

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap orang memiliki cara masing-masing untuk menghabiskan hari libur untuk melepas penat setelah beraktivitas penuh. Dengan kondisi alam yang baik, banyak bagian dari kota Bandung yang dijadikan tempat rekreasi bahkan sudah di banyak pengelola yang khusus untuk membuka area kuliner dan wisata outbond. Salah satunya adalah kawasan wisata punclut yang terdapat di puncak Ciumbuleuit.

Kawasan Wisata Punclut memiliki luas kurang lebih 22 Hektar ( Kepala Dusun Pagerwangi , 2018 ) yang terletak di Pagerwangi, Ciumbuleuit, kecamatan Cicadap, Bandung Utara, Jawa Barat. Didalam tanah seluas 22 Hektar, Kawasan Wisata Punclut memiliki banyak fasilitas seperti, area parkir mobil, area parkir motor, musholla, toilet umum, kantor pengelola, dan 6 tempat makan yang memiliki tema masing-masing. Enam tempat makan tersebut adalah Tafso Barn, Lereng Anteng, Blank On, Dago Bakery, Cakrawala, dan D'dieuland. Sekarang di sekitar 6 makan tersebut terdapat area yang sedang dibangun.

D'dieuland adalah satu satunya tempat di Kawasan Wisata Punclut yang memiliki area paling besar yaitu seluas 5.500 m<sup>2</sup> dan terletak tepat di lereng Puncak Ciumbuleuit sehingga area nya sangat berundak dan kondisi jalan yang masih berbatuan, bertangga, berumput yang memang sengaja untuk membuat tempat ini berkesan *natual*. D'dieuland juga memiliki *skywalk* sepanjang 12 meter untuk menghubungkan area tempat makan. D'dieuland memiliki 10 *stand* makanan dan minuman yang tersebar dan menjual jenis yang berbeda. Tempat ini juga sudah di lengkapi dengan area bermain anak yang *indoor* dan *outdoor*. Jenis mainan anak yang disediakan seperti mandi bola, *trampoline*, *outbond*, dan *flying fox*. Tidak hanya itu, masih banyak tempat spot foto yang disediakan oleh pengelola disesuaikan dengan konsep wisatanya yang *bertagline* yaitu “Ulin, Nongkrong, dan *Outbound*”. Dengan banyaknya fasilitas yang tersedia dan area yang luas membuat D'dieuland ‘diserbu’ pengunjung hingga mencapai 500 orang per hari saat

weekdays dan 1000 orang pengunjung saat weekend. Bahkan terkadang mencapai 5000 orang pengunjung saat *holiday season* sehingga membuat seluruh karyawan lebih sibuk dari pada hari biasanya.

Bukan hanya karyawan D'dieuland saja yang disibukan, tetapi *tenant* yang menjual makanan jauh lebih sibuk untuk bisa melayani semua pesanan karena dalam 1 *tenant* hanya maksimal memiliki 4 pegawai yang sudah termasuk waiters dan pemasak makanan. Dengan keterbatasan pegawai tersebut sehingga setiap pegawai harus mengefesiensikan pekerjaannya masing-masing baik khususnya waiters dengan rata-rata harus membawa 7 piring dalam 1 kali mengantar makanan.

Waiters memiliki peran yang cukup penting, di D'dieuland waiters bukan hanya bertugas sebagai pengantar makanan, namun menawarkan ke setiap pengunjung, mencatat semua makanan yang dipesan, dan menginfokan kepada pemasak untuk masuk ke proses order. Dengan luas area yang cukup besar waiters harus mengantar makanan dan mencari pembeli bukan sebuah hal yang mudah.

Untuk mengurangi permasalahan yang ada pada cara membawa makanan dapat dilakukan dengan berbagai upaya, salah satunya adalah merancang dan mengembangkan alat saji makanan sehingga dapat mengefisienkan cara kerja waiters stand Rasa-rasa yang ada di D'dieuland dari segi aspek material dan sistem operasionalnya. Sifat, karakter, ketersediaan dan harga material menjadi alasan kuat untuk memberikan solusi yang tepat pada perancangan selanjutnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat di area garden D'dieuland adalah :

1. Medan area berundak sehingga diperlukan alat pembawa makanan yang dapat mencegah agar tidak mudah tumpah
2. Tidak ada penutup pada tray yang digunakan saat ini sehingga saat hujan makanan terkontaminasi dengan air hujan.
3. Alat saji makanan yang digunakan saat ini memiliki permukaan yang licin dan memungkinkan makanan untuk bergeser dan tumpah.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang akan menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana desain alat saji makanan yang dapat membawa makanan dengan porsi yang banyak untuk area outdoor, tanah berundak, dan luas seperti di D'dieuland?
2. Apa saja material yang bersifat kaku, tidak mudah patah, ringan, keras, tidak berkarat dan kuat yang cocok digunakan sebagai material alat saji makanan untuk stand Rasa-Rasa?

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang akan menjadi batasan masalah adalah :

1. Penelitian dilakukan di D'dieuland kawasan wisata punclut.
2. Luas kasawasan D'dieuland mencapai 5.500m<sup>2</sup> .
3. Hanya *reredesign* Alat Penyajian Makanan dari segi aspek material.
4. Kebutuhan desain disesuaikan dengan kebutuhan *Stand* Rasa-Rasa.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan perancangan dari rumusan masalah diatas adalah :

#### **1.5.1 Tujuan Umum**

1. Untuk memudahkan waiters dalam membawa makanan untuk disajikan kepada pemesan.

#### **1.5.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk memfasilitasi waiters dalam membawa makanan dengan cara yang mudah dan aman di medan yang berat seperti area D'dieuland.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat dari segi Keilmuan**

Untuk mempraktekan dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.

### **1.6.2 Manfaat dari segi Pihak Terkait**

Untuk menyelesaikan permasalahan waiters saat membawa makanan di D'dieuland khususnya saat waiters harus membawa makanan hingga 7 piring dengan medan jalan yang berat.

### **1.6.3 Manfaat dari segi Masyarakat Umum**

Untuk memberikan fasilitas yang baik kepada pengunjung dengan menyajikan makanan secara berbarengan dalam 1 tiket pesanan / 1 meja yang rata rata berjumlah 7 porsi.

## **1.7 Metode Perancangan**

Sebelum melakukan perancangan harus dilandasi dari data yang diperlukan. Untuk mengumpulkan data tersebut diperlukan beberapa metode yang dapat dilakukan. Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian :

### **1.7.1 Pendekatan**

#### **1. Studi Kasus**

Menurut Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si dalam tulisannya yang berjudul (Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya, 2017), studi kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh

pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang aktual (*real-life events*), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat.

Studi kasus ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu melihat dan mengamati permasalahan yang terjadi, mengamati produk, mengamati cara pengguna produk mengoprasikannya dan merumuskan masalah yang ada pada alat saji makan di area D'dieuland.

## 2. *Personal Communication*

Dengan menggunakan teknik/cara *personal communication* kepada manajemen D'dieuland, pemilik *stand* Rasa-Rasa sehingga mendapatkan data yang valid.

### **1.7.2 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam meredesign sebuah produk tentunya perlu mengetahui apa saja keperluan atau kekurangan dari produk yang sudah ada, maka dari itu perlu dilakukan pengumpulan data. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Pada teknik pengumpulan data secara studi literatur diperlukan teori teori yang didapatkan dari buku untuk memperkuat hasil rancangan yang akan dibuat.

#### 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu. (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011). Berikut adalah jenis jenis wawancara yang digunakan:

##### A. Wawancara Etnografis

“Wawancara etnografis merupakan wawancara jenis khusus dari peristiwa berbicara” (Spardley, 1979), yang mirip dengan percakapan akrab. Akan tetapi, bagaimanapun juga wawancara berbeda dengan percakapan akrab, baik dalam struktur maupun pada tujuannya. Dalam hal ini, wawancara etnografi tidak dapat disejajarkan dengan sebagian besar percakapan, karena etnografi lebih banyak memberikan pertanyaan. Begitu pula etnografi pengulangan untuk mengklarifikasi jawaban subjek penelitian. Yang terakhir, wawancara etnografi mendorong subjek untuk mengembangkan jawabannya. (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011:210)

#### B. Wawancara tokoh

Wawancara tokoh merupakan sebuah tindakan wawancara khusus yang memfokuskan pada dipe informan khusus. Tokoh dianggap sebagai orang yang berpengaruh, terkemuka, dan mengetahui banyak hal tentang sebuah organisasi atau komunitas. Subjek tokoh dipilih untuk diwawancara berbasis pada keahlian mereka dalam bidang yang sedang diteliti. (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011:212)

### 3. Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011:182). Dalam observasi terdapat 3 macam metode yang memiliki teknik observasi yang berbeda. Berikut adalah macam – macam metode observasi yang dilakukan:

#### A. Observasi Biasa

Peneliti yang menggunakan metode dalam bentuk teknik observasi biasa tidak perlu terlibat dalam hubungan emosi dengan pelaku yang menjadi sasaran penelitiannya.

#### B. Observasi Terkendali

Observasi terkendali digunakan oleh peneliti juga dengan tidak melibatkan hubungan emosi atau perasaan dengan sasaran yang ditelitinya. Sama halnya yang dilakukan melalui observasi biasa. Perbedaannya, pada observasi terkendali para pelaku yang akan diamati dipilih dan kondisi-kondisi yang ada dalam ruang atau tempat kegiatan dikendalikan oleh peneliti.

### **1.7.3 Teknik Analisis**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis studi kasus. Studi kasus adalah salah satu strategi dan metode analisis data kualitatif yang menekankan pada kasus-kasus khusus yang terjadi pada objek analisis. Studi kasus pun dapat dilakukan pada penelitian dengan sumber data yang sangat kecil seperti satu orang, satu keluarga, satu RT, satu desa, satu kecamatan, satu kabupaten, satu provinsi, satu negara, dan bahkan satu benua (Burhan, 2007: 237).

## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **1) BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **2) BAB II TINJAUAN UMUM**

Pada bagian ini berisikan tentang landasan teoritik, landasan empirik dan gagasan awal perancangan.

### **3) BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN**

Pada bagian ini berisikan tentang analisis aspek desain yang terdiri dari aspek primer, aspek sekunder, aspek tersier serta hipotesa desain (5W+1H, analisa S.W.O.T dan T.O.R).

#### **4) BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Pada bagian ini berisikan tentang konsep desain, gagasan awal, pertimbangan desain, rendering 3D, gambar kerja, foto produk dan foto operasional produk.

#### **5) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian ini berisikan tentang kesimpulan yang merupakan ringkasan dari seluruh penelitian ini. Dibagian ini juga terdapat saran yang merupakan masukan untuk menghindari kesalahan atau kekurangan yang telah dialami oleh peneliti sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik