

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Joging sendiri merupakan bentuk olahraga berlari, yang berfungsi untuk menjaga kesehatan atau menyehatkan tubuh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti berlari pelan (antara lari dan berjalan) untuk kesehatan. Sedangkan Menurut Soekarman (1989) bahwa joging diartikan sebagai lari lambat dan kontinue.

Pada dasarnya, joging merupakan olahraga yang digemari oleh masyarakat kota, pada masyarakat kota Bandung, joging merupakan salah satu jenis olahraga yang umumnya dilakukan, seperti yang dilansir dalam *DetikHealth* (2012), Joging bisa dikatakan salah satu alternatif olahraga yang paling banyak dipilih oleh masyarakat perkotaan. Sedangkan sebuah artikel dalam *Merdeka.com* (2015) menyebutkan bahwa olahraga menjadi gaya hidup bagi sebagian anak muda Bandung. Mereka biasa melakukan jogging di akhir pekan sambil bermalam mingguan atau mengisi waktu libur di hari Minggu. Berdasarkan kedua artikel ini dapat disimpulkan bahwa joging merupakan sebuah olahraga yang umum dilakukan oleh masyarakat kota, termasuk juga kota Bandung.

Sebuah kota umumnya memiliki tempat khusus yang digunakan sebagai sarana joging, termasuk di kota Bandung, Berdasarkan artikel yang dalam *Merdeka.com* (2015) disebutkan bahwa terdapat tiga jogging track yang paling populer di kalangan anak muda, yaitu Sasana Budaya Ganesha (Sabuga) di Jalan Siliwangi area olahraga lapangan Gasibu dan Lapangan GOR Saparua di antara Jalan Aceh dan Jalan Maluku.

Joging merupakan salah satu cara masyarakat kota untuk melaksanakan gaya hidup sehat, dimana definisi gaya hidup sendiri menurut Kotler (dalam Valdo. R. Warganegara 2015 : 10) ‘adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Berdasarkan pengertian tersebut, Gaya hidup dapat diartikan

sebagai penggambaran diri seseorang ketika melakukan interaksi dalam lingkungannya', dalam hal ini lingkungan masyarakat kota.

Dalam mengekspresikan dirinya ketika berolahraga, masyarakat kota cenderung menggunakan gadget sebagai pelengkap olahraga disamping barang-barang seperti air minum dan kebutuhan lainnya, mengingat masyarakat kota merupakan masyarakat modern dan mudah terpapar dengan kemajuan teknologi. Seperti di lansir oleh Kompasiana (2014) Gadget yang semula hanya sebagai gaya hidup kini telah dianggap menjadi sebuah kebutuhan manusia modern. Mereka akan merasa gelisah apabila dipisahkan dari gadget. Berdasarkan penjelasan tersebut terdapat pergeseran nilai dari *gadget*, yang awalnya untuk menjadi pelengkap gaya hidup kini menjadi kebutuhan. Hal ini juga mempengaruhi kebutuhan masyarakat kota dalam beraktivitas, salah satunya adalah dalam melakukan aktivitas jogging.

Berdasarkan data lapangan, dari 30 responden, 77% menyatakan memiliki kebutuhan akan barang pendukung saat melakukan jogging. pada hasil kuesioner juga ditemukan bahwa Jaket merupakan tempat penyimpanan terbesar dan sebesar 30% dari responden menyatakan bahwa mereka umumnya menyimpan barang pendukung tersebut pada jaket ketika melakukan jogging.

Namun, pada data lapangan juga didapatkan informasi yang menyebutkan bahwa dengan kondisi menyimpan barang saat jogging seperti ini, benda yang disimpan pada jaket bergerak dan berbenturan atau bersentuhan dengan tubuh, efek dari pergerakan barang ini adalah rasa tidak nyaman yang dirasakan oleh pelaku jogging. Menurut Kolcaba (dalam Eva Violesia Bangun 2014 : 11) 'Kenyamanan fisik berkenaan dengan sensasi tubuh yang dirasakan oleh individu itu sendiri', berdasarkan pemahaman tersebut, maka dapat dikatakan bahwa ketidaknyamanan juga berasal dari sensasi yang dirasakan oleh tubuh, dalam hal ini guncangan dari benda yang dibawa dengan jaket saat melakukan jogging.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah, masalah yang dapat diambil dari argumen pada latar belakang antara lain adalah:

- a. Ketika melakukan jogging, seseorang membutuhkan barang-barang kebutuhan pendukung jogging. dan umumnya barang-barang tersebut disimpan pada jaket ketika melakukan jogging.
- b. Rasa tidak nyaman akibat pergerakan barang yang mengakibatkan kontak dengan tubuh ketika melakukan jogging dengan menyimpan barang pada jaket.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimanakah rancangan jaket dengan penyimpanan yang dapat meminimalisir pergerakan barang bawaan ketika melakukan jogging?

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan pada kota Bandung, dan mengambil sampel masyarakat kota Bandung pada gelanggang olahraga Saparua, area olahraga Gasibu dan Sabuga.
- b. Produk yang dirancang dibatasi untuk mengakomodir kebutuhan primer dari pengguna saat melakukan aktivitas olahraga jogging.
- c. Produk hasil ditujukan untuk pengguna pria.

1.5. Tujuan Penelitian

Pada penelitian terdapat tujuan umum dan khusus seperti berikut:

- a. Tujuan Umum
Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan kenyamanan ketika melakukan jogging dengan membawa barang-barang dalam suatu wadah penyimpanan.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian bertujuan untuk menemukan posisi peletakan penyimpanan barang terbaik, pada aktivitas olahraga jogging.

1.6. Manfaat Penelitian

- a. Ilmu pengetahuan : Dapat menjadi rujukan studi desain mengenai peralatan olahraga lebih spesifiknya dari aspek studi bentuk.
- b. Pihak terkait : Mengasah kemampuan perancangan dan studi masalah lapangan, dan penyelesaiannya melalui metode desain.
- c. Masyarakat umum : Dapat menjadi sebuah penyelesaian salah satu permasalahan dalam fenomena olahraga jogging.

1.7. Metodologi Penelitian

a. Metode pendekatan

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, karena dengan metode ini analisis dapat dilakukan dengan output data yang disajikan berdasarkan sebuah parameter dan di deskripsikan secara naratif.

b. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, survey, observasi lapangan dan studi pustaka mengenai data terkait. Survey dilakukan dengan menyebarkan kuesioner, dan observasi dilakukan dengan 2 cara dan jenis yaitu dengan observasi partisipatif dan observasi non partisipatif.

Dalam pengambilan Sample, Menurut Cohen et.al, (Dalam R. Andriani Lestari 2014 : 66) “semakin besar sample dari besarnya populasi yang ada adalah semakin baik, akan tetapi ada jumlah

batas minimal yang harus diambil oleh peneliti yaitu sebanyak 30 sampel”

c. Metode Analisis

Teknik yang digunakan dalam menganalisis adalah komparasi, teknik yang digunakan dalam menganalisis adalah komparasi, Studi komparasi menurut Poerwodarminto (dalam Wiji Hastuti 2009:8) “studi berasal dari bahasa inggris “to study” yang berarti ingin mendapatkan atau mempelajari. Mempelajari berarti ingin mendapatkan suatu yang khusus dengan didorong oleh rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang belum dipelajari dan dikenal. Sedangkan komparasi berasal dari bahasa inggris “to compare” yang berarti membandingkan paling tidak ada dua masalah dan ada dua faktor kesamaan serta faktor perbedaan.” Sedangkan menurut R. Meikalyan (2016: 6) “metode komparasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membandingkan data-data yang ditarik ke dalam konklusi baru.”

1.8. Sistematika Penulisan

a. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian awal yang berisi: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori/ perancangan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplanasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) secara teoritis dan empiris mengenai segala hal yang berkaitan dengan ranah yang dipilih.

c. BAB III Analisis Aspek Desain

Berisi tentang analisa pemecahan masalah perancangan dengan pertimbangan dari beberapa aspek desain. Hasil analisa aspek kemudian dituangkan dalam bentuk *Term of References*, yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pertimbangan perancangan.

d. BAB IV Konsep Perancangan dan Visualisasi Karya

Berisi konsep dan proses perancangan hingga hasil akhir perancangan yang dilakukan oleh pertimbangan pada bab sebelumnya. Berisi deskripsi keterangan produk mulai dari nama, fungsi, target user, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering produk, gambar kerja, foto studi model, dan standar operasional produk.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. kesimpulan ditulis dengan padat, jelas, dan bukan rangkuman. Secara Khusus bab ini menguraikan hasil pembahasan dari mulai pendahuluan hingga konsep perancangan dan visualisasi karya yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan singkat dan padat yang mengacu/menjawab masalah perancangan (identifikasi dan perumusan masalah), sekaligus sebagai upaya pencapaian tujuan perancangan.