

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Kegiatan di dalam sebuah kota bermacam-macam, seperti kegiatan perdagangan, perekonomian, dan pendidikan. Kegiatan ini pun melibatkan manusia yang ada di perkotaan dan dapat menyebabkan permasalahan baru yang ada di kota itu sendiri. Namun di setiap perkotaan sudah pasti memiliki identitas yang menunjukkan ciri khas dari kota tersebut, seperti contohnya ruang terbuka atau bisa disebut alun-alun yang menjadi identitas kota yang menyimpan sejarah mengenai kota tersebut.

Ruang terbuka merupakan definisi dari lahan sebuah kota yang tidak ditempati oleh bangunan atau gedung dan bisa dirasakan jika dikelilingi pagar. Kemudian bisa di definisikan menjadi sebuah lahan yang digunakan secara spesifik atau kualitasnya dari ruang terbuka terlihat atau dominan (Rapuano, 1964:11)

Bandung memiliki tidak hanya satu ruang terbuka tetapi setiap daerah memiliki ciri khasnya tersendiri. Seperti halnya alun-alun yang ada di daerah Ujung Berung yang memiliki sejarahnya tersendiri. Dahulu kala, daerah Ujung Berung ini dikenal dengan nama OedjeongBroeng.

Alun-alun selalu dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berbagai kegiatan. Kegiatan-kegiatan yang terdapat di dalamnya pun tidak lepas dari keseharian yang dilakukan oleh masyarakat itu sendiri, seperti halnya beberapa orang lebih memilih menikmati suasana di ruang terbuka atau sekedar membaca buku sambil menghirup udara segar. Fasilitas yang tersedia di alun-alun dapat mendukung aktivitas yang terjadi di dalamnya, seperti bangku, *gazebo*, kamar kecil, lapangan terbuka, perpustakaan mini, dan tempat sampah. Dari fasilitas yang tersedia, maka tercipta juga kenyamanan yang dirasakan oleh masyarakat dan membuat daya tarik dari alun-alun tersebut membawa pengaruh pada kota itu sendiri.

Berbagai aspek kenyamanan telah dipelajari dalam dunia pendidikan, khususnya Desain Produk yang biasa dikenal sebagai ilmu Ergonomi yang mempelajari tentang bagaimana aspek nyaman dan ergonomis dapat tercapai dalam suatu produk yang sudah dibuat ataupun masih dalam tahap perancangan. Aspek ini juga mempelajari postur tubuh manusia saat melakukan aktivitas sehari-hari seperti bagaimana postur tubuh yang ideal bagi manusia saat mengambil buku yang terletak di bagian atas rak buku dan di bagian bawah rak buku. Selain itu, ukuran dari sebuah produk dapat mempengaruhi aspek ergonomi. Jika ukurannya terlalu tinggi akan menyebabkan kesulitan bagi orang yang memiliki postur tubuh kecil, begitu pula sebaliknya jika ukurannya terlalu rendah akan menyebabkan kesulitan bagi orang yang memiliki postur tubuh tinggi.

Dari hal yang telah penulis sebutkan diatas, penulis mengevaluasi produk yang terdapat di alun-alun, yaitu perpustakaan mini. Penulis akan memfokuskan perancangan perpustakaan mini yang ergonomis dan sesuai situasi di Alun-Alun Ujung Berung yang telah penulis amati.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan di Alun-alun Ujung Berung ialah sebagai berikut:

1. Perpustakaan yang ada di Alun-Alun Ujung Berung belum berfungsi dengan baik dan belum menarik.
2. Perpustakaan yang ada di Alun-Alun Ujung Berung belum cukup efektif dan informatif.

1.3 Rumusan Masalah

Diketahui dari permasalahan yang teridentifikasi diatas, penulis mencoba untuk merumuskan masalah. Berikut di bawah ini adalah rumusan masalah yang terkait dengan identifikasi masalah yang ada:

1. Bagaimana desain dari perpustakaan *digital* yang dapat membuat masyarakat memiliki minat baca dan sesuai dengan aspek Ergonomi?

1.4 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terkait dengan aspek ergonomi dan produk adalah:

1. Perpustakaan *digital* ditempatkan di Alun-alun Ujung Berung, Bandung Timur.
2. Produk digunakan untuk membaca.
3. Perancangan perpustakaan *digital* menerapkan aspek ergonomi.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan akan terbagi menjadi dua, yaitu umum dan khusus. Berikut di bawah ini adalah penjelasan dari tujuan.

1.5.1 Tujuan Umum

1. Merancang desain perpustakaan *digital* yang tepat guna.
2. Merancang desain perpustakaan *digital* yang sesuai dengan ruang terbuka Alun-alun Ujung Berung.
3. Mengaplikasikan ilmu Desain Produk untuk perancangan produk perpustakaan *digital* di bidang *Home Appliance*.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Merancang desain perpustakaan *digital* sesuai dengan aspek ergonomi dan dapat meningkatkan minat baca pengguna.
2. Merancang desain perpustakaan *digital* dengan menjadikan fitur *digital* sebagai penunjang untuk keefektifan dan informatif

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan akan terbagi menjadi tiga, yaitu:

1.6.1 Keilmuan

Adapun manfaat perancangan bagi keilmuan, yaitu:

1. Memanfaatkan ilmu Desain Produk untuk menghasilkan perancangan produk dengan inovasi baru.
2. Membuat produk inovasi baru yang dapat meningkatkan perkembangan ilmu Desain Produk di Indonesia.

1.6.2 Pihak Terkait

Adapun manfaat bagi pihak terkait adalah sebagai berikut:

1. Merancang perpustakaan *digital* untuk ruang publik Alun-alun Ujung Berung dengan inovasi baru.
2. Merancang perpustakaan *digital* sebagai sarana umum untuk Kecamatan Ujung Berung.

1.6.3 Masyarakat Umum

Adapun manfaat bagi masyarakat yang mengunjungi Alun-alun Ujung Berung yaitu:

1. Sebagai sarana membaca yang mudah diakses dan digunakan.
2. Menjadikan perpustakaan *digital* sebagai sarana yang berguna dan dapat dimaksimalkan fungsinya.

1.7 Metode Perancangan

Berdasarkan metode yang telah dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data yang ada adalah sebagai berikut:

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan adalah antara penelitian kualitatif (*qualitative research*) dan penelitian kuantitatif (*quantitative research*). Cara ini cukup sering dijelaskan dengan berdasarkan bentuk-bentuk yang menggunakan kata-kata (kualitatif) dan menggunakan angka-angka (kuantitatif), atau bisa menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang tertutup (hipotesis kuantitatif) dan yang terbuka (hipotesis kualitatif).

Penelitian kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu yang dianggap berasal dari masalah social ataupun kemanusiaan. Proses dari penelitian kualitatif ini melibatkan beberapa upaya-upaya

penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus hingga ke tema-tema umum dan menafsirkan makna dari suatu data tertentu.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data akan mendukung proses penelitian bagi penulis. Data-data akan diperoleh dengan cara observasi langsung ke lapangan, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Data yang lain akan diperoleh dengan cara mengumpulkan kajian pustaka melalui jurnal, buku, website dan sebagainya. Berikut adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data:

1. Observasi Lapangan

Pengamatan yang digunakan untuk mendapatkan data factual yang terkait dengan perancangan produk perpustakaan *digital*. Data-data yang diperoleh sangat penting agar perancangan produk sesuai dengan situasi dan kondisi di Alun-alun Ujung Berung.

2. Kuesioner

Pada proses pengumpulan data yang dilakukan, penulis akan melakukan kuesioner secara langsung. Kuesioner merupakan sebuah alat untuk mengetahui seperti apa keinginan target konsumen terhadap suatu barang atau jasa. Kuesioner juga dapat digunakan sebagai perbaikan pelayanan dan *feedback* dari konsumen terhadap produsen atau penyedia jasa.

3. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk memenuhi kelengkapan data. Data dapat diperoleh dari buku, jurnal, website serta sumber lainnya yang memiliki pembahasan terkait.

4. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:206), yang dimaksud dengan dokumentasi ialah mencari data dan mengumpulkannya dalam berupa bentuk tertulis. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengambil secara langsung dari lapangan atau lokasi dan digunakan untuk memperkuat data sesuai dengan apa yang terjadi.

1.7.3 Teknik Analisis

Analisis data dalam perancangan ini menggunakan teknik komparasi. Analisis komparasi masuk ke dalam jenis metode penelitian kuantitatif, tepatnya statistic inferensial. Artinya, analisis komparasi didapat dengan menarik kesimpulan dari data yang sudah di dapat.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Latar belakang menjelaskan fenomena hingga permasalahan dari objek kajian. Identifikasi masalah adalah pencarian dari masalah yang ada di objek kajian. Rumusan masalah akan dijelaskan melalui pertanyaan untuk menyelesaikan permasalahan pada objek kajian. Batasan masalah menjelaskan batasan-batasan pada objek yang dikaji agar tidak melewati batas kajian. Metode penelitian menjelaskan dan menjabarkan cara pengumpulan data yang dilakukan agar diperoleh data yang factual.

BAB II TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisikan tentang landasan teoritik dan landasan empiric. Landasan teoritik menjelaskan teknik analisis yang ada di dalamnya dan menjelaskan aspek yang dikaji. Landasan empirik menjelaskan bagaimana kondisi dari lapangan dan berisikan data-data serta fakta yang ada di lapangan.

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Pada bab ini berisikan tentang analisa perancangan yang dikaji dengan analisis T.O.R (*Term Of References*), deskripsi desain dan aspek, dan alur perancangan.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang data yang asli, pertimbangan desain, gagasan awal perancangan, deskripsi produk, *mind mapping*, *moodboard*, *image chart*, produk kompetitor, *blocking area*, sketsa alternatif, sketsa final, sketsa digital, gambar teknik, foto studi model, serta standar operasional produk.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai perancangan produk.