

Perancangan Tempat Pakan Kelinci Dengan Aspek Rupa Yang Berada di Taman Balai Kota Bandung

Nizar Zulmi¹, Yoga Pujiraharjo², Teuku Zulkarnain³

Produ Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

zulminizar@student.telkomuniversity.ac.id, yogapujiraharjo@telkomuniversity.ac.id,
teukuzulkarnain@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Keilmuan produk yang semakin berkembang pesat sangat berpengaruh terhadap produk yang ada. Kebutuhan user yang semakin banyak juga menjadi salah satu penyebab banyaknya produk baru yang dibuat. Tidak hanya menonjolkan estetika tetapi juga mengutamakan fungsi yang ada. Mulai banyak bermunculan produk produk baru untuk memenuhi kebutuhan user. Seperti tepat pakan kelinci ini semakin menunjangnya kegiatan pengunjung taman balai kota bandung yang ingin berinteraksi dengan kelinci kelinci yang berada ditaman Balai Kota Bandung. Selain sarana berinteraksi juga tempat pakan kelinci ini berfungsi untuk menjaga asupan pada kelinci terjaga dengan pola makan yang teratur dan terjaga. Dengan penyimpanan tempat pakan ini pengunjung juga bisa memberi makan kepada kelinci secaralangsung.

Kata kunci : Perancangan, Kelinci, Interaksi

Abstract

The growing knowledge of products is very influential in the existing products. The growing needs of users are also one of the many factors of new products made. It not only accentuates aesthetics but also prioritizes existing functions. Start many new product emerging product stomeet the need soft heuser. As precisely feed this rabbit increasingly visit the activities of visitors to the Park City Hall Bandung who want to interact with rabbit rabbit that is in the Park City Hall Bandung. Besides the advice interact also place feed rabbit is functioning to keep the intake in the rabbit awake with a regular diet and wakefulness. With storage place of this feed visitors can also feed to rabbitsdirectly.

Keyword: designing, Rabbit, Interaction

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Taman balai kota bandung merupakan tempat yang ramai dikunjungi oleh pengunjung baik hanya sekedar

bersantai maupun melakukan kegiatan yang lainnya. Taman ini yang berada di wilayah perkotaan dapat mengatasi dampak dampak yang di timbulkan oleh asap kendaraan baik roda dua

maupun roda empat dan juga mengurangi pemanasan global dengan adanya taman yang ditanami banyak pepohonan dan tanaman hijau juga berfungsi sebagai penyejuk ditengah panasnya perkotaan.

Masyarakat kota Bandung khususnya sering menjadikan taman balai kota ini sebagai tempat aktifitas mereka seperti latihan menari atau berdiskusi dengan teman, tak sedikit pengunjung yang datang hanya untuk bersantai duduk-duduk di tempat yang telah disediakan ada juga pengunjung yang datang hanya untuk bersuafotora. Banyak sekali taman taman yang berada di kota Bandung salah satunya Taman Balai Kota Bandung yang dulunya dikenal oleh masyarakat kota Bandung dengan sebutan taman dewi Sartika karena didalamnya terdapat patung tokoh pendidikan yaitu Dewi Sartika, Taman ini terletak di Jalan Wastukencana No.2 Babakan Ciamis, Sumur Bandung. Taman balai kota Bandung merupakan tempat yang ramai dikunjungi masyarakat baik anak anak maupun orang dewasa. Saat akhir pekan taman balai kota juga ramai oleh pengunjung luar kota tidak hanya dari kota Bandung saja.

Fasilitas umum yang ada pada taman balai kota ialah tempat duduk, keran air minum lampu taman di setiap sudutnya, pengunjung juga dapat melihat binatang yang ada di taman balaikota seperti kelinci, kambing, burung dan unggas lainnya. Di area mini zoo juga terdapat tanaman tanaman hidroponik. Taman balai kota juga menyediakan berbagai fasilitas pengunjung bagi pengunjung antara lain mushola, toilet, lahan parkir, pusat kebugaran serta terdapat juga puskesmas kecil yang berada di pintu masuk taman.

Mini zoo resmi dibuka pada awal 2018. Pengunjung dapat mengamati berbagai macam binatang tanpa dipungut biaya, para orang tua yang mengajak anaknya bisa melihat binatang yang berada di taman balai kota tersebut namun sayangnya bagian mini zoo yang berada ditaman balai kota kurang diperhatikan atau kurang menarik perhatian pengunjung sehingga masih belum terjamah oleh pengunjung. Sebelumnya di bagian mini zoo taman balaikota Bandung pengunjung tidak bisa berinteraksi dengan hewan hewan yang berada di mini zoo tersebut. Penulis akan membuat tempat pakan untuk hewan kelinci khususnya yang diletakan di mini zoo tersebut sehingga pengunjung bisa berinteraksi dengan hewan dengan cara memberi makan hewantersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya tempat pakan hewan yang dapat digunakan untuk pengunjung agar bisa berinteraksi dengan hewan di mini magarsatwa Taman Balai Kota Bandung
2. Banyaknya minat masyarakat untuk berinteraksi dengan hewan yang berada di Taman Balai Kota Bandung

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan tempat pakan hewan yang menarik dan mudah di gunakan masyarakat?
2. Bagaimana sistem yang digunakan dalam tempat pakan hewan yang berada di Taman Balai Kota Bandung?

1.4 Batasan Masalah

Dalam merancang sebuah produk harus memiliki batasan-batasan dalam merancang sebuah produk, berikut ini batasan batasan masalah dalam merancang sebuah produk :

1. Bentuk tempat pakan hewan yang dibuat sesuai kebutuhan
2. Bentuk yang menarik minat masyarakat kota

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan rumusan masalah maka tujuan perancangan adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum
 - a. Mendapatkan solusi dalam masalah yang dirancang
 - b. Menerapkan ilmu desain produk dalam merancang tempat pakan kelinci dengan aspek rupa
- 2 Tujuan Khusus
 - a. Merancang desain dengan menggunakan pendekatan aspek rupa
 - b. Merealisasikan perancangan tempat pakan kelinci yang mudah digunakan serta aman untuk hewan tersebut

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Perancangan

Mohamad Subhan menjelaskan tentang Analisa Perancangan Sistem yang ditulis dalam bukunya : "Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem". (2012:109). Definisi perancangan menurut Azhar Susanto (2013:48) "kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah". Menurut definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa perancangan adalah proses pengembangan atau sistem baru.

2.2 Taman Kota

Taman kota yang biasa kita kenal sebagai ruang terbuka hijau atau tempat dimana orang-orang beraktivitas mengisi setiap ada waktu luang. Taman kota merupakan taman yang berada di daerah perkotaan yang memiliki tempat yang luas dan dapat meminimalisir kejadian dari perkembangan kota karena taman kota merupakan program peningkatan kualitas lingkungan kota. Menurut Arifin et al (2008) taman kota merupakan salah satu bagian dari fasilitas umum yang digunakan untuk beraktivitas masyarakat. Taman ini memiliki fungsi untuk keindahan dan interaksi social. Dengan fungsi social taman umum untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Berbagai macam bentuk taman umum dengan 3 ciri yaitu:

- a. Ruang refleksi (responsive)
Ruang ini merupakan atas dasar fungsi pelayanan pada masyarakat dengan keinginan serta kebutuhan seluruh masyarakat (public)
 - b. Ruang syarat makna (meaningful)
Ruang ini merupakan tempat yang diciptakan berhubungan antara tempat dan masyarakat, dalam hubungan antara fisik ruang dan social.
 - c. Ruang yang demokratis
Ruang ini bisa digunakan oleh seluruh masyarakat dengan bebas, selain itu tempat ini digunakan untuk belajar arti kebersamaan dalam sesama.
- Menurut Arifin et al (2008), taman kota adalah tempat terbuka untuk umum yang digunakan sebagai tempat rekreasi, berolahraga, berinteraksi sosial dan meningkatkan kualitas lingkungan kota. Fasilitas yang terdapat pada taman kota sesuai dengan fungsi yang mendukung yaitu :

- A. Fasilitas rekreasi didukung dengan adanya tempat bermain anak, tempat bersantai dan tempat duduk disetiap suduttaman
- B. Fasilitas olahraga antara lain lapangan multifungsi (yang bisa digunakan untuk basket, voli, sepak bola, lapangan bulutangkis dan jogging track.
- C. Fasilitas untuk berinteraksi sosial biasanya seperti aula (tempat berkumpul), panggung, dan lapangan terbuka yang bisa digunakan oleh masyarakat atau kelompok kecil.
- D. Fasilitas lain yang mendukung seperti tempat parkir, jalur pejalan kaki, drainase, tempat untuk para pedagang, air, listrik, penerangan, tempat sampah dan toilet.

2.3 Edukasi

Suatu program yang dilakukan oleh wisatawan untuk berkunjung ke suatu lokasi dengan tujuan utama untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut dinamakan wisata edukasi atau edutourism. (Rodger, 1998:28). Wisata Pendidikan juga bisa gabungan dari beberapa sub-tipe wisata seperti ekowisata, wisata sejarah dan budaya, wisata pedesaan dan juga pertukaran pelajar antar institusi pendidikan (Gibson, 1998)

Edukasi lingkungan hidup (Environmental Education – EE) merupakan suatu proses untuk membentuk populasi manusia di dunia agar sadar dan peduli terhadap lingkungan dan segala masalah yang berkaitan dengannya. Serta masyarakat yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, tingkah laku, dan motivasi serta komitmen untuk bekerja sama. Baik secara individu maupun secara kolektif, agar dapat

menyelesaikan masalah lingkungan yang terjadi saat ini, dan mencegah timbulnya masalah baru. Dikutip dari UN – Tbilisi, Georgia – USSR (1997) dalam Unesco, (1978).

Adapun unsur unsur pokok untuk kepariwisataan itu sendiri diantaranya:

a. Atraksi (daya tarik)

Menurut pengertiannya, atraksi (daya tarik) merupakan kemampuan untuk dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke suatu tempat wisata. Meliputi jenis obyek yang akan dijual, yang memenuhi 3 syarat antara lain :

1. Apa yang dapat dilihat (something to see).
2. Apa yang dapat dilakukan (something to do).
3. Apa yang dapat dibeli (something to buy).

Pengertian dari something to see yaitu, wisatawan mengharapkan sesuatu yang dapat disaksikan di tempat wisata tersebut seperti pemandangan alam yang indah atau atraksi-atraksi yang menarik.

Sedangkan untuk pengertian something to do yaitu, wisatawan bisa menikmati berbagai fasilitas yang tersedia di masing-masing objek wisata. Misalnya memancing ikan di laut, naik kuda, mendaki gunung, berburu burung, dan berbagai olahraga air seperti menyelam, jet ski dan lain-lain. Lalu untuk something to buy, wisatawan atau pengunjung dapat membeli makanan khas ataupun cinderamata daerah setempat.

b. Sarana wisata

Merupakan pelengkap dari suatu wisata untuk memanjakan wisatawan dalam perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara kuantitatif dan kualitatif. Syarat sarana wisata yang

harus tersedia di daerah tempat wisata yaitu, hotel, biro perjalanan, alat transportasi, restoran, dan sarana pendukung lainnya

2.4 Ergonomi

Menurut Tarwaka, Solichul HA. Bakri, dan Lilik Sudiajeng (2004:15) “Istilah Ergonomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dua kata yaitu “ergon” berarti kerja dan “nomos” berarti aturan atau hukum. Ilmu ini membahas hal mengenai optimalisasi fungsi manusia terhadap aktifitas yang dilakukan”. Salah satu definisi ergonomi yang menitik beratkan pada penyesuaian desain terhadap manusia adalah ergonomi yang dikemukakan oleh Annis & McConville (1996) dan Manuaba (1999) dalam buku Pengantar Ergonomi Tarwaka dkk (2004). Mereka mengutarakan bahwa ergonomi merupakan keahlian untuk mengaplikasikan informasi berdasarkan karakter manusia, kapasitas, dan keterbatasan terhadap desain pekerjaan, mesin, dan sistemnya. Serta ruang lingkup kerja dan lingkungan sehingga manusia dapat hidup dan bekerja secara sehat, aman, nyaman, dan efisien. Konsep tersebut merupakan desain untuk kredibilitas, kenyamanan, lamanya waktu pemakaian, dan kemudahan dalam pemakaian.

Setiap aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan tentu harus berlandaskan pada ilmu ergonomi dengan keadaan ruang kerja yang ergonomis. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir ketidaknyamanan, mencegah terjadinya kecelakaan, dan meningkatkan efisiensi daya kerja. Setiap masyarakat baik masyarakat pekerja maupun masyarakat sosial harus menerapkan ergonomi dalam

upaya menciptakan kenyamanan, kesehatan, keselamatan dan produktivitas kerja. (Tarwaka, dkk 2004:6)

Menurut Tarwaka (2004:7) secara umum tujuan dari penerapan ergonomi adalah :

a. Meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental melalui upaya pencegahan cedera dan penyakit akibat kerja, menurunkan beban kerja fisik dan mental, mengupayakan promosi dan kepuasan kerja.

b. Menaikkan kesejahteraan sosial dengan meningkatkan kualitas sosial, menata, mengatur kerja agar tepat sasaran, serta meningkatkan jaminan sosial. Baik selama jangka waktu usia produktif maupun tidak produktif.

c. Membentuk kesetimbangan rasional antara berbagai aspek yaitu aspek teknis, ekonomis, antropologi, dan budaya dari setiap sistem kerja yang dilakukan maka terwujudnya kualitas kerja dan kualitas hidup yang tinggi.

Agar dapat mencapai tujuan ergonomi seperti yang telah disampaikan sebelumnya, maka perlu keserasian antara pekerja dan pekerjaannya. Sehingga pekerja dapat bekerja sesuai dengan kemampuan dan keterbatasannya. Secara umum kemampuan dan keterbatasan manusia ditentukan oleh berbagai faktor yaitu, umur, jenis kelamin, ras, antropometri, status kesehatan, gizi, kesegaran jasmani, pendidikan, keterampilan, budaya, tingkah laku, kebiasaan, dan kemampuan beradaptasi (Manuaba, 1998(dalam buku Pengantar Ergonomi Tarwaka dkk.2004))

2.5 Antropometri

Menurut Sanders & McCormick (1987), Pheasant (1988) dan Pulat

(1992) dalam buku Pengantar Ergonomi Tarwaka dkk (2004). Bahwa antropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang relevan dengan desain mengenai sesuatu yang dipakai orang. Mengingat bahwa setiap manusia berbeda satu dengan yang lainnya, maka aplikasi data antropometri dalam desain produk dapat meliputi, desain untuk orang ekstrim (data terkecil atau terbesar), desain untuk orang per-orang, desain untuk kisaran yang dapat diatur (*adjustable range*) dengan menggunakan persentil-5 dan persentil-95 dari populasi dan desain untuk ukuran rerata dengan menggunakan data persentil-50 (Sanders & McCormick, 1987).

Ukuran tubuh manusia akan terus berkembang dari waktu ke waktu hal, ini terjadi seiring bertambahnya umur manusia.

No.	Dimensi Tubuh	Persentil		
		5%	50%	95%
1	Tinggi Tubuh Posisi berdiri Tegak	1464,0	1597,5	1732,0
2	Tinggi Mata	1350,0	1483,0	1615,0
3	Tinggi Bahu	1184,0	1305,0	1429,0
4	Tinggi Siku	886,0	980,0	1074,0
5	Tinggi Genggaman Tangan (<i>Knuckle</i>) pada Posisi Relaks kebawah	646,0	713,0	782,0
6	Tinggi Badan pada Posisi Duduk	775,0	849,0	919,0
7	Tinggi Mata pada Posisi Duduk	666,0	735,0	804,0
8	Tinggi Bahu pada Posisi Duduk	501,0	561,0	621,0
9	Tinggi Siku pada Posisi Duduk	175,0	230,0	283,0
10	Tebal Paha	115,0	140,0	165,0
11	Jarak dari Pantat ke Lutut	488,0	541,0	590,0
12	Jarak dari Lipat Lutut (<i>popliteal</i>) ke Pantat	405,0	493,5	586,0
13	Tinggi Lutut	428,0	484,0	544,0
14	Tinggi Lipat Lutut (<i>popliteal</i>)	337,0	392,5	445,0
15	Lebar Bahu (<i>bideitoia</i>)	342,0	404,5	466,0
16	Lebar Panggul	291,0	338,0	392,0
17	Tebal Dada	174,0	220,0	278,0
18	Tebal Perut (<i>abdominal</i>)	174,0	229,5	287,0
19	Jarak dari Siku ke Ujung Jari	374,0	424,0	473,0
20	Lebar Kepala	135,0	148,0	160,0
21	Panjang Tangan	153,0	172,0	191,0
22	Lebar Tangan	64,0	75,0	87,0
23	Jarak Bentang dari Ujung Jari Tangan Kiri ke Kanan	1400,0	1593,0	1806,0
24	Tinggi Pegangan Tangan (<i>grip</i>) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Berdiri Tegak	1713,0	1882,0	2051,0
25	Tinggi Pegangan Tangan (<i>grip</i>) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Duduk	945,0	1099,5	1273,0
26	Jarak Genggaman Tangan (<i>grip</i>) ke Punggung pada Posisi Tangan ke Depan (horizontal)	610,0	684,5	767,0

2.6 Taman Satwa (Zoo)

Menurut Perhimpunan Kebun Binatang se-Indonesia (PKBSI) taman

satwa (kebun binatang) adalah: “Merupakan tempat ruang terbuka hijau atau biasanya berbentuk taman yang merupakan tempat pemeliharaan atau mungkin peragaan satwa liar yang tetap mementingkan kesejahteraan satwa yang merupakan suatu lembaga konservasi. Satwa liar yang berada di taman satwa merupakan satwa liar yang dilindungi maupun tidak dilindungi oleh Perpu. Serta di taman satwa seluruh satwa liar tetap dijaga keaslian jenis dalam pemeliharaan dengan di kandangkan di luar habitatnya”.

Dari hasil Peraturan Menteri Kehutanan Nomor P.53/Menhut-II/2006 tentang lembaga konservasi, kebun binatang adalah: “Suatu tempat yang memiliki fungsi sebagai tempat konservasi dalam melakukan tindakan perawatan dan pengembangbiakan supaya berbagai jenis satwa dipelihara dengan etika serta kesejahteraan satwa dalam hal ini supaya membuat dan memelihara di habitat baru. Ini merupakan suatu cara perlindungan dan pelestarian berbagai jenis dalam rangka penyelamatan, rehabilitasi dan rekonstruksi alam serta bisa digunakan sebagai pengembangan pendidikan, penelitian dan teknologi serta ilmu pengetahuan sarana rekreasi yang sehatjuga”.

2.7 Mini Zoo

Mini zoo atau kebun binatang kecil dimana pengunjung kebanyakan anak anak bisa lebih dekat dengan hewan hewan yang ada dikebun binatang tersebut. Hewan di kebun binatang tersebut biasanya lembut dapat berinteraksi dengan pengunjung seperti anak domba, ayam, kelinci, burung. Kebanyakan mini zoo dirancang untuk memberikan

experience kepada pengunjung atau sarana edukatif dengan memberikan makan dan berinteraksi dengan hewan hewan secara fisik dengan rasa aman. Hal ini berbeda dengan pengalaman kebun binatang biasa, di mana biasanya binatang liar atau hewan buas dilihat dari segi keamanan kandang yang aman di mana tidak ada kontak langsung dengan pengunjung.

2.8 Satwa yang Berada di Taman Balai Kota

Mini zoo yang berada di taman balai kota terdapat berbagai jenis hewan dan tanaman adapun jenis jenisnya sebagai berikut:

- Hewan : Kelinci, Kambing, Ayam batik itali, Ayam pelung, Love bird, Ayam polland, Ayam serama, Rigneck pheasant, Kalkun dan Gelatik jawa dan parkit
- Tanaman Hias : Ekorbia, Kaktus, Sabrena, Jengger ayam, Pacing, Bugenvil/kertas, Miyana, Khalifah, Ararea, 3 color dan Lidah mertua mini
- Tanaman Herbal : Cocor bebek, Siklok, Sereh, Jahe merah, Sambiloto, Daun duduk, Daun mangkok dan Gingseng local

2.9 Kelinci

Pembiakan kelinci dilakukan secara selektif pada abad pertengahan dengan cara berternak lebih modern. Pada saat abad ke 16 sudah dilakukan observasi dan dicatat untuk macam-macam jenis dan warna dari bulu-bulu kelinci.

Sejarah kelinci menjadi hewan peliharaan pada awal abad ke 19. Karena pada saat itu kelinci sebagai hewan peliharaan yang imut dan digemari kelinci juga diadakan kontes di eropa barat terutama di Amerika Serikat. Selain kontes kelinci juga lebih dikembangkan supaya menghasilkan bibit lebih unggul.

Sehingga muncul lah kelinci hias dengan bulu halus dan wool. Nama kelinci sebagai hewan peliharaan semakin berkembang besar serta banyak yang menggemari dan memelihara pada masa Victoria.

Seiring berjalannya waktu nama kelinci semakin terkenal dan digemari di Amerika Serikat. Peristiwa "Belgian Hare Boom" yaitu Belgia mulai mengirim kelinci pada tahun 1888 sudah mulai muncul pecinta kelinci dengan komunitasnya. Dari Amerika nama komunitasnya Ammerican Belgian hare Association. Selama dua puluh tahun selanjutnya Amerika mulai mengimport Belgian Hares, walau sampai sekarang hanya ada 200 kelinci jenis ini.

Selain menjadi hewan ternak dirumah, kelinci juga digunakan sebagai perkembangan ilmu kesehatan penelitian. Salah satunya pada penelitian yang berhubungan dengan sistem reproduksi laki-laki. Menurut lembaga The National Institute of Health yang berada di Amerika mengatakan pentingnya kelinci dalam perkembangan ilmu sebagai alat simulasi untuk zat-zat kimia. Kelinci juga digunakan sebagai penelitian untuk berbagai macam penyakit seperti asma bronkial, perawatan pencegahan stroke, cystic fibrosis, diabetes, dan kanker. Selain itu kelinci juga digunakan sebagai bahan percobaan dibidang kosmetik.

2.10 Takaran Makanan pada Kelinci

Banyaknya makanan untuk kelinci yang kita pelihara tergantung pada jenisnya yaitu kelinci hias, pedaging atau wool. Untuk kelinci pedaging dan wool makanan yang diberikan berbeda karena hasil yang digunakan nantinya berbeda pedaging diambil dagingnya

dan wool diambil bulunya. Makanan yang diberikan juga sesuai dengan takaran yang sehat dengan biaya murah dan juga berpengaruh pada hasil kotoran pada kelinci peliharaan.

Pellet adalah makanan kelinci yang sering digunakan. Dalam pemberian pellet untuk kelinci dewasa harus dibatasi untuk mencegah terjadinya berat badan berlebih (obesitas). Pellet juga merupakan makanan kelinci yang mengandung protein serta serat (biji-bijian) untuk kebutuhan pelengkap karbohidrat. Minum adalah kebutuhan utama kelinci selain itu juga vitamin. Mineral dan vitamin digunakan pada masa pertumbuhan dan pengembangan masa tubuh kelinci. Pada peternak kelinci biasanya mereka menggunakan rumput dan jerami karena bahan makanannya mudah didapat.

Pemberian makan pada kelinci dengan tambahkan sedikit kalori lebih banyak kebutuhannya dari kelinci yang dialam liar. Ini merupakan rekomendasi dari dokter hewan dan ahli gizi hewan. Pemberian makanan yang baik yaitu makanan yang mengandung karbohidrat, serat, jeramidan daun hijau. Sehingga semua kebutuhan tubuh tercukupi. Pellet berlebih harus dibatasi karena akan mengganggu sistem pencernaan dengan kandungan pellet yang tidak sesuai takaran makanan kelinci. Masyarakat lebih sering memberikan makan kelinci dengan wortel dan sayuran hijau. Namun wortel mengandung gula berlebih sehingga harus dibatasi supaya tidak mengganggu pertumbuhan kelinci.

2.11 Kandang

Kandang merupakan sebuah tempat tinggal satwa. Dalam pembuatan

kandang dilakukan dengan di desain supaya mencangkup sesuai kebutuhan dan tingkah laku satwa. Sehingga tempat tinggal ini membuat satwa merasa aman, nyaman, dan dapat leluasa melakukan gerakan. Dalam ketersediaan lingkungan bagi satwa salah satunya kurungan berhubungan dengan kesejahteraan satwa karena lingkungan tempat tinggal mereka merupakan tempat berinteraksi bagi mereka sehari-hari.

Ada banyak berbagai macam jenis kandang. Dari berbagai jenis kandang bahan kandang yang digunakan terbuat dari jeruji, lantai semen dan lebih banyak lagi dengan perlengkapan tambahan supaya menyerupai habitat asalnya. Lingkungan sangat mempengaruhi tingkah laku satwa. Oleh karena itu, lingkungan yang alami lebih baik untuk memudahkan satwa supaya leluasa bertingkah lakualami. Salah satu factor terpenting untuk satwa yaitu bentuk kandang. Ini merupakan salah satu tindakan yang penting karena bentuk kandang masing-masing satwa berbeda. Seperti Mamalia arboreal (hidup diatas pohon) ini memerlukan tempat yang sesuai yaitu kandang ditempatkan ditempat tinggi sehingga mereka memanjat. Sedangkan kelompok satwa yang lain ada yang memiliki kandang yang tidak berujung, ujung yang sempit, atau ruang kecil untuk menjebak satwa lainnya yang lebih lemah. Dalam hal ini bentuk kandang berfungsi sangat penting dimana bentuk yang benar maka satwa akan merasa aman, nyaman, senang dan mereka tidak dapat melarikan diri. Dan dalam hal menarik mereka bisa dilihat oleh penonton bergerak dan berperilaku sesuai lingkungan alaminya.

2.12 Sarana Pelengkap Kandang

Pengayaan lingkungan merupakan bentuk tiruan terstruktur serta dengan perawatan dalam pemeliharaan satwa. Tiruan dari pengayaan itu dilakukan supaya satwa bisa leluasa berperilaku dan mengekspresikan gerakan sesuai dengan kehidupan alami satwa.

Dalam memenuhi kebutuhan satwa liar berperilaku ketika dikurungan adalah salah satu yang penting untuk mendapatkan kesejahteraan bagi satwa. Perlu kita ketahui ketika satwa ditempatkan di kandang merupakan suatu pembatasan. Dimana satwa memiliki perilaku alami dan ketika di kandang ada pembatasan mereka tidak bisa melakukan perilaku normal. Sehingga mereka harus mendapatkan tempat dengan lingkungan yang sesuai dengan kehidupan alaminya. Pengayaan ini harus selalu dipantau setiap harinya karena supaya mereka merasa bebas dan selalu melakukan perubahan untuk memberikan kesan seperti dunia alam satwa.

Lingkungan kandang yang memiliki sarana yang lengkap salah satu solusi untuk mengatasi masalah tentang perilaku satwa. Dalam hal ini sering kali dimaknai dengan ketidakpedulian atas tujuan suatu kebun binatang. Hal ini sangat disayangkan karena kesejahteraan satwa akan meningkat dengan adanya lingkungan kandang yang memadai dan lengkap. Sarana lingkungan kandang yang lengkap ini bisa menjadikan pertimbangan untuk mengatasi masalah tempat tinggal serta perawatan satwa. Keadaan ini seringkali muncul menjadikan gejala-gejala yang bisa menyebabkan masalah.

Selain itu pengayaan juga suatu proses yang penting dalam pemenuhan kebutuhan. Dengan sarana lengkap itu

sendiri menjadikan lingkungan kandang yang dipandang bagi satwa dalam melalui proses dinamik sehingga dibutuhkan perencanaan, tindakan, evaluasi dan revisi ulang. Pengayaan merupakan tindakan yang tidak mudah, dimana bukan hanya menambahkan benda atau obyek. Tapi tindakan pengayaan ini memancing supaya satwa mau melakukan kegiatan. Tindakan pelengkap sarana ini merupakan tujuan supaya satwa selalu dengan kondisi baik dan tetap alami seperti dialaminya.

Salah satu peningkatan penyediaan pengkayaan structural yang sesuai yaitu permukaan lantai, tumbuhan, rerumputan, bebatuan besar dan lainnya harus diteliti dan diperhatikan ketika membuat desain kandang. Untuk mengurangi perubahan bentuk kandang setelah pembuatan bangunan. Tindakan ini supaya perilaku dan sejenis (species) dalam satu kandang merupakan faktor utama untuk menentukan bentuk kandang.

Banyak orang tidak memperdulikan penggunaan aspek vertikal untuk membuat suatu desain kandang. Dalam pembentukan struktur desain menggunakan gabungan dimensi vertical sehingga memperluas keadaan ruang untuk aktifitas dan pergerakan untuk seluruh satwa di dalam yang hidup di atas tanah.

Didalam macam-macam peralatan kandang sangat bervariasi untuk memenuhi kebutuhan satwa di kandang. Berikut ini contohnya yaitu pepohonan, kayu-kayu, daun-daun, tumbuhan, bunga, tumpukan jerami. Selain itu adapun peralatan kandang lainnya yaitu sarang, tangga untuk memanjat, tempat untuk tidur, ayunan, dan masih banyak lagi. Semua benda-

benda tersebut seringkali digunakan satwa untuk berkreasi.

Pemantauan tindakan yang dilakukan oleh satwa liar setiap hari yang berada di alam dapat dijadikan tolak ukur dalam perawatan satwa liar didalam kandang. Salah satunya yaitu beraktifitas untuk mencari makanan dengan tindakan 50% bisa jadi melakukan aktifitas seharian oleh satwa. Dalam hal ini perawat satwa harus mengerti karena ini penting supaya satwa didalam kandang bisa beraktifitas sesuai dengan perilakunya.

2.13 Sistem Pakan Hewan

Strategi untuk ketersediaan pakan yang sangat beragam dengan penyesuaian kebutuhan satwa merupakan faktor utama dalam pemenuhan pengkayaan untuk mencapai kesejahteraan. Pada dasarnya masing-masing spesies memiliki kegiatan berbeda untuk mengenal pakan untuk mewakili kegiatan rutinitas harian mereka. Salah satu proses pengenalan pakan penting untuk semua satwa. Kebanyakan satwa lebih menyukai pengenalan makan dibandingkan aktifitas lain.

Setiap tindakan pengenalan pakan merupakan aktifitas melebihi kegiatan harian satwa ini sangat penting karena satwa mudah dalam melakukan pengekspresian. Masing-masing satwa mempunyai caramakan yang berbeda-beda dimana setiap kandang terdapat ketersediaan fasilitas untuk memudahkan satwa dalam kealamian pola makan, keadaan ini harus mendapat dukungan dari perawat satwa.

Tidak semua kebun binatang memberikan makan satwa sesuai aturan faktanya lebih terlihat satwa makan tidak teratur sesuai takaran. Dalam kebun binatang biasanya

pengenalan makan pada satwa sudah hilang sehingga satwa bosan dan pasif. Selain itu juga jadwal pemberian makan yang tidak dilakukan secara teratur. Sehingga satwa tidak aktif karena bosan

Tindakan yang digunakan untuk mendorong satwa bekerja yaitu dengan cara supaya bekerja memperoleh pakan. Tindakan ini sering di gunakan karena satwa lebih menyukai cara bekerja untuk memperoleh makanannya dari pada harus menunggu setiap saat untuk makan diberikan. Hal ini karena pada dasarnya seluruh satwa di alamnya mencari makanannya sendiri. Sehingga metode ini digunakan oleh perawat satwa dalam memberikan makan ke satwa-satwanya.

2.14 Material

Sebuah masukan yang diperlukan dari pemeliharaan satwa untuk menyesuaikan dengan ketersediaan bahan kandang. Selain itu kemungkinan yang terjadi pada satwa selain perubahan morfologi dan sifat mereka untuk mendapatkan kehidupan dengan kenyamanan baik didalam maupun diluar. Ketika satwa tidak mau tinggal dan melakukan kegiatan normal, maka satwa tersebut bisa mengalami beragam konsekuensi yang mungkinburuk.

Adapun beberapa bahan bangunan dimana tidak bisa untuk membuat kandang yaitu adukan semen, tanah liat (tanahsawah). Kerasnya lantai atau permukaan ini sangat bagus untuk mecegah kerusakan, menghemat biaya, mengurangi pengrusakan oleh satwa dan pembersihannya mudah. Namun bahan seperti ini bertolak belakang dengan perawatan satwa dengan baik. Hal ini karena bahan yang keras bisa

menyebabkan bahaya bagi satwa, rasa tidak nyaman dan bisa menyerap panas lebih banyak sehingga bisa membuat satwa kepanasan dan bosan serta tidak alami seperti alamalnya.

Lantai kawat merupakan bahan yang paling tidak direkomendasikan karena lantai ini bisa menyebabkan satwa merasa tidak nyaman, selain itu juga bisa mencelakakan satwa sehingga timbulnya luka yang

Menyebabkan rasa sakit terlebih lagi bahayanya bisa menyebabkan infeksi. Biasanya lantai kawat ini digunakannya untuk jenis satwa tertentu untuk mempermudah perawatan satwa membersihkan kotoran yang jatuh. Selain itu permukaan kandang yang terbuat dari kawat ini bisa mempersulit dalam mengatur suhu ruang karena udara lebih mudah dan leluasa masuk dari celah kawat di bawah atau tempat yang lain. Selain itu bahan ini juga mempersulit dalam pemilihan tempat tidur karena bahan-bahan seperti kayu dan jerami bisa saja terjatuh maka akan mempengaruhi temperature ruangan. Sehingga kesimpulannya penyediaan tempat untuk satwa harus yang nyaman, lembut dan aman sertaluas.

2.15 Visual

Menurut Bambang Irawan dan Priscilla Tamara dalam bukunya “Dasardasar Desain : Untuk Arsitektur Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, dan Desain Komunikasi Visual”, (2013). Ada beberapa teori visual, yaitu:

- 1) Garis
Garis adalah sebuah unsur paling utama dalam rupa digunakan

apabila kita akan mendesain sehingga bentuk pertama kali yang tergores adalah garis sebelum membentuk rupa yang lainnya. Sehingga ada beberapa pengertian garis oleh para ahli, yaitu:

- a. Hubungan antara kedua titik secara lurus ditarik lurus sehingga menghasilkan garis.
- b. Kumpulan titik-titik yang berderetan secara lurus sehingga ditarik lurus menghasilkan garis.
- c. Suatu titik titik yang diperluas menjadi sesuatu yang mempunyai arah sehingga membentuk garis.

Ketiga bentuk garis tersebut dapat di golongkan lagi menjadi empat bentuk yaitu garis *outline*, garis kontur, garis kaligrafi, dan garis ekspresif.

- a. Garis sebagai *outline* yaitu siluet atau garis pinggir gambar bayangan dari sebuah benda atau manusia.
- b. Garis sebagai kontur merupakan suatu titik-titik yang terhubung dengan garis yang memiliki hasil kesamaan dalam ketinggian pada keadaan dengan area landscape.
- c. Garis sebagai kaligrafi yaitu keindahan garis yang berbasis pada huruf Arab. Pengertian keindahan ini berkembang pada huruf latin, Cina, dan lain-lain.
- d. Garis ekspresif yaitu garis yang seolah-olah dicoretkan secara spontan yang mempunyai kesan gerak dan arah yang dinamis. (Bambang Irawan & Priscilla Tamara, 2013:10)

- 2) Bentuk
Sebuah bentuk inspirasinya terdapat pada alam atau macam-macam berbagai bentuk dasar yang sebelumnya telah dibuat oleh manusia.

Ketika warna dapat mempengaruhi suatu bentuk ada beberapa hal yaitu:

- a. Nilai kualitatif bentuk

Salah satu contoh yaitu dapat merubah suatu warna terlihat kusam menghasilkan warna. Sehingga dengan bentuk bisa merubah warna dapat menjadikan nilai tambah benda itu.

- b. Kesan berat atau ringannya suatu bentuk

Contohnya yaitu jika ada dua buah bentuk bolabesar yang terbuat dari *Styrofoam* dengan salah satu bola besar itu dicat dengan warna gelap menyerupai batu besar dan yang satunya tidak diwarnai. Maka batu yang dicat membuat orang yang melihatnya terkesan berat sedangkan yang tidak dicat memberikan kesan ringan pada orang yang melihat.

- c. Permukaan Bentuk

Salah satu caranya yaitu dengan pewarnaan pada benda dapat memberikan kesan serta halusness permukaannya. Dengan contoh jika benda yang mengkilap akan terlihat halus permukaannya sementara benda yang kusam akan terlihat kasar permukaannya.

3) Bahasa Bentuk

Dari tiap-tiap bentuk mempunyai Bahasa masing-masing. Contohnya kubus yang berdiri berada di bidang rata ini mempunyai bahasa bentuk yaitu datar, sama halnya dengan rautnya.

Menurut semua orientasi, pasti memiliki garis luar (outline) lurus karena bentuk bidangnya datar. Beda halnya dengan sepak bola, sepak bola bentuk bidangnya lengkung membuat sepak bola memiliki Bahasa bentuk yaitu lengkung, ini tidak bisa berubah menjadi datar dikarenakan bentuk garis luar sepak bola selalu melengkung.

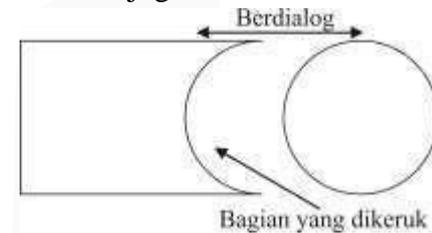
Ketika bentuk bertemu satu dan yang lainnya. Maka bahasa bentuk mereka saling bertemu ini akan menghasilkan dialog bentuk. Dialog bentuk ini bisa terbentuk ketika benda komposisi bermata tiga bertemu, yang bisa membuat perbedaan pada benda tersebut yaitu bisa menjadi kontras atau bisa juga menjadi mirip.

Jika terdapat pertemuan antara benda kontras seperti kubus dan bola tidak bisa terbentuknya sebuah dialog karena kedua benda berbeda sehingga bahasanya pun berbeda. Keduanya bisa menghasilkan dialog jika salah satu atau semuanya berubah maka akan mempunyai bahasa bentuk sama satu dan yang lainnya.

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



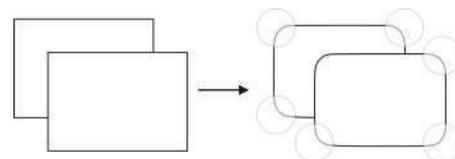
Ketika perubahan terjadi dialami oleh kubus, dengan mengkeruk satu sisi bidang dengan bentuk lengkungan ini akan menciptakan dialog antara kubus dan bola atau bisa juga bola diiris tengah



membentuk bidang datar ini menghasilkan bahasa bentuk yang sama antara keduanya, menjadikan keduanya bisa berdialog.

4) Memplastisikan Bentuk

Seni plastis di Jerman merupakan sebuah istilah yang pengertiannya sama dengan seni patung. Kata plastis ini sendiri memiliki makna yaitu apapun yang mudah dibentuk.



Tindakan pelunakan bentuk dilakukan dengan harus dipertimbangkan terlebih dahulu yaitu :

a. Pertimbangan Psikis

Adanya suatu pertimbangan dilakukan supaya bentuk menjadi terlihat nyata serta tidak bisa menjadikan seseorang melihatnya menjadi jenuh membuat mereka yang melihat menyatu dalam bentuk yang dibuat. Ini terjadi karena pada dasarnya manusia memiliki permukaan bentuk berupa plastis.

b. Pertimbangan Estetis

Pertimbangan estetis ini bertujuan supaya bentuk memiliki nilai lebih dengan bentuk sebelumnya, ini menjadikan bentuk lebih memiliki keindahan dan bagus dilihat mata. (Bambang Irawan & Priscilla Tamara, 2013: 83)

5) Semiotika dan Semantika

Menurut Susan Vihma dan Seppo Vakeva pada bukunya "*Semiotika dan Semantika Produk*", (2009) menjelaskan bahwa bentuk memiliki bahasa yaitu sebagaiberikut:

a. Semantika

Studi semantik adalah studi tentang makna-makna dalam bahasa. Melalui cara yang serupa dengan bahasa tulisan, semantika produk menggunakan semacam alfabet, 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 ketitik.

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.

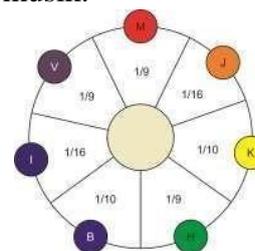
6) Teori Warna

(Bambang Irawan & Priscilla Tamara, 2013: 50) Berikut ini adalah teori-teori dari warna yang dijelaskan dari para ahli dan ilmuwan hebat yang ada di berbagai penjuru dunia antara lain Isaac Newton, Johan Wolfgang von Goethe, Wilhelm

Oswald, dan Albert Munsel beserta gambar-gambar yang merepresentasikan teori warna yang mereka jelaskan.

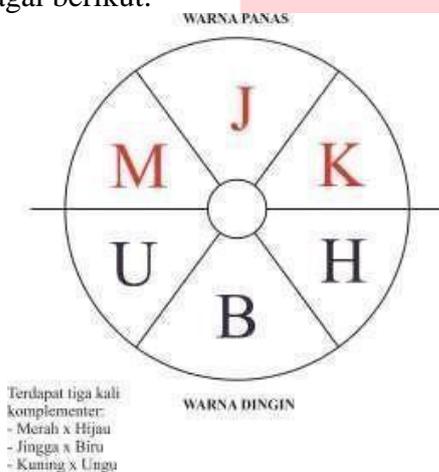
a. Teori Isaac Newton (abad XVII)

Isaac Newton merupakan ilmuwan terkemuka dengan temuan nya dalam ilmu alam yaitu spectrum dan prisma, selain itu juga melakukan penelitian dinar dan warna. Dalam penelitian nya menemukan sebuah lingkaran warna ketika di putar membuat hasil sebuah bidang menjadi putih. Newton mendapatkan hasil penemuannya yaitu tujuh warna pelangi dimana warna ini terdapat atom merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu. Cahaya matahari menghasilkan cahaya memutih. Dimana cahaya matahari yang memutih ini terdapat sinar yang akan membuat kita bisa melihat. Dari hasil cahaya matahari yang putih terdapat sinar yang bisa membuat kita melihat warna-warna saat ini kita lihat. Warna- warna ini memiliki perbandingan yang sesuai dengan nilai oktaf musik.



b. Teori Johan Wolfgang Von Guethe (AbadXVIII)

Johan Wolfgan merupakan ilmuwan terkemuka dunia. Wolfgan melakukan penelitian laras warna dimana ia juga mengatakan sebuah warna merupakan ungkapan dari jiwa manusia dimana sebuah warna ini sangat mendalami pada diri manusia. Dari hasil penelitiannya mendapatkan warna merah yang merupakan arti warna kejadian. Ia mengungkapkan nya dalam diagram sebagai berikut:



c. Tekstur

Tekstur merupakan suatu bentuk rupa dimana tekstur ini sendiri memberikan rasa yang ada pada permukaan suatu bahan, yang dibuat untuk menjadikan seperti bentuk rupa. Tekstur juga pemberian rasa pada sebuah permukaan bidang menjadikan perwujudan dan bentuk dengan karya seni rupa menjadi nyata atau semu. Tekstur merupakan bentuk kasar atau halus yang teratur maupun tidak dari sebuah permukaan. Titik permukaan tekstur dapat berbeda-beda karena ukuran, warna, bentuk dan lainnya. Contohnya yaitu ukuran besar atau kecil, dengan warna terang atau gelap, bentuk nya bulat atau persegi. Dari sebuah tekstur yang teratur kita bisa mendapatkan sebuah corak. (Bambang Irawan & Priscilla Tamara, 2013:25)

3. Metode Penelitian

- Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan oleh tim peneliti menggunakan wawancara informal, yang mana wawancara ini dilakukan bersamaan dengan aktifitas narasumber dengan pertanyaan yang tidak terstruktur dan mengalir sesuai keadaan saat itu.

- Observasi

Metode observasi yang dilakukan oleh tim peneliti adalah observasi non-partisipan. Observasi ini dilakukan sebagai metode pelengkap untuk melengkapi informasi yang sudah didapatkan dari hasil wawancara dan kuisioner.

- Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mendukung apa yang telah didapatkan atau sebagai acuan atau rujukan dalam mendapatkan informasi tertentu. Literatur dapat berupa buku, jurnal penelitian ataupun berbagai macam tulisan lainnya.

- Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Yang biasanya dapat berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono (2011 : 329-330). Dari semua proses diatas seperti wawancara nantinya akan dilengkapi dengan dokumentasi berupa gambar

3.1 T.O.R

Term of References (T.O.R) ini berisi mengenai batasan dan pertimbangan desain yang berasal dari analisis yang telah dilakukan, antara lain:

A. Kebutuhan Desain

Pada perancangan ini membutuhkan desain yang menarik secara visual dan mempresentasikan sebagai tempat pakan kelinci. Selain itu dibutuhkan juga tempat yang cukup untuk menaruh dua makanan yang berfungsi untuk makanan pokok

kelinci dan makan yang bisa diambil pengunjung untuk interaksi

B. Pertimbangan Desain

- Desain harus sesuai dengan kebutuhan pengunjung dankelinci
- Produk harus sesuai dengan fungsinya yaitu tempat penyimpanan makanan hewan

C. Batasan Desain

- Penerapan aspek visual, material dan system sesuai dengan kebutuhan tempat pakankelinci
- Perancangan pada tempat pakan kelinci di fokuskan pada penyimpanan yang besar agar bisa menaruh beberapa makanan

3.2 SWOT

- Strength (Kekuatan)

Produk ini memiliki keunggulan desain visual yang menggunakan analisis visual, material, ergonomi hewan dan manusia yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung taman balaikota. Sehingga dapat menambah daya tarik untuk mini zoo dalam taman balai kota

- Weakness (Kelemahan)

Belum adanya sistem yang mengatur kapan hewan boleh diberi makan.

- Opportunity(Peluang)

Memberikan experiment bagi pengguna saat memberikan makan pada hewan sehingga bisa berinteraksi dengan hewan

- Threat (Ancaman)

Jika kebersihan dalam produk tidak diperhatikan akan berpengaruh terhadap makan yang akan diberikan kepada hewan tersebut.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Produk yang dirancang berangkat dari tingginya minat masyarakat untuk berinteraksi langsung dengan hewan hewan yang berada di taman balai kota Bandung, Namun belum adanya sarana yang

memadai dari mini zoo di taman balai kota Bandung. Oleh karena itu produk yang akan di rancang adalah tempat pakan kelinci agar pengunjung yang ingin berinteraksi secara langsung bisa mengambil makanan yang ada di storage tersebut dan memberi makan kelinci.

4.2 Parameter Desain

Di bawah ini akan dijelaskan tentang pemilihan komponen yang cocok untuk kebutuhan perancangan tempat pakan kelinci di area taman balai kota Bandung, yaitu :

Parameter Desain	Uraian	Tujuan
Ergonomi	Aspek ini digunakan untuk pertimbangan kenyamanan pengunjung saat berkunjung di taman balai kota Bandung	Dari hasil Analisa aspek ergonomi maka akan didapatkan kenyamanan dan kemudahan saat hendak berinteraksi dengan hewan tersebut.
Material	Aspek ini merupakan tolak ukur dalam pemilihan material berdasarkan struktur material, ketahanan material. Agar tetap menjaga kesegaran	Mendapatkan hasil analisis mengenai material yang tepat untuk perancangan tempat pakan kelinci dengan pertimbangan ketahanan.

	makanan dalam penyimpanan pakan tersebut.	
Sistem	Pemaparan komponen pendukung yang fungsinya sesuai dengan tujuan dibuatnya produk tersebut.	Memberikan kemudahan dalam penggunaan
Visual	Pemaparan bentuk visual agar sesuai dengan ide dan konsep dan menjadikan pertimbangan untuk nilai tambah pada bagian estetika produk.	Dari hasil analisa aspek visual maka akan didapat visual atau bentuk produk tempat pakan kelinci yang bisa digunakan untuk pengunjung maupun hewan itu sendiri
Warna	Pemaparan warna-warna yang menjadi pertimbangan untuk nilai tambah pada bagian estetika produk sehingga	Memberikan penjelasan warna yang sesuai dengan konsep tempat pakan kelinci dengan aspek rupa

tidak mengganggu pandangan pengunjung ataupun kesehatan kelinci.	
--	--

4.3 Kebutuhan Desain

Table kebutuhan desain dalam perancangan produk ini ditentukan dari aspek desain yang menunjang bagi penggunaannya.

No	Aspek Desain	Parameter Ideal
1	Aspek Material	Material menggunakan kayu dan akrilik agar lebih tahan lama
2	Aspek Fungsi	Tempat pakan harus berfungsi sebagai penyimpanan pakan yang higienisaman bagi kelinci dan memudahkan pengunjung

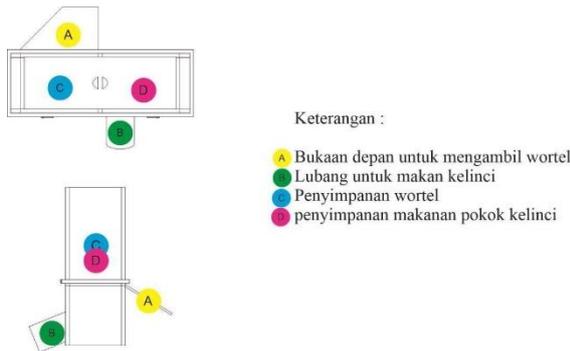
4.4 Proses perancangan

Flow of Activity merupakan pemaparan suatu kegiatan secara berurut dan sistematis dengan penggambaran secara grafik bagaimana langkah- langkah serta urutan prosedur penggunaan produk dalam kegiatan yang dilakukan

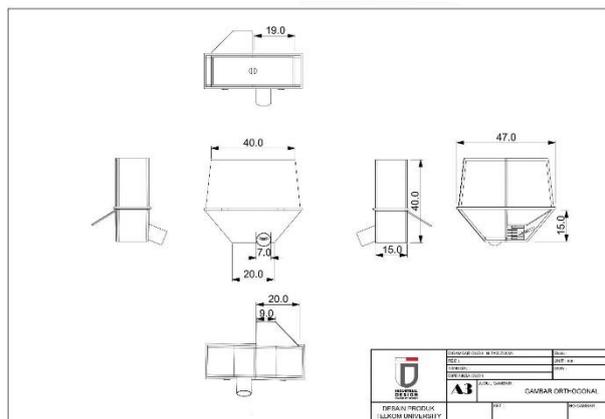
Tahap 1 : Simpan <i>storage</i> pada kandang
Tahap 2 : Masukkan Makan pokok kelinci

dan wortel untuk pengunjung
Tahap 3 : Buka penutup depan untuk pengunjung mengambil wortel dan memberi makan kelinci
Tahap 4 : kelinci makan melalui lubang yang masuk kedalam kandang

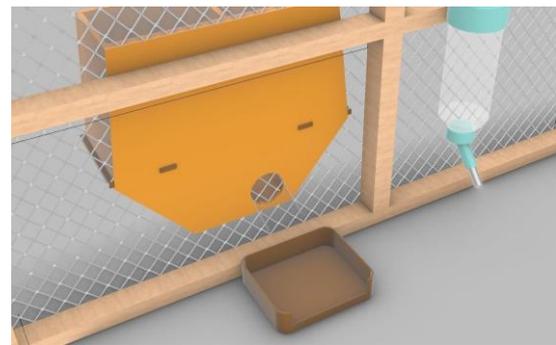
4.5 Blocking Sistem



4.6 Gambar Teknik



4.7 Sketsa final



5. Kesimpulan

Tempat pakan kelinci ini di harapkan dapat meningkatkan efektifitas dan daya tarik untuk *mini zoo* yang berada di Taman Balai Kota Bandung. Membantu menambah fasilitas *mini zoo* dalam kegiatan yang dilakukan pengunjung saat berkunjung ke *mini zoo* Taman Balai Kota Bandung. Mendukung aktivitas pengunjung dalam berinteraksi dengan hewan kelinci dengan memberi makan kelinci yang di sediakan dalam tempat pakan kelinci.

Daftar Pustaka

Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2* (2018).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1* (2016).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro (Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori)*. Bandung : ISBI Bandung

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking)Basic Conceptasan Effortto Buildthe Ventures of Vocational School StudentsinProductDesign." *1st Borobudur International Symposium on Humanities,*

- Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019). Atlantis Press, 2020.*
- Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineappleskin." *Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019), July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.*
- Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).*
- Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*
- Dahlan, Ahmad. 2015. *Pengertian dan Penjelasan Mengenai Kelinci Peliharaan dan Kelinci Domestik*, diakses dari <https://www.dzargon.com/2015/09/pengertian-dan-penjelasan-mengenai-Kelinci-peliharaan-dan-kelinci-domestik.html>
- D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.*
- Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.*
- Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). *Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(2), 26-34.*
- Herlambang, Y. (2015). *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.*
- Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya. Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press. Isbn: 978-979-8967-77-1*
- Hendriyana, H. (2019). *RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual (Philosophy and Theory of Fine and Decorative Arts). Yogyakarta : Penerbit Andi. Isbn: 978-623-01-0228-8.*
- Hendriyana, H. (2020). *Industri Kreatif Unggulan Produk Kriya Pandan Mendukung Kawasan Ekowisata Pangandaran, Jawa Barat, Jurnal Panggung. Vol.30. NO.2*
- Herlambang, Y. (2018). *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).*
- Irawan, B dan Tamara, P. 2013. *Dasar-Dasar Desain. Jakarta: Griya Kreasi.*
- ISAW. *Apa itu Kebun Binatang?*, diakses dari <https://www.isaw.or.id/campaigns/indonesian-zoo-watch/what-is-a-zoo/?lang=id>
- ISAW. 2013. *Standar Dasar Praktek Kebun Binatang*, diakses dari <https://www.isaw.or.id/standar-dasar-praktek-kebun-binatang/>
- Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *E Proceedings of Art & Design 2.2 (2015).*
- Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design 4.3 (2017).*
- Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds *Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM. 2017,*
- MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013 5.2013 (2013).*
- M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). *Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.*
- Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.*
- Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design 4.3 (2017).*
- Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan. "Indonesian Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal 2.1 (2015).*
- Purba, Jen Alexander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung. "Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).*
- Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Alarm Keamanan Orang tua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." *E Proceedings of Art & Design 3.3(2016).*

Putri, Sheila Andita, Teuku Zulkarnain Muttaqien, and Asep Sofyan Muhakik Atamtajani. "Desain Kemasan untuk Mendukung Pemasaran Produk Olahan Pangan Kelompok Wanita Tani Kreatif Permata." *Charity 2.1* (2019).

Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings

Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design 5.1* (2018).

Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *E Proceedings of Art & Design 3.3* (2016).

Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *E Proceedings of Art & Design 3.3* (2016).

Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, *Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*

Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *E Proceedings of Art & Design 2.3* (2015).

Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia 2.2* (2017): 178-192.

Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design 1.1* (2018).

Syahiti, M.Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." *eProceedings of Art & Design 5.1* (2018).

Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, *Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia*. *Proceeding Bandung Creative Movement*

Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi.

"Perancangan" *find It (phoneDetector)*" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa Handphone Di Ruang Publik." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).

Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). *Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang*. *eProceedings of Art & Design, 4*(3).

Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design 4.3* (2017).

Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. *Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School*. *Advanced Science Letters, 23* (8), 7254-7257.