

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar dengan jumlah pulau sekitar 17.508 buah dan memiliki garis pantai 81.000 km didominasi oleh wilayah laut yaitu kurang lebih 5,4 juta km². Sehingga membuat wilayah Indonesia memiliki flora dan fauna yang beraneka ragam. Beberapa tahun terakhir sektor pariwisata di Indonesia mengalami peningkatan. Salah satu yang meningkat pesat adalah wisata bahari seperti Pantai Wisata Raja Kecil dan Pulau Bengkalis. Hal ini tentunya didukung juga dengan berkembangnya fasilitas yang ada di daerah wisata tersebut.

Salah satu potensi wisata yang belum begitu berkembang di daerah wisata tersebut adalah Permainan olahraga air perahu layar. Perahu layar kecil ini adalah perahu yang bergerak memanfaatkan tenaga angin. Layar berfungsi selaras dengan angin yang berembus sehingga perahu layar dapat bergerak jika ada angin. Sebagai alternatif maka di buatlah dayung apabila sekitar perahu layar dalam keadaan tidak berangin.

Sebagian besar konstruksi perahu layar pada umumnya terbuat dari kayu. Dibutuhkan ketrampilan, tenaga dan kesabaran dalam pembuatan perahu layar ini, karna itu di butuhkan waktu yang cukup lama. Selain membutuhkan waktu yang cukup lama, desain perahu layar sebelum pembuatan juga sangat penting, karna saat desain bentuk kapal yang akan di buat juga menentukan ukuran ukuran utama perahu yang sesuai karakteristik perairan laut Bengkalis.

Selain menentukan ukuran utama perahu yang sesuai dengan karakteristik perairan laut Bengkalis, penulis juga harus paham bagaimana mendesain rencana garis, rencana umum, dan serta desain 3D perahu layar sebelum di lakukan pembuatan. Setelah menentukan rencana untuk mendesain kapal perahu tersebut baru selanjutnya menentukan berapa biaya . Dari biaya saat mendesain, biaya pembuatan dan juga biaya oprasional perahu layar

tersebut. Oleh karena itu, saya sebagai penulis berinisiatif membuat tugas akhir yang berjudul “DESAIN SAMPAN LAYAR SEBAGAI PENUNJANG OLAHRAGA AIR DI PANTAI WISATA RAJA KECIK BENGKALIS DESA MUNTAI BARAT”

I.2. Perumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang di atas permasalahan yang akan dikaji dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana mendapatkan desain kapal wisata di perairan Bengkulu.

1. Bagaimana menentukan ukuran utama kapal.?
2. Bagaimana mendesain rencana garis, rencana umum dan serta desain 3D perahu layar?
3. Bagaimana menentukan kecepataan perahu layar yang sesuai dengan kecepataan angin?

I.3. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan sebagai acuan dalam penulisan Tugas Akhir sehingga dapat sesuai dengan permasalahan serta tujuan yang diharapkan. Batasan permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Desain perahu layar disesuaikan dengan kapal yang sudah ada.
2. Pembuatan rencana garis, rencana umum dan serta desain 3D perahu layar menggunakan *software Maxsurf* dan *Autocad*
3. Hasil pengerjaan kecepataan perahu layar dengan menggunakan *software Maxsurf*.

I.4. Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan ukuran utama perahu layar yang sesuai dengan kapal yang sudah ada.
2. Mendapat kan rencana garis, rencana umum serta desain 3D .
3. Mendapat kecepataan perahu layar dengan menggunakan *software Maxsurf*.

I.5. Manfaat

Dari Tugas Akhir ini, diharapkan dapat diambil manfaat sebagai berikut:

1. Secara akademis, diharapkan hasil pengerjaan Tugas Akhir ini dapat membantu menunjang proses belajar mengajar dan turut memajukan khazanah pendidikan di Indonesia.
2. Secara praktik, diharapkan hasil dari Tugas Akhir ini dapat berguna sebagai referensi untuk dijadikan perahu layar di pantai wisata Raja Kecik Bengkulu.

