

PERANCANGAN INTERIOR PADA TRANSPORTASI CABLE CAR

INTERIOR DESIGN ON CABLE CAR TRANSPORTATION

Aldi Bhakti Utama 1602160021, Andrianto, S.Sn., M.Ds 20870009, Hanif Azhar, ST, M.Sc 20890012

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

aldibaktiutama@student.telkomuniversity.ac.id, andrianto@telkomuniversity.ac.id

hanifazhar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Objek wisata di Kota Bandung memiliki segudang potensi yang menjanjikan untuk meningkatkan kemakmuran masyarakat sekitar kota Bandung. Di wisata Bukit Moko menyediakan pemandangan yang indah seperti bukit, hutan, dan hamparan kebun. Selain memiliki pemandangan yang indah wisata Bukit Moko juga memiliki kendala pada akses jalan menuju puncak memiliki kondisi jalan curam dan terjal yang dapat mengakibatkan terjadinya mogok pada kendaraan. Berangkat dari Fenomena tersebut, maka perancangan fasilitas Cable Car perlu diwujudkan di wisata Bukit moko. Fasilitas Cable Car diharapkan akan mampu membantu kegiatan wisatawan. Dalam perancangan ini penulis akan berfokus pada desain pendukung kabin Cable Car yaitu dengan perancangan Interior yang memiliki tujuan untuk keindahan dan kenyamanan. Dengan keilmuan desain produk penulis diharapkan mampu memaparkan konsep yang dapat dipahami agar memungkinkan untuk menjadi jawaban dari permasalahan yang ada.

Kata kunci: Bukit Moko, Cable Car, Interior

Abstract

Attractions in the city of Bandung has a myriad of potential that promises to increase the prosperity of the community around the city of Bandung. On the Bukit Moko tour provides beautiful scenery such as hills, forests and gardens. In addition to having beautiful views of Bukit Moko tourism, it also has obstacles in accessing the road to the summit which has steep and steep road conditions which can cause a strike on the vehicle. Departing from this phenomenon, the design of the Cable Car facility needs to be realized in Bukit Moko tourism. The Cable Car facility is expected to be able to help tourist activities. In this design the author will focus on the design of supporting cable car cabins, namely the interior design which has a purpose for beauty and comfort. With the science of product design the author is expected to be able to explain concepts that can be understood in order to make it possible to be the answer to the existing problems.

Keywords: Bukit Moko, Cable Car, Interior

1. PENDAHULUAN

Indonesia menjadi negara yang dikenal dengan banyak jumlah keanekaragaman budaya dan alamnya yang indah. Ini merupakan salah satu kelebihan dari negara Indonesia yang diakui oleh negara-negara lain. Sesuatu yang menjadi menarik perhatian wisatawan mancanegara maupun domestik adalah keindahan alam yang menjadi nilai lebih negara ini di sektor wisata. Banyak daerah-daerah yang memiliki obyek wisata alam yang menarik di Indonesia. Salah satunya adalah Kabupaten Bandung Utara yang terkenal dengan banyaknya potensi di sektor wisata. Geografis Kabupaten Bandung Utara berada di Provinsi Jawa Barat dan berada pada ketinggian ± 768 m di atas permukaan laut.

Jawa Barat khususnya Kabupaten Bandung sangat dikenal oleh masyarakat Indonesia dengan tempat wisatanya yang menarik atau menyimpan keindahan seperti gunung dan perbukitan. Banyak sekali wisatawan dari luar kota yang senang sekali berwisata di kota Bandung. Kabupaten Bandung juga memiliki banyak tempat wisata alam yang menarik karena keindahan alamnya. Salah satu tempat wisata yang sering dikunjungi wisatawan mancanegara saat berlibur ke Kabupaten Bandung adalah objek wisata Bukit Moko. Bukit Moko adalah sebuah dataran tinggi yang memiliki wilayah dengan perkebunan yang luas dan juga hutan dengan pohon menjulang tinggi seperti pohon pinus, Bukit Moko juga merupakan salah satu tempat wisata yang terkenal karena digemari oleh wisatawan lokal dan mancanegara. Geografis Bukit Moko terletak pada ketinggian 1500 meter di atas permukaan laut. Objek wisata Bukit Moko berlokasi di Desa Cimenyan, Kota Bandung Jawa Barat. Untuk dapat sampai ke lokasi Bukit Moko ini bisa menggunakan kendaraan pribadi atau kendaraan umum seperti mobil dan motor. Bukit Moko juga terkenal dengan Puncak Bintangnya yang sering sekali di kunjungi para wisatawan untuk sekedar bersuah foto atau berkemah.

Selain memiliki keindahan alam yang indah, wisata Bukit Moko juga memiliki permasalahan pada akses jalan yang memiliki kondisi curam dan terjal. Dengan kondisi jalan yang curam dan terjal dapat menimbulkan mogok pada kendaraan dikarenakan tidak kuat lagi untuk melaju. Berangkat dari Fenomena tersebut maka perancangan fasilitas *Cable Car* perlu diwujudkan di wisata Bukit moko. Fasilitas *Cable Car* akan mampu membantu kegiatan wisatawan di Bukit Moko yang hendak menuju Puncak Bintang. Tidak hanya itu transportasi *Cable Car* memiliki keunggulan lain seperti ramah lingkungan karena tidak menggunakan bahan bakar emisi gas melainkan memakai bahan bakar listrik. Dalam perancangan ini penulis akan berfokus kepada desain pendukung kabin *Cable Car* yaitu perancangan Interior. Interior akan menjadi bagian yang penting dalam perancangan kabin *Cable Car* yaitu sebagai pendukung untuk memperkuat estetika, material dan juga kenyamanan pengguna. Selain itu perancangan Interior juga akan mengangkat tema identitas dari Provinsi Jawa Barat. Dalam perancangan ini diharapkan mampu mendukung untuk kemajuan sektor wisata Bukit Moko dan membuat para wisatawan dari luar kota lebih mengenal identitas atau ciri khas dari Provinsi Jawa Barat.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan kali ini dengan metode penelitian eksperimen atau percobaan. Eksperimen adalah sebuah kegiatan observasi di bawah kondisi buatan yang diatur oleh peneliti. Tujuan dari penelitian eksperimental adalah mengetahui apakah ditemukan kejanggalan ataupun penyelesaian masalah dari masalah yang sedang diteliti.

Pada kasus ini adalah solusi bagaimana merancang produk aksesoris untuk fashion dengan memanfaatkan sampah kantong plastik kresek dimana tingkat konsumsi masyarakat terhadap plastik sangat tinggi dan berbanding lurus dengan jumlah sampah plastik yang dihasilkan. Eksperimen dan studi model dilakukan untuk menguji apakah hipotesis yang dilakukan sudah benar atau perlu dilakukan pengkajian ulang.

3. LANDASAN EMPIRIK

Dalam perancangan sebuah produk selain menentukan sasaran, dalam proses desain harus menentukan pengembangan produk. Dalam pengembangan produk ini, bergantung pada masalah yang telah dirumuskan. Selain itu ditentukan pula aspek-aspek yang perlu dikaji untuk membantu mengolah hasil perancangan yang akan dibuat.

Analisis produk yang dirancang dilihat dari berbagai aspek seperti berikut :

3.1 Aspek Ergonomi

Ergonomi merupakan salah satu ilmu untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan, keterbatasan dan karakteristik manusia dalam kehidupan. Ergonomi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia khususnya ketika sedang melakukan aktivitas atau pekerjaan. Ergonomi juga merupakan ilmu yang mengajarkan bagaimana cara menciptakan peralatan dan sistem yang mampu meningkatkan dari segi kenyamanan, keselamatan dan efektifitas. Tubuh manusia khususnya bagian yang bersentuhan langsung dengan mekanisme sebuah produk adalah hal yang penting maka dari itu kajian antropometri tidak bisa dilepaskan dari kajian ergonomi. Antropometri adalah salah satu Ilmu yang membahas ukuran tubuh manusia dari otot, tulang, dan jaringan lemak. Antropometri juga menghitung ukuran tubuh manusia ketika sedang berdiri, duduk, merentangkan tangan, dan sebagainya.

3.2 Aspek Estetika

Pertimbangan aspek estetika yaitu penganalisaan dan pertimbangan setiap perancangan kearah pendekatan estetis, yaitu pendekatan khusus yang menekankan aspek desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetik. Analisis formal karya desain mempertimbangkan efek estetis yang diciptakan oleh bagian komponen formal dari desain. Bagian atau komponen tersebut disebut elemen bentuk, seperti garis, raut (shape), tekstur, ruang, warna, dan cahaya yang disusun dalam berbagai cara berbeda-beda untuk menghasilkan komposisi desain. Dari segi desain dapat dikelompokkan menjadi kategori aspek visual, antara lain:

1. Unsur Bentuk

Daya tarik pada suatu objek tidak lepas dari pengaruh bentuk. Pada umumnya bentuk terdiri dari dua jenis yaitu trimatra (tiga dimensi) dan dwimatra (dua dimensi). Objek berbentuk dwimatra memiliki wujud yang datar dan tidak memiliki volume contohnya seperti lukisan. Lalu wujud objek berbentuk trimatara yaitu memiliki volume dan kedalaman contohnya seperti patung.

2. Unsur Warna

Unsur warna sangat berpengaruh sekali pada estetika suatu objek. Umumnya penentuan warna pada objek akan disesuaikan oleh si pengguna.

3. Unsur Tema

Tema merupakan unsur yang menyampaikan gagasan dalam perancangan sebuah karya. Pada umumnya tema pada karya dipengaruhi faktor-faktor seperti letak geografis dan budaya.

4. Unsur Motif Hias

Pada umumnya daya tarik pada suatu objek tidak akan jauh dengan yang namanya motif hias. Tujuan pemakaian motif hias pada suatu objek adalah agar terlihat menarik dan memperoleh nilai estetika.

3.3 Aspek Produksi

Pertimbangan aspek produksi yaitu penganalisaan dan pertimbangan setiap perancangan kearah efisiensi dan efektivitas produk agar mampu menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada. Desain harus memungkinkan untuk diproduksi sesuai dengan metode dan proses yang telah ditentukan. Untuk itu perlu mempertimbangkan:

a) Material

Material yang digunakan pada perancangan Interior *Cable Car* ini adalah Stainless steel, Abs, dan Plat Bordes.

b) Komponen

Komponen pada produk ini memiliki 2 bagian yaitu lampu LED dan *Grab Rails*.

c) Aspek Psikologi

Pertimbangan aspek psikologi yaitu penganalisaan mengenai produk terhadap pengguna. Analisis yang berkaitan dengan aspek ini umumnya berkaitan dengan :

1. Pengguna

Target pengguna merupakan wisatawan yang ada di obyek wisata Bukit Moko.

2. Warna

Dalam proses perancangan ini penulis mencoba menampilkan kesan budaya Jawa Barat dengan menggunakan warna yang terdapat pada logo *Stunning Bandung* seperti warna biru, hijau, jingga, dan ungu.

4. PEMBAHASAN DAN HASIL

a) T.O.R (*Term Of Reference*)

Term of Reference adalah segala batasan yang berguna agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam proses perancangan ini TOR adalah sebagai berikut:

Pertimbangan Desain

1. Interior *Cable Car* yang dirancang dengan konsep identitas dari Jawa Barat.
2. Interior menggunakan desain yang memadukan kesan futuristic dan ciri khas dari Jawa Barat.
3. Desain pada Interior *Cable Car* memiliki kaitan dengan brand logo *Stunning Bandung*.

Batasan Desain

1. Jumlah fasilitas yang terbatas karena ukuran dari *Cable Car*.
2. Mempertimbangkan pemilihan motif dan warna yang tepat.
3. Material Interior *Cable Car* ini harus menggunakan bahan yang kuat.
4. Pada bagian posisi *grabrails* harus memberi kenyamanan bagi pengguna.

Deskripsi Desain

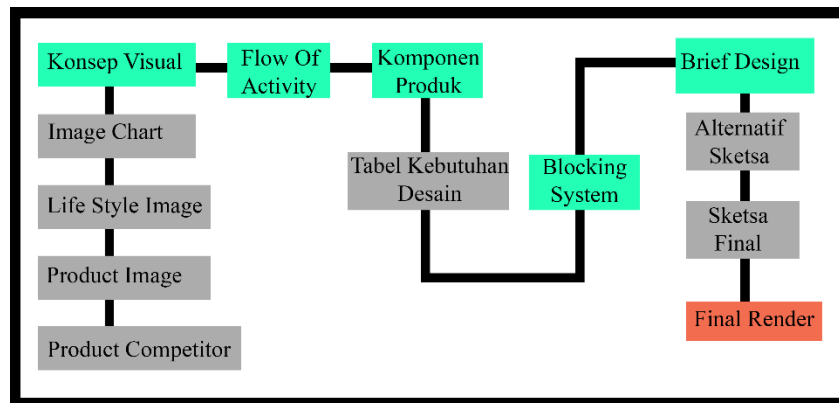
Desain Interior *Cable Car* ini memiliki konsep yang bertemakan identitas dari Jawa Barat, dimana selain fungsinya memberikan kenyamanan kepada penumpang juga mampu memperkenalkan lebih dekat tentang estetika budaya Jawa Barat.

Efek Desain

Interior *Cable Car* ini dirancang bagaimana penumpang merasakan kenyamanan dan nuansa ciri khas dari Jawa Barat.

b) *Brief Design*

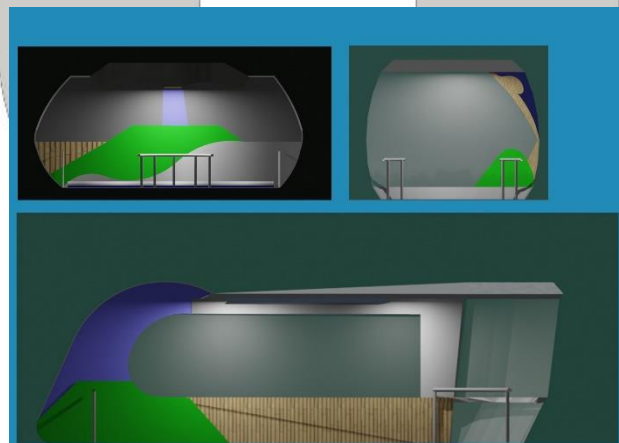
Dalam proses pembuatan *prototype* terdapat beberapa tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Alur proses perancangan desain
(Sumber: Dokumen pribadi)

Sketsa Alternatif

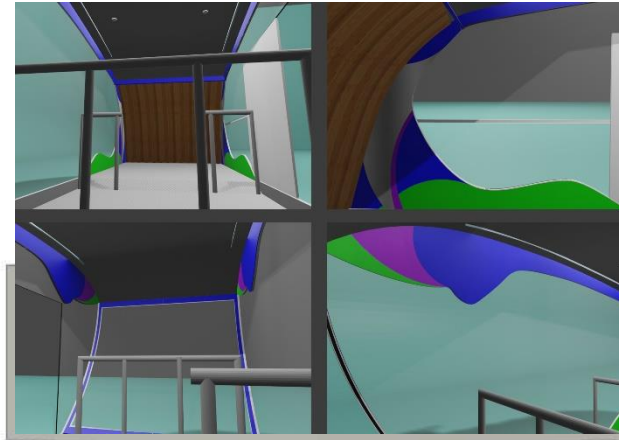
Berupa visualisasi alternative desain produk yang dirancang.



Gambar 2. Sketsa Alternatif
(Sumber: Dokumen pribadi)

Final Render

Berupa visualisasi produk secara keseluruhan untuk menginformasikan bentuk dan warna produk.



Gambar 3. *Final Render*
(Sumber: Dokumen pribadi)

5. KESIMPULAN

Dalam perancangan Interior kabin *Cable Car* ini, kesimpulannya ialah dengan adanya tampilan Interior yang mengangkat identitas dari Jawa Barat maka para wisatawan akan lebih mengenali budaya dan kesenian dari Jawa Barat. Lalu dengan perancangan Interior kabin *Cable Car* yang memiliki daya tarik maka akan mampu meningkatkan sektor pariwisata Bukit Moko.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ayyub Ashari Sukmaraga. 2016. CITY BRANDING : SEBUAH TINJAUAN METODOLOGIS DENGAN PENDEKATAN ELABORATIF, PRAKTIS, DAN ILMIAH . Jurnal seni dan desain. 10(2): 10-15.
- [2] DosenPPKN. (2018). *Pengertian Fasilitas, Macam, dan Contohnya*. Diambil kembali dari dosenppkn.com: <https://dosenppkn.com/pengertian-fasilitas/>
- [3] Kanal Pengetahuan. (2015). *Pengertian City Branding untuk Membentuk Identitas Kota*. Diambil kembali dari kanal.web.id: <https://www.kanal.web.id/pengertian-city-branding-untuk-membentuk-identitas-kota>
- [4] Kemenpar RI. (2017). *Stunning Bandung: Where the Wonders of West Java Begin*. Diambil kembali dari wisatabdg.com: <https://www.wisatabdg.com/2017/06/stunning-bandung-where-wonders-of-west.html>
- [5] Maxmanroe. (2018). *Pengertian Estetika: Arti, Unsur, dan Manfaat Estetika Bagi Manusia*. Diambil kembali dari maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian.estetika.html>
- [6] Roma, D. (2020). *Pengertian Observasi*. Diambil kembali dari romadecade.org: <https://www.romadecade.org/pengertian-observasi/>
- [7] Thabroni, G. (2019). *Desain Interior: Pengertian, Sejarah, Tujuan & Ruang Lingkup*. Diambil kembali dari serupa.id: <https://serupa.id/desain-interior-pengertian-sejarah-tujuan-ruang-lingkup/#.XkFo-DEzbiU>