

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Taman Lalu Lintas Bandung pada awal didirikan memiliki konsep *urban planning*, selepas kemerdekaan berganti nama menjadi Taman Nusantara kemudian diubah menjadi Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution sampai sekarang. Taman ini resmi kembali dibuka pada tanggal 1 Maret 1958 setelah beberapa kali berganti nama, dengan mengusung konsep tempat rekreasi untuk keluarga yang terletak di tengah Kota Bandung.

Taman Lalu Lintas tidak hanya berfungsi sebagai taman kota untuk berekreasi dan bermain bagi keluarga, namun juga memiliki fungsi sebagai sarana edukasi dengan moto bermain sambil belajar bagi anak. Dimana bermain menurut Kohnstamm (dalam Kartini Kartono 2007:122) menjadi alat-pendidikan, karena permainan bisa memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan kepada diri anak. Pendidikan dan pengenalan lalu lintas baik untuk anak sejak usia dini agar dapat mengerti berlalu lintas yang aman dan tertib untuk persiapan anak dikemudian hari. Dengan dilengkapi berbagai fasilitas edukatif dan rekreatif bagi para pengunjung taman ini memiliki tiga area utama yaitu area Kota, Gunung dan Air yang masing-masing dilengkapi wahana permainan diantaranya kolam renang, kereta mini, kerosel, rumah pohon dan arena sepeda mini.

Arena sepeda mini merupakan salah satu permainan yang paling diminati oleh pengunjung, berusia tiga tahun sampai dengan dua belas tahun. Permainan berlangsung kurang lebih selama sepuluh menit. Dimulai setelah anak mengantre untuk menunggu giliran mengambil sepeda roda dua atau empat yang telah disediakan, kemudian anak-anak bersiap untuk mulai mengitari jalur permainan sepeda yang dibuat seperti miniatur kota yang dilengkapi dengan rambu-rambu lalu lintas.

Situasi yang ramai oleh anak-anak dengan berbagai usia membuat arena permainan kurang kondusif bagi pengguna sepeda roda empat yang masih belum lancar bersepeda, dengan usia 3-4 tahun. Sehingga masih memerlukan pengawasan dan bantuan untuk menggerakkan serta mengarahkan sepeda. Orang tua yang mendampingi merasa kesulitan dan kelelahan karena harus membungkuk memegang sepeda untuk membantu mengarahkan dan menggerakkan sepeda saat membimbing anaknya bermain.

Oleh karena itu diperlukan perancangan alat dorong sepeda anak sebagai sebuah solusi, yang selanjutnya akan ditinjau berdasarkan aspek pengguna dengan menerapkan pendekatan pengguna terhadap produk untuk memahami pengguna serta dapat mengatasi masalah. Sehingga, dapat memudahkan serta menunjang orang tua yang akan membimbing anaknya ketika bersepeda roda empat pada arena permainan sepeda mini pada Taman Lalu Lintas Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pengguna sepeda roda empat masih perlu dibimbing dan diawasi oleh orang tua saat bermain.
2. Orang tua yang kesulitan ketika harus membungkuk memegang sepeda untuk membantu mengarahkan dan menggerakkan sepeda anak.
3. Kemungkinan kebutuhan alat pendukung sepeda yang sesuai dengan pengguna dengan latar belakang yang beraneka ragam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan isu tersebut, maka permasalahan yang akan diangkat yaitu:

1. Pengguna seperti apa yang datang dan bermain sepeda roda empat di arena permainan sepeda mini di Taman Lalu Lintas?
2. Bagaimana merancang alat dorong yang sesuai untuk pengguna sepeda anak?

1.4 Batasan Masalah

Agar tujuan perancangan produk ini berjalan dengan baik maka perlu adanya untuk membatasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Produk ini akan menjadi pelengkap sepeda diarena fasilitas bermain sepeda mini yang berlokasi di Taman Lalu Lintas Bandung.
2. Produk ini diperuntukan bagi pengguna dengan sepeda roda empat untuk mendampingi anaknya yang belum lancar bersepeda.
3. Penelitian ini membahas aspek pengguna yang mencakup karakteristik pengguna, kebutuhan, dan kegiatan pengguna dalam keilmuan Desain Produk.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Perancangan ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan bagi pengguna ketika mendampingi anak bersepeda dengan menggunakan keilmuan desain produk.

1.5.2 Tujuan Khusus

Secara khusus perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah produk alat dorong yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas pengguna saat mendampingi anak bermain sepeda roda empat di arena permainan Taman Lalu Lintas Bandung.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Keilmuan

Mendesain ulang produk yang sudah ada dengan memperbaiki atau menambahkan agar terciptanya produk yang inovatif berdasarkan penerapan keilmuan desain produk yang sudah didapatkan.

1.6.2 Pihak Terkait

Dapat memudahkan pengguna serta mengoptimalkan fasilitas permainan sepeda mini di Taman Lalu Lintas agar lebih bermanfaat dan dapat menunjang pengguna ketika bermain.

1.6.3 Masyarakat Umum

Menjadi suatu penyelesaian masalah yang dapat berguna bagi para pengunjung permainan sepeda mini di Taman Lalu Lintas.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kombinasi, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013:475) metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif. Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

No	Metode	Tujuan
1.	Wawancara	Proses pengumpulan data ke beberapa pengunjung untuk mengetahui permasalahan dan karakteristik pengguna di Taman Lalu Lintas Bandung.
2.	Observasi visual	Bertujuan untuk mengamati dan mendokumentasikan secara langsung agar mengetahui situasi dan aktivitas yang dilakukan pengguna di arena permainan sepeda mini sebagai sumber data penelitian.

3.	Studi literatur	Sebagai kelengkapan data yang berkaitan dengan aspek pengguna yang bersumber dari buku, jurnal, dan makalah.
4.	Kuesioner	Untuk mendapatkan data berdasarkan jawaban yang telah diisi oleh beberapa responden mengenai alat dorong sepeda.

Tabel 1.1 Metode Perancangan
(Sumber: Arsip Penulis)

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan pokok permasalahan secara garis besar berdasarkan permasalahan yang ditemui dilapangan yang diuraikan dalam latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan laporan.

BAB II. TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisikan pembahasan teoritik serta data empirik yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan, sebagai kelengkapan data yang diperlukan untuk merancang produk alat dorong sepeda roda empat di Taman Lalu Lintas berdasarkan aspek pengguna.

BAB III. ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab ini menjabarkan tahap perencanaan mengenai analisa pemecahan masalah perancangan berdasarkan pendalaman terhadap pengguna untuk mendapatkan pertimbangan sebagai acuan perancangan dalam bentuk T.O.R (*term of reference*).

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Berisi hasil pengumpulan data serta uraian proses perancangan produk yang dimulai dari *activity flow chart*, daftar komponen, konfigurasi komponen, sketsa makro, sketsa mikro, final design, gambar kerja, samai dengan *prototype* serta berdasarkan data-data analisis pengguna yang telah diperoleh.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan uraian hasil dari penelitian yang berupa kesimpulan yang ditulis dengan jelas dan padat mengenai kekurangan maupaun kelebihan selama proses perancangan serta saran berupa masukan agar penelitian selanjutnya menjadi lebih baik lagi.