke atas.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Merancang alat permainan yang menggunakan teknologi elektronik sebagai sumber daya tenaga penggerak
2. Merancang struktur dan sistem yang sesuai untuk sarana permainan di wahana *Geared Up*, yang sesuai dengan tujuan awal yaitu menggunakan desain struktur yang kuat.
3. Memberikan pengunjung pengalaman baru dengan alat permainan yang tersedia di wahana *Geared up*

Selain mempunyai tujuan, penulisan ini diharapkan dapat mempunyai manfaat. Di antaranya adalah:

Bagi penulis, sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan wawasan tentang perancangan alat permainan di suatu wahana dengan aspek struktur dan sistem

Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan ia teleti lebih lanjut dalam perancangan alat permainan di suatu wahana dengan aspek struktur dan sistem

1.6 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 tahapan analisis hasil pembahasan.

1.6.1 Pendekatan

Pendekatan dalam Bahasa Inggris yaitu *approach*, dalam kamus Bahasa Inggris *approach* diartikan 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.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Pencarian dan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan karya Tugas Akhir dilakukan dengan melihat referensi dari buku, artikel, internet, observasi, serta kuisisioner 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 kuisisioner 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 disebarakan 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 alat transportasi 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.

1.6.3 Metode Analissa

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah actual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

Variabel yang diteliti bisa tunggal (satu variabel) bisa juga lebih dan satu variabel.

Peneliti menganalisa struktur yang tepat dan kuat sebagai rangka pada sebuah produk yang akan di rancang, dan peneliti juga menganalisa mengenai sistem yang tepat untuk menggerakkan produk, mengontrol produk, dan tentang sistem pengunci antara struktur rangka dan produk yang akan di gunakan sebagai sumber daya penggerak produk.

1.7 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.