

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kini di beberapa taman kota Jakarta sudah dilengkapi fasilitas alat kebugaran untuk masyarakat yang suka berolahraga di taman, seperti sepeda statis. Sepeda statis merupakan alat simulator sederhana berbentuk mirip sepeda yang bisa dikayuh seolah-olah seseorang sedang bersepeda tanpa harus keluar rumah. Dengan menyetel alat ini sedemikian rupa, kita bisa seperti bersepeda biasa layaknya sedang berada di jalanan. Sepeda statis memang didesain untuk orang yang tidak sempat keluar rumah berolahraga, dikarenakan kesibukan dan tuntutan kerja, dengan alat ini masyarakat bisa memanfaatkan waktu atau tenaga sehingga mereka tetap mendapatkan tubuh yang sehat dan bugar. Manfaat dari sepeda statis selain untuk kebugaran tubuh, juga dapat membakar lemak dan kalori, memperkuat dan memperbaiki struktur tulang, memperkuat otot dan persendian terutama paha, betis dan lutut, menghilangkan stress, meningkatkan kesehatan jantung dan pernafasan. Berolahraga juga berguna untuk mengurangi atau mencegah penyakit diabetes selain memakan makanan yang sehat.

Jakarta termasuk kota yang cukup tinggi jumlah penderita penyakit diabetes. Gubernur Anies menambahkan data dari BPJS yang mencatat bahwa diabetes termasuk lima isu kesehatan teratas selain *stroke* dan gagal ginjal. Anies menuturkan, tantangan terbesar adalah mengubah pola gaya hidup masyarakat Jakarta yang belum berolahraga teratur dan malas berjalan kaki.

Oleh karena itu, sesudah ini, semua pihak yang terkait dengan urusan diabetes segera *action* (bertindak). Semoga upaya kita bersama akan membawa perubahan baru, sebuah gaya hidup baru bagi masyarakat Jakarta,” tutup Anies. Sejak tahun 2014, Novo Nordisk, Steno Diabetes Center Copenhagen, dan Universitas London College meluncurkan program *Cities Changing Diabetes* untuk mengiatkan perjuangan global melawan diabetes di perkotaan. Sebuah inisiatif untuk membentuk kemitraan lokal guna mengatasi faktor sosiokultural yang dapat

meningkatkan angka orang yang hidup dengan diabetes tipe 2 di antara orang-orang tertentu yang tinggal di kota.¹

Handphone atau biasa dikenal hp sekarang sudah menjadi gaya hidup masyarakat kota maupun desa. Mereka menggunakan *handphone* bukan hanya untuk mengirim pesan atau telfon saja, melainkan memperlihatkan beberapa kegiatan mereka di sosial media. Semakin canggih teknologi tentu perlu penyeimbangan energi yang dipakai. Kebutuhan energi yang paling dicari oleh masyarakat adalah *charging*. Berbagai kegiatan masyarakat tentu diperlukannya *charging handphone* dan sebagainya. Kini masyarakat mempunyai ketergantungan dengan *power bank*, karena dalam kegiatannya sehari-hari mereka selalu menggunakan *handphone* dimana mereka berada. Dalam penggunaan *handphone* tentu diperlukannya energi tambahan agar *handphone* tersebut tetap hidup atau menyala. Masyarakat memikirkan betapa berharganya energi untuk *handphone* agar tetap hidup dan dipakai. Semakin canggih *handphone* tersebut, maka semakin banyak energi yang diperlukannya.

Salah satu inovasi yang dapat berguna untuk para masyarakat urban di kota Jakarta yaitu sepeda statis *outdoor*. Seperti beberapa permasalahan yang ada di kota Jakarta yaitu tingginya penderita diabetes dan banyaknya pengguna *gadget* tentu perlu adanya penambahan energi atau elemen yang dapat mendukung masyarakat agar giat berolahraga dan mengurangi tingginya penderita diabetes. Jadi penggabungan antara sepeda statis dengan energi kinetik diharapkan dapat mendorong minat masyarakat untuk rajin berolahraga, khususnya di kota Jakarta yang memang banyak aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat. Dalam inovasi ini masyarakat diuntungkan dengan dapat tetap menggunakan *gadget* yang memang kehabisan baterai walaupun sedang melakukan kegiatan olah raga. Sepeda statis ini diperuntukan untuk di taman-taman kota yang memang biasa dikunjungi oleh masyarakat kota. Dalam inovasi tersebut maka diperlukannya penambahan elemen-elemen desain yang dapat menarik minat masyarakat dan memang sedang

¹ <https://indopos.co.id/read/2018/08/27/148294/jakarta-enam-besar-tertinggi-penderita-diabetes20-10-2018,16:00wib>

berkunjung atau hendak berolahraga di beberapa taman kota khususnya kota Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pokok pemikiran diatas, penulis mempunyai inovasi untuk perancangan sepeda statis *outdoor* dengan aplikasi energi kinetik dengan menambahkan beberapa elemen desain agar lebih terlihat modern, nyaman untuk dipakai masyarakat dan dapat dimanfaatkan beberapa kelebihannya dari alat olah raga tersebut. Untuk mempermudah penulisan perancangan ini dan sesuai dengan pokok permasalahannya, maka berikut identifikasi masalah pada permasalahan produk.

Beberapa *user* atau pengguna, menilai produk bukan hanya dari sisi kegunaannya, melainkan estetika dan kelebihan dari produk tersebut. Dalam pemilihan material dan tingkat kekuatan konstruksi produk tersebut dapat menambahkan nilai lebih untuk para penggunanya. Biasanya sepeda statis digunakan untuk di dalam ruangan saja, tetapi sekarang di beberapa kota sudah menyediakan fasilitas alat kebugaran yang terdapat di beberapa taman kota. Pemilihan material untuk produk sepeda statis *outdoor* sangat penting, karena jika digunakan untuk *outdoor* tentunya material yang kuat dan tahan lama terhadap air, angin, dan panasnya matahari sangat penting difikirkan. Dilihat dari produk sepeda statis yang sudah ada, bentuk yang simple dan monoton menjadi permasalahan yang ada. Maka dari itu diperlukannya penambahan fasilitas pada sepeda statis dan mendesain ulang dengan menambahkan nilai estetika agar dapat menarik minat masyarakat untuk menggunakannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang berkaitan dengan perancangan ini, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang sepeda statis *outdoor* agar menarik, kuat, aman, dan nyaman bagi masyarakat?

1.4 Batasan Masalah

Berikut beberapa Batasan masalah yang ada:

1. Membuat desain sepeda statis yang terlihat modern agar menarik minat masyarakat penggunanya.
2. Menambahkan fasilitas yang sesuai dengan kebiasaan kaum milenial.
3. Penggunaan energi kinetik agar menghemat listrik sekaligus membuat masyarakat mempunyai niat tinggi untuk berolahraga ditaman kota Jakarta.

1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan pemikiran diatas, tentu ada tujuan yang harus dicapai dalam perancangan ini, yaitu:

1. Sebagai tugas akhir prodi Desain Produk Universitas Esa Unggul
2. Membuat inovasi sepeda statis yang dapat menarik minat masyarakat untuk berolahraga
3. Mengurangi tingginya tingkat penyakit diabetes di Jakarta

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini, antara lain:

1. Desainer

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi informasi bagi desainer untuk mengetahui mengenai perancangan sepeda statis dengan menambahkan energi kinetik pada produk yang didasari dengan beberapa tekhnis dalam pembuatannya.

2. Masyarakat

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadikan informasi untuk masyarakat bahwa pentingnya berolahraga untuk mengurangi tingginya tingkat penyakit diabetes di Jakarta dan menarik minat masyarakat untuk gemar berolahraga.

3. Pendidikan

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat sebagai ilmu dalam perancangan sepeda statis dengan menambahkan energi kinetik dan didasari teori yang menjelaskan tentang penggabungan produk dan teknologi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan, Perancangan Karya ini, digunakan sistematika penulisan yang telah disesuaikan dengan metode pembahasan dan dikelompokkan kedalam beberapa bab, masing-masing bab akan dibagi lagi kedalam sub bab. Dengan demikian, penulis dapat memberikan penjelasan secara terperinci, sistematikanya adalah sebagai berikut :

1) BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

2) BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan tentang teori-teori dan hasil penelusuran dengan menggunakan berbagai sumber media cetak dan internet dalam menyusun, mengolah, dan menganalisis data untuk Tugas Akhir.

3) BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan metode, proses atau tahapan-tahapan dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam laporan tugas akhir ini.

4) BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi konsep desain, proses desain, *brainstorming*, 3D, dan hasil akhir produk.

5) BAB V: PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran untuk kemajuan perusahaan atau Instansi tertentu dan merupakan kesimpulan dari penelitian. Dari kesimpulan tersebut, akan dikemukakan saran-saran yang di harapkan dapat berguna bagi yang membacanya.