

# Perancangan Booth Untuk Pedagang Kaki Lima di Area Komersial GOR Saparua Kota Bandung

Muhammad Iqbal Nidar<sup>1</sup>, Diena Yudiarti<sup>2</sup>, Sheila Andita Putri<sup>3</sup>  
Prodi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung  
iqbalnidar@student.telkomuniversity.ac.id, dienayud@telkomuniversity.ac.id,  
chesheila@telkomuniversity.ac.id

---

## Abstrak

Gelanggang Olahraga Saparua merupakan tempat berkumpul untuk banyak kegiatan olahraga. GOR yang terletak di jalan Ambon ini dulunya sempat menjadi tempat untuk konser musik yang ada di Bandung. Tapi sekarang sudah difungsikan sebagai mana mestinya untuk kegiatan berolahraga. Untuk Gelanggang Olahraga yang ada di Bandung, GOR Saparua salah satu tempat yang memiliki sarana olahraga yang lengkap seperti *track* lari, *velodrome*, lapangan basket, bahkan *wall climb* tersedia di GOR Saparua. Dengan banyaknya sarana olahraga yang dimiliki maka aktifitas pengunjung juga sangat ramai karena banyak orang yang berolahraga. Maka dari itu GOR Saparua harus memiliki fasilitas pendukung yang memadai untuk para pengunjung yang datang. Untuk saat ini beberapa area sudah banyak dilakukan renovasi, dan yang terbaru seperti adanya area pojok literasi dan juga area komersial. Area komersial ini merupakan tempat untuk memwadhahi para pedagang kaki lima yang sebelumnya berada ditrotoar kemudian dipindahkan ketempat yang lebih rapi di area komersial. Namun fasilitas seperti area komersial ini seperti kurang tersusun dengan rapi. Karena biasanya *booth* para pedagang memiliki ukuran yang berbeda sedangkan area komersial yang telah disediakan memiliki keterbatasan tempat. Sehingga dibutuhkan *booth* untuk para pedagang agar memiliki booth sesuai dengan area yang sudah diberikan, yang nantinya diharapkan memberikan ketertiban dan kenyamanan untuk para pengunjung yang datang. Metode perancangan yang digunakan untuk *booth* makanan ini adalah dengan metode SCAMPER dengan teknik pengumpulan data kualitatif. Dalam perancangannya yang harus diperhatikan adalah bentuk yang ergonomis dan juga memiliki fungsi yang efisien untuk semua pedagang dengan kebutuhannya masing-masing.

**Kata Kunci :** GOR Saparua, Booth makanan, fasilitas, ergonomis

## Abstract

Saparua Sports Center is a gathering place for many sports activities. GOR, which is located on the Ambon road, was once a place for music concerts. But now it has functioned as it should for sports activities. For Sports Venues, GOR Saparua is one of the places that has complete sports facilities such as running track, velodrome, basketball court, and even wall climb is available at GOR Saparua. With so many sports facilities owned, the activity of visitors is also very crowded because many people are exercising. Therefore GOR Saparua must have adequate supporting facilities for visitors who come. For the time being, several areas have been renovated, and the latest ones are the literacy corner and commercial areas. This commercial area is a place to accommodate the street vendors who were previously on the sidewalk and then moved to a neater place in the commercial area. But facilities such as commercial areas are less neatly arranged. Because usually the merchant's booth has a different size while the commercial area that has been provided has limited space. So it takes a booth for traders to have a booth in accordance with the area that has been given, which later is expected to provide order and comfort for the visitors who come. The design method used for this food booth is the SCAMPER method with qualitative data collection techniques. In its design that must be considered is the ergonomic form and also has an efficient function for all traders with their respective needs

**Keywords:** GOR Saparua, Food booth, facilities, ergonomics

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan ibukota Provinsi Jawa Barat. Bandung yang dikenal dengan sebutan kota kembang ini merupakan salahsatu kota terpadat yang ada diIndonesia. Dengan padatnya penduduk tentu harus dibarengi dengan kualitas penduduknya. Dan salah satu untuk menunjang itu Pemerintah Kota Bandung banyak sekali membangun tempat dan juga fasikitas utuk area *public*. Banyak sekali fasilitas *public* yang dapat digunakan seperti taman, tempat olahraga, dan juga trotoar yang nyaman untuk pejalan kaki, dan lain sebagainya. Sehingga kota Bandung juga dikenal dengan sumberdaya manusia yang kreatif. Hal itu tentu didukung dengan banyaknya fasilitas ruang publik yang dapat digunakan warganya secara gratis. Kota Bandung merupakan salah satu kota yang sangat memperhatikan kualitas hidup warganya. Karena diBandung banyak sekali tempat yang diberikan pemerintah daerah untuk digunakan warganya berolahraga. Fasilitas favorit yang ada dikota bandung dan yang paling banyak digunakan adalah tempat olahraga dan salah satunya Gelanggang Olahraga (GOR).

Gelanggang Olahraga (GOR) merupakan wadah atau tempat serbaguna yang diperuntukkan khusus untuk mewadahi sebuah kegiatan olahraga. Sebagai tempat serbaguna maka kita bisa melakukan segala macam aktifitas olahraga disini. Dan yang paling banyak dikunjungi adalah GOR Saparua yang terletak dijalan Banda No.28 Citarum, Bandung Wetan. Aktifitas olahraga yang sering dilakukan di GOR Saparua adalah jogging atau lari santai beberapa olahraga lainnya seperti senam, badminton, sepatu roda, dan bahkan panjat tebing juga bisa dilakukan ditempat ini. Namun dengan banyaknya pengunjung yang datang tidak berbanding lurus fasilitas yang disediakan oleh pengelola GOR Saparua. Karena masih banyak fasilitas yang tidak terjaga dan kurang nyaman untuk digunakan oleh pengunjung. Padahal fasilitas ini untuk mendukung aktifitas yang ada diGOR Saparua terkhusus bagi para pengunjung. Jumlah pengunjung perharinya ditempat ini sekitar 100-250 orang setiap pagi ataupun sore, jumlah ini pada hari biasa bahkan dihari weekend bisa mencapai 500 orang.

Namun sekarang GOR Saparua memiliki wajah baru karena baru saja

mengalami beberapa renovasi di beberapa tempat dan penambahan fasilitas pendukung lainnya misalnya seperti, adanya pojok literasi yang nantinya difungsikan sebagai tempat membaca dan menyediakan buku-buku yang nantinya dapat dibaca secara gratis. Pedagang kaki lima juga sudah direlokasi ke dalam area GOR karena telah disediakan area komersil oleh pengelola, sehingga tidak mengganggu pengunjung yang ingin berolahraga ataupun pengguna jalan raya. Dan juga mengalami beberapa renovasi di beberapa tempat salah satunya adalah lapangan bola basket dan juga area tribun. Sekarang wajah baru GOR Saparua lebih rapi dan juga tertib sehingga membuat pengunjung nyaman dan juga dapat menikmati fasilitas dengan baik.

Dengan adanya renovasi ini tentu membuat GOR Saparua mengalami perubahan, yang paling mencolok tentu area komersil dimana para pedagang kaki lima yang sebelumnya berada di pinggir jalan atau trotoar sekarang sudah mulai tertib karena dipindahkan ke area GOR Saparua. Tentu diharapkan membuat pedagang kaki lima ini dapat tetap berjualan dan juga menjaga ketertiban yang ada. Namun sayangnya untuk area komersil sendiri tampaknya

belum dikelola dengan baik, karena walaupun sudah dipindahkan masih ada saja beberapa pedagang yang masih tidak tertib seperti booth jualan pedagang yang asal dalam menyusun booth jualannya dan juga tidak ada standart dan kualitas dari booth penjual sehingga walaupun sudah dipindahkan tetap saja masih terlihat tidak rapi. Sehingga dibutuhkan sebuah booth makanan khusus untuk area ini agar terlihat lebih rapi dan nyaman. Booth khusus pedagang ini nantinya akan memiliki ukuran, bentuk, dan juga standart yang sama dengan pedagang lainnya. Maka dari itu untuk menunjang fasilitas yang sudah ada ini maka diharapkan dapat membuat pengunjung lebih nyaman dalam membeli makan ketika selesai olahraga dan juga membuat GOR Saparua lebih nyaman lagi untuk para pengunjung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Banyaknya pengunjung yang melakukan olahraga di GOR Saparua.
2. Pengunjung belum merasakan kenyamanan untuk area komersil GOR Saparua
3. Kurang tertib dan rapi untuk area komersil GOR Saparua.

### 1.3 Rumusan Masalah

Masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang booth makan yang sesuai untuk semua pedagang pada area GOR Sagarua?
2. Bagaimana pengaplikasian konsep menjadi sebuah produk?
3. Bagaimana perancangan Booth makanan yang mudah dioperasikan?

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan proses perancangan, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Hanya berfokus pada Perancangan booth makanan berdasarkan aspek visual, ergonomi, dan material.
2. Penelitian dilakukan di GOR Sagarua Bandung.

## 2. TINJAUAN UMUM

### 2.1 Landasan Teoritik

#### 2.1.2 Definisi *Booth*

*Booth* merupakan sebuah mini stage yang terdapat berbagai aksesoris untuk penggunaan ajang promo produk ataupun jasa pada suatu perusahaan. Awalnya booth digunakan secara musiman karena memang peruntukannya untuk promosi pada suatu event atau acara, sehingga tujuan

utamanya adalah untuk promosi. Namun sekarang booth tidak hanya digunakan ketika hanya event saja melainkan sudah diterapkan di beberapa tempat seperti foodcourt sehingga terlihat lebih menarik selain itu juga digunakan untuk berbisnis minuman ataupun makanan yang sering kita lihat dipinggir jalan. Sebenarnya tujuan lain dari booth ini adalah untuk menarik pengunjung karena biasanya desain dari booth ini memiliki ciri khas dan keunikan sehingga menjadi daya tarik untuk konsumen.

#### a. Jenis Booth

Pada umumnya terdapat 2 jenis *booth* yang sering dijumpai seperti berikut ini :

##### 1. *Booth* Pameran

*Booth* yang biasanya digunakan untuk media promosi oleh suatu perusahaan dalam sebuah acara pameran. Biasanya *booth* ini bersifat sementara karena hanya digunakan beberapa hari saja ketika *event* tersebut berlangsung.

##### 2. *Booth* Makanan

Mungkin *booth* ini yang sering kita jumpai karena hampir setiap jalan terdapat *booth* yang menjajakan

makanannya. Karena tipe *booth* ini dikhususkan untuk berjualan, sehingga sifatnya berbentuk permanen atau juga semi permanen.

## b. Komponen Modul

Dalam proses perancangan harus mengetahui bentuk dari beberapa komponennya. Berikut beberapa modul atau komponen utama dalam pembuatan *booth* antara lain :

### a. Atap

Atap merupakan bagian teratas dalam sebuah bangunan yang berfungsi sebagai pelindung bagian bawahnya seperti hujan, panas, debu dan lainnya ataupun untuk keperluan perlindungan lainnya. Bentuk atap juga bergantung dengan segi konstruksi rangkanya, sehingga dalam membuat atap konstruksi harus dipastikan benar dan juga kuat. Selain itu juga bentuk atap dipengaruhi oleh geografis suatu daerah.

Ada beberapa bentuk atap yang sering digunakan dalam pembuatan booth antara lain:

#### 1. Atap Pelana

Atap pelana merupakan salahsatu bentuk atap yang

paling sederhana. Dimana bentuknya terdiri dari dua sisi yang bertemu pada satu garis pertemuan. Itu kenapa bentuk ini yang paling sering digunakan.



**Gambar 1.** Contoh Penggunaan Atap Pelana

(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

#### 2. Atap Datar

Atap ini juga merupakan yang paling banyak digunakan dalam pembuatan booth. Bentuk atapnya hanya berbentuk datar sehingga atap ini yang paling simple dalam segi konstruksi.



**Gambar 2.** Contoh Penggunaan Atap Datar  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

#### b. Rangka Utama

Rangka utama merupakan bagian terpenting dalam pembuatan booth ataupun produk. Karena rangka utama merupakan pondasi yang menyangga semua elemen yang ada pada booth. Sehingga dalam pembuatan rangka utama harus diperhatikan dengan baik dan juga harus benar-benar kuat.

#### c. Kaki-kaki

Kaki-kaki merupakan bagian terbawah dalam sebuah bangunan yang berfungsi sebagai penopang struktur utama dalam bangunan.

## METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

### 4.1 Metode Penelitian

#### 4.1.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan *booth* makanan ini adalah dengan pendekatan metode kualitatif. Menurut (Sugiono, 2005) pendekatan dengan metode kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrument kunci. Menurut penjelasan tersebut bahwa metode ini memanfaatkan data yang diteliti dan juga memanfaatkan teori sebagai bahan penjas sehingga berakhir sebuah teori.

#### 4.1.2 Teknik Pengambilan Data

Dalam Proses pengambilan data menggunakan metode kualitatif yaitu sebagai berikut :

- a. Observasi, yaitu mengamati langsung kelokasi penelitian
- b. Wawancara, untuk mengetahui usulan atau masukan dari pengguna
- c. Studi Pustaka, yaitu memanfaatkan buku, jurnal, sebagai sebagai referensi berpikir.

#### 4.1.3 Pendekatan Perancangan

Pada perancangan kali ini pendekatan yang dilakukan adalah pada beberapa aspek. Aspek-aspek inilah yang menjadi focus dalam perancangan ini seperti aspek, visual, ergonomic, dan material. Masing-masing aspek ini berperan penting dalam proses perancangan. Aspek visual berperan

untuk memberikan bentuk yang sesuai bukan hanya dari visual saja tapi juga dari segi fungsi. Ergonomic untuk memberikan patokan dalam mengukur tingkat kenyamanan dan keefisienan sebuah produk. Sedangkan dalam aspek material berperan dalam tingkat keefektifan suatu material dalam sebuah perancangan yang biasanya disesuaikan dengan kebiasaan, target user, ataupun lingkungan sekitar.

#### 4.1.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah metode komparatif, yaitu membandingkan produk yang sudah ada dan mengembangkan kekurangan dari produk yang sudah ada. Penulis juga menggunakan metode **SCAMPER** sebagai kerangka berpikir dan sebagai salah satu bentuk pengembangan dari booth makanan untuk Gor Sagarua Bandung.



Gambar 16. SCAMPER

(Sumber; Michalko, 2001)

Metode

**SCAMPER** pertama kali

diperkenalkan oleh Alex Osborn dan kemudian disusun kembali oleh Bob Eberle. **SCAMPER** memiliki sebuah arti yang terbagi menjadi tujuh bagian sebagai berikut :

*S/, Substitute:* merupakan perubahan atau penggantian. Sebagai alternative dalam sebuah perancangan.

*C/, Combine:* merupakan menggabungkan. Dalam artian ketika merancang sesuatu sesuatu kemungkinan itu bisa terjadi ketika suatu ide atau rancangan digabungkan dengan ide lain.

*A/, Adapt:* merupakan adaptasi atau menyesuaikan. Dalam proses desain digunakan untuk menerapkan suatu konsep dalam ide baru yang memungkinkan akan mendapatkan konsep baru.

*M/, Modify:* merupakan memodifikasi atau mengubah. Dalam menerapkan sebuah konsep

desain untuk mengubah sesuatu menjadi lebih baik.

*P/, Put to Another Use:* merupakan proses melihat suatu fungsi bentuk atau material untuk dijadikan sesuatu yang berbeda.

*E/, Eleminate:* merupakan menghilangkan sesuatu dalam konsep untuk penyegaran ataupun penyederhanaan konsep desain.

*R/, Rearrange:* merupakan menyusun kembali sebuah proses perancangan sebagai bentuk kemungkinan akan konsep baru.

## PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Dalam perancangan *booth* PKL ini akan difokuskan pada beberapa aspek seperti aspek visual, ergonomic, dan material.

### 5.1 Aspek Visual

Dalam analisis aspek visual membahas bentuk beserta fungsi yang dibutuhkan dalam perancangan :

#### 5.1.1 Parameter Aspek Visual

Tabel 4. Tabel Parameter

Parameter	Analisis	Tujuan
Bentuk	Disesuaikan berdasarkan lokasi tempat perancangan dan kebutuhan pengguna. Dan sesuai dengan kondisi lingkungan setempat sesuai	Agar <i>booth</i> yang dirancang memiliki daya tarik dan juga memiliki ergonomic yang sesuai dengan penggunaanya






	dengan anthropometri.	
Fungsi	Masing-masing bagian yang akan dirancang harus sesuai dengan kebutuhan dari pengguna	Untuk memaksimalkan tempat, karena tempat booth disediakan cukup kecil.

Untuk mengetahui parameter bentuk yang telah ditentukan maka akan dilakukan analisis komparasi terhadap produk yang telah ada :

Tabel 5 Tabel Komparasi

N o	Produk Komparasi	Analisis
--------	------------------	----------

1.		Dari bentuk booth memiliki desain yang cukup simple dan clean. Tapi dalam segi fungsi masih cukup jauh.karena blm bias mengakomodasi kebutuhan pengguna.
2.		Bentuk terlalu besar karena ketersediaan tempat cukup kecil, sehingga harus memaksimalkan tempat yang ada

		beserta fungsinya.
3.		Terlalu banyak membuang banyak fungsi dari bagian-bagian <i>booth</i> , sehingga perancangannya kurang efisien bagi pengguna.

Berdasarkan hasil analisis table diatas dapat disimpulkan bahwa dalam aspek visual kita memfokuskan pada bentuk dan fungsi. Untuk dalam bentuk perancangannya harus sesuai dengan tempatnya. Sehingga nanti desain yang dihasilkan harus simple dan minimalist namun tetap memperhatikan segala kebutuhan dari pengguna. Agar nantinya segala kebutuhannya dapat terakomodasi didalam *booth* tersebut.

## 5.2 Aspek Ergonomi

Dalam aspek ergonomic menganalisis kenyamanan pengguna nantinya dalam menggunakan booth ini. Sehingga dalam proses perancangan produk aspek ini sangat wajib karena bersangkutan dalam kenyamanan pengguna nantinya. Berikut beberapa analisis dalam aspek ergonomi :

Tabel 6 Parameter Ergonomi

Parameter Ergonomi	Analisis	Tujuan
Kenyamanan pengguna	Dalam sebuah perancangan yang harus diperhatikan adalah kepuasan dari pengguna. Sehingga menjadi pertimbangan dalam proses perancangan.	Agar fasilitas yang diberikan dapat dioperasikan dengan baik.



Mudah dioperasikan	Dalam perancangannya harus mudah dimengerti terutama bagian-bagian yang memerlukan perhatian khusus dalam mendesain.	Agar mudah dalam menggunakannya dan dapat digunakan dengan baik.
--------------------	--	--


Dalam aspek ergonomi harus memperhatikan dalam kenyamanan bentuk dan juga kemudahan dalam pengoperasian system yang akan dirancang. Hal ini dilakukan agar system yang telah dirancang dapat beroperasi dengan baik dan dapat digunakan dengan baik.

**5.3 Aspek Material**

Dalam memilih material harus disesuaikan dengan hasil rancangan. Berikut parameter dalam rancangan yang dilakukan :

Tabel 7 Parameter aspek material

No	Produk Komparasi	Analisis
1		Besi Hollow memiliki daya tahan yang baik, dan tidak mengalami proses korosi, dan selain itu juga dalam proses perawatan sangat mudah.
2		Aluminiu m hamper memilikik kelebihan yang sama yaitu kuat dan bahkan ringan. Juga mudah dalam proses perawatannya.

3		<p>Stainless merupakan logam yang tidak mudah berkarat. Selain itu juga stainless memiliki daya tahan yang kuat dan juga <i>reuseable</i>.</p>
---	---	--

Karena dari semua material diatas memiliki kriteria untuk material yang ingin digunakan, maka dari itu dalam prosesnya nantinya akan menggabungkan dari beberapa material tersebut dalam proses perancangan sesuai dengan kebutuhan nantinya.

## 5.4 Hipotesa Desain

### 5.4.1 SWOT

Merupakan bagian penting dalam merancang sebuah produk, adapun uraian

dari perancangan Booth makanan sebagai berikut :

- a. *Strength*, booth yang dapat ditutup memberikan keamanan dan kemudahan bagi para pedagang.
- b. *Weakness*, akan sedikit panas karena sebagian material menggunakan stainless steel.
- c. *Oppurtunity*, mampu memberikan kebutuhan yang sesuai untuk para pedagang.
- d. *Treath*, untuk memproduksi booth ini membutuhkan biaya yang cukup besar.

### 5.4.2 5W+1H

#### 1) What?

Produk yang dirancang adalah booth makanan yang dikhususkan untuk pedagang kaki lima yang telah direlokasi kearea komersial GOR Saparua.

#### 2) Who?

Produk ini digunakan oleh pedagang sebagai tempat berjualan.

#### 3) Where?

Booth makanan ini dirancang untuk area komersil diGOR Saparua.

#### 4) When?

Dapat digunakan kapanpun ketika pedagang ingin berjualan.

### 5) Why?

Karena kebutuhan pedagang untuk memiliki booth makanan yang sesuai dengan tempat yang telah disediakan. karena beberapa pedagang memiliki booth makanan yang lebih besar dari tempat yang telah disediakan.

### 6) How?

Dalam mengoperasikan sama dengan booth lainnya. oleh karena itu dalam proses perancangannya harus mudah dimengerti oleh pengguna.

## 5.4.3 TOR

Berdasarkan proses perancangan yang telah ditentukan, maka akan disusun TOR (*Term Of Reference*) agar menjadi tolak ukur dalam perancangan :

### 5.4.3.1 Pertimbangan Desain

- 1) Memiliki bentuk yang simple dan memiliki warna monochrome dengan sedikit aksentuasi kayu
- 2) Menggunakan material besi hollow, stainless, aluminium, dan kayu sesuai dengan proses perancangan.

3) Mempunyai berbagai fungsi dan mudah dalam mengoperasikannya.

4) memiliki ergonomi yang sesuai dengan ukuran tubuh orang Indonesia pada umumnya.

### 5.4.3.2 Deskripsi Produk

Booth makanan ini ditujukan sebagai penunjang fasilitas yang ada diGOR Saparua. Booth ini memiliki berbagai fungsi dan mudah dalam mengoperasikannya. Dan juga memiliki ergonomi yang sesuai sehingga kenyamanan menjadi nomor satu dalam perancangan ini. Selain itu juga pemilihan material yang sesuai dengan tempat dan kondisi dilapangan

## RENCANA TAHAP SELANJUTNYA

### 6.1 Konsep Perancangan

Dalam proses konsep perancangan diangkat dari permasalahan yang ada dilapangan yang nantinya disatukan dengan beberapa aspek desain yang telah dianalisis. Dalam proses observasi dilapangan telah dilakukan proses pemindahan para pedagang kaki lima ketempat yang telah disediakan pada salahsatu area GOR Saparua. Karena biasanya para pedagang kaki lima memiliki berbagai bentuk gerobak dan juga dengan kondisi gerobak

yang bermacam-macam membuat penataan yang dilakukan kurang tertata dengan rapi. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah booth untuk para pedagang kaki lima yang dibuat khusus sesuai dengan para pedagang. Jadi walaupun nantinya mereka berganti booth tidak akan mengurangi fungsi dari booth tersebut agar segala kebutuhan semua pedagang mampu diakomodir. Karena juga kondisi tempat yang terbatas maka nantinya konsep yang akan digunakan dalam proses perancangan mengikuti kondisi dilapangan dan juga kebutuhan yang dibutuhkan para pedagang. Sehingga konsep simple dan minimalis yang akan diterapkan pada perancangan ini, untuk menyiasati dari keterbatasan tempat. Dan juga akan dipadukan dengan tempat multifungsi dirancang sesuai kebutuhan dari semua pedagang. Dalam proses perancangannya juga disesuaikan dengan beberapa aspek pendukung seperti visual, ergonomic, dan juga material. Penentuan aspek visual untuk menentukan bentuk yang sesuai dan juga efisien untuk perancangan ini dengan menggunakan bentuk-bentuk yang geometris. Dan dalam aspek ergonomi sebuah kajian ergonomis akan mengarah ke upaya pencapaian sebuah perancanganandesain suatu produk yang memenuhi persyaratan 'fitting the task to the man' (Granjean,1982), sehingga setiap rancangan desain harus selalu memikirkan kepentingan manusia,yakni perihal

keselamatan, kesehatan, keamanan maupun kenyamanan. Kemudian dalam aspek material menggunakan bahan yang biasa digunakan dalam pembuatan booth yaitu menggunakan multiplek dan juga dikombinasikan dengan stanless steel.

### 6.1.3 Visualisasi

Proses visualisasi merupakan bentuk pengaplikasian sebuah ide dan konsep yang telah dirancang kedalam sebuah gambar 3dimensi pada sebuah software. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana hasil akhir bentuk yang akan dirancang. Gambar dibawah ini merupakan contoh bentuk visualisasi dari hasil perancangan.



**Gamabr 19.** Gambar 3d

(Sumber : Penulis 2020)

Pada gambar bias dilihat secara detail bagian-bagian booth yang akan dirancang baik dari segi visual, ergonomic, ataupun

material. Pada bagian depan dan belakang dapat dibuka dan ditutup untuk memberikan keamanan untuk barang yang akan ditinggalkan penjual.



**Gambar 20.** Gambar 3d

(Sumber : Penulis 2020)

### 6.1.3.1 Gambar Ungkah

Gambaran bagian-bagian dari booth makanan secara detail ketika dibongkar.

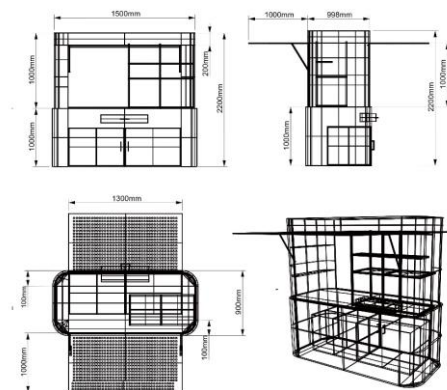


**Gambar 21.** Gambar Ungkah

(Sumber : Penulis 2020)

### 6.1.3.1 Gambar Kerja

Merupakan ukuran asli dari hasil perancangan yang telah disesuaikan dari beberapa aspek yang diteliti, sehingga menghasilkan ukuran sebagai berikut :



**Gambar 22.** Gambar Kerja

(Sumber : Penulis 2020)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 7.1 Kesimpulan

Dalam proses perancangan penulis menyampaikan bahwa dalam perancangan booth ini berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan. Maka dari itu segala gagasan perancangan dan konsep perancangan diharapkan dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan juga dapat bermanfaat bagi pengguna yang membutuhkan.

## 7.2 Saran

Apabila penulis dalam penulisan maupun proses perancangannya banyak terdapat kekurangan diharapkan dapat diperbaiki dalam penulisan yang akan datang.

### A. Daftar Pustaka

- Dudung, Agus. (2012). *Merancang Produk*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ginting, Rosnani. (2010). *Perancangan Produk*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Landa, Robin. (2012). *Thinking Creatively How Design Books*, 2002 Law Seon Bryan
- Masri, Andri. (2010). *Strategi Visual*. Yogyakarta : Jalan Sutra
- Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta : Andi Offset
- Rakhmat Supriyono.(2010).*Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*.Yogyakarta
- Ibrahim Andre. (2017).*Insinyur bangunan*
- Billy Ngaliman. (2017).*Ergonomi*.Yogyakarta
- Carla J. Blackman, Darrel E. Covert. (2013).*Industrial Design*. Massachusetts
- Susann Vihma, Seppo Vakeva.2009.*Semiotika Visual dan Semantika Produk*.Yogyakarta
- 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.
- Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design* 2.2 (2015).
- Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- 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).

Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani.

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).

Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi. "Perancangan "find It (phone Detector)" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa Handphone Di Ruang Publik." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

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 Alexsander, 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 Orangtua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

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

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

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.

Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).

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*.

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