

## PERANCANGAN PERAHU “PONTOON” BERDASARKAN ASPEK RUPA PADA AREA PERAIRAN WISATA SITU PATENGGANG

### *DESIGNING BOATS “PONTOON” BASED ON ASPECT OF APPEARANCE AT AREA WATER IN SITU PATENGGANG*

GUNAWAN ADHI PRASETYO<sup>1</sup>, YANUAR HERLAMBA<sup>2</sup>

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Email<sup>1</sup> : [gunawanadhip@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:gunawanadhip@student.telkomuniversity.ac.id)

Email<sup>2</sup> : [yanuarh@telkomuniversity.ac.id](mailto:yanuarh@telkomuniversity.ac.id)

---

#### Abstrak

Bandung, selain menjadi kota wisata kuliner juga dikenal dengan wisata alamnya. Salah satu wisata alam di daerah Kabupaten Bandung Selatan adalah Situ Patenggang. Situ Patenggang merupakan kawasan wisata danau alami yang berada di daerah Ciwidey. Situ Patenggang menawarkan pesona alam berupa danau alami yang dikelilingi hutan. Untuk menikmati pesona alam di Situ Patenggang, dapat menggunakan perahu yang disewakan oleh pihak pengelola. Perahu yang ada di wisata Situ Patenggang dapat mengangkut penumpang sebanyak 10-15 orang. Aktivitas yang dapat dilakukan oleh penumpang hanya duduk dan berfoto. Hal ini dirasa kurang/ jenuh untuk menghabiskan waktu penyewaan perahu sekitar 60 menit. Desain dari perahu juga masih sama seperti perahu di wisata air lainnya. Perancangan perahu pada area perairan wisata Situ Patenggang mengharuskan adanya perubahan rupa (bentuk dan warna) di masing-masing bagian dari perahu. Platform yang digunakan berupa perahu “Pontoon”. Bentuk tiang perahu diambil dari stilasi angklung, sedangkan bentuk atap perahu berupa perpaduan antara atap *Julang Ngapak* dengan bentuk *Limasan* pada atap Gedung Sate.

**Kata kunci :** Situ Patenggang, Perahu, Rupa, Angklung, *Julang Ngapak*, *Limasan*

---

#### Abstract

*Bandung, in addition to being a city of culinary tourism is also known for its natural attractions. One of the natural attractions in the area of South Bandung Regency is Situ Patenggang. Situ Patenggang is a natural lake tourism area located in Ciwidey area. Situ Patenggang offers natural charm in the form of a natural lake surrounded by forest. To enjoy the natural charm in Situ Patenggang, can use boats rented by the manager. Boats in Situ Patenggang tour can carry 10-15 passengers. Activities that can be done by passengers just sit and take pictures. It is felt less / saturated to spend time boat rental about 60 minutes. The design of the boat is still the same as the boat on other water tours. The design of the boat in the area of the waters Situ Patenggang requires the change of form (shape and color) in each part of the boat. The platform used is a "Pontoon" boat. The shape of the mast of the boat taken from the angklung stilasi, while the shape of the roof of the boat in the form of a blend between the roof of Julang Ngapak with Limasan form on the roof of Gedung Sate*

**Keywords :** Situ Patenggang, Perahu, Rupa, Angklung, *Julang Ngapak*, *Limasan*

---

## 1. Pendahuluan

Bandung, selain menjadi kota wisata kuliner, dikenal juga dengan wisata alamnya. Salah satu wisata alam yang ada di Kabupaten Bandung Selatan adalah Situ Patenggang. Situ Patenggang adalah kawasan wisata alam berupa danau alami yang dikelilingi hutan dan berada di daerah wisata Ciwidey. Pengelola wisata Situ Patenggang memberikan fasilitas berupa penyewaan perahu untuk para pengunjung yang akan mengelilingi kawasan air Situ Patenggang. Waktu yang diberikan untuk penyewaan perahu sekitar 60 menit. Saat menaiki perahu, aktivitas pengunjung hanya duduk dan berfoto. Hal ini dirasa membosankan untuk menghabiskan waktu penyewaan. Perahu yang digunakan di Wisata Situ Patenggang sama seperti perahu kebanyakan di wisata danau lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu dilakukan desain ulang pada perahu agar pengunjung dapat melakukan aktivitas selain hanya duduk dan berfoto. Desain dari perahu harus mengangkat kearifan lokal Sunda agar menjadi ciri khas Situ Patenggang dan meningkatkan minat pengunjung. Perancangan perahu pada area perairan wisata Situ Patenggang mengharuskan adanya perubahan rupa (bentuk dan warna) di masing-masing bagian dari perahu. *Platform* yang digunakan berupa perahu "Pontoon". Bentuk tiang perahu diambil dari stilasi angklung, sedangkan bentuk atap perahu berupa perpaduan antara atap *Julang Ngapak* dengan bentuk *Limasan* pada atap Gedung Sate.

## 2. Tinjauan Umum

Pada penelitian ini, Tinjauan Umum berisi tentang unsur-unsur aspek rupa yang terdiri dari bentuk dan warna, serta *platform* dari perahu "Pontoon".

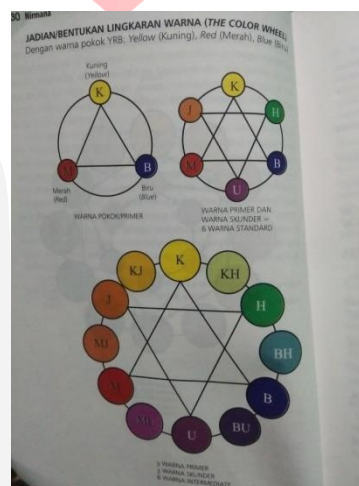
### 2.1 Unsur Aspek Rupa berupa Bentuk

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto dalam bukunya yang berjudul "Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain" (2009) menyebutkan bahwa di dalam unsur bentuk terdapat beberapa unsur yang mendukungnya, unsur tersebut adalah titik, garis, bidang, dan volume. Titik adalah sebuah hasil sentuhan tanpa pergeseran dari suatu alat tulis. Garis adalah suatu hasil goresan yang disebut garis nyata dan batas limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain disebut garis semu atau maya. Ada beberapa jenis garis, yaitu garis lurus (vertikal, horizontal, diagonal), garis lengkung, garis majemuk, dan garis gabungan. Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Jenis bidang meliputi bidang geometri (*Geo Design*) dan bidang non-geometri (*Bio Design*). *Bio Design*). Yang termasuk *Geo Design* antara lain bentuk-bentuk yang dibuat secara matematika (persegi, segitiga, dll).

Sedangkan bentuk *Bio Design* adalah bentuk yang terdapat pada alam, seperti bentuk daun, bentuk akar, dll. Bentuk gempal atau volume adalah suatu bentuk yang mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar dan tebal dan bisa diraba. Bentuk volume bisa padat dan bisa juga kosong. Volume padat adalah volume yang penuh isi, sedangkan volume kosong adalah volume yang berongga.

## 2.2 Unsur Aspek Rupa berupa Warna

Menurut Sadjiman Ebdy Pranyoto dalam bukunya yang berjudul “Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain” (2009), berdasarkan kejadiannya warna dibedakan menjadi Warna *Additive* dan Warna *Subtractive*. Warna *Additive* adalah warna yang berasal dari spektrum cahaya. Warna-warna *Additive* antara lain *Red, Green, Blue* sering disingkat RGB. Warna *Subtractive* adalah warna-warna yang berasal dari pigmen. Warna-warna jenis ini antara lain *Cyan, Magenta, Yellow* (Kuning) atau yang biasa disingkat CMY.



Gambar 1. Pembagian Warna

Sebelum masuk ke jenis-jenis warna, penulis akan menjelaskan tentang Dimensi Warna yang berpengaruh terhadap tata rupa, yaitu *Hue, Value, dan Chroma*. *Hue* adalah corak warna atau ciri khas dari suatu warna. *Value* adalah tingkat ke-terang-an warna (*lightness*), bisa jadi dikatakan tingkat gelap-terang atau tua-muda warna. *Chroma* adalah intensitas warna yaitu redup-cerah (*brightness*) suatu warna. Jenis-jenis warna atau klarifikasi warna berdasarkan *Hue, Value, dan Chroma* dibedakan menjadi 5, yaitu Warna Primer, Warna Sekunder, Warna Tersier, Warna *Intermediate*, dan Warna Kuarter. Warna primer adalah warna yang tidak bisa dibentuk oleh warna lain dan menjadi warna bahan pokok pencampuran. Contoh warna primer adalah biru, merah, dan kuning. Warna Sekunder adalah warna yang terbentuk dari pencampuran dua warna primer. Contoh warna sekunder antara

lain : Jingga/*Orange* (campuran warna merah dan kuning), Ungu/*Violet* (campuran warna biru dan merah), dan Hijau (campuran warna biru dan kuning). Warna Tersier adalah warna yang terbentuk dari dua warna sekunder. Contoh warna tersier yaitu coklat kuning (campuran warna jingga dan hijau), coklat merah (campuran jingga dan ungu), dan coklat biru (campuran warna hijau dan ungu). Warna *Intermediate* adalah warna perantara, yaitu warna yang berada diantara warna primer dan warna sekunder dalam lingkaran warna. Contoh dari warna *intermediate* adalah kuning hijau (antara kuning dan hijau), kuning jingga (antara kuning dan jingga), merah jingga (antara merah dan jingga), dan lain-lain. Warna kuarter adalah warna yang terbentuk dari pencampuran dua warna tersier. Contoh warna kuarter antara lain, coklat jingga (campuran kuning tersier dan merah tersier), coklat hijau (campuran biru tersier dan kuning tersier), dan coklat ungu (campuran merah tersier dan biru tersier).

### 2.3 Platform Suntracker Boat Seri “Party Barge 22 DLX”

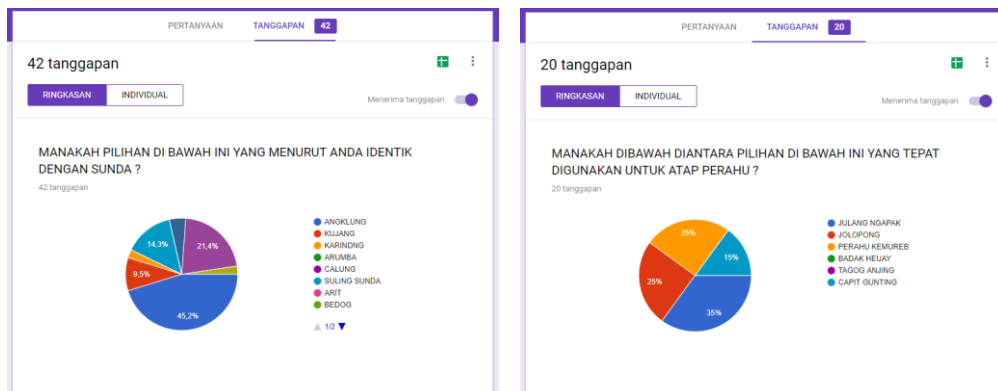
*Platform* memiliki arti yaitu bentuk dan ukuran dasar dari sebuah objek yang telah ditentukan dari produsen/pembuatnya. *Pontoon* adalah kendaraan air yang didukung oleh satu atau beberapa alat apung yang berbentuk menyerupai kotak, silinder atau tabung yang terbuat dari baja, aluminium atau *fiberglass* dengan dek yang berbentuk *flat*, dan bergerak di atas permukaan air dengan menggunakan motor. *Platform Pontoon* yang digunakan oleh penulis adalah *Pontoon Sun Tracker Boats*. *Pontoon Sun Tracker Boats* dibuat di Amerika Serikat. Jenis *Pontoon Sun Tracker Boats* yang digunakan adalah Seri *Party Barge 22 DLX*. Berikut di bawah ini adalah spesifikasi dari *Pontoon Sun Tracker Boats* Seri *Party Barge 22 DLX* :

Panjang	6,620 m	Maks. Penumpang	680,38 kg
Panjang Dek	5,985 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

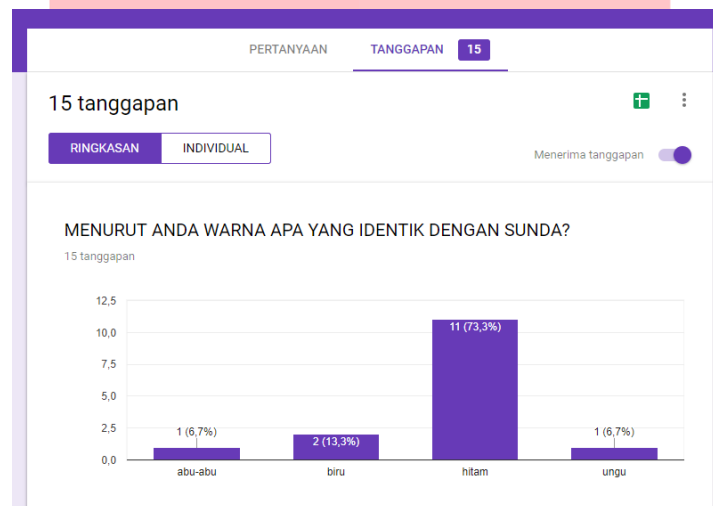
**Tabel 1.** Spesifikasi Pontoon Party Barge 22 DLX

### 3. Analisis Aspek Desain

#### 3.1 Analisis Aspek Rupa



**Gambar 2.** Hasil Kuisisioner Bentuk Tiang dan Atap Perahu



**Gambar 3.** Hasil Kuisisioner Pemilihan Warna

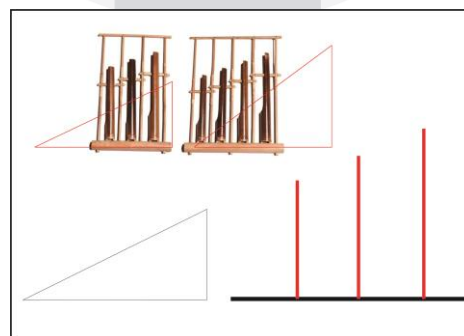
Aspek yang dibahas oleh penulis adalah Aspek Rupa. Di dalam aspek rupa terdapat unsur-unsur yang dibahas yaitu unsur bentuk dan warna. Berdasarkan hasil kuisisioner pada *gambar 2*, pemilihan bentuk tiang adalah dari bentuk angklung. Sedangkan untuk pemilihan bentuk atap, dipilih *julang ngapak*. Dari 20 responden, 11 (73,3%) orang menjawab warna hitam dengan alasan warna tersebut diambil dari pakaian khas sunda yaitu *Pangsi*, 2 (13,3%) orang menjawab warna biru karena mewakili Persib Bandung, 1 orang (6,7%) menjawab abu-abu dan ungu tanpa disertai alasan. Analisis pertama adalah analisis bentuk angklung. Sebuah angklung yang memiliki 2 tabung, maka terdapat 3 buah tiang penyangga (*Jejer*) yaitu dibagian samping kiri, tengah antara tabung kecil dan tabung besar, dan bagian samping kanan. Begitupun seterusnya, apabila sebuah angklung memiliki 3 tabung, maka terdapat 4 buah penyangganya. Arah *Jejer* vertikal, sejajar dengan arah dari tabung angklung. Setiap tabung ditopang oleh satu buah *Palang Gantung*. Arah dari *Palang Gantung* horizontal,

searah dengan tabung dasar. Terdapat “*coakan*” pada setiap tabung nada angklung. “*Coakan*” tersebut berawal dari ujung tabung ke arah tengah tabung. Kedalaman “*coakan*” tersebut yaitu setengah dari tabung angklung. Arah “*coakan*” vertikal, searah dengan *Jejer* dan tabung angklung tersebut. Arah dari tabung kecil ke tabung selanjutnya akan semakin tinggi. Arah dari tabung kecil ke tabung berikutnya, atau sebaliknya adalah diagonal. Arti arah diagonal pada bahasan bab sebelumnya yaitu mempunyai kesan dinamis. Semakin banyak jumlah tabung yang ada pada sebuah angklung, maka semakin kecil derajat yang dihasilkan oleh arah diagonal. Derajat yang dihasilkan diperoleh dari arah diagonal angklung yang dipadukan dengan arah yang sejajar pada bagian *Jejer* ataupun arah dari tabung utama. Derajat inilah yang nantinya akan dipakai untuk mengetahui jumlah tabung pada badan perahu. Patokan jumlah tabung yang akan dipakai berdasarkan pada ketinggian tiang perahu.



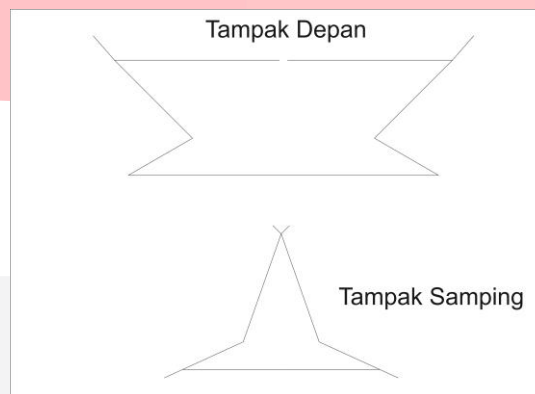
**Gambar 4.** Arah dan Kemiringan Sudut pada Angklung

Dari **Gambar 3**, maka diperoleh penyederhanaan bentuk dari angklung (stilasi bentuk angklung). Penyederhanaan bentuk dari angklung menurut Penulis ada 2 macam, yaitu berupa bentuk geometris (segitiga) dan berupa 2 garis vertikal atau lebih yang sejajar dengan ketinggian yang berbeda pada tiap garisnya. Bentuk segitiga diperoleh dari pertemuan garis kemiringan antar tabung angklung dengan garis pada tabung dasar.



**Gambar 5.** Stilasi Bentuk Angklung

Analisis yang kedua adalah bentuk atap perahu “Pontoon” diambil dari bentuk atap rumah tradisional Sunda. Hal ini berdasarkan pada hasil kuisisioner yang dipilih responden yaitu Atap *Julang Ngapak*. *Julang Ngapak* memiliki arti burung yang sedang mengepakkan sayap. Bentuk atapnya melebar pada kedua sisinya, tetapi berbeda kemiringan sudut atas dan sudut bawahnya. Atap *Julang Ngapak* dilengkapi dengan *Cagak Gunting* atau *Capit Hurang*. Hal ini bertujuan agar tidak ada air pada saat musim hujan yang merembes/masuk di bagian pertemuan antar atapnya yang terletak di ujung atap rumah. Penutup atap *Julang Ngapak* dapat dibuat dengan menggunakan ijuk, rumbia atau alang-alang yang diikat dari tali bambu apus ke bagian atas dari rangka atap. Apabila disederhanakan bentuk atap *Julang Ngapak* adalah sebagai berikut :



**Gambar 5.** Stilasi Bentuk Atap Julang Ngapak

### 3.2 Hipotesis Desain

Permasalahan pada desain perahu yang ada di wisata Situ Patenggang memberikan efek bagi pengunjung untuk melakukan aktivitas pada saat mengelilingi area perairan. Pengunjung hanya dapat duduk dan berfoto di dalam perahu, itu dirasa membosankan karena pada dasarnya pengunjung dapat melakukan aktivitas lain seperti memasak dan memancing.

Pada perancangan desain perahu di wisata Situ Patenggang, penulis menggunakan aspek rupa untuk memperoleh desain perahu yang dapat mengangkat kearifan lokal daerah setempat dan menjadikannya ikon dari wisata Situ Patenggang. Ada beberapa bagian perahu yang diubah bentuknya yaitu bagian Badan Perahu (lambung dan tiang) dan Atap perahu.

Penulis menggunakan *platform* dari perahu Pontoon *Suntrackers* seri *Party Barge 22 DLX*. *Platform* tersebut dipilih untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dalam melakukan aktivitas memasak dan memancing. Pada bagian tiang perahu, penulis menggunakan bentuk Angklung. Bentuk angklung dipilih karena berdasarkan kuisisioner yang diisi oleh responden. Angklung merupakan salah satu contoh kearifan lokal yang dapat menjadi ciri khas dari



daerah setempat. Bentuk atap dirancang berdasarkan bentuk dari perpaduan atap *julang ngapak* dan *limasan* yang dipilih oleh responden. Sedangkan warna menggunakan perpaduan warna hitam (yang dipilih oleh responden karena mewakili pakaian *pangsi*) dan biru.

Atap dari perahu akan menggunakan material alami yaitu daun rumbia. Pemilihan daun rumbia akan memberikan kesan tradisional. Pada bagian rangka tiang dan atap perahu, penulis menggunakan material besi hollow. Pemilihan material ini berdasarkan pada kemampuan besi hollow yang kuat, ringan, dan mudah dalam proses *jointing*. Pada proses *jointing*, penulis menggunakan tipe *fixed jointing* berupa pengelasan.

#### **4. Konsep Perancangan dan Visualisasi Karya**

##### **4.1 Konsep Perancangan**

###### **a. Gagasan Awal Perancangan**

Hasil dari pertimbangan dan batasan desain membuahkan beberapa gagasan desain yaitu sebagai berikut :

1. Produk yang dirancang berupa perahu Pontoon yang menggunakan *platform Suntrackers boat* seri *Party Barge 22 DLX*.
2. Tiang perahu diambil dari bentuk Stilasi angklung berdasarkan hasil analisis aspek desain.
3. Atap perahu diambil dari perpaduan atap tradisional rumah adat sunda *julang ngapak* dan bentuk *limasan* pada atap Gedung Sate.
4. Warna yang digunakan adalah perpaduan warna hitam (pakaian adat *pangsi*) dan warna biru.
5. Atap perahu menggunakan material daun rumbia yang akan memberikan kesan tradisional, rangka tiang dan atap menggunakan material besi hollow yang dipadukan dengan teknik *fixed jointing*.

###### **b. Deskripsi Produk**

###### **a) Judul**

“Perancangan Perahu “*Pontoon*” Berdasarkan Aspek Rupa Pada Area Perairan Wisata Situ Patenggang”

###### **b) Nama Produk**

“Perahu *Pontoon*”



**c) Fungsi Produk**

1. Sebagai perahu yang dapat mengakomodasi aktivitas pengguna yang terbagi pada 3 area yaitu area memasak, memancing dan keluarga selain hanya menikmati keindahan alam.
2. Sebagai perahu yang memiliki tingkat kenyamanan baik dengan efektivitas dan efisien aktivitas lintas zona serta sarana duduk yang sesuai dan ideal.
3. Sebagai perahu yang menerapkan konsep bentuk tradisional dengan pengambilan ikon bandung dalam perancangan bentuk perahu.
4. Sebagai sarana wisata baru dari wisata yang ada di Situ Patenggang

**d). Tujuan Produk**

Sebagai kekuatan pariwisata dan perekonomian masyarakat yang ada di Situ Patenggang serta pengembangan potensi kebudayaan dalam pariwisata yang ada di Situ Patenggang khususnya dalam penggunaan perahu.

**e). Pengguna Produk**

Ditujukan kepada masyarakat umum, terkhusus wisatawan *domestic* maupun mancanegara yang ingin menikmati situ Patenggang yang mayoritas memiliki kategori keluarga dengan tingkatan klasifikasi berbeda-beda yaitu anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua.

**f). Sasaran Produk**

Mahasiswa, keluarga, wisatawan domestik, wisatawan mancanegara khususnya pengguna perahu

**g). Keunggulan Produk**

- Memiliki desain baru dengan perpaduan desain tradisional sunda dan desain modern.
- Mengemukakan kekuatan visual dengan penyesuaian sintaksis yang didapat dengan penelitian tertentu.
- Desain didukung pula dengan perpaduan material dan juga warna yang lebih menarik.

**4.2 Visualisasi Karya**

Visualisasi karya berupa rekomendasi sketsa alternatif dari tiang, atap, dan warna perahu Pontoon. Selain sketsa alternatif, terdapat pula sketsa final dan gambar teknik dari perahu Pontoon.



**Gambar 6.** Sketsa Alternatif Bentuk Atap



**Gambar 7.** Sketsa Alternatif Bentuk Tiang



**Gambar 8.** Sketsa Final Perahu Pontoon



**Gambar 9.** Rendering Foto Produk Perahu Pontoon

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tentang Perancangan Perahu “Pontoon” Berdasarkan Aspek Rupa Pada Area Perairan Wisata Situ Patenggang adalah :

1. Pembagian area pada perahu “Pontoon” terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian Lambung perahu, Badan perahu, dan Atap perahu. Pada bagian Lambung perahu, penulis menggunakan *platform* dari perahu *Suntracker Party Barge 22 DLX*. Pada bagian Badan perahu yang terdiri dari pagar dan tiang penyangga, penulis merancang tiang penyangga berdasarkan dari Stilasi bentuk angklung. Pada bagian Atap perahu, penulis merancang atap perahu berdasarkan atap tradisional *Julang Ngapak* yang dipadukan dengan bentuk atap *Limasan* pada Gedung Sate. Warna yang digunakan pada proses Perancangan Perahu “Pontoon” pada Area Perairan Wisata Situ Patenggang adalah warna hitam dan biru. Warna hitam diperoleh dari warna baju tradisional sunda yaitu *Pangsi*, sedangkan warna biru diambil berdasarkan warna dari logo jawa barat dan Persib.

Komponen-komponen pada perahu yang diambil dari bentuk-bentuk yang mencerminkan Jawa Barat kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan berbentuk perahu “Pontoon”. Hal ini agar kesan yang pertama orang lihat, perahu “Pontoon” menjadi ikon dari wisata Situ Patenggang.

### 5.2 Saran

Pada perancangan perahu “Pontoon” di perairan wisata Situ Patenggang, ada beberapa saran yang disampaikan untuk mengoptimalkan hasil perancangan produk terkait, adapun saran yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak akademisi dapat dijadikan sebagai referensi ilmu pengetahuan dalam membaca sebuah fenomena atau isu sosial dimasyarakat yang diaplikasikan sesuai bidang keilmuan desain produk.
2. Bagi pihak pengelola wisata Situ Patenggang sebagai tempat studi lapangan, hasil perancangan berupa produk dapat dimanfaatkan guna meningkatkan fasilitas rekreasi dan daya tarik wisata Situ Patenggang.
3. Pengembangan produk dapat ditindak lanjuti kembali baik pengembangan dari segi fitur ataupun pengembangan dari segi analisis data.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Buyung Syarif, E. (2017). Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung*, 2, 1-34.
- [2] Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2, 61-71
- [3] Palgunadi, Bram. 2007. *Desain Produk 2*. Penerbit ITB : Bandung.
- [4] Palgunadi, Bram. 2007. *Desain Produk 3*. Penerbit ITB : Bandung.
- [4] Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jalasutra : Yogyakarta.