

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung Tour On Bus atau Bandros merupakan sebuah wahana wisata keliling kota menggunakan bus asal Bandung yang diminati oleh banyak wisatawan baik dalam kota maupun luar kota, bahkan sampai tamu pemerintah. Wahana yang dibuat oleh pemkot Kota Bandung itu dibuat dengan dana APBD atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Kota Bandung dengan nilai Rp. 12,4 milyar rupiah.

Bandros yang termasuk sebagai wisata edukasi andalan Kota Bandung memiliki ciri khas yaitu menggunakan warna-warna *candy* atau warna permen yang mencolok seperti warna merah, merah muda, biru, hijau, kuning, putih, ungu, dan hitam (warna hitam di khususkan untuk tamu negara) sehingga bus ini mudah dikenali dari kejauhan dan menstimulus orang-orang agar tertarik dan mempunyai rasa penasaran untuk mengendarai wisata bis ini.

Bandros memiliki konsep campuran dari double decker yang berasal dari Inggris dan trem dari San Francisco dengan sentuhan *art deco* gaya cubism dan dinding terbuka agar wisatawan dapat menikmati udara sejuk Kota Bandung. Bandros sendiri diciptakan untuk menarik wisatawan luar kota agar mengunjungi Kota Bandung. Walikota Kota Bandung Ridwan Kamil memilih warna cerah agar membuat warga Kota Bandung tersenyum melihat transportasi tersebut, serta berharap akan ada pengembangan dibagian interior bis Bandros.

Namun dengan insiden yang terjadi pada bulan Oktober 2015 lalu, Pemerintah Kota Bandung memutuskan agar Bandros diubah menjadi single decker dan ditiadakan selama kurang lebih 9 bulan. Tujuan utama Bandros adalah agar wisatawan dapat berjalan-jalan melihat Bandung sembari mengetahui sejarah tempat-tempat di Bandung

yang dilalui berdasarkan rute yang dipilih. Berdasarkan analisa yang dilakukan, jika dianalisa dari jarak rute yang ditempuhnya, Bandros dirasa tidak sesuai atau kurang nyamannya fasilitas yang disediakan oleh Bandros bagi rute dengan jarak tempuh terjauh dan poin diatas menjadi salah satu faktor yang melatarbelakangi perancangan ini. Ketidaknyamanan fasilitas yang disediakan pada Bandros baik dari bentuk dan material pada kursi, atap yang rendah sehingga membuat penumpang kesulitan untuk berdiri tegak, sempitnya jarak koridor antara kursi duduk penumpang, lalu kurangnya sirkulasi dan ruang pergerakan di bagian pengemudi yang menyebabkan pengemudi merasa kesulitan untuk keluar masuk pada Bandros. Kekurangan ini menyebabkan beberapa rute pada bandros kurang diminati pengunjung dari hasil survey pada lapangan, karena merasa tidak mendapatkan kenyamanan yang diharapkan. Serta dibagian interior Bandros dirasa belum bisa merepresentasikan konsep awalnya yaitu *art deco*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis akan menyimpulkan beberapa masalah yang ada pada Bandros. Dan masalah tersebut menjadi bahan penelitian kedepannya, masalah tersebut antara lain:

1. Pemilihan material untuk interior Bandros yang belum baik jika dianalisa dari jarak rute yang ditempuh oleh Bandros. Kurangnya kenyamanan material dan bentuk pada kursi yang digunakan pada bandros yang dapat mengakibatkan sakit pada bagian belakang.
2. Rendahnya atap pada Bandros yang membuat para penumpang harus sedikit menunduk untuk berjalan di Bandros
3. Jarak koridor yang menjadi alur sirkulasi antar kursi sempit dan mengakibatkan alur kegiatan dan aktivitas kurang nyaman.

4. Pengemudi tidak memiliki akses tersendiri untuk masuk dan keluar Bandros. Tidak adanya akses keluar masuk pada bagian pengemudi kurang nyaman karena tidak ada ruang untuk bergerak.

1.3 Rumusan Permasalahan

1. Bagaimana merancang interior Bandros sesuai dengan tema pengayaan *Art Deco*
2. Bagaimana menentukan jarak yang sesuai dengan standar ergonomi dan antropometri baik bagi penumpangnya maupun pengemudinya

1.4.1 Tujuan

Bandros merupakan program pemerintah kota sebagai sarana rekreasi keluarga dalam kota Bandung. Dengan konsep rekreasi Bandros dinilai masih belum memiliki standar bis rekreasi pada umumnya. Penelitian atau perancangan ini bertujuan untuk:

1. Memperbaiki fasilitas (material, standar ukuran ergonomi dan antropometri)
2. Merepresentasikan dan/atau mempertegas konsep awal Bandros dengan pengayaan *Art Deco* nya
3. Memperbaiki sistem, kesalahan dan kelemahan yang ada pada Bandros

1.4.2 Manfaat

Dengan analisa dan adanya inovasi perancangan yang baik, Bandros akan memiliki fasilitas duduk yang sesuai dengan standar, serta sirkulasi yang

baik dari sebelumnya. Manfaat baik berupa pengalaman rekreasi dan pengalaman berkendara yang nyaman bagi penumpang maupun pengemudi.

1.5 Metode Penelitian

Berikut adalah metode yang digunakan pada perancangan kali ini:

1.5.1 Tahapan Desain (*Design Process*)

A. Fokus Garapan

1. Persoalan/fakta lapangan

Tim mencari persoalan yang terdapat dilapangan menggunakan metode wawancara, kuestioner serta survey pada lapangan sebagai penumpang dari bus Bandros.

2. Isu

Isu yang didapat pada tim kaji secara bersama dan menyaring masalah-masalah berdasarkan tingkat urgensi kebutuhan

3. Tema atau pengayaan

Pada perancangan ini menggunakan pengayaan *art deco* sebagai tema Bandros

4. Batasan Perancangan

Batasan perancangan bus Bandros ini adalah hanya merubah bagian interior dan mengkaji serta melakukan perancangan ulang terkait kenyamanan pada interior bagi pengguna Bus Bandros.

B. Pengumpulan Data

Tim mencari data lebih baik menggunakan buku sebagai tinjauan, melakukan kuestioner, serta data yang didapat dari tempat asal Bandros.

C. Iluminasi

Tim mendapatkan ide dan solusi dari hasil data yang dijadikan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan ide solusi.

D. Pengembangan Solusi Desain

1. *Sketching Design*

Tim membuat rancangan melalui *sketching* mendapatkan beberapa alternatif desain yang nantinya akan di revisi hingga mendapatkan rancangan akhir.

2. Studi Model

Tim membuat model purwarupa berupa 3D model dengan ukuran yang berskala.

E. Saran dan Masukan

Tim akan meminta saran dan masukan agar membantu tim dalam proses perancangan berikutnya.

1.5.2 Skema/Alur Perancangan

