

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Dengan melihat sarana umum di kota – kota besar yang dibangun dan disediakan untuk masyarakat, dimana produk yang di sediakan masih belum tepat sasaran, target pengguna yang diarahkan menggunakan produk fasilitas ini justru tidak sesuai dengan kenyataanya, banyak dari produk fasilitas umum ini terbengkalai dan rusak karena kesalahan psikologis ataupun karakteristik pengguna produk itu sendiri, dimana pengguna tidak atau belum memahami dengan baik fungsi produk yang digunakanya.

Sarana umum memiliki peran penting di sekitar masyarakat yang menggunakanya, dimana hubungan antara fasilitas dan penggunaanya sangat dekat, sehingga penting untuk memperhatikan karakter dari sifat pengguna yang ada di sekitar tempat sarana umum tersebut akan diletakan. Hal tersebut berguna untuk menjaga interkasi antara pengguna dan produk yang akan digunakanya, Pada umumnya di setiap wilayah daerah ataupun perkotaan disediakan sarana umum yang berbeda – beda untuk memenuhi kegiatan masyarakatnya.

Taman Gasibu merupakan salah satu sarana umum yang berada di Kota Bandung, yang mana sifat dan karakteristik masyarakatnya masuk kedalam golongan masyarakat perkotaan, yang pola pikirnya sudah terbuka dan dapat dengan baik menerima kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup.

Dengan adanya masukan dan perubahan gaya hidup ini membuat olahraga menjadi pilihan yang cukup digemari dan menjadi aktifitas rutin masyarakat sekitar Kota Bandung. Hal ini membuat taman gasibu menjadi salah satu fasilitas penunjang masyarakat Kota Bandung yang menerapkan olahraga sebagai gaya hidup mereka.

Melihat fungsi utama fasilitas taman gasibu yang mana dipakai untuk berolahraga, tentunya pengguna dari taman gasibu sendiri pun akan dekat dengan kegiatan- kegiatan fisik yang pada akhirnya membuat tubuh harus menerima asupan air minum yang lebih banyak. Melihat permasalahan yang ada maka salah satu solusi dari hal tersebut adalah perancangan sarana air minum umum, atau yang sering disebut *drinking fountain*. Dengan adanya produk *drinking fountain* atau pancuran air siap minum ini mempermudah aktivitas pengguna saat berada disekitar taman gasibu.

Perancangan produk *drinking fountain* ini pun akan disesuaikan pada pengguna produk, yang mana adalah masyarakat Kota Bandung, Hal ini bertujuan menyesuaikan karakteristik dan interaksi antara pengguna dan produk, supaya perubahan psikologi yang muncul saat produk ini di terapkan di lapangan masih dapat diterima dengan baik oleh masyarakat sekitar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka masalah diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Perancangan produk yang dapat diterima dalam sudut psikologi pengguna dan memiliki interaksi yang baik kepada karakteristik pengguna produk itu sendiri
- 2) Fasilitas publik yang kurang memenuhi kebutuhan pada kegiatan pengunjung, terutama yang melakukan aktifitas olahraga

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana merancang *drinking fountain* dengan meninjau aspek pengguna.

1.4 Pembatasan Masalah

Agar perancangan tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup perancangan dibatasi pada :

- 1) Studi kasus dan observasi dilakukan di Taman Gasibu yang berada di Kota Bandung. Yang merupakan salah satu permasalahan yang telah dibahas.
- 2) Untuk pengunjung, sarana air siap minum umum yang memiliki peta atau informasi untuk memfasilitasi pengunjung.
- 3) Sarana air siap minum terdapat dua fungsi sebagai berikut:
 - a) Menggunakan keran air untuk dikonsumsi secara langsung pada tempatnya.
 - b) Menggunakan keran air untuk mengisi ulang air pada botol air minum.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai antara lain :

1.5.1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai sebagai berikut :

- 1) Mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk menciptakan sarana air minum umum (*drinking fountain*).
- 2) Memberikan hal baru bagi dunia pendidikan tinggi Indonesia melalui pendekatan keilmuan desain produk.
- 3) Sebagai syarat untuk lulus ujian akhir Sarjana Desain.

1.5.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai sebagai berikut :

- 1) Menjadikan produk sarana air layak minum dapat memudahkan pengunjung untuk memperoleh air minum.
- 2) Memudahkan informasi akses jalan kepada para pengunjung Taman Gasibu.

- 3) Menjadikan sarana air minum yang dapat sesuai dengan karakteristik masyarakat dan diterima oleh psikologi pengguna.
- 4) Mempromosikan dan meningkatkan kualitas wisata Taman Gasibu.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Keilmuan

Adapun manfaat secara ilmu desain produk sebagai berikut :

- 1) Menambah produk inovasi untuk mengembangkan perindustrian di Indonesia.
- 2) Mengembangkan sistem teknologi filtrasi air minum umum.
- 3) Merancang produk baru sehingga menunjang perkembangan desain produk di Indonesia.

1.6.2 Pihak Terkait

Adapun manfaat pada pihak terkait sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kualitas wisata Taman Gasibu supaya lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia.
- 2) Meningkatkan jumlah pengunjung untuk berwisata ke Taman Gasibu dan area sekitarnya.

1.6.3 Masyarakat Umum

Adapun manfaat pada masyarakat umum sebagai berikut :

- 1) Menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat terhadap upaya pengembangan fasilitas umum.
- 2) Mempermudah warga setempat untuk memperoleh akses air bersih umum.

1.7 Metode Perancangan

1. Pendekatan

Dalam penulisan proposal Tugas Akhir ini digunakan pendekatan sebagai berikut :

- 1) Teori desain produk oleh Bram Palgunadi dalam bukunya yang berjudul Desain Produk 3. Penggunaan teori ini bertujuan untuk mengkaji perancangan produk sesuai dengan kebutuhan manusia
- 2) Teori psikologi manusia oleh Syah Muhibbin dalam bukunya yang berjudul Psikologi Belajar. Penggunaan teori ini bertujuan untuk mengkaji nilai psikologi manusia yang akan di terapkan pada produk yang akan dirancang.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan proposal Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode kualitatif, yaitu sebagai berikut :

- 1) Studi kepustakaan, yaitu mencari teori yang berkaitan dengan objek perancangan.
- 2) Observasi, yaitu melakukan pengamatan pada lokasi perancangan.
- 3) Wawancara, kegiatan ini dilakukan untuk memverifikasi data hasil observasi dilapangan.

3. Teknik Analisis

1) Analisis Data

Analisis data dalam perancangan ini menggunakan metode analisis Milles dan Hubberman (dalam Prof. Dr. Sugiyono, 2013:246), yang terdiri dari:

- a) Reduksi data, yaitu meringkas data, menajamkan, menggolongkan, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.
- b) Penyajian data, yaitu menyusun data yang telah diperoleh kedalam tabel-tabel.

- c) Penarikan kesimpulan, yaitu data yang telah diperoleh disimpulkan untuk menjadi hipotesis solusi awal perancangan.
- 2) Analisis Aspek Desain

Analisis aspek desain dilakukan dengan cara sebagai berikut:

 - a) Menentukan skala prioritas aspek desain.
 - b) Mengkomparasi antara aspek desain dan fokus analisis.
 - c) Menghasilkan hipotesis desain dan *Term of Refferences* (TOR).

1.8 Tinjauan Pustaka

Dilakukan dengan cara mencari data atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang sedang diangkat dan mendukung penelitian, diantaranya:

- 1) Drinking Fountain

Pengumpulan data dan informasi mengenai produk competitor *drinking fountain* yang bertujuan untuk mengetahui bentuk yang sesuai dengan pengguna agar mendapatkan solusi yang tepat dalam merancang produk dalam sudut pandang pengguna

- 2) Pengguna

Informasi tentang pengguna yang akan menggunakan produk *drinking fountain* , dilihat dari umur dan pengalaman yang akan dirasakan saat menggunakan produk, dan pemikiran individu dalam merasakan sebuah *system* yang baru.

- 3) Psikologi

Informasi tentang hal yang akan terjadi pada psikologi seseorang pada saat berinteraksi dengan produk atau system yang baru, dan menyesuaikan karakteristik orang tersebut kepada bentuk atau fungsi produk.

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bab I Pendahuluan. Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode perancangan, jadwal kegiatan, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.
- 2) Bab II Tinjauan Umum. Memuat landasan teoritik, landasan empirik dan gagasan awal perancangan.
- 3) Bab III Analisis Aspek Desain. Menjelaskan analisis perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji berbagai aspek, seperti aspek primer, sekunder, dan tersier. Hasil analisis akan disajikan menjadi tabel-tabel, sehingga menghasilkan hipotesis dan *Term of Refferences* (TOR).
- 4) Bab IV Konsep Perancangan dan Visualisasi Karya. Memuat tentang deskripsi produk, fungsi, konsep visual, proses perancangan, hingga produksi dan presentasi.
- 5) Bab V Kesimpulan dan Saran. Menjelaskan kesimpulan perancangan produk dan sejumlah saran dalam perancangan produk.