

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Obyek wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dapat dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik yang dapat dikunjungi. Di dalam Obyek wisata dibutuhkan sarana dan prasana yang dapat mempermudah wisatawan dalam menikmati obyek wisata tersebut. Sarana adalah alat segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat dalam mencapai suatu tujuan, tujuan tersebut adalah mempermudah pengunjung dalam melakukan aktivitas, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama tercapainya suatu proses. Bandung merupakan salah satu daerah yang memiliki obyek wisata cukup banyak di Indonesia. Keadaan alam yang indah menjadi daya tarik wisatawan untuk datang mengunjungi daerah Bandung. Salah satu obyek wisata yang berada di daerah Bandung adalah obyek wisata Kampung Batu Malakasari yang terdapat di Kabupaten Bandung. Obyek wisata ini memiliki konsep Ekowisata dengan memanfaatkan medan lokasi yang berbatu selain itu lokasi Kampung Batu Malakasari juga dikelilingi pemandangan alam yang indah. Kampung Batu Malakasari memiliki banyak area wisata, salah satunya adalah obyek wisata Tektona *Waterpark*.

Tektona *Waterpark* merupakan obyek wisata *favorite* wisatawan Kampung Batu Malakasari, Tektona *Waterpark* menjadi obyek wisata *favorite* karena obyek wisata ini memiliki konsep kolam renang yang menyatu dengan alam, yang dapat menjadi daya tarik bagi setiap pengunjung yang datang. Seperti Obyek wisata pada umumnya, obyek wisata Tektona *Waterpark* memiliki sarana dan prasarana untuk mempermudah pengunjungnya dalam menikmati obyek wisata yang ada. Sarana yang di sediakan di obyek wisata Tektona *Waterpark* diantaranya adalah penyimpanan barang (loker), halte menunggu, meja payung, kursi tunggu, gazebo dan tempat penyewaan ban. Sedangkan Prasarana yang di sediakan adalah toilet, ruang ganti,

kantin, dan klinik. Sarana dan Prasarana tersebut dipergunakan sebagaimana fungsinya, namun ada pula sarana dan prasarana yang tidak di pergunakan sebagaimana fungsi produknya, sarana tersebut adalah sarana penyimpanan barang (loker). Saat perancang berkunjung ke obyek wisata Tektona *Waterpark*, perancang melihat banyak media penyimpanan (loker) tidak tepat pada fungsinya. Banyak sekali sarana media penyimpanan (loker) yang kosong tidak digunakan dan setelah perancang amati media penyimpanan (loker) tersebut tidak digunakan karena pengunjung obyek wisata Tektona *Waterpark* lebih memilih untuk menyimpan barang bawaannya di meja tunggu di banding media penyimpanan (loker) yang telah di sediakan oleh pengurus obyek wisata Tektona *Waterpark*.

Ada beberapa faktor yang menjadi pemicu datangnya permasalahan tersebut, diantaranya adalah lokasi tempat penyimpanan (loker) dan meja tunggu di area kolam renang memiliki jarak yang sangat jauh, kebiasaan pengunjung yang lebih merasa aman dan nyaman ketika menyimpan barang bawaannya di meja tunggu di banding di media penyimpanan (loker), dan kurangnya efektifitas dalam melakukan kegiatan lain di area kolam renang ketika harus menyimpan barang bawaannya di media penyimpanan (loker). Faktor – faktor tersebut menyebabkan sarana yang ada di Obyek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari menjadi tidak tepat guna dan menimbulkan permasalahan baru yang lebih serius dari segi keamanan dan kenyamanan . Dalam kajian aspek fungsi sebuah produk dapat dikatakan berhasil atau tidak dalam sebuah perancangan dilihat dari ketepatan gunaan produk yang dirancang. Media penyimpanan yang tepat guna adalah media penyimpanan yang berhasil mencapai tujuan dari perancangan produk itu sendiri. Fungsi utama media penyimpanan adalah untuk menyimpan suatu objek atau benda. Pengguna akan menyimpan objek atau benda apabila pengguna merasa yakin dalam mempercayai bendanya disimpan di media penyimpanan tersebut. Untuk menciptakan rasa percaya dan yakin kepada pengguna di perlukan media penyimpanan yang menimbulkan *image* aman dan nyaman dari segi visual, sistem dan ergonomic pada produknya.

Dari permasalahan yang ada perancang memutuskan untuk membuat perancangan media penyimpanan baru, yang tepat guna atau sesuai dengan fungsi, dapat memfasilitasi kebiasaan pengunjung. Produk ini didesain setelah melewati beberapa observasi kebutuhan dan juga survey desain dari beberapa pengunjung Objek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari. Perancangan media penyimpanan yang baru mengadaptasi dari produk yang sudah ada dari segi sistem dan juga mekanikanya. Produk yang akan dirancang diharapkan dapat meminimalisir permasalahan yang ada di objek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari. Alasan perancang merancang produk ini karena dampak dari permasalahan ini dapat menimbulkan permasalahan baru yaitu tindakan kriminalitas di area kolam renang dan juga mengganggu visual di area kolam renang itu sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada dalam perancangan, sebagai berikut:

1. Sarana penyimpanan yang ada tidak dapat diawasi.
2. Sarana penyimpanan yang ada belum dapat memberikan rasa aman kepada pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yang ada dalam perancangan, sebagai berikut:

1. Mengapa pengunjung merasa lebih aman ketika menyimpan barang bawaannya di meja tunggu?
2. Bagaimana cara merancang produk penyimpanan yang dapat memberikan rasa aman di area kolam renang yang sesuai dengan kajian aspek fungsi?

1.4 Batasan Masalah

Mengingat adanya permasalahan yang ditemukan saat melakukan riset di lapangan, Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di area wisata Tektona *Waterpark* Kampung Batu Malakassar.
2. Perancangan ini hanya membahas media penyimpanan dari sudut aspek fungsi.
3. Perancangan dilakukan untuk memfasilitasi mayoritas pengunjung yang datang di Tektona *Waterpark* di desa Kampung Batu Malakassar.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Keilmuan desain produk dapat digunakan untuk merancang produk yang bermanfaat bagi masyarakat
2. Menambah informasi tentang kajian aspek fungsi di bidang keilmuan desain produk.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Dapat merancang media penyimpanan yang dapat diawasi, efektif dan efisien di area wisata Tektona *Waterpark*, Kampung Batu, Malakassar.
2. Dapat Merancang media penyimpanan yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman di area kolam renang yang sesuai dengan kajian aspek fungsi di area wisata Tektona *Waterpark*, Kampung Batu.

1.6 Manfaat Perancangan

Hasil dari penelitian diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Keilmuan

1. Memberi ide pengembangan produk terhadap keilmuan desain produk.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi desainer untuk mengembangkan produk di area wisata Tektona *Waterpark*, Kampung Batu.

1.6.2 Pihak Terkait

1. Meminimalisir permasalahan keamanan di Tempat Wisata Kota Batu, Malakassar.
2. Memaksimalkan fungsi sarana dan prasarana di Tempat Wisata Kota Batu, Malakassar.

1.6.3 Masyarakat Umum

1. Menghasilkan perancangan yang bermanfaat bagi pengunjung tempat wisata kota batu, Malakasari.
2. Memberikan rasa aman dan nyaman secara psikografi terhadap fungsi produk.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan untuk perancangan ini ialah metode kualitatif. Menurut Jozef Raco (2010:1-2) penggunaan metode kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita. Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya dapat dipahami bila peneliti menelusurinya secara mendalam dan tidak terbatas pada pandangan di permukaan saja. metode kualitatif di mulai dari peneliti yang menemukan sebuah masalah dan mengembangkan masalahnya melalui membaca beberapa referensi yang nantinya akan memunculkan hipotesis yang akan di buktikan melalui kuesioner/angket. Dipilihnya metode kualitatif dikarena perancangan ini menggunakan lingkungan alamiah sebagai Sumber datanya, dan data yang diperoleh disusun pada saat itu juga. Metode kualitatif dilakukan karena perancangan berkaitan dengan memperbaiki suatu produk, serta menciptakan produk yang tepat guna sesuai aspek fungsi sehingga dapat memecahkan masalah, dan dalam prosesnya penulis perlu mengumpulkan data berupa:

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang di lakukan pada perancangan media penyimpanan ini menggunakan pendektan Etnografi dan juga pendekatan Studi kasus. Pada pendekatan Etnografi menurut Prof.Dr.Sugiyono (2010:15) perancang mempelajari tentang kelompok sosial ataupun budaya masyarakat secara lebih mendalam yang mengharuskan peneliti bersentuhan langsung dan mengikuti kegiatan keseharian objek yang ditelitinya. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Creswell yang mengatakan bahwa etnografi merupakan penelitian yang melakukan studi terhadap budaya kelompok dalam kondisi

alamiah melalui observasi dan wawancara. Pada Pendekatan Studi kasus menurut John W. Creswel (1998:18-19) pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian sebelum merancang Media penyimpanan di area kolam renang Obyek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari, ada beberapa teknik untuk mengumpulkan data, diantaranya adalah:

1. Wawancara

Dalam melakukan pengumpulan data, perancang melakukan wawancara secara langsung kepada pengelola, pengunjung Obyek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari. Tujuan dari wawancara ini untuk mendapatkan informasi data empiric pada penelitian.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung apa saja yang terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu observasi bertujuan untuk mendapatkan data lapangan terkait aktifitas pengunjung saat di area kolam renang Obyek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari yang mempengaruhi alasan perancang mengambil permasalahan ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menambah data yang valid mengenai proses penelitian yang dilakukan oleh perancang. Dokumentasi dapat diperoleh dari hasil survey lapangan kepada 50 pengunjung Obyek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari.

4. Studi literatur.

Studi literatur akan digunakan untuk memenuhi kelengkapan data seperti penggunaan buku teori fungsi, maintainemce, sistem, dan material, jurnal maupun makalah yang memiliki pembahasan terkait perancangan produk.

1.7.3 Teknik Analisis

Didalam Teknik analisis, penulis melakukan analisis aspek desain yang menggunakan teknik 5W+1H, analisis S.W.O.T dan T.O.R

1.8 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisikan Gambaran umum yang membahas tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah dari penelitian, manfaat dan tujuan penelitian, tinjauan pustaka, dan metode yang digunakan selama penelitian. Latar belakang berisikan keseluruhan dari penjelasan mengapa penelitian ini di lakukan. Sedangkan pada bagian identifikasi, rumusan dan batasan berisikan hal-hal terkait pada penelitian yang menjadi acuan agar peneliti tidak keluar jalur pada saat melakukan proses penelitian. Tujuan dan manfaat penelitian berisikan tentang hal apa saja yang akan didapat dari hasil penelitian. Metode penelitian berisi tentang bagaimana cara yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian dengan acuan yang tepat.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Bab tinjauan umum merupakan bab yang berisi tentang data teoritik dan empirik, yang berupa landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Sumber yang digunakan dalam penulisan teori didapatkan dari berbagai macam Sumber seperti buku, makalah, tesis, jurnal dan sebagainya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas oleh penulis. Pengumpulan data tidak hanya didapat melalui buku, tetapi didapat juga dari berbagai jurnal, makalah, maupun Tugas Akhir mahasiswa lain yang telah melakukan eksperimen terlebih dahulu untuk menambah referensi, dan pada data empirik akan berisikan data-data yang berasal dari artikel, literatur ataupun website yang berkaitan dengan topik yang dibahas untuk menjadi data penunjang bagi peneliti.

3. **BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN**

Bab analisis aspek desain akan membahas tentang aspek yang digunakan oleh peneliti. Aspek yang menjadi pertimbangan utama peneliti dalam proses perancangan *Media penyimpanan* diantaranya adalah aspek fungsi. Analisis aspek juga akan dijelaskan secara rinci yang terbentuk dalam 5W+1H, analisis SWOT, T.O.R, dan hipotesa desain.

4. **BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALIASI KARYA**

Bab ini berisikan tentang pembahasan mengenai seluruh hasil penelitian dan gagasan perancangan. Pada bab ini akan dijelaskan secara mendetail tentang konsep perancangan yang meliputi pembahasan berupa konsep perancangan *Media penyimpanan* pada Obyek wisata Tektona *Waterpark* Kampung batu Malakasari , mind mapping, produk kompetitor, sketsa alternatif, sketsa terpilih, blocking system, Gambar teknik, studi model, dan proses pembuatan prototipe. Hal ini bertujuan sebagai hasil akhir perancangan.

5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab kesimpulan dan saran memberikan penjelasan tentang hasil yang diperoleh selama masa perancangan yang berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisi tentang rangkuman singkat, pada bagian kesimpulan berisi kelebihan dan kekurangan yang dialami perancang selama masa perancangan. Pada bagian saran akan lebih mengarah kepada masukan untuk menghindari kesalahan yang telah dialami oleh perancang, yang bertujuan jika ada pembuatan topik sejenis akan memberikan hasil yang lebih baik dari yang sebelumnya.