

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Hutan Raya atau yang biasa disebut Tahura merupakan salah satu tempat wisata yang terletak di kota Bandung. Tahura terletak di Dusun Sukuh, Desa Berjo, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Taman Hutan Raya sebagai salah satu contoh kawasan konservasi yang terdapat dalam UU No. 5 Tahun 1990 merupakan kawasan pelestarian alam untuk tujuan koleksi tumbuhan dan atau satwa yang alami atau buatan. Banyak pilihan wisata yang terdapat didalam Taman Hutan Raya tersebut, seperti wisata area *jogging track*, air terjun, tebing keraton, penangkaran rusa, jogging track, goa belanda dan goa jepang, patung Ir. Djuanda dan banyak lagi. Salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi di Taman Hutan Raya tersebut adalah area jogging track.

Olahraga jogging dan lari merupakan salah satu olahraga ringan yang bermanfaat untuk menjaga kesehatan tubuh. Jogging track merupakan sarana atau fasilitas yang disediakan bagi pengunjung yang ingin melakukan olahraga lari. Olahraga ini biasanya dibutuhkan tempat yang terbuka dan lingkungan yang bersih dan nyaman. Di Tahura jogging track tidak hanya digunakan oleh pengunjung yang ingin olahraga saja, tapi juga digunakan untuk akses jalan menuju tempat-tempat wisata lainnya.

Kawasan jogging track ini cukup ramai saat akhir pekan. Selain dapat menikmati keasrian lingkungannya, pengunjung juga dapat merasakan kesejukan dan kesegaran udara yang bersih. Tahura juga menjadi tempat berolahraga lintas alam yang menyenangkan untuk para pecinta olahraga lari. Dengan rute Tahura-Maribaya sepanjang kurang lebih 5 kilometer, yang berawal dari pintu masuk Dago Pakar sampai dengan Curug Omas. Dengan kondisi jalur yang tidak begitu lebar dan permukaan jalur berupa paving block dan tanah. Oleh karena jalur yang sangat panjang, dibutuhkan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan oleh pengguna jogging track yang ada di Tahura tersebut. Sebagai tempat wisata dan fasilitas umum yang paling banyak dikunjungi, tempat ini masih memiliki beberapa kekurangan. Seperti kurangnya sarana tong sampah, tempat istirahat yang nyaman, dan stop kontak.

Berdasarkan hasil data kuesioner dibutuhkan fasilitas bangku taman pada area *jogging track* agar memberikan kenyamanan lebih bagi pengunjung. Oleh karena itu penelitian ini merancang bangku taman berdasarkan aspek kebutuhan dan fungsi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan identifikasi masalah yang ada dalam perancangan, sebagai berikut:

1. Salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi di Taman Hutan Raya adalah area *jogging track*.
2. *Jogging track* merupakan sarana atau fasilitas di Tahura.
3. Kurang nyamannya bangku taman pada area *jogging track*.
4. Dibutuhkan fasilitas bangku taman yang nyaman di area *jogging track*.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang bangku taman di area *jogging track* berdasarkan aspek kebutuhan dan fungsi.
2. Bagaimana merancang fasilitas tambahan di area *jogging track*.

1.4 Batasan Masalah

- A. Bangku taman
- B. Fasilitas bangku taman pada area *jogging track* di Tahura
- C. Berdasarkan analisa aspek kebutuhan dan fungsi

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk menjamin kenyamanan bagi pengunjung yang sedang beristirahat atau bersantai di tempat peristirahatan.

1.5.2 Tujuan Khusus

Untuk merancang bangku taman di area *jogging track* yang inovatif agar memberi kenyamanan yang lebih pada pengguna.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Pihak Terkait

1. Untuk menambah kenyamanan bagi setiap pengunjung
2. Menambah fasilitas di Tahura.

1.6.2 Masyarakat Umum

1. Dapat menggunakan fasilitas *rest area* yang nyaman.
2. Memberikan tempat peristirahatan yang nyaman.

1.6.3 Bagi Keilmuan

1. Meningkatkan daya pikir yang menghasilkan sebuah rancangan desain sekaligus sebagai tambahan portofolio sebelum memasuki dunia kerja.
2. Memberikan gambaran menyeluruh mengenai kegiatan pekerjaan.

3. Meningkatkan kemampuan desain guna untuk memasuki dunia kerja.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Pendahuluan

Dalam penelitian sosial, masalah penelitian, tema, topik, dan judul penelitian berbeda secara kualitatif maupun kuantitatif. Baik substansial maupun materil kedua penelitian itu berbeda berdasarkan filosofis dan metodologis. Masalah kuantitatif lebih umum memiliki wilayah yang luas, tingkat variasi yang kompleks namun berlokasi dipermukaan. Akan tetapi masalah-masalah kualitatif berwilayah pada ruang yang sempit dengan tingkat variasi yang rendah namun memiliki kedalaman bahasan yang tak terbatas.

Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007:3) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi obyek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan.

B. Wawancara

Wawancara merupakan alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Tehnik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan

pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

Selanjutnya wawancara dapat dilakukan secara *terstruktur* dan *tidak terstruktur*, dan dapat dilakukan dengan tatap muka (*face to face*) maupun menggunakan telepon (Sugiyono, 2006; 138-140).

C. Observasi

Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

D. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.

1.7.2 Teknik Analisa

Analisa kualitatif dengan membandingkan antara data yang diperoleh dari lapangan yang telah dianalisis untuk kemudian dicocokkan dengan teori penelitian dengan teori atau penelitian yang sudah ada.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisikan mengenai teori-teori yang terkait dengan lingkup permasalahan pada perancangan. Melalui teori-teori ini, perancangan dapat berjalan sesuai dengan teori yang ada. Proses penyelesaian masalah yang dilakukan melalui pengolahan data.

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Pada bagian ini berisikan tentang Analisa perancangan yang dikaji dengan metode pengumpulan data, observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis data.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang data real, pertimbangan desain, gagasan awal perancangan, deskripsi produk, proses perancangan desain (*moodboard, product competitor, system blocking*).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian yang menjawab perumusan masalah. Diberikan pula saran yang diberikan untuk penelitian lebih lanjut.