

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman membawa dampak besar bagi perkembangan desain yang ada baik di dalam dan diluar negeri, perkembangan desain dipengaruhi oleh adanya teknologi sehingga semua kegiatan menjadi serba mudah cepat dan rasional, tentu selain segi positif yang dapat meningkatkan harkat hidup masyarakat banyak, teknologi pada hakekatnya juga mengubah berbagai dimensi kehidupan, baik yang berakibat alami, hubungan kemasyarakatan, maupun nilai-nilai budaya. Di Indonesia juga terdapat kearifan lokal yang menuntun masyarakat kedalam hal pencapaian kemajuan dan keunggulan, etos kerja, serta keseimbangan dan keharmonisan alam dan sosial. Kearifan lokal dapat dipandang sebagai identitas bangsa, terlebih dalam konteks Indonesia yang memungkinkan kearifan lokal bertransformasi secara lintas budaya yang pada akhirnya melahirkan nilai budaya nasional di Indonesia. Kearifan lokal adalah filosofi dan pandangan hidup yang mewujud dalam berbagai bidang kehidupan (tata nilai sosial dan ekonomi, arsitektur, kesehatan, tata lingkungan, dan sebagainya). Adanya gaya hidup yang konsumtif dapat mengikis norma-norma kearifan lokal di masyarakat. Untuk menghindari hal tersebut maka norma-norma yang sudah berlaku di suatu masyarakat yang sifatnya turun menurun dan berhubungan erat dengan kelestarian lingkungannya perlu dilestarikan yaitu kearifan lokal. Hal tersebut memicu dan berkaitan dengan masyarakat modern yang khususnya masyarakat perkotaan.

Hal lain kita dapat jumpai beberapa hal pembangunan teritorial/lingkungan tempat tinggal masyarakat perkotaan yang saat ini, kesadaran akan perkembangan desain yang ada pada lingkungan sekitar terus berkembang pesat hingga sekarang seiring perkembangan zaman yang semakin modern.

Kepraktisan yang ada pada saat ini terkait juga dengan desain yang ada pada produk yang digunakan seluruh masyarakat yang ada di dunia, para desainer di seluruh dunia membuat produk yang ada untuk menjawab segala kemudahan yang di butuhkan seluruh warga di dunia dan agar membangun pola pikir masyarakat di dunia agar menjadi masyarakat yang maju dan lebih mengenal desain sebagai kebutuhan bukan sebagai angin lalu.

Kebutuhan *shelter* di area perkotaan BSD merupakan poin yang layak dipertimbangkan untuk mengakomodir pengunjung untuk berteduh dari terik matahari. Selain itu, *shelter* juga memberikan keintiman dan menunjang interaksi lebih bagi komunitas yang berwisata sehingga pengunjung dapat lebih menikmati keindahan perkotaan BSD.

*Shelter* merupakan tempat berlindung atau berteduh bagi manusia dari kondisi eksternal. *Shelter* dapat menjadi sarana untuk memicu interaksi lebih bagi suatu komunitas

dibawah naungannya. Kebutuhan akan *shelter* merupakan poin yang layak disorot lebih, karena *shelter* berfungsi sebagai sarana berteduh dari terik matahari.

Saat ini masyarakat sudah banyak mengerti tentang media informasi dan kebanyakan dari masyarakat dunia sudah menggunakan teknologi secara digital atau kita kenal dengan digitalisasi sistem secara menyeluruh. Akan tetapi mereka menjadi egois karena pada era digital mereka dapat mengeksplorasi segala berita atau segala macam informasi baik di dalam maupun di luar negeri secara personal dengan begitu mereka jarang melakukan pertukaran informasi secara tatap muka dengan narasumber maupun orang lain secara langsung, kebanyakan dari mereka lebih sering melakukan pertukaran informasi secara maya.

Sesungguhnya seluruh manusia di dunia membutuhkan interaksi antar sesama, dengan kesimpulan yang ada maka desainer, arsitek, dan komponen pendukung lain yang ada di dunia merealisasikan seluruh kebutuhan yang diinginkan agar menjadi hal yang benar-benar ada dan realistis. Selain komponen utama yang ada seperti perumahan, perkantoran, dan seluruh komponen utama lainnya, masyarakat juga membutuhkan komponen pendukung agar mereka mendapatkan keselarasan, keseimbangan dan keteraturan pada lingkungan yang ada baik di perkotaan maupun pedesaan.

Wilayah perkotaan memiliki masyarakat yang beragam baik dari kebiasaan, pola pikir, dan lain sebagainya, dengan demikian dibutuhkan sarana yang dapat menghubungkan interaksi antar sesama agar masyarakat dapat mengenal sesamanya dalam satu wilayah. *Shelter* adalah salah satu komponen pendukung yang ada pada komponen utama dan merupakan salah satu hal yang dibutuhkan oleh para masyarakat yang menggunakan jasa transportasi umum, dan *shelter* juga mencerminkan bahwa ketertiban sudah ada pada daerah tersebut dan warna seharusnya mendukung akan adanya fasilitas umum tersebut. Masyarakat menyadari bahwa pentingnya sarana pendukung tersebut sebagai komponen pertimbangan masyarakat dan kemajuan pada kotanya.

## **1.2 Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Masyarakat seperti warga BSD (Bumi Serpong Damai) yang tergolong masyarakat modern, memiliki beberapa masalah dengan fasilitas umum, salah satunya yaitu *Shelter bus*, *shelter* merupakan tempat berlindung atau berteduh bagi manusia dari kondisi eksternal. *Shelter* dapat menjadi sarana untuk memicu interaksi lebih bagi suatu komunitas dibawah naungannya. Kebutuhan akan *shelter* merupakan poin yang layak disorot lebih, karena *shelter* berfungsi sebagai sarana berteduh dari terik matahari. *Shelter* saat ini masih tergolong konvensional (aspek desainnya), minimnya pecahayaan pada *shelter* yang ada saat ini.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Fokus permasalahan adalah berdasarkan identifikasi masalah, diantaranya :

1. Apakah *shelter bus* wilayah BSD sudah memberikan rasa aman dan nyaman pada masyarakat?
2. Apakah *shelter bus* wilayah BSD memiliki unsur estetika dari aspek desain dan perannya?
3. Apakah *shelter bus* wilayah BSD memiliki pencahayaan yang unik saat malam hari?

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah diantaranya :

1. Masih minimnya desain *shelter bus* yang memiliki unsur estetika di wilayah BSD (tidak menarik)
2. Minimnya pencahayaan *shelter bus* di wilayah BSD terutama pada malam hari yang membuat masyarakat resah dan tidak aman dan nyaman

## **1.3 Tujuan Dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

1. Merubah pola pikir masyarakat agar masyarakat lebih peka dan menyadari pentingnya sebuah *shelter bus* untuk digunakan sesuai peraturan pemerintah dalam aspek fungsinya sehingga tidak menyalahi aturan lalu lintas
2. Memberikan keteraturan dan daya tarik pada masyarakat untuk menggunakan *shelter bus* sebagaimana mestinya digunakan oleh kalangan publik

3. Merubah pola pikir masyarakat yang merasa tidak aman dan nyaman untuk menggunakan *shelter bus* khususnya pada malam hari

### **1.3.2 Manfaat**

1. Membuat masyarakat merasa aman dan nyaman saat menggunakan *shelter bus*, sehingga masyarakat lebih tertarik menunggu bus pada tempat yang seharusnya digunakan
2. Mendorong masyarakat untuk lebih menggunakan *shelter bus* pada wilayah BSD
3. Mendukung program pemerintah untuk mengurangi kemacetan terutama pada wilayah BSD yang di akibatkan banyaknya masyarakat yang lebih banyak menggunakan kendaraan pribadi daripada shuttle bus
4. Mendorong pemerintah lebih memperhatikan *shelter bus* pada area BSD dan meningkatkan desain *shelter bus* agar masyarakat lebih tertarik menunggu bus pada tempatnya
5. Memberikan masukan pada pemerintah tangerang selatan pentingnya aspek estetika dan fungsi pada sebuah *shelter bus*
6. Menggugah para desainer indonesia dan peneliti agar lebih mengembangkan potensi desain *shelter bus* untuk kemajuan lingkungan indonesia

### **1.4 Sistematika Penulisan**

Untuk memperjelas dan mempermudah penulisan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan yang telah disesuaikan dengan metode pembahasan dan di kelompokkan

kedalam beberapa bab ini, diharapkan dapat memberikan penjelasan secara terperinci mengenai penulisan tugas akhir ini. Sistematika penulisan tugas akhir ini, adalah sebagai berikut :

## **BAB I Pendahuluan**

Membahas mengenai latar belakang, masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dan sistematika penulisan.

## **BAB II Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka**

Membahas mengenai data-data yang di peroleh berdasarkan teori-teori yang dapat di pertanggung jawabkan agar hasil penelitian menjadi akurat. Dan berisi berbagai uraian konsep yang akan diginakan untuk menjelaskan penelitian ini.

## **BAB III Metodologi Penelitian**

Berisi tentang jenis dan lokasi penelitian, objek penelitian, teknik pengambilan sampel dan pengolahan dan analisis data.

## **BAB IV Analisa Data dan Proses Desain/Hasil Penelitian**

Berisikan tentang proses-proses yang dilakukan penulis dalam melakukan analisa dan proses desain Tugas Akhir mulai dari awal konsep gambar (Brainstorming), Proses 3D, Gambar Teknik, hingga Final Desain yang dikerjakan penulis berupa gambar 3D. Dan berisi uraian kondisi dilapangan, tampilan data yang telah diolah dilengkapi analisis data dan artinya, serta pembuktian hipotesis yang diajukan.

## **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Berisikan kesimpulan dan saran dari penulis dimulai dari proses awal pembuatan sampai pada proses akhir dalam penyelesaian projek desain dan laporan penelitian Tugas Akhir.