

**PERANCANGAN PERAHU PONTON DI PERAIRAN WISATA SITU
PATENGGANG BERDASARKAN ASPEK PENGGUNA DAN AKTIVITAS**

**DESIGN OF PONTOON BOATS IN LAKE PATENGGANG BASED ON THE
ASPECTS OF USERS AND ACTIVITIES**

Akbar Alfarisi¹, Yanuar Herlambang², Terbit Setya Pambudi³

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹Akbaral.060@Gmail.com, ²mr.yanuarherlambang@gmail.com, ³sunsign.terbit@gmail.com

Abstrak

Situ Patenggang merupakan salah satu destinasi wisata yang terkenal di Bandung, pemandangan yang indah dengan menaiki perahu adalah daya tarik utama yang dimiliki oleh Situ Patenggang. Seiring bergantinya zaman wisata perahu yang ada di Situ Patenggang harus memiliki keunikannya sendiri agar ketertarikan pengunjung wisata tidak berkurang. Dalam wisata patenggang sendiri yang merupakan wahana utama adalah perahu, kurangnya aktivitas di dalam perahu dan area keluarga membuat pengguna merasa bosan dan tidak tertarik lagi. Perahu yang ada di Situ Patenggang adalah, perahu yang umumnya dipakai untuk mengelilingi Situ Patenggang saja. Hal yang dirasa kurang inilah yang menjadikan peluang agar bisa menambah daya tarik dan menjadi ciri khas bagi Situ Patenggang. Perancangan perahu pada area keluarga menggunakan metode *SCAMPER*. Metode tersebut nantinya membuahkan hasil permainan seperti apa yang cocok dan bisa dimainkan di dalam perahu Situ Patenggang. Permainan yang dipakai adalah ular tangga dengan sistem vakum dan juga magnet serta bentuk yang mengikuti dari perahu ponton sendiri.

Kata kunci: Pengguna, Perahu, Situ Patenggang, Aktivitas, Permainan, Ular Tangga

1. Pendahuluan

Situ Patenggang merupakan tempat wisata di Bandung Selatan yang berupa sebuah danau. Danau yang berada di ketinggian lebih dari 1.600 meter di atas permukaan laut ini mempunyai pemandangan yang asri dan sejuk dengan perkebunan teh di sekitarnya. Danau yang mempunyai luas sekitar 45.000 hektar ini merupakan bagian dari cagar alam yang mempunyai luas lebih dari 123.000 hektar. Wisata air merupakan wisata unggulan yang dimiliki oleh Situ Patenggang dengan keindahan perairan danau membuat daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Hal tersebut merupakan sebuah potensi yang dimiliki oleh wisata air di Situ Patenggang dengan ekologi yang harus dilestarikan dan pemandangannya yang indah.

Dalam aktivitas di dalam perahu biasanya pengunjung hanya bisa melihat-lihat saja sembari memotret pemandangan yang ada di Situ Patenggang, selain itu pengunjung susah melakukan aktivitas lain karena terbatasnya ruang gerak yang ada di dalam perahu. Aktivitas yang terbatas bisa membuat pengunjung yang berada di dalam perahu cepat bosan dan juga kurangnya fungsi lain membuat pengunjung hanya bisa duduk diam. Perahu yang ada di Situ Patenggang sendiri mempunyai fungsi yang sama yang dibedakan adalah bentuk dan sistem kerjanya saja. Dengan mayoritas pengunjung keluarga wahana rekreasi seharusnya ditambah guna menjadi daya tarik bagi pengunjung yang ada di Situ Patenggang. Wahana rekreasi bisa menjadi daya tarik bagi pengunjung jika fungsi yang digunakan cocok untuk pengguna dan juga bisa digunakan oleh semua anggota keluarga. Rekreasi juga membutuhkan tempat makan agar pengguna bisa beristirahat dan juga melanjutkan wisata lagi. Dalam hal ini pengguna yang ingin makan dan memasak dengan hasil tangkapan ikan yang berada di Situ Patenggang belum ada. Sarana untuk aktivitas memancing sambil menikmati hasil tangkapan sendiri masih belum ada. Kebanyakan hasil tangkapan yang ada dibawa pulang untuk dinikmati di rumah. Selain itu area keluarga juga ditambahkan karena ruang yang tersedia untuk keluarga tidak ada dan juga menjadi peluang yang bagus untuk menarik pengunjung yang sebagian besar adalah keluarga. Dari sinilah penulis ingin merekomendasikan sarana rekreasi untuk pengguna yang mempunyai tiga area yaitu, keluarga, memasak dan memancing. Pada ketiga area tersebut penulis hanya akan fokus pada satu area dan merancang aktivitas tersebut, dan juga yang bisa dilakukan anggota keluarga.

2. Tinjauan Umum

A. Platform Perahu Ponton

Ponton adalah kendaraan air yang didukung oleh satu atau beberapa alat apung yang berbentuk menyerupai kotak, silinder atau tabung yang terbuat dari baja, aluminum atau fiberglass dengan dek yang berbentuk flat, dan bergerak di atas permukaan air dengan menggunakan motor. Platform ponton yang digunakan oleh penulis adalah Ponton Sun Tracker Boats. Ponton Sun Tracker Boats dibuat di Amerika Serikat. Jenis Ponton Sun Tracker Boats yang digunakan adalah Seri Party Barge 22 DLX. Berikut di bawah ini adalah spesifikasi dari Ponton Sun Tracker Boats Seri Party Barge 22 DLX :

Panjang	7,366 m	Total Berat Penumpang	680,38 kg
Panjang Dek	6,731 m	Maks. Orang dan Mesin	997,90 kg
Lebar Dek	2,590 m	Kedalaman Interior	0,6604 m
Maks. Rekomendasi HP	150 HP	Rata-rata Berat	870,89 kg
Kapasitas Bahan Bakar	13,647 km/L	Rata-rata Berat Paket	1702,33 kg
Panjang Balok Ponton	6,781 m	Tinggi Paket	2,798 m
Diameter Batang Ponton	0,6096 m	Lebar Paket	2,591 m
Bahan/Material Ponton	0.080 5052 <i>Marine Alloy</i>	Panjang Tarikan	9,75 m
Kapasitas Maksimal Penumpang	11 orang	Panjang Penyimpanan	9,44 m

Tabel 1 Spesifikasi *Pontoon Party Barge 22 DLX*

(Sumber : <https://www.suntrackerboats.com/boat/specs.cfm?boat=4235>, 2018)



Gambar 1 *Pontoon Party Barge 22 DLX*

(Sumber : <https://www.suntrackerboats.com/boat/gallery.cfm?boat=4235>, 2018)

B. Situ Patenggang

Situ yang berarti danau merupakan tempat yang memiliki daya tarik yang khas di setiap tempat. Salah satunya di wilayah kabupaten Bandung, Ciwidey. Situ ini diberi nama situ Patenggang / Patengan. Jika dilihat sekilas memang cantik menawan. Warna air yang hijau akibat pantulan pepohonan sekitarnya dipercantik dengan riak air karena hembusan angin. Begitu pula hamparan kebun teh yang hijau di sekelilingnya menambah kesegaran alamnya. Di bagian tengah situ ini terdapat pulau yang konon katanya menyerupai bentuk hati dan dinamai Pulau Cinta. Jika Anda ingin melepaskan kepenatan setiap akhir pekan, berkunjung ke sini merupakan salah satu alternatif.



Gambar 2. Situ Patenggang
(Sumber: Data Penulis 2018)

C. Aktivitas Permainan

Menurut Sadiman (2009:76), menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main, dan
- d. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

Permainan yang bisa dilakukan di atas perahu menurut penulis adalah permainan yang dilakukan diatas meja sambil duduk. Permainan tersebut adalah permainan papan, menurut penulis mainan tersebut dimainkan diatas papan khas yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan memindahkan bagian diatas melalui peraturan yang ada. Berikut board game pilihan versi *Ranker* yang dapat dimainkan anak-anak:

- a. Ular Tangga
- b. Monopoli
- c. Catur
- d. *Jenga*
- e. *Draughts*
- f. *Boggle*
- g. *Backgammon*
- h. *Othello*
- i. *Blokus*



Gambar 3 Dari kiri ke kanan 1. Ular Tangga 2. Monopoli 3. Catur 4. *Jenga* 5. *Draughts* 6. *Boggle* 7. *Backgammon* 8. *Othello* 9. *Blokus*
(Sumber: Google.com)

D. Aktivitas Memasak

Memasak adalah kegiatan menyiapkan makanan untuk dimakan dengan cara memanaskan pada bahan makanan agar bahan makanan tersebut bisa dikonsumsi. Memasak terdiri dari berbagai macam metode, teknik, peralatan, dan kombinasi bumbu dapur untuk mengatur rasa memudahkan makanan untuk dicerna dan mengubah makanan dari segi warna, rupa, rasa, tekstur, penampilan dan nilai nutrisi. Memasak secara umum adalah persiapan dan proses memilih, mengatur kuantitas, dan mencampur bahan makanan dengan urutan tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Memanaskan bahan makanan umumnya, walaupun tidak selalu, perubahan bahan makanan tersebut secara kimiawi, mengakibatkan adanya perubahan rasa, tekstur, penampilan, dan nilai nutrisi.

Teknik memasak dibedakan menjadi dua yaitu dengan cara, teknik memasak basah dan kering. . Dalam teknik ini suhu air tidak pernah lebih dari suhu didih. Yang termasuk teknik ini adalah merebus, poacing, braising, stewing, simmering, steaming dll. Yang termasuk jenis ini adalah Deef frying, shallow frying, baking, grilling, sauté, roasting.

E. Aktivitas Memancing

Memancing secara luas adalah suatu kegiatan menangkap ikan yang bisa merupakan pekerjaan, hobi, olahraga luar ruang (outdoor) atau kegiatan di pinggir atau di tengah danau, laut, sungai dan perairan lainnya dengan target seekor ikan. Atau bisa juga sebagai kegiatan menangkap ikan atau hewan air tanpa alat atau dengan menggunakan sebuah alat oleh seorang atau beberapa pemancing

3. Gagasan Awal Perancangan

Berdasarkan penelitian dan pengamatan yang sudah dilakukan pada perahu yang terdapat di Situ Patenggang, khususnya pada fungsi utama dan tambahan serta pengguna, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan permasalahan perlu diatasi guna memberikan secara keseluruhan yang ideal bagi pengguna mengingat tingkatan pengguna saat menggunakan perahu di Situ Patenggang adalah mayoritas remaja dan keluarga. Hal ini membuat pengguna merasa jenuh karena aktivitas yang biasa dilakukan diatas perahu tidak ada. Rekomendasi aspek pengguna nantinya akan berguna untuk menjawab permasalahan secara inovatif dan solutif bagi pengguna dimana aktivitas didalam perahu yang kurang dan pengguna merasa jenuh maka, ditambahkan aktivitas bermain, memasak dan juga memancing didalam perahu. Sensasi memancing sembari menikmati hasil tangkapan juga akan diberikan pada rekomendasi ini. Rekomendasi pengguna lain juga melihat akan fenomena pada tempat makan yang banyak pengunjung karena mempunyai inovasi memasak sendiri.

4. Aspek Desain

A. Parameter Analisis Aspek Pengguna

Parameter analisis aspek pengguna diperlukan untuk mengetahui tolak ukur penilaian yang perlu dianalisis dan tujuan dari analisis tersebut untuk mendukung rekomendasi aspek pengguna dalam perancangan.

1. Interaksi: Kriteria ini sangat erat kaitannya dengan produk yang dirancang karena mempunyai fungsi untuk membuat produk menjadi lebih memiliki nilai sosial.
2. Operasional: Operasional menjadi kriteria aspek utama pertimbangan dalam menganalisis aspek desain terkait dengan perancangan produk yang berhubungan langsung dengan pengguna.
3. Keamanan: Pada keamanan perancangan dibutuhkan untuk mengingat aktivitas ini dilakukan diatas perahu.

Melihat analisis terkait dengan perancangan ini maka ditampilkan dalam tabel kebutuhan untuk mengetahui analisis yang dominan dari tingkat kepentingannya meliputi interaksi, operasional, dan keamanan. Analisis akan diklasifikasikan kebutuhan berdasarkan aspek primer, sekunder, dan tersier dari produk yang akan dirancang. Berikut merupakan analisis yang menjadi acuan.

Tabel Kebutuhan Analisis Aspek Desain		
Interaksi	Operasional	Keamanan
Pengguna	Pengguna	Pengguna
Aktivitas	Aktivitas	-
-	-	Penempatan produk

Tabel 1. Tabel Kebutuhan Analisis Aspek Desain

(Sumber:Data Penulis 2018)

Berdasarkan tabel diatas, analisis pertimbangan yang sesuai dengan kebutuhan maka akan ditetapkan klasifikasi aspek primer, sekunder dan tersier dalam perancangan produk yang kemudian akan dijabarkan

melalui tabel berikut berdasarkan pembobotannya untuk menentukan status serta batasan-batasan dalam perancangan produk. Berikut merupakan tabel pembobotan yang digunakan:

Aspek Primer (nilai 45%)	Aspek Sekunder (nilai 40%)	Aspek Tersier (nilai 15%)
Pengguna	Aktivitas	Penempatan Produk

Tabel 2. Pembobotan Aspek - Aspek Desain Terkait Dalam Perancangan Produk.

(Sumber:Data Penulis 2018)

B. Aspek Primer

Aspek primer merupakan aspek yang paling utama dalam desain perancangan. Hasil diputuskan dengan kesesuaian kajian produk yang dirancang menggunakan nilai dari 1-3 dengan tolak ukur sebagai berikut:

1. Fungsi: Dalam melakukan aktivitas, sasaran pengguna harus mengerti untuk apa produk ini dirancang dan juga untuk siapa.
2. Operasional: Kriteria ini bertujuan untuk menjalankan aktivitas yang ada dalam perahu dan juga pengguna harus mengerti bagaimana cara menggunakannya
3. Kuesioner dan observasi: sesuai hasil kuesioner nilai tertinggi ditentukan oleh orang yang sudah disurvei.

Berikut sejumlah aspek primer yang dianalisa pada perancangan perahu ponton.

1. Analisis Jenis Pengguna

Berdasarkan hasil analisa diatas dapat disimpulkan bahwa jenis pengguna yang mendapatkan nilai terbesar adalah kelompok remaja dan juga keluarga. Sedangkan jenis pengguna individu dan juga rombongan tidak memiliki nilai yang besar karena tujuan dari pengguna tersebut tidak cocok seperti individu yang hanya ingin menikmati pemandangan alam Situ Patenggang dan juga rombongan yang sudah mempunyai acaranya masing-masing. Pengguna yang memiliki nilai tinggi mempunyai tujuan mencoba wisata yang berbeda dari tempat lain dan juga ingin merasakan tren yang ada pada saat ini.

2. Analisa Jenis Keluarga

Dari analisis ini diantara jenis keluarga tersebut, keluarga luas merupakan target yang utama dalam perancangan kali ini. Hal ini karena wisata perahu yang dirancang dibuat untuk keluarga yang bisa dipergunakan oleh berbagai usia, sedangkan untuk aktivitasnya sendiri jenis keluarga luas dapat menarik perhatian karena mayoritasnya yang berasal dari luar Bandung barat.

3. Analisa Usia Pengguna

Usia pengguna sesuai hasil analisis di atas menunjukkan bahwa, pengguna yang sudah dewasa merupakan target utama pada produk ini karena emosi dan juga sifat yang ingin tau serta mengajak keluarga agar mencoba sesuatu yang baru yang sedang tren. Sedangkan untuk remaja masih kurang karena sifat remaja yang mempunyai keputusan yang belum matang dalam mengambil keputusan dan juga orang tua yang susah mengikuti tren yang ada pada saat ini.

4. Jenis Kelamin

Dalam pengguna perahu laki-laki maupun perempuan perbandingannya seimbang. Dalam konteks rekomendasi perancangan produk perahu ponton untuk aktivitas memasak dan memancing hal ini dapat memberikan peluang yang lebih luas mengenai aktivitas ini.

C. Aspek Sekunder

Aspek sekunder merupakan aspek pelengkap yang dibutuhkan dalam desain perancangan. Dalam hal ini aktivitas terbagi menjadi dua yaitu memasak dan juga memancing. Hasil diputuskan dengan kesesuaian kajian produk yang dirancang menggunakan nilai dari 1-3 dengan tolak ukur sebagai berikut:

Daya tarik wisata memiliki kriteria penilaian daya saing menurut Kohl, 2003. Kriteria terkait daya tarik wisata sebagai berikut:

1. Kemenarikan: Menunjukkan kemenarikan dari suatu daya tarik wisata, menggambarkan semenarik apa daya tarik wisata tertentu dibandingkan daya tarik wisata lainnya

2. Kelangkaan: Menunjukkan tingkat kelangkaan dari suatu daya tarik wisata, menggambarkan seberapa daya tarik wisata sejenis dibandingkan daya tarik wisata lain.
3. Daya tahan: Menunjukkan daya tahan suatu daya tarik wisata terhadap pengaruh kedatangan pengunjung.
4. Kemusiman: Menunjukkan waktu ketersediaan untuk dikunjungi, menggambarkan kapan saja daya tarik wisata tersebut dapat dikunjungi wisatawan.

1. Analisis Aktivitas Permainan

Aktivitas bermain sesuai analisis diatas didapat bahwa permainan ular tangga memiliki nilai tertinggi karena mencakup semua parameter yang ada. Permainan ular tangga nantinya akan menggunakan magnet supaya bidak-bidak tidak terbawa angin dan juga papan yang digunakan tidak terlalu besar sehingga ruang bergerak yang tersedia akan luas.

2. Analisis Permainan Ular Tangga

Pada permainan ular tangga cara bermainnya sangatlah mudah oleh karena itu ini adalah meenjadi salah satu yang membuat permainan ini terpilih. Cara bermainnya dengan melempar dadu dan melihat berapa yang keluar dan gerakan bidak sesuai yang ada. Jika bidak mengenai gambar tangga maka pemain akan naik, jika bidak mengenai ular maka pemain harus turun sesuai peraturan. Bidak yang mencapai angka 100 pada papan permainan dinyatakan menang.

Pada papan permainan ular tangga berbentuk kotak dan didalamnya terdapat kotak kecil yang berisi 100 serta tangga dan ular agar permainan menjadi lebih seru.

Pengguna dalam permainan ular tangga harus minimal dua orang agar permainan ini dapat dijalankan.

Dadu yang digunakan pada permainan ini cukup satu saja karena jika dadu ada dua cukup susah dalam memainkan permainan ular tangga

Ukuran pada bidak pada umumnya lebih kecil dari kotak ular tangga supaya tidak memakan tempat saat diletakan bersama pada bermain.

Umumnya permainan ular tangga menggunakan material plastik dikarenakan material tersebut tidak membahakan bagi pengguna anak anak dan tidak berat saat akan dipindahkan.

3. Analisis Aktivitas Permainan Dengan SCAMPER

Pada analisis SCAMPER yang ada diatas metode yang dipakai adalah Combine dan Substitute karena metode tersebut yang cocok dengan menggunakan parameter yaitu guncangan, tahan terhadap air serta tekanan udara.

4. Analisis Nilai Dengan Menggunakan Matrix

Dengan melihat nilai matrix diatas, sistem vakum menjadi yang teratas dengan melihat parameter diatas.

5. Analisis Aktivitas Memasak

Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa metode memanggang dan menggoreng dangkal cocok diterapkan diatas perahu,karena mengikuti hasil kuisisioner dan juga observasi kalau metode rebus dan kukus kurang menarik dan tidak terlalu nyaman diterapkan di atas perahu.

6. Analisis Aktivitas Memancing

Setelah menganalisis tentang aktivitas memancing maka hasilnya joran yang dipakai menggunakan bahan komposit karbon dan fiberglass yang berukuran sedang karena bahan tersebut cukup untuk memancing di sekitar Situ Patenggang. Sedangkan reel yang dipakai adalah yang graphite dengan jenis reel spin cast. Senar yang digunakan pada keadaan Situ Patenggang adalah nylon homopolymer karena ikan yang berada di Situ Patenggang tidak terlalu besar. Umpan yang dipakai adalah udang, karena ikan yang ada disitu patenggang cenderung berada didalam.

D. Aspek Tersier

1. Analisis Penempatan Produk

1. Area Memasak

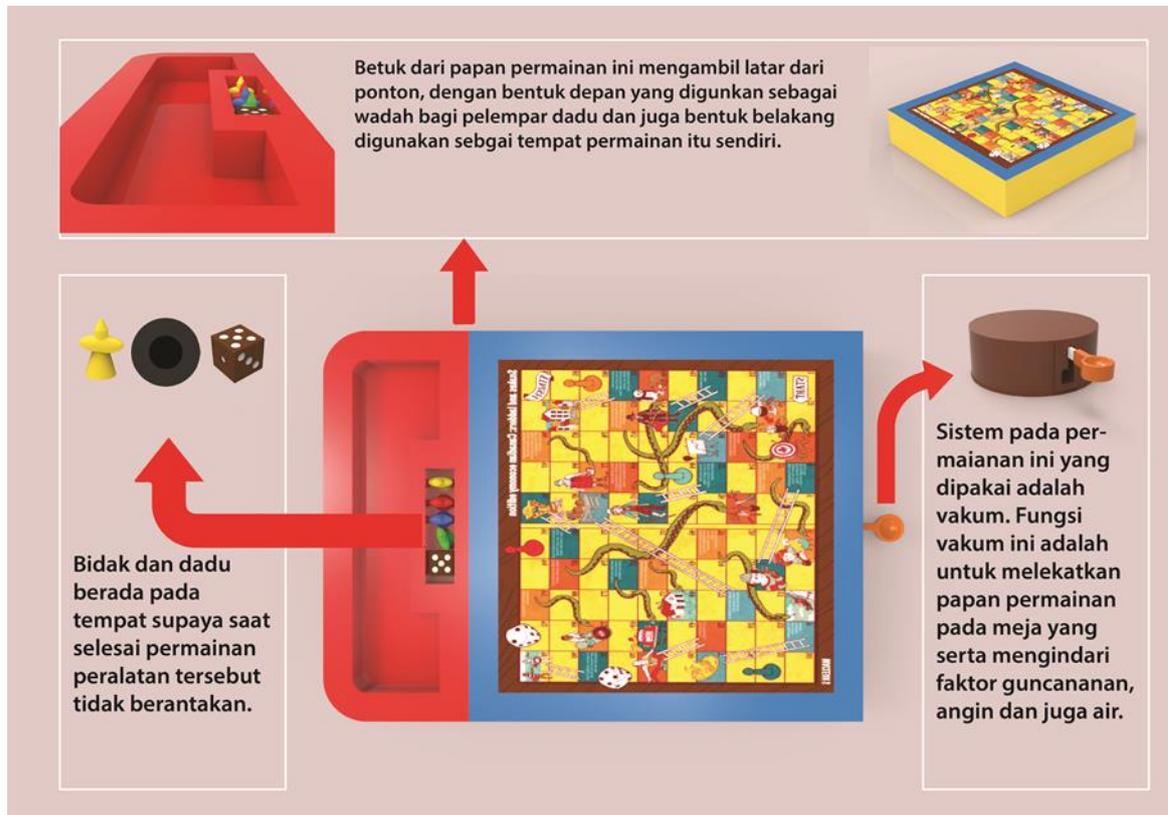
Area memasak ditempatkan didepan perahu karena mengikuti kajian dari ergonomi tentang kenyamanan.

2. Area Keluarga

Area ini adalah paling banyak interaksinya karena semua berkumpul disini dan juga melakukan aktivitas bermain.

3. Pengemudi
Pengemudi berada disebelah kanan mengikuti platform yang sudah ada..
4. Pintu masuk
Pintu masuk berada di sebelah kiri mengikuti platform sudah ada.
5. Area mancing
Area mancing berada di belakang agar mempunyai ruang gerak yang banyak.

5. Hasil Desain



Gambar 4 Gambar Presentasi
(Sumber : Data Penulis, 2018)

6. Kesimpulan

Dari kesimpulan yang ada berdasarkan aspek pengguna pada bab sebelumnya mengenai perancangan perahu ponton yang diterapkan di Situ Patenggang bahwa, pengguna yang ditargetkan adalah kelompok kecil, besar dan juga keluarga yang ingin menikmati pemandangan Situ Patenggang dengan menaiki perahu. Aktivitas tambahan pada perahu ponton akan menarik para pengunjung yang ada di Situ Patenggang.

Pada aktivitas yang ada pada perahu dibagi pada tiga area yaitu, area memasak, area keluarga, dan juga area mancing. Pada penerapan aspek pengguna di aktivitas tambahan, area keluarga merupakan fokus utama karena interaksi paling banyak dilakukan di area tersebut. Aktivitas yang ada pada area keluarga adalah bermain yaitu permainan ular tangga yang sudah di modifikasi melalui metode SCAMPER dengan menerapkan sistem vakum dan juga magnet serta mengikuti bentuk dari perahu ponton sendiri.

7. Saran

Dalam perancangan perahu ponton ini permainan yang digunakan dapat ditindak lanjuti sesuai dengan kebudayaan di wilayah Jawa Barat agar lebih identik dan juga menjadi ciri khas bagi wisata Situ Patenggang itu sendiri.

Daftar Pustaka

[1] Kohl. (2003). Pedoman Penilaian Daya Tarik Wisata

[2] Arief S. Sadiman, dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press

[3] White River Marine Group, LLC melalui : <https://www.suntrackerboats.com/>