

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rekreasi dalam hal bermain dan kuliner merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam berkehidupan setelah beraktivitas penuh. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, Kota Bandung memiliki beberapa tempat rekreasi sebagai alternatif pilihan. Salah satu tempat rekreasi tersebut adalah Kawasan Wisata Punclut di daerah Puncak Ciumbuleuit.

Kawasan Wisata Puncak Ciumbuleuit merupakan sebuah area wisata tematik yang berada di Desa Pagerwangi, Ciumbuleuit, Kecamatan Cidadap, Bandung Utara, Jawa Barat. Memiliki luas area total 22 hektar area, pertama kali digarap 8,5 hektar area (Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Satu Pintu, 2013) dan menjadi 11 hektar area pada 2019. Selanjutnya pembangunan masih terus dilakukan di area tersebut. Kawasan Wisata Punclut memberikan ruang wisata khususnya dalam bermain dan kuliner. Menawarkan udara yang sejuk serta panorama yang indah saat siang ataupun malam. Dalam kawasan wisata seluas 11 hektar terbagi dalam 6 tempat makan yang memiliki tema dan konsep masing-masing, dengan tujuan serta kebutuhan pengunjung tersendiri. Keenam tempat tersebut adalah D'Dieuland, Cakrawala, Dago Bakery, Blank On, Lereng Anteng, dan Tafso Barn, serta terdapat pembangunan yang belum rampung.

Berfokus pada area D'Dieuland yang memiliki tujuan rekreasi keluarga, lokasi *kongkow* bersama teman dan berfoto-foto dengan konsep *garden* dan *playground*, area D'Dieuland memadukan alam dan kontras warna yang *playful* pada areanya. Seperti terdapat fasilitas *skywalk* sepanjang 12 meter yang berwarna-warni, area *playground indoor* untuk anak, *trampoline park*, *outbond*, *flying fox*, berbagai spot foto di beberapa titik, 10 stand makanan dan minuman yang tersebar, serta fasilitas area makan dengan berbagai tema sebagai fasilitas penunjang makan dan bersantai. Namun dengan keberagaman fasilitas yang ditawarkan, terdapat

masalah mengenai proses penyajian saat membawa makanan dari stand ke tempat makan. Areanya yang luas dan berundak, menjadi tantangan sendiri bagi para pelayan di area D'Dieuland. Keefektifan, kenyamanan pengguna, serta keamanan makanan dalam distribusi menjadi fokus pembahasan.

Desain alat penyajian yang banyak dipakai di area D'Dieuland, khususnya untuk stand Rasa-Rasa berbentuk lingkaran datar dengan alas bermaterial karet atau plastik. Serta bentuk lainnya yaitu persegi dengan pegangan di bagian pinggirnya. Bentuk alat penyajian ini menjadi penentu mengenai kapasitas makanan yang dapat diantar, jenis makanan yang diantar, serta cara membawa sajian makanan dengan tepat hingga sampai ke pengujung.

Beberapa kendala yang didapat dalam pencarian data adalah sajian makanan yang ditawarkan oleh stand Rasa-Rasa berupa paket makanan untuk grup 2-5 orang beserta dengan *dessert* atau makanan penutupnya. Sehingga dalam sekali antar dapat membawa hingga 8 piring pada satu kali penyajian. Selain itu terdapat pula kendala saat membawa makanan satuan, apabila membawa hanya satu makanan atau menu lebih sulit, dikarenakan makanan tidak saling mengunci dan memberatkan. Pelayan harus memegang alas serta gelas, mangkok, atau piring secara bersamaan. Berbeda saat membawa makanan yang banyak, beban tersebut dapat menjadi pemberat dan saling mengunci, tidak bergeser.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi permasalahan yang ada pada alat saji Rasa-Rasa di area kontur berundak agar dapat meningkatkan keefektifan dalam penyajian serta mengurangi resiko kecelakaan penyajian makanan satuan ataupun paket makanan yang beragam yaitu dengan merancang sebuah alat penyajian makanan yang didasari dari sifat atau cakupan area pelayanan, makanan yang ditawarkan stand Rasa-Rasa. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan desain dari segi aspek ergonomi. Ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapat hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Bram Palgunadi, 2010). Maka dari itu, aspek ergonomi diterapkan untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan pengguna dalam pemakaian produk. Data

terkait antropologi manusia, ukuran standar suatu produk, dihimpun menjadi kesatuan untuk memberikan solusi perancangan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan peninjauan lokasi dalam beberapa waktu, terdapat masalah yang teridentifikasi yaitu:

1. Beban tanggungan piring yang harus dibawa dalam sekali antar.
2. Medan area yang berundak sehingga mudah mendapat guncangan.
3. Tidak terdapat penutup makanan sebagai pengaman.
4. Ergonomi pelayan dalam kenyamanan pemakaian (cara membawa).

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah penjabaran masalah dengan semua variabel (variabel dependen maupun variabel independen) yang terkait dan tergambar dalam rumusan topik (Hariwijaya, 2017). Maka dari itu terkait masalah yang telah teridentifikasi, dirumuskan 2 rumusan masalah mengenai alat penyajian makanan untuk stand Rasa-Rasa, yaitu:

1. Bagaimana perancangan alat yang nyaman bagi pengguna dan aman bagi makanan yang dibawa dalam jumlah yang banyak?
2. Berapa ukuran ideal yang dapat diaplikasikan pada produk?

1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan perancangan ini tidak menyimpang dari tujuan semula, sehingga mempermudah untuk mendapatkan data dan informasi yang terkait, maka penulis menetapkan batasan – batasan sebagai berikut:

1. Pembahasan hanya untuk menu makanan di stand Rasa Rasa.
2. Tidak menghitung pengeluaran energi dan kerja otot.
3. Mempertimbangkan pemakaian di area D'Dieuland yang memiliki sifat luas dan berundak.
4. Aspek visual dan sistem sebagai aspek pendukung perancangan.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan penulisan analisis perancangan alat saji di area D'Dieuland terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1.5.1 Tujuan Umum

Dapat membuat solusi produk alat saji yang dapat menunjang keamanan dan kenyamanan pelayanan, serta dapat digunakan di semua kondisi, termasuk saat hujan. Dengan tujuan utama memberikan solusi yang lebih efektif dan efisien dalam menyajikan makanan di area yang luas dan berundak, dengan penyajian yang aman dan nyaman. Tujuan kegiatan perancangan mempertimbangkan konsep area, kebutuhan pelayan, serta menyesuaikan dengan menu makanan yang ditawarkan.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Merancang produk alat saji makanan khususnya untuk stand Rasa-Rasa yang dapat diaplikasikan di area D'Dieuland yang luas dan berundak.
2. Sebagai materi penilaian mata kuliah Tugas Akhir berdasarkan permasalahan di lokasi serta memiliki solusi dalam ranah desain.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat penulisan analisis perancangan alat saji makanan di area D'Dieuland terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1.6.1 Keilmuan

Manfaat kegiatan perancangan produk dalam hal keilmuan bidang desain produk yaitu:

1. Menerapkan ilmu desain produk dalam kehidupan nyata.
2. Memberikan solusi bagi permasalahan desain di lingkungan khususnya di stand Rasa-Rasa.
3. Menambah ilmu dan wawasan dalam proses perancangan produk atau karya.
4. Mengasah *softskill* dalam hal perancangan produk, berkreasi dalam mengembangkan ide dan konsep.
5. Mengetahui lebih dalam ilmu mengenai ergonomi dan antropometri pengguna, kelelahan fisik dan lainnya yang berkaitan.

1.6.2 Pembelajaran

Manfaat pembelajaran untuk diri dalam hal pembelajaran yaitu:

1. Belajar berdiskusi dengan tim, memberi dan menerima ide, kritik, dan saran dengan baik.
2. Bekerja sama dalam mencapai tujuan.
3. Memahami regulasi perizinan dalam mencari data.

1.6.3 Masyarakat Umum

Selain manfaat untuk diri, kegiatan perancangan ini memiliki manfaat bagi lingkungan dan masyarakat umum yaitu:

1. Memberikan alternatif solusi berupa desain dari permasalahan masalah keefektifan penyajian makanan di area luas dan berundak khususnya di kawasan D'Dieuland.
2. Memberikan kenyamanan lebih untuk pengguna dalam pembahasan aspek ergonomi dan psikologi.
3. Menjadi perbendaharaan desain alat saji makanan dalam ranah desain produk.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan laporan adalah metode penulisan kualitatif. Kualitatif adalah metode penelitian yang memusatkan perhatiannya pada prinsip-prinsip umum yang mendasar perwujudan satuan-satuan gejala yang ada dalam kehidupan sosial manusia. Penelitian menggunakan cara kualitatif merupakan proses penelitian yang bertujuan memahami suatu masalah kemanusiaan yang didasarkan pada penyusunan suatu gambaran yang kompleks dan menyeluruh menurut pandangan yang rinci dari para informan serta dilaksanakan di tengah area yang ada. (digilib.unila.ac.id)

Bogdan dan Taylor (1992) dalam Basrowi dan Suwandi (2008) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Maka dari itu, pengamatan langsung ke area lokasi dilakukan dalam memahami perilaku pengunjung ataupun subjek lainnya yang terkait.

1.7.1 Teknik Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan adalah studi kasus. Studi Kasus berasal dari terjemahan dalam bahasa Inggris “A Case Study” atau “Case Studies”. Kata “Kasus” diambil dari kata “Case” yang menurut Kamus Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English (1989; 173), diartikan sebagai 1). “instance or example of the occurrence of sth., 2). “actual state of affairs; situation”, dan 3). “circumstances or special conditions relating to a person or thing”. Secara berurutan artinya adalah 1). contoh kejadian sesuatu, 2). kondisi aktual dari keadaan atau situasi, dan 3). lingkungan atau kondisi tertentu tentang orang atau sesuatu.

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 mengamati permasalahan yang terjadi dalam hubungan produk dan manusia atau penggunaannya, merangkai sejumlah asumsi, serta melakukan percobaan langsung, membuat perumusan masalah yang ada di area saung *outdoor* di D’Dieuland.

Pendekatan ini dilakukan untuk mencari fokus permasalahan yang ada di sekitar serta kebutuhan desain baik dari segi penjual maupun pengunjung dengan melakukan pengamatan langsung ke tempat yang menjadi objek permasalahan, yaitu kawasan wisata punclut D’Dieuland. Analisis mengenai kebiasaan pengunjung saat berada di area indoor dan outdoor D’Dieuland, serta mewawancarai langsung mengenai kebutuhan dan keterbatasan dari segi pembeli. Serta dilakukan analisis area dan wawancara langsung mengenai konsep yang dibangun, kebutuhan, dan keterbatasan dari segi penjual atau pengelola. Metode pendekatan ini dilakukan disertai dokumentasi objek area terkait.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Pencarian data dilakukan dengan mencari data detail lokasi, mempelajari ergonomi ruang gerak ideal, serta ergonomi produk dan komponen yang terdapat dalam interior bangunan. Terdapat berbagai buku yang memiliki pembahasan mengenai keefektifan ruang gerak hingga posisi yang tepat suatu komponen dalam ruangan. Salah satunya pengukuran ergonomi Dasar Arsitektur dari Ernst Neufert yang diterjemahkan oleh Sunarto Tjahjadi. Pembahasan ergonomi meliputi ergonomi ukuran bangunan ideal, kebutuhan ruang gerak, juga ergonomi dari segi subjeknya atau penggunaannya.

A. Observasi Lapangan

Melakukan kunjungan rutin ke Kawasan Wisata Punclut yang beralamat di RW7 Desa Pagerwangi, Ciumbuleuit, Kecamatan Cidadap, Bandung Utara, Jawa Barat. Menganalisis dan mempelajari kebutuhan pengunjung dalam beberapa kondisi. Selain itu mengenali daerah lokasi studi kasus pada waktu siang, sore, malam, juga pada saat *weekdays* ataupun *weekend*.

B. Mencari Literatur

Data literatur bersumber dari buku dengan berwujud fisik dari perpustakaan, serta buku berwujud digital dari *e-books* maupun *digital library*. Pencarian data literatur melalui buku juga diimbangi dengan literatur yang berasal dari website pemerintah dan website portal berita yang bersifat ilmiah juga terpercaya.

C. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak terkait seperti; *General Manager* Kawasan Wisata Punclut, Kepala Operasional D'Dieuland, pelayan stand makanan Rasa Rasa, Kepala Dusun Pagerwangi, serta staff Perencanaan Wilayah Kota (PWK) Lembang, penjual buah sekitar yang merupakan warga asli Pagermaneh.

D. Angket

Angket atau daftar tabel indeks rasa sakit dengan menggunakan tabel *Nordic Body Map* disebarakan kepada 15 orang pria dewasa sebagai subjek penelitian untuk

membandingkan sakit yang dirasakan saat membawa nampan dengan huruf L dan nampan dengan ditenteng. Alat peraga yang digunakan adalah barbel dengan beban 4kg

1.7.3 Teknik Analisis Perancangan

Dalam teknik analisis perancangan, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Kemudian dari data dan hasil yang didapat, peneliti merancang bentuk dan rupa yang sesuai dengan data teori serta kebutuhan lapangan.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Batasan Masalah
- 1.5 Tujuan Perancangan
 - 1.5.1 Tujuan Umum
 - 1.5.2 Tujuan Khusus
- 1.6 Manfaat Perancangan
 - 1.6.1 Keilmuan
 - 1.6.2 Pembelajaran
 - 1.6.3 Masyarakat Umum
- 1.7 Metode Perancangan
 - 1.7.1 Teknik Pendekatan
 - 1.7.2 Teknik Pengumpulan Data
 - 1.7.3 Teknik Analisis Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN UMUM

- A. Pengertian Ergonomi
- B. Ruang Lingkup Ergonomi
- C. Ergonomi Ruang Makan

- 2.1.6 Antropometri Manusia
 - A. Definisi dan Sejarah
 - B. Variasi Tubuh Manusia
 - C. Faktor-Faktor Pengukuran Antropometri
 - D. Data Ukuran Antropometri
- 2.1.7 Fisiologi
 - A. Fisiologi Otot
 - B. Batas Kemampuan Angkut
- 2.1.8 Biomekanika Kerja
- 2.2 Landasan Empirik
 - 2.2.1 Sejarah D'Dieuland
 - 2.2.2 Ruang Lingkup
 - 2.2.3 Flow Activity
 - 2.2.4 Bobot Makanan dan Ukuran Sajian
 - 2.2.5 Model Susunan Penyajian
 - 2.2.6 Nordic Body Map
 - 2.2.7 Segmentasi D'Dieuland
- 2.3 Referensi Produk
- 2.4 Gagasan Awal Perancangan

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

- 3.1 Tabel Analisis Perancangan
- 3.2 Pemetaan Analisis
 - 3.2.1 Aspek Primer
 - 3.2.2 Aspek Sekunder
 - 3.2.3 Aspek Tersier
- 3.3 Analisis 5W + 1H
- 3.4 *Term of Reference* (TOR)
 - 3.4.1 Pertimbangan Desain
 - 3.4.2 Batasan Desain

3.4.3 Tujuan Desain

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DESAIN DAN VISUAL

4.1 Konsep Perancangan

4.2 Visualisasi Karya

4.2.1 Sketsa Alternatif

4.2.2 Sketsa Terpilih

4.2.3 Sketsa Akhir

4.2.4 Gambar Teknik

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA