

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Kegiatan wisata atau rekreasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena manusia dengan segala kesibukannya membutuhkan *refreshing* untuk menyegarkan kembali pikiran agar dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan baik. Menurut Undang-undang Nomor 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, wisata adalah perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Dikutip dari nationalgeographic.co.id (2015), Dr. Margaret J. King, direktur *Center for Cultural Studies and Analysis* mengatakan bahwa rekreasi memiliki banyak manfaat. Manfaat yang paling menonjol adalah menghilangkan stres. Banyak perubahan psikologis yang terjadi saat seseorang berpindah dari rumah atau kantornya ke suatu tempat yang belum diketahui untuk merasakan pengalaman baru.

Negara Indonesia kaya akan objek wisata, objek wisata ini dapat ditemui hampir di seluruh daerah di Indonesia, dimana setiap daerah memiliki ciri khas dan wisata unggulannya masing-masing. Salah satu objek wisata yang ramai dikunjungi wisatawan adalah Lembah Harau. Lembah Harau terletak di Nagari Harau, Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. Lembah Harau ini merupakan salah satu lembah terindah yang ada di Indonesia. Lembah Harau memiliki luas sekitar 669 hektar yang merupakan bagian dari Cagar Alam Harau. Pemandangan di lembah ini terlihat sangat eksotis karena dikelilingi oleh tebing terjal yang berupa batu granit berwarna warni yang memiliki ketinggian 80-300 meter. Tebing-tebing yang ada disini memiliki

kemiringan hingga 90 derajat yang membentang hingga beberapa kilometer. Keindahan objek wisata Lembah Harau dapat dilihat pada **Gambar 1.1**.



Gambar 1.1 Objek Wisata Lembah Harau
(Sumber: Ardin, 2015)

Setiap harinya tempat wisata Lembah Harau banyak dikunjungi oleh pengunjung. Pengunjung Lembah Harau berasal dari *tourist* dalam dan luar negeri. Data total pengunjung Lembah Harau pada tahun 2014-2017 dapat dilihat pada **Tabel 1.1**, dan lebih lengkapnya dapat dilihat pada **Lampiran A**.

Tabel 1.1 Total Pengunjung Lembah Harau Tahun 2014-2017

No	Bulan	Total Wisatawan			
		Tahun 2014 (orang)	Tahun 2015 (orang)	Tahun 2016 (orang)	Tahun 2017 (orang)
1	Januari	16.513	21.521	28.907	25.346
2	Februari	7.676	8.130	12.481	13.263
3	Maret	4.906	11.536	9.762	6.732
4	April	9.508	7.823	8.912	12.779
5	Mei	8.995	11.108	19.876	28.283
6	Juni	18.478	15.813	17.754	27.785
7	Juli	5.322	29.485	36.395	32.647
8	Agustus	19.758	11.904	14.135	16.627
9	September	5.872	5.387	10.171	21.094
10	Oktober	6.455	5.734	8.545	28.904
11	November	10.215	5.573	10.529	15.994
12	Desember	20.891	23.120	27.172	56.425
Jumlah		134.589	157.134	204.639	285.879

(Sumber: Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kab.Lima Puluh Kota, 2018)

Banyaknya pengunjung yang datang ke Lembah Harau disebabkan karena keindahan alam, udara yang sejuk, dan berbagai wahana menarik yang terdapat di kawasan wisata Lembah Harau. Salah satu wahana yang menarik perhatian wisatawan yaitu wisata sampan yang terdapat di kawasan Kampuang Sarosah. Kampuang Sarosah merupakan salah satu kawasan yang terdapat dalam objek wisata Lembah Harau. Wisata sampan di Lembah Harau telah ada sejak tahun 2016. Pada wahana ini terdapat 20 buah sampan yang dapat digunakan pengunjung dalam kolam selebar 10 m dengan jalur melingkar. Sampan-sampan tersebut dapat disewa dengan harga Rp. 15.000 / sampan, dimana kapasitas jumlah orang yang bisa menaiki sampan tersebut yaitu maksimal 3 orang (dewasa) atau 4 orang (2 dewasa dan 2 anak-anak). Gambaran wisata sampan di Lembah Harau dapat dilihat pada **Gambar 1.2**.



Gambar1.2Wisata Sampan Lembah Harau

Wisata sampan di Lembah Harau sangat diminati oleh wisatawan, baik orang dewasa, remaja, maupun orang tua dan anak-anak. Namun wahana yang sangat diminati tersebut masih memiliki banyak kekurangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Wendra selaku penanggung jawab harian wisata sampan, didapatkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya tingkat keamanan (*safety*). Ditunjukkan dengan adanya terjadi kecelakaan berupa terbaliknya sampan yang dinaiki oleh wisatawan. Pada sampan juga tidak dilengkapi dengan pelampung bagi penumpang.
2. Tidak adanya dermaga sebagai tempat naik atau turunnya penumpang. Belum adanya sistem yang baik untuk naik atau turun dari sampan. Selama ini setiap wisatawan naik atau turun sampan hanya dipegang oleh petugas, hal ini menyebabkan ketidaknyamanan dan perasaan cemas pada wisatawan dan bahkan ada yang terjatuh ketika naik atau turun sampan tersebut.
3. Air dapat masuk ke dalam sampan. Melalui lubang dan celah kecil yang terdapat pada sampan air dapat merembes masuk ke dalam. Hal ini terjadi pada semua sampan, saat ini pihak pengelola wisata sampan hanya mengantisipasi dengan menyediakan sebuah gayung kecil untuk mengeluarkan air, namun upaya yang dilakukan ini masih belum efektif.
4. Desain fasilitas yang ada pada sampan belum ergonomis. Bentuk sampan yang digunakan belum memperhatikan aspek kesesuaian terhadap ukuran tubuh manusia. Seperti tempat duduk penumpang di dalam sampan yang sempit dan berukuran kecil, serta posisinya yang berhadap-hadapan menyebabkan penumpang yang berada di depan harus menghadap ke belakang. Penumpang yang di depan tidak bisa menghadap ke depan karena tempat peletakan kaki bagi penumpang yang di depan untuk menghadap ke depan tidak ada.

Perbaikan dan pengembangan terhadap fasilitas wisata sampan tersebut penting untuk dilakukan, agar eksistensi wisata sampan tetap terjaga serta semakin diminati oleh wisatawan. Semakin membaiknya sistem dan pengelolaan wisata sampan tersebut akan menyebabkan pengunjung merasa aman dan nyaman, sehingga akan meningkatkan minat wisatawan ke tempat wisata Lembah Harau khususnya pada kawasan wisata sampan. Perbaikan terhadap salah satu sub sistem pada tempat wisata Lembah Harau ini akan memberikan dampak positif bagi pihak pengelola yaitu pemerintah daerah Kabupaten Lima Puluh Kota, wisatawan, dan masyarakat sekitar yang berjualan di kawasan wisata tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu diperlukannya perancangan ulang terhadap fasilitas Wisata Sampan Harau untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan wisatawan dalam menggunakan wahana sampan tersebut.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan dari penelitian ini yaitu melakukan perancangan ulang terhadap fasilitas Wisata Sampan Harau agar lebih aman dan nyaman digunakan wisatawan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Perancangan desain produk dibuat dengan menggunakan *software* Solidworks 2011.
2. Perhitungan dan analisis biaya tidak dilakukan pada proses perancangan ulang.
3. Proses perancangan ulang dilakukan sampai tahap QFD Fase II.
4. Fasilitas Wisata Sampan Harau yang dilakukan perancangan ulang yaitu sampan, dayung, dan dermaga.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang mendukung dan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tahapan sistematis yang dilakukan dalam penelitian, mulai dari studi literatur, identifikasi masalah, perumusan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, analisis, dan penutup.

BAB IV PENGUMPULAN DATA DAN PROSES PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang proses pengumpulan dan pengolahan data, serta proses perancangan ulang terhadap Sampan Wisata Lembah Harau.

BAB V ANALISIS

Bab ini berisikan tentang analisis terhadap proses perancangan yang dilakukan, yang terdiri dari analisis suara konsumen dan hasil rancangan produk.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

