

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Fasilitas publik merupakan sebuah sarana dan prasarana yang disediakan oleh pemerintah untuk kepentingan bersama secara bebas dan gratis untuk melaksanakan aktivitas sosial masyarakat. Fasilitas publik yaitu bertujuan untuk mensejahterakan masyarakat dan memenuhi kebutuhan aktivitas sehari-hari. Beberapa contoh fasilitas publik yang sangat berguna untuk kesenjangan hidup masyarakat diantaranya seperti lampu jalan, lampu taman, bangku taman, taman kota, tempat parkir sepeda dan *drinking fountain*. Terdapat banyak masalah yang terkait fasilitas publik, terutama pada bagian sistem produknya, baik itu sistem penempatan produk yang tidak sesuai, sistem informasi yang kurang informatif sehingga membuat masyarakat bingung dalam penggunaan fasilitas publik itu sendiri, dan juga sistem teknologinya.

Sistem merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari beberapa komponen yang dihubungkan bersama dengan tujuan memudahkan informasi untuk mencapai suatu tujuan. Pada aspek sistem yaitu membahas tentang sebuah komponen-komponen yang terdapat pada sebuah produk fasilitas publik. Komponen tersebut diuji dengan beberapa alternatif lainnya yang sesuai, agar mendapatkan hasil perancangan yang baik dan dapat diterima oleh penggunanya.

Produk *drinking fountain* merupakan salah satu produk fasilitas publik yang umumnya menggunakan material batu atau plat dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan air minum masyarakat saat beraktivitas. *Drinking fountain* harus dijaga dan dirawat bersama agar bisa dimanfaatkan untuk jangka waktu yang lama. Menjaga fasilitas publik ini haruslah dengan kesadaran oleh pribadi masing-masing, hanya dengan memberi sanksi tidak sepenuhnya efektif, karena masih ada individu yang kurang sadar tentang pemeliharaan fasilitas publik. Oleh karena itu perancangan sebuah fasilitas umum harus dibuat dengan material yang kokoh dan informasi pada produk harus mudah dicerna dengan baik oleh pengguna, serta struktur bangun produk harus diperhatikan dengan baik yang bertujuan untuk memperkokoh produk agar dapat berdiri tegak, dan dapat memperpanjang usia

pakai agar tidak mudah hancur dalam lingkungan yang cukup ekstrim. Permasalahan pokok lainnya yang terdapat pada produk *drinking fountain* yaitu, masyarakat yang masih kurang paham akan fungsi keran untuk air minumnya. Kebanyakan dari mereka menggunakan keran *drinking fountain* yaitu sebagai sarana cuci tangan, maka dari itu sistem pada keran air minumnya harus diubah agar tercipta produk fasilitas publik *drinking fountain* yang baik.

Adapula salah satu acuan yang menentukan perancangan *drinking fountain* yaitu penempatan produk di lingkungan, dalam hal ini penulis melakukan survei ke salah satu sarana publik di Lapangan Gasibu. Area ini dipilih karena memiliki kesesuaian pada penelitian, yaitu dari segi jumlah pengunjung yang terbilang banyak, aktivitas pengunjung yang bermacam-macam dimana lebih banyak digunakan untuk berolahraga, kebutuhan pengunjung akan air minum setelah beraktivitas, serta lahan yang masih cukup memungkinkan untuk penempatan produk *drinking fountain*, sehingga hal ini dapat menjadi peluang untuk produk ini dirancang dan diletakkan pada lokasi tersebut. Fungsi *Drinking Fountain* yaitu untuk memenuhi kebutuhan air minum baik dengan cara mengambil air menggunakan botol maupun meminum air secara langsung. *Drinking fountain* ini sangat berguna bagi mereka yang melakukan aktivitas olahraga di lapangan Gasibu, Bandung. Agar produk perancangan *Drinking Fountain* ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, maka perancang akan memberikan fitur-fitur yang sederhana dan mudah dipahami agar bisa dimanfaatkan dengan mudah dan digunakan oleh masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Fasilitas publik yang masih harus memperhatikan sistem perancangan informasi, material dan teknologi.
- 2) Fasilitas publik yang masih membutuhkan informasi terkait area penelitian sekitar.
- 3) Fasilitas publik yang kurang memenuhi kebutuhan pada kegiatan pengunjung, terutama yang melakukan aktifitas olahraga.

1.3 Perumusan Masalah

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

Bagaimana merancang *Drinking Fountain* menurut perspektif sistem?

1.4 Pembatasan Masalah

Supaya perancangan tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup perancangan dibatasi pada :

- 1) Studi kasus dan observasi dilakukan di Taman Gasibu yang berada di Kota Bandung. Yang merupakan salah satu permasalahan yang telah dibahas.
- 2) Untuk pengunjung, sarana air siap minum umum yang memiliki peta atau informasi untuk memfasilitasi pengunjung.
- 3) Sarana air siap minum terdapat dua fungsi sebagai berikut:
 - a) Menggunakan keran air untuk dikonsumsi secara langsung pada tempatnya.
 - b) Menggunakan keran air untuk mengisi ulang air pada botol air minum.
- 4) Perancangan *Drinking Fountain* hanya dikaji dalam perspektif sistem

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai antara lain :

1.5.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai sebagai berikut :

- 1) Mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk menciptakan sarana air minum umum (*drinking fountain*), terutama dalam kajian perspektif sistem.
- 2) Memberikan hal baru bagi dunia pendidikan tinggi Indonesia melalui pendekatan keilmuan desain produk.
- 3) Sebagai syarat untuk lulus ujian akhir Sarjana Desain.

1.5.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai sebagai berikut :

- 1) Menjadikan produk sarana air layak minum dapat memudahkan pengunjung untuk memperoleh air minum.
- 2) Memudahkan informasi akses jalan kepada para pengunjung Taman Gasibu.
- 3) Mempromosikan dan meningkatkan kualitas wisata Taman Gasibu.
- 4) Memberikan sistem teknologi yang baik dan sesuai pada perancangan *Drinking Fountain*, agar dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Keilmuan

Adapun manfaat secara ilmu desain produk sebagai berikut:

- 1) Menambah produk inovasi untuk mengembangkan perindustrian di Indonesia.
- 2) Menambah produk fasilitas umum yang bermanfaat bagi masyarakat.
- 3) Mengembangkan sistem teknologi filtrasi air minum umum.
- 4) Merancang produk baru sehingga menunjang perkembangan desain produk di Indonesia.

1.6.2 Pihak Terkait

Adapun manfaat pada pihak terkait sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kualitas wisata Taman Gasibu supaya lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia.
- 2) Meningkatkan jumlah pengunjung untuk berwisata ke Taman Gasibu dan area sekitarnya.

1.6.3 Masyarakat Umum

Adapun manfaat pada pihak terkait sebagai berikut :

- 1) Menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat terhadap upaya pengembangan fasilitas umum.
- 2) Mempermudah warga setempat untuk memperoleh akses air bersih umum.

1.7 Metode Perancangan

Pada penelitian tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif sebagai acuan penulisan laporan tugas akhir, diantaranya yaitu :

1. Pendekatan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini digunakan pendekatan sebagai berikut :

Teori sistem operasional perancangan produk dari Drs Agus Dudung, penggunaan teori ini untuk mengkaji hubungan manusia yang merupakan komponen penting untuk menghasilkan aktivitas kerja agar sistem berfungsi dengan baik, yaitu sistem operasional yang merupakan hubungan antara sistem manusia-mesin.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

- 1) Studi kepustakaan, yaitu mencari teori yang berkaitan dengan objek perancangan.
- 2) Observasi, yaitu melakukan pengamatan pada lokasi perancangan.
- 3) Wawancara, kegiatan ini dilakukan untuk memverifikasi data hasil observasi dilapangan.

3. Teknik Analisis

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik analisis, diantaranya :

1) Analisis Data

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

- a) Reduksi data, yaitu meringkas data, menajamkan, menggolongkan, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.
 - b) Penyajian data, yaitu menyusun data yang telah diperoleh kedalam tabel-tabel.
 - c) Penarikan kesimpulan, yaitu data yang telah diperoleh disimpulkan untuk menjadi hipotesis solusi awal perancangan.
- 2) Analisis Aspek Desain
- Analisis aspek desain yang dilakukan yaitu dengan cara sebagai berikut:
- a) Menentukan skala prioritas aspek desain.
 - b) Mengkomparasi antara aspek desain dan fokus analisis.
 - c) Menghasilkan hipotesis desain dan *Term of References* (TOR).

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan. Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode perancangan, jadwal kegiatan, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.
2. Bab II Tinjauan Umum. Memuat landasan teoritik, landasan empirik dan gagasan awal perancangan.
3. Bab III Analisis Aspek Desain. Menjelaskan analisis perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji berbagai aspek, seperti aspek primer, sekunder, dan tersier. Hasil analisis akan disajikan menjadi tabel-tabel, sehingga menghasilkan hipotesis dan *Term of References* (TOR).
4. Bab IV Konsep Perancangan dan Visualisasi Karya. Memuat tentang deskripsi produk, fungsi, konsep visual, proses perancangan, hingga produksi dan presentasi.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran. Menjelaskan kesimpulan perancangan produk dan sejumlah saran dalam perancangan produk.