

Perancangan Kotak P3K Berdasarkan Aspek Visual di Sarana Olahraga Bandung (Studi Kasus GOR Saparua)

Muhammad Briantama Mahardhika¹, Diena Yudiarti², Muchlis³

¹Industrial Design, Telkom University, Bandung, Indonesia

²Industrial Design, Telkom University, Bandung, Indonesia

³Industrial Design, Telkom University, Bandung, Indonesia

briantama123@gmail.com (Muhammad Briantama Mahardhika), dienyudiarti@gmail.com (Diena Yudiarti), muchlis@telkomuniversity.ac.id (Muchlis)

Abstrak: Ada beberapa sarana olahraga di Bandung, contohnya adalah GOR Saparua. GOR Saparua adalah salah satu tempat berolahraga paling populer di kota Bandung, karena GOR Saparua memiliki letak yang strategis di kota Bandung dengan lingkungan yang bersih dan juga mempunyai berbagai macam fasilitas olahraga didalamnya. Olahraga sangat mempengaruhi fisik untuk melatih tubuh sehingga dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran bagi tubuh. Olahraga memiliki berbagai manfaat yang dapat diperoleh bila dilakukan dengan baik dan benar. Apabila olahraga dilakukan dengan cara yang salah, maka akan menimbulkan kecelakaan ringan maupun berat. Sering kali tatacara berolahraga tidak diperhatikan, maka terjadilah cedera dan dampak buruk yang dihasilkan usai berolahraga dengan cara yang salah. GOR saparua adalah tempat umum dan terbuka yang dapat dikunjungi oleh siapa saja, maka GOR saparua tidak bertanggung jawab atas terjadinya kecelakaan dan cedera yang menimpa korban saat berolahraga. Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan fasilitas kepada pengunjung GOR saparua untuk mengantisipasi dan menangani kecelakaan yang terjadi saat berolahraga. Selain GOR Saparua, sarana olahraga yang menjadi studi banding pada penelitian ini adalah GOR Pajajaran dan Gasibu. Metode penelitian yang di pakai adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data, observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur. Penelitian ini membuahakan sebuah ide yaitu perancangan fasilitas mesin P3K yang dapat memudahkan pengunjung menangani cedera. Dari mesin ini korban kecelakaan dapat menangani dan mengurangi resiko luka yang serius dari cedera saat berolahraga.

Kata kunci: Olahraga, Kecelakaan, Cedera, Fasilitas.

1. Latar Belakang

Kecelakaan adalah suatu kejadian yang tidak terduga tanpa disengaja yang dapat mengakibatkan kerugian ringan maupun berat dan dapat memakan korban. Kecelakaan terjadi karena berbagai macam faktor, faktor tersebut dapat disebabkan oleh kelalaian manusia saat sedang lengah ataupun lingkungan yang tidak mendukung. Kecelakaan

adalah unsur dari ketidak sengaja sehingga tidak dapat dikaitkan dengan tindakan kriminal dan tidak dapat disalahkan, terkecuali manusia yang tidak mengikuti aturan yang sudah di tetapkan di lokasi tertentu.

Kecelakaan dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, contohnya seperti kecelakaan dalam berolahraga. Olahraga adalah aktivitas fisik yang memerlukan tenaga, stamina, kerja otot, dan lain-lain.

Masyarakat terkadang kerap membuat kesalahan dalam berolahraga yang dapat mengakibatkan kecelakaan dan cedera. Cedera yang dialami akibat kecelakaan bisa seperti memar, luka, patah tulang, dan lain-lain. Selain kecelakaan, ada pula beberapa masyarakat yang memang sudah memiliki penyakit bawaan yang mengganggu dalam melakukan aktivitas berat seperti berolahraga.

Sarana olahraga adalah salah satu lokasi dimana kecelakaan dalam berolahraga terjadi, karena sarana olahraga adalah sebuah lokasi yang di pakai masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga. Sarana olahraga memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan masyarakat. Fasilitas ini disediakan secara gratis untuk meningkatkan kemampuan serta mempermudah masyarakat dalam melatih tubuhnya. Fasilitas-fasilitas yang sering digunakan masyarakat adalah *jogging track*, lapangan basket, dan lapangan badminton. Fasilitas-fasilitas yang tersedia tidak hanya sekedar fasilitas untuk berolahraga, adapun fasilitas lain di sarana olahraga, yaitu seperti tribun, toilet umum, dan masih banyak lagi.

Dalam penelitian ini, lokasi yang akan di jadikan sebagai studi kasus adalah GOR Saparua, dengan pembandingan yaitu Gasibu dan GOR Padjajaran. Untuk meningkatkan keamanan serta keselamatan pengunjung sehingga dapat mengantisipasi kecelakaan yang berakibat fatal diperlukan sebuah fasilitas kesehatan atau fasilitas medis. Fasilitas tersebut adalah kotak P3K. Ketidakterdediaan kotak P3K di area-area yang mudah di jangkau ataupun mudah di lihat oleh pengunjung di sekitar sarana olahraga patut di perhatikan.

P3K atau Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan adalah sebuah wadah yang berisikan obat-obatan dan peralatan medis untuk membantu korban kecelakaan. Selain itu, P3K juga dapat mengantisipasi luka yang lebih serius karena korban dapat segera diberikan tindakan khusus atau pertolongan setelah terjadi kecelakaan. Tindakan ini berguna untuk meringankan luka sebelum korban dilarikan ke rumah sakit.

Kotak P3K ini akan di letakkan pada area-area sarana olahraga Bandung yang memiliki tingkat kecelakaan yang tinggi. Kotak P3K harus memiliki warna identitas medis, sehingga pengunjung dapat memahami dan mengetahui keberadaan kotak P3K serta untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan kegiatan tolong menolong secara efektif dan efisien.

2. Landasan Teoritik

2.1 Sarana Olahraga

Sarana prasarana olahraga adalah suatu bentuk permanen, baik itu ruangan di luar maupun di dalam, contohnya adalah gymnasium, lapangan permainan, kolam renang, dsb. Sarana prasarana olahraga adalah sumber daya dukung yang terdiri dari segala bentuk jenis bangunan/tanpa bangunan yang digunakan untuk perlengkapan olahraga (Wirjasanto 1984: 154).

2.2 P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan)

P3K (Perolongan pertama pada kecelakaan) adalah upaya pertolongan cepat saat terjadinya kecelakaan kepada korban yang mengalami cedera, pertolongan pertama ini adalah proses penanganan darurat dari ancaman kecelakaan saat beraktivitas dimulai dari upaya pencegahan sebelum upaya penyembuhan agar kondisi korban tidak berakibat fatal. P3K Diciptakan untuk mengantisipasi ancaman dari potensi bahaya yang sering tidak disadari, dan bahkan dapat menyebabkan kematian. Ancaman tersebut menimbulkan suatu gagasan terhadap situasi yang tidak menguntungkan, yaitu pertolongan darurat. Ancaman dapat terjadi dimana dan kapan saja, maka dari itu pertolongan pertama sangat penting saat terjadi kecelakaan sebagai wadah untuk mencegah kondisi korban bertambah parah.

2.3 Visual

1. Garis

Garis adalah unsur rupa yang paling utama ini disebabkan apabila ingin menggambar atau mendesain, wujud yang pertama kali di torehkan adalah garis. Terdapat beberapa pengertian yang di kemukakan oleh para ahli mengenai garis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Hubungan antara dua titik secara lurus.
- b. Kumpulan titik-titik yang berderet lurus.
- c. Suatu titik yang di perluas menjadi sesuatu yang mempunyai panjang, kedudukan, dan arah.

Bentuk garis terdiri dari tiga macam, yaitu garis organis, garis jadian-geometris, garis batas. Penjelasan mengenai tiga macam garis akan di jelaskan sebagai berikut:

- a. Garis organis: disebut demikian karna garis tersebut mengadopsi bentuk-bentuk garis yang terdapat di alam. Garis-garis organis memiliki bentuk yang lebih bebas.
- b. Garis jadian-geometris: yaitu garis yang terbentuk melalui suatu proses dan alat. Apabila kedua ujungnya di tautkan, akan

terjadi raut secara geometris membentuk sebuah bidang

- c. Garis batas: yaitu garis yang terbentuk karena ada dua bidang atau permukaan yang warna dan nada warna nya berbeda atau pertemuan dua permukaan yang berbeda kedudukan nya.

(Bambang Irawan & Priscilla Tamara, 2013: 10)

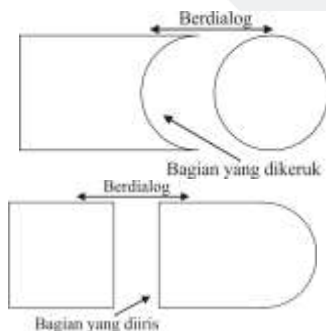
2. Bentuk

Setiap bentuk memiliki bahasa. Misalnya, kubus yang terdiri dari bidang rata bahasa bentuknya adalah datar, begitu pula dengan rautnya. Dari orientasi manapun, akan selalu mempunyai garis luar (*outline*) lurus. Sementara pada bola, bidang yang membentuknya adalah lengkung sehingga bahasa bentuknya adalah lengkung, dan tidak dapat menjadi datar karna garis luarnya akan selalu melengkung.

Bahasa bentuk yang di pertemuan satu sama lain akan membentuk sebuah dialog bentuk. Dialog bentuk terjadi pada komposisi benda bermatra tiga, yang perbedaan benda-benda terssebut bisa kontras dan juga bisa mirip.

Apabila terdapat dua buah benda yang kontras seperti kubus dan bola di pertemuan begitu saja maka tidak terjadi dialog pada kedua benda tersebut karena masing-masing mempunyai bahasa bentuk yang berbeda. Kedua benda ini dapat berdialog dengan serasi apabila ada perubahan pada salah satu bendanya, atau keduanya berubah sehingga mempunyai bahasa bentuk yang sama.

Berikut ini adalah contoh bahasa bentuk yang akan dijelaskan dalam sebuah gambaran:

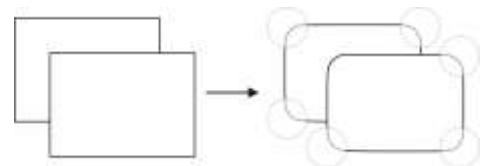


Gambar 1. Bahasa Bentuk

Misalkan terjadi perubahan pada kubus, salah satu bidangnya dikeruk hingga membentuk lengkung sehingga kubus dapat berdialog

dengan bola atau bola tersebut di iris sehingga terdapat bidang datar yang membuat kedua benda tersebut dapat berbahasa bentuk yang sama, sehingga keduanya bisa saling berdialog dengan bahasa yang sama.

Ada istilah seni plastis di Jerman yang pengertiannya sama dengan seni patung. Kata plastis ini sendiri mengandung pengertian sesuatu yang mudah di bentuk. Contohnya seperti tanah liat dan *wax* yang bersifat lunak. Bahan-bahan yang mudah di bentuk ini disebut dengan bahan plastis. Istilah melunakkan bentuk tersebut dapat juga di katakan memplastikan bentuk atau membuat bentuk yang kaku (eksak geometris) menjadi lebih luwes atau plastis.



Gambar 2. Memplastikan Bentuk

Adanya usaha untuk melunakkan bentuk ini dilakukan beberapa pertimbangan diantaranya sebagai berikut:

- a. Pertimbangan Psikis

Pertimbangan Psikis ini memiliki tujuan agar bentuk yang diciptakan lebih manusiawi dan tidak menjenuhkan, sehingga manusia dapat lebih menyatu dengan bentuk tersebut. Umumnya hal ini di sebabkan oleh permukaan bentuk pada manusia itu sendiri adalah plastis.

- b. Pertimbangan Estetis

Tujuan dari pertimbangan estetis antara lain agar bentuk tersebut mempunyai nilai tambah lebih dari pada bentuk awalnya, dan tentunya menjadi lebih indah dan lebih enak dipandang mata.

(Bambang Irawan & Priscilla Tamara, 2013: 83)

3. Semiotika dan Semantika

Menurut Susan Vihma dan Seppo Vakeva pada bukunya “Semiotika dan Semantika Produk” (2009) menjelaskan bahwa bentuk memiliki bahasa yaitu sebagai berikut:

- a. Semantika

Studi semantik adalah studi tentang makna-makna dalam bahasa. Melalui cara yang serupa dengan bahasa tulisan, semantika

produk menggunakan semacam alphabet, meskipun secara visual lebih rumit dalam penggunaan garis, warna, rupa, bentuk dan tekstur. Alfabet visual dari berbagai tanda dan symbol ini menghasilkan basis bagi suatu tipe pernyataan yang dibuat melalui berbagai kualitas dua atau tiga dimensi dalam objek-objek manufaktur. Namun, dalam linguistik dan semantika produk, ada satu tujuan yang penting yaitu pengkomunikasian informasi melalui transmisi titik ke titik.

b. Semiotika

Pengertian semiotika secara keseluruhan merupakan studi tentang tanda-tanda dan juga proses tanda, kemiripan, indikasi, analogi, kemiripan penunjukan dan sebagainya. Semiotika mempunyai kaitan erat dengan bidang linguistik, jika di aplikasikan kedalam suatu produk, unsur semiotika dapat membuat produk berbicara dengan bahasanya sendiri. Metode ini sangat penting bagi para desainer karena tentunya sebuah produk yang dirancang harus dapat berbicara sendirinya dan dengan mudah dipahami dan digunakan

4. Warna

Bentuk dan benda apapun di alam ini pasti mempunyai warna bila terdapat cahaya. Warna merupakan fenomena getaran atau gelombang cahaya. Dalam visual, warna mampu memberikan kesan yang beraneka ragam, seperti kesan lembut, kuat, ceria, suram, dan sebagainya. Warna secara psikologis, warna mampu menimbulkan reaksi dan ungkapan jiwa manusia setelah melihatnya. Menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Warna aditif (*additive*), yaitu warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Warna pokoknya adalah merah, hijau, dan biru.
- b. Warna subtraktif (*subtractive*), yaitu warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Warna pokoknya adalah sian, magenta, dan kuning.

(Bambang Irawan & Priscilla Tamara, 2013: 30)

Warna merah sebagai warna yang mewakili medis memiliki sifat yang dapat menarik perhatian yang digunakan untuk menunjukkan keadaan darurat. Warna merah juga digunakan sebagai palang merah dan digunakan dalam

konvensi Janewa yang bernegosiasi tentang perjanjian hukum untuk pengobatan kemanusiaan pasca perang dunia kedua sebagai warna di logo medis internasional.

3. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif meliputi:

- a. Berkembang dinamis
- b. Pertanyaan-pertanyaan terbuka
- c. Data wawancara, data observasi, data dokumentasi, audio visual.
- d. Analisis tekstual dan gambar.
- e. Interpretasi tema-tema dan pola-pola

(Creswell, 2009: 24)

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data dalam melakukan perancangan P3K sehingga mendapatkan hasil yang relevan dengan masalah yang terjadi di lokasi, adalah:

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Dokumentasi
- d. Studi Literatur

3.2 Teknik Analisa

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis komparatif. Teknik tersebut dilakukan dengan cara membandingkan beberapa objek dengan melihat kekurangan dan kelebihan objek tersebut, serta menganalisa sifat-sifatnya atau karakteristiknya menurut aspek yang di bahas. Selain itu, teknik analisa yang di pakai merupakan hasil dari teknik pengumpulan data yang kemudian di analisa untuk mencari solusi dan memecahkan permasalahan yang terjadi mengenai produk yang di rancang sehingga di dapatkan ide-ide baru dan pengembangan inovasi dari produk tersebut.

4. Pembahasan

4.1 Analisis Aspek Visual

Analisis aspek visual pada kotak P3K yang dilakukan menggunakan analisis komparasi dengan cara membandingkan produk yang sudah ada untuk mengetahui dan menguji perbedaan dari beberapa produk tersebut, sehingga dengan menggunakan analisis komparasi, bisa kita

dapatkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing produk kotak P3K dan sebab akibat desain tersebut di putuskan.

Tabel 1. Analisis Aspek Visual

No.	Aspek Visual	Keterangan
1.	Bentuk	Bentuk yang di aplikasikan pada produk mempengaruhi visual produk dan nilai estetika pada produk.
2.	Warna	Warna pada produk harus memiliki karakteristik yang mudah di mengerti oleh pengguna dan memberikan makna dari produk.
3.	Ruang	Ruang pada produk menyesuaikan pada isi dari produk tersebut.
4.	Simbol	Simbol adalah salah satu identitas dari produk tersebut.

4.2 SWOT

1) *Strength* (Kekuatan)

Produk yang di rancang memiliki karakteristik tersendiri dari segi visual karena memiliki bentuk yang unik dan tidak kaku. Warna dan simbol memperkuat identitas prouduk sebagai kotak medis, sehingga produk tersebut mempunyai daya tarik dan dapat dikeanali masyarakat dengan mudah.

2) *Weakness* (Kelemahan)

Bentuk dan desain produk sangat mempengaruhi biaya produksi. Harga produksi cenderung mahal dikarenakan material yang digunakan memiliki kualitas yang sangat baik dan sifat yang kuat.

3) *Opportunity* (Kesempatan)

Produk ini memiliki peluang untuk mengangkat inovasi-inovasi terbaru untuk memajukan fasilitas umum dengan tujuan memudahkan masyarakat dalam menjalankan aktifitas di luar ruangan di era modern.

4) *Threat* (Ancaman)

Ancaman yang mungkin terjadi adalah kerusakan pada produk yang diakibatkan oleh faktor tertentu seperti, faktor alam, cuaca, kelalaian pada manusia, dan juga faktor kesengajaan yang dibuat manusia.

4.3 *Terms of Reference* (TOR)

Terms of Reference atau yang biasa disebut dengan TOR adalah gambaran mengenai data-data yang menjelaskan tentang tujuan atau ruang lingkup sebuah perancangan untuk mencapai hasil yang maksimal.

1) Pertimbangan Desain

Dalam merancang sebuah produk, diperlukan beberapa pertimbangan-pertimbangan desain, yaitu sebagai berikut:

- a. Penambahan alat medis yang tidak ada di kotak P3K sebelumnya, seperti tandu, obat merah, dan peralatan medis lain nya.
- b. Produk harus strategis dan dapat dikenali pengunjung dengan mudah hanya dengan melihat, sehingga warna yang di ambil harus sesuai dengan warna umum medis.
- c. Desain dan cara pemakaian tidak rumit dengan bentuk yang menarik dan tidak kaku, memiliki banyak ruang untuk nampung isi di dalamnya.
- d. Terdapat grafis yang menjelaskan tentang petunjuk penggunaan, buku panduan dan informasi mengenai produk.
- e. Warna dasar dari kotak P3K adalah merah terang agar dapat menerima refleksi dari cahaya sehingga memberi kesan yang kuat pada tekstur permukaan dan menambah nilai kualitatif.
- f. Simbol yang akan di pakai adalah simbol medis yaitu simbol positif berwarna merah yang akan dipajang dan diperbesar di bagian depan produk.
- g. Desain dirancang semaksimal mungkin agar manusia dapat memahami kegunaan dari produk tersebut.

2) Batasan Desain

Batasan-batasan dalam desain berperan penting sebagai acuan agar perancangan produk bisa lebih terarah, batasan desain yang akan disebutkan adalah:

- a. Produk tetap harus di awasi oleh petugas lapangan.
- b. Produk tidak dapat di bawa.
- c. Fasilitas hanya dapat di gunakan di waktu tertentu.
- d. Grafis yang di terapkan pada kotak P3K hanya menjelaskan petunjuk penggunaan, buku panduan dan informasi produk.

3) Sasaran Target

- a. Pengunjung dan pihak sarana olahraga Bandung.

- b. Pria atau wanita.
- c. Remaja hingga dewasa.

4.4 Image Board

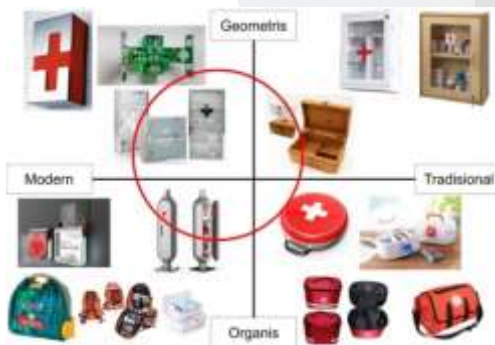
Image Board adalah gambaran-gambaran mengenai aktifitas, kejadian, ataupun kebiasaan yang dilakukan pengunjung di sarana olahraga Bandung, produk, dan juga warna dari produk yang mendukung perancangan P3K ini.



Gambar 3. *Image Board*

4.5 Image Chart

Image chart adalah pengelompokan gambar berdasarkan karakteristik atau sifat tertentu yang merupakan materi pembuka dalam membuat konsep desain, yang nantinya sangat mempengaruhi desain secara keseluruhan. Pengelompokan gambar pada perancangan kotak P3K dalam *image chart* dibagi menjadi empat kelompok, yaitu modern, tradisional, organis, dan geometris.



Gambar 4. *Image Board*

4.6 Color Chart & Shape Chart

1. Color Chart




Gambar 5. *Color Chart*

Pemilihan warna yang akan diterapkan pada produk adalah warna merah, dan putih. Pemilihan warna tersebut akan berpengaruh pada daya tarik manusia terhadap suatu produk. Warna tersebut akan mewakili identitas dan peran produk sebagai

fasilitas umum yang telah dikenal sebagai warna medis bagi sebagian besar masyarakat. Warna tersebut memberi nilai tambah dalam segi estetika dan memberikan karakteristik kepada produk tersebut. Warna merah digunakan agar pengunjung dapat mengetahui keberadaan kotak P3K di sarana olahraga karena warna tersebut adalah warna darurat dan terang, selain itu, warna putih yang digunakan adalah sebagai identitas medis yang dimana memiliki makna dan arti yang sesuai dengan produk yang akan dirancang. Penggunaan warna medis selain warna hijau dan putih menyesuaikan dengan lingkungan luar ruangan yang memiliki pepohonan rindang sehingga di khawatirkan warna hijau dapat berkamuflase dengan sekitarnya yang membuat pengguna kesulitan mencari produk tersebut dan warna putih yang mudah kotor. Berikut adalah sifat-sifat warna yang akan ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Psikologi warna

Warna	Makna atau Arti
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegembiraan ▪ Cinta ▪ Bahaya ▪ Nafsu ▪ Energi ▪ Daya tahan ▪ Kekuatan

	<ul style="list-style-type: none"> ▪Kebersihan ▪Steril ▪Efek meredakan nyeri ▪Kesucian ▪Kemurnian ▪Lemah lembut ▪Bersih ▪Lugu
---	---

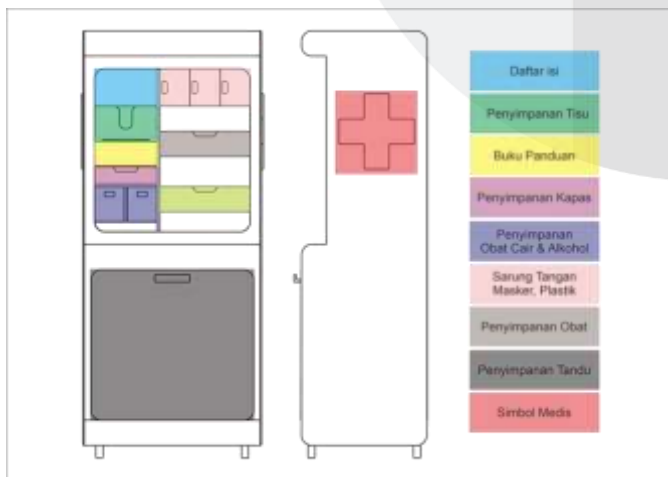
2. Shape Chart

Tabel 3. Shape Chart

Bentuk	Keterangan
 Persegi dengan sudut tumpul	Bentuk persegi ini memiliki sisi-sisi yang tumpul dan tidak tajam ataupun kaku, di pakai pada tempat penyimpanan tandu dan rak obat-obatan.
 Persegi panjang dengan sudut tumpul	Bentuk persegi panjang ini memiliki sisi-sisi yang tumpul dan tidak tajam ataupun kaku, di pakai sebagai bentuk dasar kotak P3K.
 Lingkaran	Bentuk lingkaran ini di pakai pada handle tempat penyimpanan kapas yang memiliki dua lubang untuk menarik dan memutar lace tempat penyimpanan kapas tersebut.
 Persegi Panjang	Bentuk persegi panjang dengan sisi yang kaku dan dipakai pada bagian lace.

4.7 Blocking System

Blocking system adalah penempatan bagian-bagian komponen pada benda atau produk yang bertujuan untuk membedakan komponen-komponen apaaja yang terdapat dalam satusatu produk.



Gambar 4. Blocking System

4.7 Sketsa Final



Gambar 6. Sketsa Final

Menurut penelitian dan pertimbangan yang telah dilakukan terhadap kotak P3K agar dapat memenuhi kriteria yang diharapkan, maka telah ditentukan satu sketsa final yang menjadi desain dari kotak P3K yang dirancang. Pada sketsa final dibahas, kotak P3K memiliki warna merah dengan simbol medis dibagian kanan dan kiri. Simbol medis tersebut berwarna putih. Tujuan dari dipilihnya warna merah dan putih karena warna tersebut sudah melambangkan identitas medis dan kesehatan. Sketsa final ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan desain-desain sebelumnya, yaitu sistemnya yang lebih inovatif, penempatan penyimpanan obat merah yang berada di dalam kotak sehingga lebih aman dan steril. Rak-rak yang berada di dalamnya bisa ditarik sehingga memudahkan pengunjung dalam mencari obat-obatan ataupun peralatan medis. Tempat penyimpanan kapas berada di bagian bawah alat obat merah. Tandu berada di bagian bawah rak dan kotak P3K ini memiliki shower kecil yang gunanya untuk membersihkan luka serta dapat digunakan untuk membersihkan kaki atau tangan yang kotor setelah berolahraga. Desain tersebut telah disesuaikan dengan konsep yang dipilih, yaitu modern dan geometris. Konsep geometris ini terletak pada bentuk dan juga desain dari kotak P3K. Lengkungan yang berada di sudut-sudut diberikan berfungsi untuk menambah nilai estetika dengan menggunakan teori mengenai bahasa bentuk yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.



Gambar 7. Detail Sketsa Final

Gambar diatas merupakan detail dari bagian dalam kotak P3K yang dirancang. Pemilihan desain visual, material, sistem, dan ergonomi pada produk turut mendukung proses perancangan. Produk ini juga memiliki sistem bukaan hidrolis dan material *stainless steel* pada bagian dalam yang dapat meningkatkan kualitas dari produk tersebut agar lebih terlihat menarik. Selain itu, produk ini juga dilengkapi dengan buku panduan dan petunjuk pemakaian untuk pengunjung.



Gambar 8. Sketsa Final

5. Hasil

Produk yang dirancang disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat tepat saat terjadinya kecelakaan menimpa pengunjung di wilayah yang telah ditentukan. Semaksimal mungkin produk yang dirancang dapat membantu meminimalisir derita korban yang mengalami kecelakaan atau cedera saat berolahraga. Produk tersebut dapat mengantisipasi ancaman yang dapat menimbulkan luka serius karena dilengkapi oleh perlengkapan P3K disertai dengan peralatan darurat tambahan, yaitu tandu darurat sebagai alat evakuasi korban, dan tempat penyimpanan obat merah.

Produk tersebut berbentuk persegi sederhana, bagian atas produk dapat terbuka ke atas dengan menggunakan sistem hidrolis. Produk memiliki berangka sederhana yang dapat tertutup rapat yang bertujuan untuk menjaga perlengkapan medis agar tetap steril terhadap polusi maupun cuaca dengan material yang telah dipertimbangkan. Bentuk produk disempurnakan agar manusia dapat lebih menerima Bahasa bentuk saat mengamati produk tersebut. Warna yang akan diaplikasikan adalah warna merah sebagai warna dasar yang akan mendominasi yang di ambil dari istilah media yaitu darah, dan warna selanjutnya adalah putih yang memiliki makna kebersihan atau steril, sehingga penggabungan dari kedua warna tersebut menimbulkan makna baru yaitu tubuh yang sehat. Logo positif berwarna merah melengkapi makna kesehatan dalam istilah medis.

Konsep dari kotak P3K ini adalah modern dan organis dimana konsep modern terletak pada sistem, material, dan juga desainnya. Sedangkan geometris diambil dari bentuk dan desain kotak P3K.

6. Kesimpulan

Sarana olahraga Bandung adalah sarana dan prasarana yang dipakai untuk berolahraga dan meningkatkan kualitas fisik. Dalam melakukan kegiatan tersebut, terkadang dapat ditemukan kejadian-kejadian yang tidak diinginkan seperti kecelakaan atau cedera saat berolahraga, karena itu dibutuhkan fasilitas umum yang dapat memberikan keamanan kepada pengunjung dan hal tersebut menjadi permasalahan yang diangkat.

Ketidakterediaan kotak P3K disekitar area olahraga menimbulkan kesulitan untuk pengunjung saat terjadi hal yang tidak diinginkan atau saat membutuhkan pertolongan. Untuk mengembangkan fasilitas tersebut, maka penelitian dan perancangan yang dilakukan merupakan fasilitas yang dapat menunjang keselamatan dan keamanan pengunjung.

Berdasarkan hasil serta pembahasan mengenai penelitian dan perancangan kotak P3K dengan studi kasus yang berlokasi di GOR Saparua dan lokasi pembanding yaitu GOR Pajajaran dan Gasibu, maka didapat kesimpulan berdasarkan aspek visual yaitu, fasilitas medis kotak P3K di sarana olahraga Bandung diteliti dan dirancang berdasarkan aspek visual untuk meningkatkan kualitas dari produk, visual produk dirancang agar memiliki daya tarik yang kuat sehingga pengunjung tertarik untuk lebih mengetahui tentang produk tersebut, perpaduan

warna merah dan putih dipilih agar sesuai dengan identitas medis sehingga mudah dipahami pengunjung selain itu merah juga melambangkan keadaan darurat sehingga pengunjung dapat dengan mudah melihat dimana letak kotak P3K berada, bentuk dari produk telah disesuaikan dengan konsep dan telah disesuaikan pada lokasi tersebut. Material, keergonomisan, dan sistem yang diterapkan menjadi nilai tambah dalam segi estetika produk karena mempengaruhi bentuk visual dan keinovatifan produk tersebut.

Selain itu, perancangan dan penelitian kotak P3K ini disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan, yaitu modern dan geometris.

7. Daftar pustaka

- [1] Creswell, John W, 2008. *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Bandung: Edisi Ketiga Pustaka Pelajar. Halaman 266.
- [2] Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla. 2013. *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta: Griya Kreasi. Halaman, 10, 83 & 30.
- [3] Vihma, Susan dan Vakeva, Seppo. 2009. *Semiotika dan Semantika Produk*. Yogyakarta: Jalasutra.