

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Fasilitas publik merupakan sebuah sarana prasarana yang disediakan oleh pemerintah setempat untuk kepentingan umum. Salah satu produk yang terbilang sebagai sarana publik adalah *drinking fountain*. *Drinking fountain* telah disediakan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan, kegiatan, dan juga memudahkan pekerjaan masyarakat umum sehari – hari. Sarana ini sudah bisa ditemukan di hampir setiap negara maju. *Drinking fountain* tentu diberikan dan bebas digunakan oleh publik, dengan kata lain fasilitas publik ini merupakan sebuah sarana prasarana yang dimiliki bersama. Namun, sayangnya di Indonesia sarana ini masih bisa dibilang sangat sedikit disediakan oleh pemerintah Indonesia. Mungkin ada beberapa hal yang membuat produk ini tidak banyak disediakan di publik. Mungkin karena kebiasaan masyarakat Indonesia sendiri dimana meminum dengan cara berdiri bukanlah hal yang dianggap sebagai hal yang baik. Selain itu bentuk visual yang diterapkan pada produk ini membuat kemungkinan jika adanya produk ini maka akan disalahgunakan oleh para penggunanya.

Dilihat dari segi perspektif visual pada produk *drinking fountain* yang sudah ada, dapat diketahui pada umumnya produk ini terbentuk identik dengan *wastafel*. Dengan adanya masalah tersebut, pada lokasi penempatan beberapa *drinking fountain* seperti di bandara, banyak yang menyalahgunakan produk ini dimana pengguna bukan menggunakannya untuk memperoleh air bersih siap minum melainkan banyak pengguna menggunakan produk ini untuk mencuci, baik itu untuk mencuci bagian tubuh atau peralatan makan dan lain sebagainya..

Pada penelitian perancangan *drinking fountain*, kali ini penulis melakukan penyesuaian dan memilih Lapangan Gasibu atau Taman Gasibu sebagai lokasi penelitian. Lapangan Gasibu merupakan sebuah lapangan yang terletak pada Kota Bandung dimana tentunya nama lapangan ini tidak asing lagi bagi Warga Bandung. Dengan lokasinya yang strategis persisnya bersebrangan dengan kantor

pemerintahan Provinsi Jawa Barat yaitu Gedung Sate lapangan ini menjadi salah satu lokasi yang ramai akan pengunjung.

Dengan disediakannya fasilitas berolahraga berupa trek jogging dan juga lapangan berbatuan untuk melakukan refleksi mayoritas pengunjung dari lapangan ini berkunjung untuk berolahraga. Sebagaimana diketahui bahwa selepas melakukan olahraga tentunya pengunjung akan membutuhkan air minum, dengan itu untuk lebih melengkapi sarana prasarana yang tersedia pada Lapangan Gasibu maka hal ini menjadi peluang bagi produk *drinking fountain* untuk dirancang dan disediakan pada lapangan ini.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa produk *drinking fountain* masih sering disalah-gunakan oleh beberapa pengguna maka dari itu, dalam perancangan produk *drinking fountain* ada beberapa hal yang harus diperhatikan berupa aspek – aspek yang akan diterapkan pada prouduk ini. Dengan adanya masalah diatas aspek visual tentunya merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan guna meminimalisir kesalah penggunaan produk ini. Pada aspek ini terdapat unsur – unsur penting yang akan meliputi perancangan produk *drinking fountain* diantar lain unsur –unsur tersebut berupa unsur warna, unsur bentuk, unsur proporsi dan unsur irama. Aspek beserta unsur yang terkait di dalamnya ini perlu diperhatikan agar menciptakan produk visual yang menarik serta sesuai dengan kondisi lingkungan dan juga menyesuaikan persepsi pengguna terhadap produk *drinking fountain*.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Fasilitas publik air minum yang masih membutuhkan perancangan dengan nilai visual yang tepat dengan pengguna dan lingkungan sekitar
- 2) Fasilitas publik air minum yang kurang memenuhi kebutuhan pada target pengguna dalam segi fungsi pada produk.

1.3 Perumusan Masalah

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

Bagaimana merancang *Drinking Fountain* menurut perspektif visual?

1.4 Pembatasan Masalah

Supaya 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) Bentuk pada *drinking fountain* yang menyesuaikan proporsional para pengguna, dan peta atau informasi yang dapat dijangkau oleh pengguna.
- 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.
- 4) Produk *drinking fountain* hanya dalam perspektif visual.

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 khusus yang ingin dicapai sebagai berikut:

- 1) Menjadikan produk sarana air layak minum dapat memudahkan pengunjung untuk memperoleh air minum.

- 2) Memudahkan informasi akses jalan yang terjangkau kepada para pengunjung Taman Gasibu.
- 3) Merancang produk *drinking fountain* dengan nilai visual yang baik sehingga menarik serta menyesuaikan pengguna dan juga lingkungannya.

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

1.7.1 Pendekatan

Dalam penulisan proposal Tugas Akhir ini digunakan pendekatan sebagai berikut:

- 1) Teori rupa oleh Jolanda Srisusana Atmadjaja dan Meydia Sartika Dewi pada bukunya Estetika Bentuk. Penggunaan teori ini bertujuan untuk memahami arti rupa dari nilai visual yang berdampak pada bentuk perancangan produk.
- 2) Teori warna oleh Brewster, penggunaan teori ini bertujuan untuk memahami warna serta mengkaji keserasian penerapan warna pada produk dengan pengguna dan lingkungan sekitarnya.
- 3) Teori warna oleh Albert Munsell, penggunaan teori ini bertujuan untuk memahami warna serta mengkaji keserasian penerapan warna pada produk dengan pengguna dan lingkungan sekitarnya.
- 4) Teori warna oleh David Lauer dan Stephen Pentak pada bukunya *Design Basics : Seventh Edition*, penggunaan teori ini bertujuan untuk memahami warna serta mengkaji keserasian penerapan warna pada produk dengan pengguna dan lingkungan sekitarnya.
- 5) Teori semiotika dan semantika bentuk oleh Susann Vihma dan Seppo Vakeva dalam bukunya Semiotika dan Semantika Produk. Teori ini digunakan untuk mengkaji nilai – nilai bahasa visual produk serta interaksinya dengan pengguna.
- 6) Teori bentuk oleh Bambang Irawan dan Tamara Priscilla pada bukunya Dasar – Dasar Desain. Teori ini diterapkan untuk menerapkan visualisasi bentuk yang baik dan benar pada produk
- 7) Teori Irama oleh Jolanda Srisusana Atmadjaja dan Meydia Sartika Dewi pada bukunya Estetika Bentuk. Penggunaan teori ini bertujuan untuk mengkaji dampak dari penerapan irama pada produk.
- 8) Teori proporsi oleh David Lauer dan Stephen Pentak pada bukunya *Design Basics : Seventh Edition*. Teori ini diterapkan untuk menerapkan bentuk proporsional bentuk sehingga menciptakan keserasian dan keseimbangan yang sesuai.

1.7.2 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.

1.7.3 Teknik Analisis

1. Analisis Data

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

- 1) Reduksi data, yaitu meringkas data, menajamkan, menggolongkan, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.
- 2) Penyajian data, yaitu menyusun data yang telah diperoleh kedalam tabel-tabel.
- 3) 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:

- 1) Menentukan skala prioritas aspek desain.
- 2) Mengkomparasi antara aspek desain dan fokus analisis.
- 3) 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. Desain Produk

Pada perancangna *drinking fountain*, maka dibutuhkan kajian mengenai dasar – dasar desain produk.

2. *Drinking Fountain*

Pengumpulan data dan informasi mengenai produk kompetitor *drinking fountain* yang bertujuan untuk mengetahui bentuk dan para pengguna yang jelas terhadap objek penelitian dan mendapatkan solusi yang tepat dalam penyesuaian dimensi produk.

3. Lingkungan Objek Penelitian

Dengan mencari informasi tentang lingkungan pada objek penelitian bertujuan untuk menentukan pengguna dan bentuk rancangan yang sesuai dengan pengguna dan lingkungan ketika mengaplikasikan produk yang hendak dirancang.

4. Teori – teori Visual

Teori – teori yang berhubungan dengan visual digunakan sebagai panduan dasar dalam pengolahan bentuk pada tahap akhir. Penggunaan teori – teori visual dipilih sebagai unsur yang akan ditonjolkan dan mendapat perhatian lebih dan persepsi yang sesuai dari pengguna. Teori – teori visual yang berupa unsur desain, azas desain dan prinsip desain. Berikut penjelasannya:

a. Unsur Desain

Dalam mendesain sesuatu tentunya harus mengetahui unsur – unsur desain sebelum terjadinya proses desain. Untuk dapat menciptakan sebuah desain yang sesuai seorang desainer harus mengetahui komposisi desain. Komposisi desain inilah yang disebut dengan unsur – unsur desain. Berikut yang merupakan beberapa unsur – unsur desain. Berikut adalah unsur – unsur desain menurut David Lauer dan Stepehn Pentak pada bukunya *Design Basics* :

- 1) Garis
- 2) Bentuk
- 3) Ukuran
- 4) Tekstur
- 5) Nada
- 6) Warna

b. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah komponen –komponen yang meliputi sebuah desain yang dirancang. Menurut David A Lauer dan Stephen Pentak pada bukunya Design Basics, mereka menjelaskan bahwa prinsip desain adalah:

- 1) Proses Desain
- 2) Kesatuan
- 3) Emfasi
- 4) Proporsi
- 5) Keseimbangan
- 6) Ritme

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, 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 dalam aspek ergonomi. 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.