

# PENGAPLIKASIAN ASPEK PENGGUNA PADA PERANCANGAN MEDIA PENYIMPANAN DI TEKTONA WATERPARK WISATA KAMPUNG BATU MALAKASARI

Rinda Nurrani Amatilah<sup>1</sup> Sheila Andita Putri, M.Ds<sup>2</sup> Martiyadi Nurhidayat, M.Sn<sup>3</sup>

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Rindanurrani@gmail.com, Sheila.anditaputri@gmail.com, Martiyadi@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** Tektona waterpark merupakan tempat rekreasi yang berada di area wisata kampung batu malakasari Baleendah yang didalamnya terdapat sarana wisata yang merupakan kelengkapan tempat rekreasi yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati wisatanya. Dari hal tersebut terdapat permasalahan didalam wahana tektona waterpark yakni penggunaan tempat penyimpanan yang terjadi akibat gaya hidup dan kebiasaan pengunjung tektona waterpark. Tujuan dari penelitian ini memberikan solusi berupa memfasilitasi kebiasaan pengunjung tektona waterpark agar dapat merasakan keamanan dan kenyamanan selama berada di wahana rekreasi. Berdasarkan permasalahan tersebut metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi yakni mempelajari mengenai kelompok sosial yang mengharuskan bersentuhan langsung dan mengikuti kegiatan keseharian Bersama objek yang diteliti.

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini merupakan teknik observasi yakni survey data dengan mengunjungi tempat penelitian untuk dijadikan data yang digunakan dalam mendukung keberlangsungan penelitian. Dari hal tersebut terdapat hasil dari penelitian yakni membuat sarana tempat penyimpanan di wahana Tektona Waterpark yang dapat memfasilitasi kebiasaan masyarakat Baleendah serta pengunjung Tektona Waterpark, dengan harapan dapat tercerminnya kepuasan Wisatawan yang memperoleh pelayanan dan pada gilirannya akan meningkatkan daya tarik objek wisata tersebut.

Kesimpulan dari penelitian ini merupakan membuat media penyimpanan yang dirancang sebagai sarana prasarana untuk memfasilitasi pengunjung dalam kunjungannya. Media penyimpanan ini didesain digabung dengan prasarana tunggu yang nantinya digunakan untuk menyimpan barang bawaan dengan rapih, nyaman dan praktis serta dapat meminimalisir tindakan kriminal pada arena wisata Tektona Waterpark. Desain media penyimpanan ini dapat diproduksi secara massal dengan membuat fitur tambahan pada furnitur yang memiliki dimensi organis.

**Kata Kunci** : Aspek pengguna, Wisata, Media Penyimpanan

## 1. Pendahuluan

Kampung Batu Malakasari merupakan objek wisata edukatif yang memiliki beberapa wahana dan fasilitas yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat dan anak-anak sekolah di Indonesia. Kampung Batu Malakasari ini terletak di Jl.Raya Banjaran Rencong - Kampung Batu Malakasari, Baleendah, Malakasari, Kabupaten Bandung dengan lahan seluas 50.000 m<sup>2</sup>. Kampung batu Malakasari ini merupakan bekas lokasi penambangan batu alam yang pernah dieksplotasi secara tradisional oleh masyarakat setempat. Kampung Batu Malakasari merupakan destinasi wisata alam yang mengusung tema "Wisata Edukasi" dimana dilengkapi dengan fasilitas dan wahana yang dapat merileksasi, melatih ketangkasan, dan kemandirian pada pengunjung khususnya keluarga dan anak-anak. Salah satu wahananya adalah Tektona Waterpark.

Tektona Waterpark merupakan wisata kolam renang dengan suasana alam yang terletak di Jl.Raya Banjaran Rencong - Kampung Batu Malakasari, Baleendah, Malakasari, Kabupaten Bandung. Wahana rekreasi Tektona waterpark ini juga merupakan wisata kolam renang yang dapat menjadi sarana untuk olah raga khususnya keluarga dan anak-anak. Tektona waterpark ini memiliki beberapa fasilitas wahana yakni kolam ombak, kolam arus, kolam anak dan balita, semi olympic dan mega slider.

Pada arena wisata, Tektona waterpark memiliki banyak sarana untuk menunjang kegiatan yang dilakukan yakni adalah sarana penyimpanan. Tektona waterpark menyediakan loker kunci dan juga sarana tunggu seperti *picnic bench*, meja payung dan *bench* kolam renang sebagai sarana tempat penyimpanan. Akan tetapi kedua benda tersebut memiliki perbedaan kegunaan yang signifikan baik dari segi keamanan dan bentuk keseluruhan. Sarana tunggu pada kolam renang memiliki fungsi sebagai tempat beristirahat, dan loker kunci memiliki fungsi untuk

menyimpan barang bawaan. Terdapat permasalahan pada penggunaan kedua produk tersebut dan tidak digunakan sebagaimana mestinya. Hal tersebut terjadi karena gaya hidup, kebiasaan pengunjung tektona waterpark baleendah yang berbeda-beda dan kurangnya pemeliharaan yang merupakan kegiatan penjagaan atau pencegahan dari kerusakan suatu barang. Pemeliharaan ini mencakup segala daya dan upaya yang seharusnya dilakukan oleh pengelola untuk mengusahakan agar sarana tersebut tetap dalam keadaan baik. Pemeliharaan ini dimulai dari pemakaian barang, yaitu dengan cara hati-hati dan mengikuti prosedur sehingga produk tersebut tetap dalam keadaan baik.

Terdapat permasalahan pada pemeliharaan sarana dan kebiasaan pengunjung Tektona Waterpark dalam penggunaan produk media penyimpanan yang menyebabkan ketidak tepat gunaan dalam penggunaan produk. Secara harfiah kebiasaan memiliki arti pengulangan sesuatu yang terus-menerus dalam kegiatan yang sama. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap nilai tepat guna dalam sebuah produk. Kebiasaan ini terbentuk dengan sendirinya bahkan tanpa disadari sebelumnya oleh pengguna. Kebiasaan yang lambat laun tidak hanya dilakukan oleh perorangan namun menjalar kepada banyak orang. Dalam hal ini diperlukannya analisis mengenai sarana tempat penyimpanan juga analisis mengenai gaya hidup dan kebiasaan masyarakat baleendah serta pengunjung Tektona Waterpark dengan tujuan memberikan solusi berupa memfasilitasi kebiasaan yang dilakukan pengunjung Tektona Waterpark agar dapat merasakan keamanan dan kenyamanan dalam kunjungannya di area wisata Tektona Waterpark.

## 2. Tinjauan Pustaka

### A. Kampung Batu Malakasari

Kampung Batu Desa Malakasari berada di Jalan Raya Banjaran (Rencong), Desa Malakasari Kec. Baleendah, Kab. Bandung Jawa Barat. Tempat wisata ini memiliki Kawasan Wisata Alam yang berdiri di atas lahan seluas 50.000 m<sup>2</sup>. Tempat Wisata Bandung selatan ini ternyata merupakan bekas lokasi penambangan batu alam yang sudah di eksploitasi secara tradisional oleh masyarakat setempat sejak tahun 1900 yang silam, Kemudian pada tahun 2002 atas prakarsa Ir. H.Waryo sebagai pemilik lokasi, dibantu dengan ahli geofisika bernama Ir. Bambang melakukan renovasi kawasan yang tadinya berantakan dan tidak terawat, dengan cara pertamanya yaitu dilakukan penimbunan tanah dan bebatuan (reklamasi), sehingga membentuk landscape wisata alam baru berupa Geo Wisata yang indah dan menarik.

### B. Media Penyimpanan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Media penyimpanan berasal dari kata simpan, menyimpan yang berarti menaruh di tempat yang aman supaya tidak rusak, hilang dan sebagainya. Penyimpanan merupakan tempat menyimpan (mengumpulkan dan sebagainya). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media penyimpanan

merupakan sarana untuk menyimpan dan mengumpulkan sebuah barang agar tidak rusak, hilang dan resiko lainnya.

Sedangkan menurut Hadiguna (2008) dalam pembahasannya mengenai Gudang, media penyimpanan umumnya digunakan untuk menyimpan *item*. Beberapa media penyimpanannya antara lain: shelves, racks, portable racks, mezzanines, rolling shelves, drawer storage dan double deep pallet racks.

### C. Tektona Waterpark



Gambar 1: Denah Lokasi Tektona Waterpark

(Sumber:Penulis, 2019)

Tektona Waterpark merupakan wahana air yang dikelilingi oleh bebatuan yang memberikan kesan seperti sedang berada di pegunungan. Tektona Waterpark memiliki berbagai jenis kolam yang menarik diantaranya, toots pool, kids pool, semi olimpik, kolam arus dan kolam ombak. Tektona Waterpark menyediakan pojok kuliner, gazebo dan jasa pompa ban. Selain itu tersedia juga sarana ruang ganti serta ruang bilas dan prasarana pendukung seperti prasarana tunggu dan media penyimpanan. Dalam menentukan kebutuhan pengunjung perlu dilakukan penelitian mengenai aktivitas pengunjung. Berikut adalah gambaran aktivitas pengunjung mulai dari datang hingga pulang :

1. Pengunjung melakukan transaksi pembelian tiket masuk.
2. Pengunjung memasuki area wisata air.
3. Pengunjung melakukan transaksi penyewaan sarana tunggu dan loker.
4. Pengunjung meletakkan barang bawaan di sarana tunggu dan menyimpan barang bawaan di loker.
5. Pengunjung mengganti pakaian dengan busana renang dan menyimpan kembali barang yang dibawa ke ruang ganti.
6. Pengunjung bermain wahana air.
7. Pengunjung istirahat di sarana tunggu.
8. Terdapat dua pilihan :
  - Pengunjung pergi ke kantin dan makan di sarana tunggu
  - Pengunjung memakan dan minum bekal yang dibawa dari rumah.

9. Selesai makan, minum dan bersendagurau.
10. Terdapat 2 pilihan dalam hal ini :
  - Pengunjung mengambil barang bawaan yang ada di sarana tunggu dan pergi bilas
  - Pengunjung mengambil barang bawaan di loker sewa untuk bilas.
11. Pengunjung pergi ke ruangan bilas untuk mandi.
12. Pengunjung ke sarana tunggu sambil mengeringkan rambut.
13. Pengunjung membereskan barang bawaan.
14. Pengunjung pulang dan mengembalikan kunci loker.

Tektona Waterpark Kampung Batu Malakasari ini terletak di Jalan Raya Banjaran (Rencong), Desa Malakasari Kec. Baleendah, Kab. Bandung Jawa Barat dengan luas wilayah 50.000 m2. Kampung Batu Malakasari merupakan wisata baru berkonsep Geo Wisata, Kampung Batu Malakasari pun bisa dikatakan sebagai kawasan Eko Wisata yang sangat besar, karena memiliki latar belakang lahan terbuka hijau yang mencapai 70% luas kawasan, Kampung Batu Malakasari memiliki Danau yang menjadi pusat wisatanya yang mampu menampung puluhan ribu kubik air ini, juga terdapat kolam-kolam dan areal persawahan. Kampung Batu Malakasari memiliki berbagai macam wahana bermain dan edukasi didalamnya. Salah satu wahana nya adalah kolam renang bernama Tektona Waterpark yang dijadikan sebagai lokasi yang dikaji oleh penulis. Pengunjung Tektona Waterpark didominasi oleh pengunjung yang berdomisili di Baleendah Kabupaten Bandung, dengan pengunjung terbanyak Tektona Waterpark Kampung Batu Malakasari adalah pada saat long weekend dan dari segi jumlahnya didominasi oleh family tour yang beranggotakan 1-4 orang dan terdiri dari Bapak, Ibu, dan 2 (dua) Anak. Dalam hal ini, aktivitas pengunjung Tektona Waterpak Kampung Batu Malakasari ditinjau dari kegiatan yang dilakukan selama melakukan kegiatan dalam area Tektona Waterpark dari pengunjung datang hingga pengunjung pulang. Setelah mengetahui *Activity Flow Chart* tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah membuat tabel analisis masalah yang nantinya akan dikaitkan kedalam aspek-aspek yang masuk kedalam kategori aspek pengguna.

Tahapan awal yang digunakan dalam perancangan media penyimpanan di Tektona Waterpark Kampung Batu Malakasari adalah Activity Flow Chart dan tabel analisis masalah seperti yang telah dijelaskan pada landasan empirik perancangan. Maka dapat dilihat aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung mulai dari kunjungan datang hingga pulang. Serta dapat dilihatnya fasilitas dan elemen apa yang dibutuhkan oleh peneliti dalam membangun suasana hati yang bersinggungan dengan psikis pengunjung secara langsung dalam tiap kunjungannya. Tahapan awal ini akan menjadi dasar dalam merancang sketsa desain. Sebelum di realisasikan dalam bentuk sketsa desain, Activity Flow Chart dan tabel analisis masalah tersebut akan dikaitkan kedalam aspek-aspek yang masuk kedalam kategori aspek pengguna dan akan menjadi Batasan dalam laporan perancangan.. Berdasarkan tabel diatas, berikut beberapa kategori aspek pengguna yang mempengaruhi hasil desain:

**Tabel 1:** Kategori Aspek Pengguna

No.	Aspek Pengguna	Keterangan
1.	Analisis Rasa Aman Yang Dihasilkan dari Kegunaan Produk Media Penyimpanan (Rasa Aman)	Menganalisa bentuk rasa aman yang dihasilkan dari kegunaan produk terhadap psikologis pengguna untuk dijadikan bahan pertimbangan desain.
2.	Analisis Rasa Kenyamanan Pada Produk Media Penyimpanan (Rasa Nyaman)	Menganalisa rasa kenyamanan yang ditimbulkan dari penggunaan produk sesuai dengan standar rasa nyaman pengunjung tektona waterpark.
3.	Analisis Kemudahan dalam Penggunaan Menyesuaikan dengan Karakteristik Pengunjung Tektona Waterpark (Kemudahan dalam penggunaan)	Analisa kemudahan penggunaan produk yang disesuaikan dengan karakteristik pengunjung tektona waterpark baik gaya hidup, pekerjaan, usia dan lain-lain.
4.	Dampak Visual, Warna, Bentuk Dan Tanda Dalam Produk Media Penyimpanan Terhadap Pengguna (Bentuk, warna, tanda)	Menganalisa dampak psikologis warna dari produk, bentuk dan tanda yang dibuat menyesuaikan dengan karakteristik pengunjung Tektona Waterpark yang berada di Kab.Bandung.

(Sumber: Data Penulis, 2019)

Sesuai dengan flowchart yang telah dihasilkan, dari data diatas dapat diketahui aspek-aspek yang akan dianalisis, kemudian dilakukan pembobotan berdasarkan aspek pengguna berupa dampak dari penggunaan media penyimpanan yang dihasilkan terhadap psikologis pengguna yang sering digunakan di objek wisata Tektona Waterpark. Penilaian pembobotan aspek dinilai berdasarkan indikator yang terpenuhi:

- Skor 4 = jika 5 s/d 6 indikator terpenuhi (sangat baik)
- Skor 3 = jika 3 s/d 4 indikator terpenuhi (baik)
- Skor 3 = jika 2 indikator terpenuhi (cukup)
- Skor 1= jika hanya 1 indikator terpenuhi (kurang)

Penilaian pembobotan aspek dibagi menjadi 6 (enam) indikator penilaian, rasa aman, rasa nyaman, kemudahan dalam penggunaan, warna, tekstur, dan bentuk. Berikut adalah tabel penilaian pembobotan :

**Tabel 2:** Pembobotan Aspek

	Aspek Pengguna
--	----------------

Produk	Rasa Aman	Rasa Nyaman	Kemudahan Penggunaan	Warna	Tekstur	Bentuk	Total	
1. Meja Tunggu	√	√	√	√	√	√	6	Sangat baik
2. Sarana duduk	√		√	√	√	√	5	Sangat baik
3. Media Penyimpanan			√			√	2	cukup

(Sumber: Data Penulis, 2019)

Dari kategori diatas, indikator penilaian untuk ketiga sarana adalah berdasarkan dampak psikologis yang dihasilkan pada pengguna. Untuk penilaian pada meja tunggu dari segi rasa aman sudah terpenuhi, lalu dari segi kenyamanan yang dihasilkan pada pengguna sudah terpenuhi karena dimensi mengikuti standar tinggi orang indonesia, lalu dari segi penggunaan meja terbilang mudah untuk digunakan oleh pengunjung Tektona Waterpark, dan dampak dari warna yang diberikan tidak memberikan efek ketidaknyamanan pada saat diletakan di ruangan terbuka, untuk tekstur dan bentuk yang diberikan aman untuk digunakan oleh semua umur.

Sarana duduk yang berada di Tektona waterpark dari segi keamanan sudah terpenuhi, karena menggunakan sarana duduk yang sesuai dengan ukuran standar dan material yang baik untuk diletakan di area wisata air. Lalu kemudahan dalam penggunaan sarana duduk terpenuhi, karena bentuk sarana duduk yang simpel dan tidak membuat sulit pengguna, warna yang diberikan pada sarana duduk tidak memberikan dampak ketidaknyamanan pada pengguna karena memakai warna yang aman untuk mata bila diletakan di ruangan terbuka, tekstur pada sarana duduk tidak terlalu licin, sehingga aman untuk digunakan pada keadaan basah dan digunakan untuk anak-anak, dan bentuk pada sarana duduk tidak membahayakan bagi semua umur, karena tiap sudut nya tumpul supaya tidak melukai pengguna pada saat digunakan.

Skor untuk media penyimpanan terbilang cukup, karena dari segi penggunaan mudah dipahami oleh pengunjung Tektona Waterpark karena system kunci pada media penyimpanan umum digunakan oleh semua kalangan, lalu dari segi bentuk media penyimpanan, sangat informatif karena bentuk susunan membuat pengguna memahami bahwa itu merupakan media penyimpanan dan bentuk tersebut tidak membahayakan pengguna.

## D. Aspek Pengguna

### 1. Pengguna

Menurut Dr. Usman Effendi, S.Sos., M.M dalam buku Psikologi Konsumen (2016:2) pengertian dari pengguna atau konsumen itu sendiri adalah setiap orang yang memakai produk atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak diperdagangkan. Jadi pengguna, konsumen atau pemakai merupakan tingkah laku dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya menyangkut pilihan terhadap suatu produk yang digunakan sendiri. Dalam mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna, dapat dilihat dari gaya hidup, kelas sosial dan budaya dari penggunaannya tersendiri.

A. Kelas Sosial menurut Philip Kotler (1997:144) dalam bukunya Dasar-Dasar Pemasaran Principles of Marketing adalah divisi masyarakat yang relative permanen dan teratur dengan para anggotanya menganut nilai-nilai, minat, dan tingkah laku yang serupa. Semakin tinggi kedudukan kelas sosial seseorang maka kebutuhannya akan semakin meningkat dan mementingkan kualitas dari suatu produk yang hendak digunakan atau dikonsumsi. Sebaliknya, seseorang yang kelas sosialnya semakin rendah dalam memenuhi kebutuhan hidupnya tidak terlalu mementingkan kualitas produk yang hendak digunakan atau dikonsumsi tetapi lebih kepada memikirkan harga dan kuantitas yang akan mereka bayar.

B. Gaya Hidup pada penelitian ini, pengunjung wahana air Tektona Waterpark yang ada di Tektona Waterpark ini merupakan pengguna kelas menengah dapat dilihat dari berbagai macam factor, salah satunya dari harga yang ditawarkan oleh pihak Wisata Kampung Batu Malakasari untuk Tektona Waterpark Di Wisata Kampung Batu Malakasari harga tiket masuk perorangan Rp. 10.000,- sedangkan untuk wahana air Tektona Waterpark Rp. 40.000,- per orang. Maka pada perancangan ini diperlukan media penyimpanan praktis dan aman yang dapat memfasilitasi kegiatan pengguna dalam aktifitasnya di area Tektona Waterpark.

Dalam hal ini untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna, dapat dilihat dari gaya hidup, kelas sosial dan budaya pengguna. kelas sosial pengunjung tektona waterpark tergolong menengah, karena rata-rata penghasilan adalah Rp.1.000.000-1.500.000 dengan mata pencaharian didominasi oleh pekerja industri, PNS dan Petani. Untuk gaya hidup pada pengunjung tektona waterpark tergolong menengah dilihat dari harga tiket yang ditawarkan kepada pengunjung yakni Rp.50.000/Orang dalam sekali kunjungan.

## 2. Rasa Aman

Dalam (Artikata.com, 2013) aman memiliki arti bebas dari ancaman bahaya, gangguan dan terlindungi dan terhindar dari rasa takut. Sedangkan menurut pendapat Potter dan Perry (2006) rasa aman merupakan keadaan bebas dari cedera fisik dan psikologis atau bias juga keadaan aman dan tentram. Dalam hal ini aman



yang dimaksudkan adalah keamanan yang terdapat pada sebuah produk yang dapat menghasilkan rasa aman pada pengguna, bebas dari ancaman berupa hilangnya barang bawaan dan rasa takut akan meninggalkan barang bawaan yang jauh dari jangkauan. Dalam penggunaannya keamanan pada sebuah produk dapat dijabarkan dalam beberapa indikator keamanan, yaitu:

**Tabel 3:** Indikator Aman

No.	Aman	Sikap yang dihasilkan
1.	Terdapat kunci pada produk	Pengguna merasakan keamanan karena produk
2.	Material	Material yang kuat dan memiliki spesifikasi tahan air dan karat membuat pengguna merasakan kepercayaan untuk menyimpan barang bawaanya pada produk tersebut. Tanpa khawatir akan basah, lembab, panas, dll
3.	Bentuk	Bentuk yang simple menimbulkan tidak adanya kekhawatiran mengenai kerusakan barang serta keamanan bagi pengunjung dalam penggunaannya.
4.	Ukuran	Penyesuaian pada ukuran mayoritas jumlah barang bawaan pengguna. Hal tersebut menimbulkan sikap kepuasan.
5.	Tekstur	Diperlukan tekstur yang halus pada media penyimpanan untuk mengurangi kerusakan pada barang bawaan.
6.	Bidang	Bidang yang dibutuhkan memiliki sudut yang tumpul sehingga aman untuk semua umur.

(Sumber : Data Penulis, 2019)

Dalam hal ini pemenuhan rasa aman diukur berdasarkan unsur-unsur seni seperti, material, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan bidang. Yang nantinya hal tersebut dijadikan bahan pendukung perancangan dan Batasan.

### 3. Rasa Nyaman

Dengan latar belakang keperawatan dan psikologi, Katherine Kolcaba (Kolcaba, 2003) menjelaskan bahwa kenyamanan sebagai suatu keadaan telah terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual dan holistic. Dengan terpenuhinya kenyamanan, dapat



menyebabkan perasaan sejahtera pada setiap individu. kenyamanan sangat berkaitan dengan kondisi perasaan pada orang yang mengalami situasi tersebut baik dalam menghadapi produk atau rancangan. Dalam penggunaan produk atau rancangan, kenyamanan seseorang berbeda satu sama lain. Dalam hal ini berdasarkan hasil pembobotan, sarana tunggu mendapatkan skor yang sangat baik dan optimal dari penggunaan dan yang tidak optimal merupakan media penyimpanan. Sehingga dengan penggabungan kedua produk dijadikan menjadi satu kesatuan akan memberikan kenyamanan kepada semua pengguna.

### 4. Keamanan dalam Penggunaan

Kemudahan dalam produk merupakan salah satu cara penilaian konsumen terhadap produk. Dalam hal ini, pengetahuan pengguna terdiri dari informasi yang disimpan dalam ingatan. Menurut Davis (dalam Budiman, 2003) menyatakan bahwa kegunaan produk merupakan derajat kepercayaan pengguna atau persepsi pengguna bahwa dalam menggunakan produk tertentu, mereka relative tidak mengeluarkan usaha yang berat. Selain itu pengetahuan pemakaian (*usage knowledge*) pada pengguna memiliki peranan penting dalam penggunaan produk berupa informasi yang tersedia didalam ingatan mengenai bagaimanapun suatu produk dapat digunakan dan apa yang diperlukan agar benar-benar menggunakan produk tersebut. Dalam hal ini produk yang dirancang harus disesuaikan dengan segmentasi yang dituju agar produk tersebut memberikan manfaat yang maksimal dan kepuasan yang tinggi kepada konsumen, maka konsumen atau pengguna harus bias menggunakan atau mengoperasikan produk dengan benar, karena kesalahan yang dilakukan pengguna dalam menggunakan sebuah produk akan menyebabkan produk tidak berfungsi dengan baik.

**Tabel 4:** Indikator sistem kunci

No	Kompartemen	Keterangan	Tingkat Kemudahan
1		Camlock ini dari segi penggunaan sangat mudah karena system kunci ini sangatlah umum digunakan oleh semua kalangan. Sehingga jika diaplikasikan pada media	Mudah

		penyimpanan dan digunakan di Tektona Waterpark. Jenis kuncian ini sesuai dengan segmentasi yang dituju.	
2	 <p>Key Card</p>	Keycard ini biasa ditemui di hotel dengan fungsi untuk menyalakan semua fasilitas yang ada di dalam kamar. Jika diaplikasikan pada loker dengan segmentasi kab. Bandung terutama pada pengunjung Tektona Waterpark. Jenis kuncian ini belum sesuai dengan segmentasi Kab. Bandung. Berdasarkan hasil wawancara, system seperti ini masih jarang ditemukan dan sulit dalam penggunaan.	Sukar
3	 <p>Lock numbering</p>	System seperti ini masih jarang ditemukan di Kabupaten Bandung, Khususnya Kec. Baleendah.	Sukar

		Hasil dari wawancara pun menunjukkan bahwa teknologi seperti ini masih belum diketahui oleh pengunjung Tektona Waterpark. Sehingga dari segi oprasional akan menyulitkan pengguna.	
--	--	--	--

(Sumber : Data Penulis, 2019)

Dalam hal ini output yang dikeluarkan dari rasa nyaman adalah perancangan pada sarana tunggu yakni bench dengan media penyimpanan loker digabungkan dalam satu kesatuan, dan bentuk system kuncian camlock dengan tujuan memberikan kemudahan penggunaan pada

### E. Pengelompokan Wisatawan Tektona Waterpark

Tabel 5: Pengelompokan Wisatawan Tektona Waterpark

Family	Group	Couple	Individu
Terdiri dari : Bapak, ibu dan Anak (2-3 orang)	Terdiri dari 2-3 orang	Terdiri dari sepasang kekasih/teman/suami-istri	Terdiri dari perorangan
Anak dengan rata-rata usia 2-10 tahun (Pendidikan : PAUD, TK, SD)	Rata-rata usia 11-18 tahun (Pendidikan: SMP)	Usia rata-rata 15-25 tahun (Pendidikan SMP, SMA, Mahasiswa)	Rata-rata usia: 17-23 Tahun (Pendidikan: SMA, Mahasiswa)
Gender: (Rata) laki-laki dan perempuan	Gender: (Rata) laki-laki dan perempuan	Gender: (Rata) laki-laki dan perempuan	Gender: (Rata) laki-laki dan perempuan
Tinggal di daerah kabupaten	Tinggal di daerah kabupaten Bandung	Tinggal di daerah kabupaten Bandung dan	Tinggal di daerah kabupaten Bandung

Bandung dan diluar Kabupaten Bandung	dan diluar Kabupaten Bandung	diluar Kabupaten Bandung	dan diluar Kabupaten Bandung
--------------------------------------	------------------------------	--------------------------	------------------------------

(Sumber: Data wawancara, 2019)

## F. Data Pengunjung Tektona Waterpark

Tabel 6: Pengelompokan Wisatawan Tektona Waterpark

Waktu	Jumlah pengunjung
Weekday ( <i>senin-jumat</i> )	200 Pengunjung
Weekend ( <i>sabtu-minggu</i> )	300 Pengunjung
Long weekend ( <i>libur Panjang</i> )	450 pengunjung

(Sumber: Data wawancara, 2019)

Data pengunjung tektona waterpark dihasilkan dari wawancara Bersama pengelola Tektona Waterpark. Data ini dihitung dengan cara dibulatkan jumlahnya.

## G. Gagasan Awal Perancangan

Sarana wisata merupakan kelengkapan tempat rekreasi yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati wisatanya. Dalam menentukan sarana wisata diperlukan penyesuaian dengan kebutuhan wisatawan yang disesuaikan dengan jumlah dan mutu pelayanan yang akan diberikan dengan harapan akan terceminnnya kepuasan wisatawan yang memperoleh pelayanan dan meningkatkan daya tarik objek wisata itu sendiri. Alasan yang menjadi awal pemikiran pada kajian ini terletak pada prilaku manusia yakni sebuah kebiasaan yang menimbulkan permasalahan pada penggunaan produk yang tidak digunakan sebagaimana mestinya. Hal tersebut sangat berpengaruh pada nilai tepat guna sebuah produk.

Dalam hal ini diperlukannya sarana yang dapat memfasilitasi kebiasaan pengguna berupa produk tempat penyimpanan yang informatif, aman dan nyaman. Perancangan tempat penyimpanan ditujukan kepada pengunjung tektona waterpark yang akan melakukan kegiatan rekreasi di area wisata renang tektona waterpark. Penggunaan tempat penyimpanan ini dapat digunakan ketika pengguna mengunjungi arena wisata Tektona Waterpark yang berlokasi di Baleendah Kab. Bandung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Tektona Waterpark Kampung Batu Malakasari, peluang yang dapat diambil oleh penulis yaitu merancang tempat tunggu dengan fitur media penyimpanan yang dapat membantu pengelola Tektona Waterpark dalam memaksimalkan kapasitas Tektona Waterpark. Hal ini dirancang agar dapat membantu pengelola dalam mengelola media penyimpanan dan sarana tunggu serta dapat

mempermudah pengunjung dalam penyimpanan barang bawaan saat sedang tidak digunakan dan tidak dalam pengawasan, berhubung dengan media penyimpanan pada tektona waterpark yang terbatas.

Berdasarkan analisis tersebut, maka dihasilkan suatu gagasan awal perancangan sebagai berikut:

1. Sarana tunggu dengan fitur media penyimpanan untuk mengefisiensi waktu, memberikan keamanan dan kenyamanan yang lebih.
2. Media penyimpanan yang menggunakan pendekatan aspek pengguna.
3. Perancangan media penyimpanan yang sesuai dengan tektona waterpark namun dapat membantu juga dalam memaksimalkan area tunggu pada restoran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan masalah desain mengenai sarana penyimpanan yang terdapat di Tektona Waterpark, maka dapat disimpulkan:

1. Dengan menerapkan aspek pengguna pada sarana penyimpanan, akan memberikan keselarasan kenyamanan, keamanan dan kemudahan dalam penggunaan menyesuaikan dengan segmentasi pengunjung.
2. Penggabungan produk *picnic bench* dan sarana penyimpanan memberikan kemudahan, kenyamanan dan keamanan pada kunjungannya.

## Daftar Isi

- Fandeli, Chafid. 1995. Dasar-dasar Manajemen Kepariwisata Alam. Yogyakarta: Liberty.
- Palgunadi, Bram. 2008. Disain Produk 3: Aspek-Aspek Disain. Bandung: Penerbit ITB.
- Hadiguna, R. A., dan Setiawan, H., 2008, "Tata Letak Pabrik". Yogyakarta: ANDI.
- Moenir, H.A.S. 1992. Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia. Bumi Aksara, Jakarta
- Kotler, Philip. 1997. Dasar-Dasar Pemasaran Principles of Marketing 7e. Indonesia: PT. Ikrar Mandiriabadi
- Santoso, Erik. 2014. Persepsi Rasa Aman Pengguna Facebook Pada Mahasiswa di Bina Usaha Nusantara. Diperoleh dari library.binus.ac.id: <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2013-1-00398-PS%20Bab2001.pdf>
- Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34

- D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). BCM 2017 Proceedings
- Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. Proceeding Bandung Creative Movement
- Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM. 2017,
- Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. Advanced Science Letters, 23 (8), 7254-7257.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafa Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1 (2016).
- MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013 5.2013 (2013).
- Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." Balong International Journal of Design 1.1 (2018).
- Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.
- Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(2), 26-34.
- Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.
- Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. eProceedings of Art & Design, 4(3).
- Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).
- M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.
- Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia 2.2 (2017): 178-192.
- Pambudi, Terbit Setya. 2013. Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)
- Yunidar, D., Zuhairi, A., Majid, A., & Adiluhung, H. (2018). Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- Yunidar, D., Pambudi, T. S., & Buuyung, E. (2016). The Use of Paperboard As Material for Solar Thermal Powered Oven. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- Yunidar, D., & Majid, A. Z. A. (2018). What Drives The Riders Do Personalizing Activity Toward Their Motorbike? 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018) Journal.
- Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). RC Modification as a Form of Personalizing Activity



and Self-achievement, Bandung Creative  
Movement (BCM) Journal, 197, 117-121.

