

Perancangan Media Penyimpanan Dalam Aspek Rupa di Tektona Waterpark Wisata Kampung Batu Malakasari Kabupaten Bandung

Ibnu Khalil Ibram, Sheila Andita Putri, M.Ds, Martiyadi Nurhidayat, M.Sn

Program Studi S1 Desain Produk , Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

ibnuibr69@gmail.com, Sheila.anditaputri@gmail.com, Martiyadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak Tempat wisata merupakan tempat yang memiliki sumber daya wisata dan bisa di kembangkan sehingga para pengunjung mempunyai daya tarik tersendiri untuk melakukan rekreasi pada saat liburan atau hari biasanya. Di dalam menentukan tempat wisata diperlukan fasilitas–fasilitas yang di butuhkan pengunjung yang bersifat fungsional dan visual. Adapun sarana fasilitas pada area wahana kolam renang yang dapat menunjang kebutuhan pengunjung dan juga dapat membantu aktifitas pada area wisata tersebut pada umumnya yaitu sarana media penyimpanan . Di dalam area wisata tersebut pun mempunyai tampilan yang monoton dari segi rupa sehingga pengunjung menggunakan fasilitas tidak sesuai dengan fungsinya dan kurangnya fasilitas penyimpanan pada area tersebut .tujuan dari permasalahan yang sudah di jelaskan yaitu membutuhkan fasilitas yang dapat menggabungkan dua fungsi yang berbeda menjadi satu, salah satunya media penyimpanan dengan sarana-sarana yang ada sehingga pengunjung tidak bosan dan nyaman saat memakai fasilitas yang tersedia

Kata Kunci : Penyimpanan , Tempat Wisata , Visual

1.Pendahuluan

Tempat yang memiliki banyak potensi pada area wisata dan juga sebagai objek peneliti yaitu bandung. Salah satunya Kampung Batu Malakasari yang terdapat di dalamnya Tektona *waterpark* . Tempat rekreasi ini juga menjadi visual yang bagus untuk daerah Baleendah, Kabupaten Bandung khususnya anak–anak karena mempunyai tema petualangan agar anak – anak dapat meningkatkan sifat mandiri dan menanamkan rasa percaya diri . Di dalam area wisata tersebut tentunya terdapat sarana fasilitas yang menunjang kebutuhan pengunjung dan juga dapat membantu aktifitas pada area wisata tersebut .Sarana yang terdapat pada area wisata pada umumnya adalah media penyimpanan , media peminjaman dan media hiburan untuk melengkapi fasilitas pada tempat wisata tersebut. Dan area wisata itu juga pengunjung membutuhkan sarana yang tepat pada

penempatannya sehingga pengunjung tidak salah untuk menempatkannya. Di dalam tempat wisata tersebut terdapat fasilitas–fasilitas yang di gunakan sesuai pada fungsinya dan juga memiliki aspek rupa atau tampilan yang monoton sehingga pengguna atau pengunjung di tempat rekreasi ini menggunakan fasilitas tidak sesuai dengan fungsinya dan juga dari aspek rupa untuk fasilitas produknya kurangnya media penyimpanan pada area wisata tersebut. Dari permasalahan yang ada di butuhkan fasilitas yang dapat menggabungkan dua fungsi menjadi satu salah satunya media penyimpanan dengan sarana-sarana yang ada sehingga pengunjung tidak bosan dan nyaman saat memakai fasilitas yang tersedia.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kondisi media penyimpanan kurang terawat sehingga secara visual terlihat kurang menarik.

- Kurangnya visual/rupa dan informasi mengenai tempat penyimpanan untuk pengunjung pada area tektona *water park*.

1.3 Rumusan Masalah

- Mengapa pengunjung lebih memilih menyimpan barang bawaanya di meja tunggu di banding fasilitas media penyimpanan yang telah disediakan di obejk wisata ?
- Bagaimana merancang suatu produk penyimpanan secara aspek rupa di area Tektona *Waterpark* ?

1.4 Bahan dan Metode Penelitian

1.4.1 Metode Penelitian

Metode yang diambil pada penelitian ini yaitu berupa deskriptif kualitatif metode ini menghasilkan data deskriptif berupa tulisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati secara langsung. Karena metode ini menganalisis tiap kegiatan masyarakat sekitar tiap waktu yang di tentukan dan mngamati masalah sekitar yang ada di tiap pengunjung dan melakukan wawancara mencari informasi penelitian terhadap pengunjung.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data informasi yang sesuai dengan mengikuti data berdasarkan penelitian diperlukan observasi terhadap tempat yang akan di teliti dan pengunjung yang berada di tempat tersebut. Adapun wawancara dengan manager dan pengunjung dan memberikan kuisisioner terhadap permasalahan yang sedang di teliti, mencari beberapa literature di buku dan internet.

2.Literatur

2.1 Media Penyimpanan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) penyimpanan merupakan tempat menyimpan (mengumpulkan dan sebagainya) atau kegiatan pemasaran yang bersangkutan dengan menahan dan menyimpan produk sejak dihasilkan sampai waktu dijual

atau pada waktu yang di tentukan. Maka dapat di asumsikan pengertian dari sebuah penyimpanan ialah dimana isitilah yang sama pengertiannya yaitu terkait dengan segala kegiatan yang berhubungan dengan penyimpanan

2.2 Wisata

Wisata merupakan suatu kegiatan dimana suatu individu atau kelompok melakukan perjalanan rekreasi ke suatu tempat dengan tujuan untuk hiburan. Menurut SK Menparpostel No. KM 98 PW. 102 MPPT –87 yaitu : “Objek wisata adalah suatu tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya alam yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik yang diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan”

2.3 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 m2. 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.

2.4 Tektona Waterpark

Tektona waterpark adalah salah satu bagian dari wisata kampung batu malakasari yang beragam dan menjadi tempat rekreasi. Wisata Tektona Waterpark ini juga memeberikan suasana dan sensasi bermain air dengan keluarga dan teman–teman anda dan juga memberikan kegembiraan terutama anak-anak maupun dewasa dengan adanya fasilitas yang modern diantaranya kolam ombak, kolam arus yang akan memicu adrenalin dan keberanian para pengunjung. Selain itu Tektona

Waterpark juga menyediakan beberapa fasilitas tambahan untuk para pengunjung yaitu: pojok kuliner, gazebo serta menyediakan jasa pompa untuk yang membawa pelampung dari luar dan juga foto aksi yang dapat di peroleh pada sudut wahana Tektona Waterpark. Tektona Waterpark selalu menyediakan ruang ganti dan sarana penyimpanan dan ruang bilas di dalam wisata ini.

2.5 Aspek Rupa

Aspek rupa menurut Bram Palgunadi pada buku Disain Produk 3 (2008,87) rupa atau tampilan (*appearance*) atau pembentukan rupa (*appearance forming*), dalam proses disain merupakan aspek yang digolongkan sangat penting dan bersifat baku. Aplikasinya yang dengan segera tersakan adalah pada berbagai benda, barang, atau produk yang di kategorikan sebagai ‘produk komersial’ (*commercial goods*) dan ‘produk konsumen’ (*consumer goods*). Perencana, sudah selayaknya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan aspek pembentukan rupa pada produk yang hendak dibuat dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar dan manusia sebagai penggunanya. Ada beberapa konten yang dipakai dengan aspek rupa ini yang meliputi:

1. Warna
2. Bentuk
3. Tekstur
4. Garis
5. Grafik
6. Corak

Akan tetapi untuk perancangan ini dan di dalam aspek rupa hanya melibatkan warna, tekstur dan bentuk karena untuk membahas rupa hanya di perlukan ketiga aspek tersebut dan memahami, untuk membahas lebih lanjut tentang aspek rupa ini kamu bisa baca teori Buku Bram Palgunadi Disain Produk 3, dan Buku Dharsono Sony Kartika yaitu Seni Rupa Modern.

3. Karakteristik Pengguna / Pengunjung

Untuk membuat produk yang akan di pakai oleh pengguna tentunya penulis mencari dan mengobservasi pada area yang di teliti terutama pengguna sekitar yang akan memakai produk tersebut berikut hasil observasi pengunjung pada area Tektona Waterpark.

3.1 Pengelompokan Pengunjung Berdasarkan Observasi

Untuk mengetahui rancangan desain yang akan dipilih tentunya harus memperhatikan pengelompokan pengunjung karena penting saat mendesain suatu produk dan juga menentukan prioritas yang paling banyak yang akan di rancang. Berikut hasil pengelompokan pengunjung yang terdapat area Tektona Waterpark:

Tabel 2.1 Pengelompokan Pengunjung Tektona Waterpark

<i>Family</i>	<i>Short group</i>	<i>Couple</i>	Perorangan
-Terdiri dari: Bapak, Ibu dan Anak (2-3)	-Terdiri dari 2-3 orang.	-Terdiri dari seapasan g kekasih/ suami-istri.	-Terdiri dari individu/per orangan
-Anak rata-rata berusia 2-10 tahun (pendidikan Paud, T K, SD)	-Usia rata-rata 11-18 tahun. (pendidikan SMP)	Usia rata-rata 15-25 tahun. (pendidikan SMP, SMA, Mahasiswa)	-Rata-rat berusia 17-23 tahun. (pendidikan SMA, Mahasiswa)
-Gender laki-laki dan perempuan merata	-Gender laki-laki dan perempuan merata	-Gender laki-laki dan perempuan merata	-Gender laki-laki dan perempuan merata
-	-Tinggal	-Tinggal	-Tinggal di

Tinggal	di	di	kabupaten
di	kabupaten	kabupate	bandung
kabupat	bandung	n	dan diluar
en	dan diluar	bandung	kabupaten
bandun	kabupaten	dan	bandung
g dan	bandung	diluar	
diluar		kabupate	
kabupat		n	
en		bandung	
bandun			
g			



Gambar 2.2 Bench Pada Area Tektona Waterpark
(Sumber: Penulis, 2019)

Adapun *bench* pada area Tektona Waterpark yang menjadi media penyimpanan barang yang berlebih pada *weekend* dan *weekdays* membuat barang yang ditaruh oleh pengunjung terbuka dan tidak terlihat bagus secara visual.

3.2 Kendala Pada Area Tektona Waterpark

Adapun kendala masalah pada area tersebut yaitu fungsi yang tidak sesuai dengan fasilitas karena minimnya sarana yang menjadi permasalahan tersebut, Berikut dokumentasi yang menjadi permasalahan pada saat observasi di area tektona waterpark.



Gambar 2.1 Loker Tektona Waterpark
(Sumber: Penulis, 2019)

Loker yang terlihat kurang dari segi pemeliharaan oleh pengelola sehingga membuat pengunjung jarang menggunakannya.

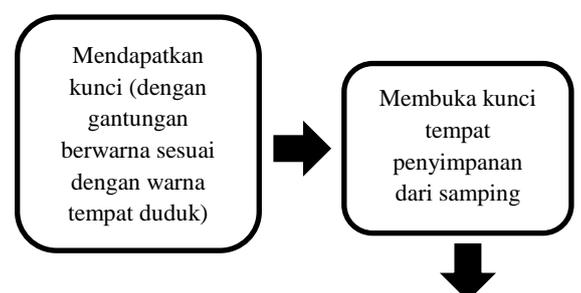
3.3 Gagasan Awal Perancangan

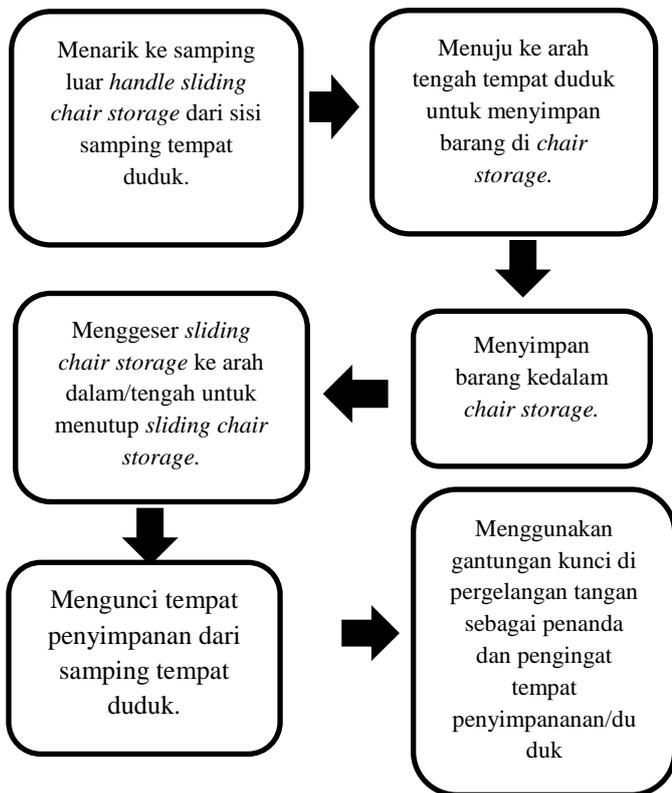
Berdasarkan hasil observasi di Tektona Waterpark dan wawancara, peluang yang dapat penulis ambil yaitu merancang media penyimpanan yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung pada saat *weekend* dan *weekday* dan akan di tambah fitur penyimpanan berupa *storage* yang terdapat pada prasarana yang ada di area Tektona Waterpark yang bertujuan untuk memberikan ruang penyimpanan pada pengunjung Tektona Waterpark.

4.Konsep

4.1 Activity Flow Chart

Untuk mengetahui jumlah dan aktifitas pengunjung yang ada pada area Tektona Waterpark tersebut penulis membuat activity flow chart yang berguna juga untuk mengetahui interaksi pengunjung dengan produk yang akan di rancang, Berikut diagram activity flow chart :





Bagan 4 1 Flow Actifitiy Operational (Sumber : Penulis,2019)

4.2 Analisis Aspek rupa

4.2.1 Tabel Bentuk

Tabel 4 1 Tabel Bentuk

Parameter	Karakter bentuk Geometris-Simetris 	Karakter Bentuk Disain Bio 	Karakter Bentuk Geometris-Organis 
Tidak terlihat tajam (Tumpul)	Untuk karakter ini di rasa kurang memenuhi	Untuk karakter ini dirasa kurang tepat karena bentuk yg abstrak	Bentuk ini dirasa tepat karena bentuk pada ujung-ujung tumpul.
Dapat menyimpan	Untuk karakter ini	Untuk karakter	Untuk karakter ini

barang-barang dengan maksima	di rasa tepat	ini dirasa kurang tepat	di rasa lumayan tepat
Dapat disukai oleh berbagai kalangan muda hingga tua	Untuk karakter ini kurang tepat	Untuk karakter ini lumayan tepat	Untuk Karakter ini dirasa tepat

4.2.2 Tabel Warna

Tabel 4 2 Tabel Warna

Parameter	Karakter Warna Hangat 	Karakter Warna Dingin 	Karakter Warna Netral 
Memerlukan penekanan atau aksentuasi pada produk media penyimpanan di area Tektona Waterpark	Untuk Warna ini di rasa sangat tepat	Untuk Warna ini dirasa kurang tepat	Untuk warna in hampir tepat
Memberikan kesan ramah kepada pengunjung area Tektona Waterpark	Untuk Warna ini mendekati tepat	Untuk warna ini tepat	Untuk warna ini dinilai kurang tepat

4.2.3 Tabel Tekstur

Tabel 4 3 Tabel Tekstur

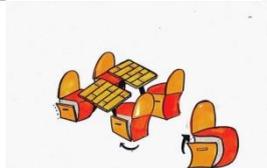
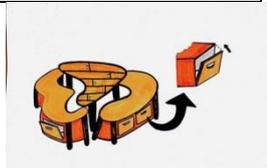
Jenis –jenis Tekstur	Bagian	Analisis	Material dan Bahan
Tekstur Kasar	Ditempatkan pada bagian luar pada <i>chest</i> dan <i>handle</i>	Tekstur Kasar Jenis- Jenis : Bergerigi,bersisik, timbul	-Kayu -Batu bata -Bamboo - <i>Fiber Glass</i>
Tekstur Halus	Bagian kompartemen	Tekstur Halus Jenis-jenis:	-keramik -kertas -Akrilik

	men dalam	Licin, Mengkilap	-kaca -PVC -acp -resin -Kain Satin
--	-----------	------------------	--

Berdasarkan dari seluruh tabel skoring analisis aspek rupa rekomendasi yang di dapat berupa nilai skoring yang paling besar ialah bentuk dari media penyimpanan adalah disain *geo (geo design)* yang organis dan warna yang di dapat adalah karakter warna hangat dengan tekstur yang kasar untuk bagian penutup (*casing*), tekstur halus untuk kompartemen dalam.

4.3 Alternatif Desain

Tabel 4 4 Alternatif Desain

No	Kekurangan	Kelebihan	Sketsa
1	Bentuk kerangka sambungan bangku pada meja terlalu rumit sehingga pengujung agak sulit untuk memkainya	Sistem bukaan pada desain ini lebih memudahkan untuk pengujung.	
2	Sistem bukaan pada desain terlihat	Bentuk yang di terapkan organis	

	kurang memudahk an pengujung untuk membukan ya	dengan tema acak sehingga membutuhkan area yang luas sedangkan untuk penempatan pada area tektona dinilai masih kurang.	
3	Untuk struktur rangka pada <i>bench</i> ini masih agak tegas dengan sudutnya dan sistem penanda utnuk pengujung masih belum ada	Penempatan <i>chest</i> dan sistem bukaan yang mudah untuk pengujung tektona <i>waterpark</i>	

4.4 Final Desain

Dari beberapa alternatif desain kami memilih desain bernomor 3 dengan ada revisi beberapa bagian yang di rancang, Berikut desain yang terpilih :



Gambar 4 1 Final Desain



Gambar 4 2 Final Desain Tampak samping



Gambar 4 3 Fitur Pengunci Pada *Chest*



Gambar 4 3 Fitur Sirkulasi Udara Bagian Bawah *Chest*



Gambar 4 3 Penempatan *Bench* Pada Area

5 Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Membuat penggabungan antara penyimpanan dan fasilitas duduk yaitu *bench* dengan menggunakan warna hangat dan berbentuk gabungan organis dan geometris dengan menambahkan fitur-fitur pengunci untuk barang pribadi. Adapun fitur plat lubang untuk sirkulasi udara dan mempermudah saat membersihkan bagian dalam dan resin bening pada bagian atas untuk mengetahui barang yang ada di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmadjaja, Jolanda Srisusana , Dewi , Meydian Sartika. (1999). *Estetika Bentuk*. Jakarta: Gunadarma.
- Darmaprawira W.A, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Banudng: ITB (Institut Teknologi Bandung).
- Drs.Andry , M.Sn. (2007). *KUALITAS VISUAL DASAR DESAIN 3 DIMENSI*. MEDAN: BUDI UTOMO.
- Ginting, R. (2010). *Perancangan Produk*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern* . Bandung: Rekayasa Sains.
- Lauer , David A & Pentak , Steven. (2017). *Design Basics*. Boston: Clark Baxter.
- Palgunadi, B. (2008). *Desain Produk 3 Aspek - Aspek Desain*. Bandung: ITB (Institut Teknologi Bandung).
- Sachari, D. (2003). *METODOLOGI PENELITIAN BUDAYA RUPA (DESAIN,ARSITEKTUR,SENIRUPA DAN KRIYA)*. JAKARTA: ERLANGGA.
- Sulastianto, H. (2006). *Seni Budaya*. Bandung: Grafindo.
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ulrich, Karl T & Steven D. Eppinger. (2001). *Perancangan & Pengembangan Produk*. Jakarta: Salemba Teknika.
- Wong, W. (1989). *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: ITB (Institut Teknologi Bandung).

Undang – Undang ataupun dokumen setingkat undang – undang

SK Menparpostel No. KM 98 PW. 102 MPPT –87

Permendageri No.17 Tahun 2008

Dari Internet

