

Perancangan Ruang Ganti Pakaian Khusus Anak Di Taman Regol Kota Bandung

Erqueen Dwi Susanti¹, Teuku Zulkarnain Muttaqien², Yoga Pujiraharjo³
Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung
erqueends@student.telkomuniversity.ac.id, tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id,
yogapeero@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Aktivitas diluar rumah memang mengasyikan ditambah lagi jika ada sebuah permainan pastinya akan sangat menyenangkan, taman adalah salah satu tempat yang menyenangkan banyak sekali aktivitas mulai dari berkumpul Bersama teman maupun keluarga, duduk-duduk santai, atau hanya sekedar duduk sejenak menghilangkan penat, selain dari itu fungsi taman pada perkotaan adalah untuk menambah keindahan secara visual dan diharapkan mampu berperan penting sebagai paru paru dunia dan sebagai wadah atau tempat berkumpul.

Dilihat dari keadaan Taman Regol tersebut dengan keterbatasan lahan yang tersedia dan kurangnya fasilitas pendukung bagi pengunjung seperti ruang ganti, maka dari itu penulis melakukan uji coba untuk membuat ruang ganti dengan konsep yang unik dan *eyecatching* dengan sistem *portable*. Dimana konsep unik yang dimaksud, ialah membuat sebuah tempat untuk berganti pakaian dengan bentuk yang disukai oleh anak – anak, yang dibuat dari bahan serat kayu kemudian diwarnai sesuai dengan tema yang ramah anak, sebagai penanda jenis kelamin yang juga berfungsi untuk menambah keindahan Taman Regol di malam hari.

Permasalahan yang di temui di Taman Regol yaitu banyaknya pengunjung yang kebingungan ketika akan berganti pakaian sebelum atau sesudah melakukan kegiatan bermain air di Taman Regol. Oleh sebab itu banyak pengunjung yang berganti pakaian di sembarang tempat yang mengurangi keindahan taman tersebut.

Kata kunci: Taman, Ruang Ganti, *Portable*.

Abstract

Activities outside the home are fun plus if there is a game it will be very fun, the park is one of the fun places a lot of activities ranging from hanging out with friends or family, sitting relaxed, or just sitting for a moment to eliminate fatigue, other than that function of parks in urban areas is to add visual beauty and is expected to be able to act as a container or gathering place.

Judging from the condition of the Regol Park with the limited available land and the lack of supporting facilities for visitors such as changing rooms, the authors conducted trials to create a dressing room with a unique concept and eyecatching with a portable system. Where the unique concept is meant, is to make a place to change clothes with the shape preferred by children, made from wood fiber and then colored according to the child-friendly theme, as a marker of gender that also serves to add beauty Taman Regol at night.

The problem encountered in Regol Park is the number of visitors who are confused when they will change clothes before or after water activities in Regol Park. Therefore many visitors change clothes in any place that reduces the beauty of the park.

Keywords: Garden, Dressing Room, *Portable*.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Masyarakat adalah makhluk sosial yang sering melakukan aktifitas diluar rumah, diantaranya bekerja, bermain dan olahraga serta mengisi waktu luang. Salah satu tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan diluar ruangan, salah satunya yaitu taman di Bandung.

Taman merupakan salah satu pilihan tempat wisata bagi keluarga untuk mengisi waktu luang atau hanya sekedar menghabiskan waktu dengan duduk santai atau bermain dengan anggota keluarga. Di kota Bandung terdapat 17 taman tematik yang bisa menjadi pilihan warga yang datang ke Bandung, salah satunya ialah taman regol. Taman regol ialah taman yang berlokasi di Jalan Pasirluyu Selatan, Kecamatan Regol, Kota Bandung. secara garis besar taman-taman yang berada di Kota Bandung berkonsep kekeluargaan dengan mengedepankan sebagai tempat bermain dan area hijau, tidak terkecuali dengan Taman Regol. Taman yang diresmikan pada 7 Febuari 2018 ini . yang bisa digunakan pengunjung berumur 5-10 tahun untuk bermain air. Pengunjung Taman Regol pada akhir pekan dapat mencapai kurang lebih 200 orang.

Permasalahan yang di temui di Taman Regol yaitu banyaknya pengunjung yang kebingungan ketika akan berganti pakaian sebelum atau sesudah melakukan kegiatan bermain air di Taman Regol. Oleh sebab itu banyak pengunjung yang berganti pakaian di sembarang tempat yang mengurangi keindahan taman tersebut. Dilihat dari keadaan Taman Regol tersebut dengan

keterbatasan lahan yang tersedia dan kurangnya fasilitas pendukung bagi pengunjung seperti ruang ganti, maka dari itu penulis melakukan uji coba untuk membuat ruang ganti dengan konsep yang unik dan eyecatching dengan sistem portable. Dimana konsep unik yang dimaksud, ialah membuat sebuah tempat untuk berganti pakaian dengan bentuk yang disukai oleh anak – anak, di buat dari bahan serat kayu kemudian diwarnai sesuai dengan tema yang ramah anak, sebagai penanda jenis kelamin yang juga berfungsi untuk menambah keindahan Taman Regol di malam hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang di kemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya fasilitas ruang ganti untuk pengunjung Taman Regol yang bermain air.
2. Kurangnya kesadaran para orang tua membiasakan anak menutupi bagian vital sejak dini.
3. Dengan luas Taman Regol yang cukup, pemanfaatan lahan kurang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang di kemukakan pada latar belakang, maka penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang ruang ganti pakaian untuk anak dengan konsep unik, eyecatching dan memanfaatkan lahan yang tersedia.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan mendalam, maka permasalahan perlu dibatasi, yakni membuat rancangan produk hanya terintegrasi pada rancangan ruang ganti pakaian anak.

1.5 Tujuan Perancangan

- 1) Mengaplikasikan ide dan konsep perancangan ruang ganti pakaian untuk pengunjung
- 2) Mengembangkan sebuah produk furniture dari segi fungsionalitas dan estetika

2. Landasan Teori

2.1 Perancangan

Perancangan atau 'zerofase' ialah kegiatan mengatur dari beberapa elemen terpisah menjadi kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan dibagi menjadi beberapa tahap :

System-Level Design (Perancangan Tingkat Sistem)

Tahap ini akan mengurai bentuk, ukuran, sistem dan komponen yang akan dipakai. Biasanya dari tahap ini akan menghasilkan geometric layout, fungsi dari produk atau biasa disebut blueprint

Detail Design (Perancangan Detail)

Perancangan detail merupakan kegiatan melengkapi spesifikasi pada desain di setiap komponen yang akan diproduksi untuk memudahkan dalam mengidentifikasi saat kegiatan produksi. Spesifikasi tersebut berupa dimensi produk, material yang akan digunakan dan toleransi ukuran pada produk.

2.2 Pengertian Ruang Ganti

Ruang ganti adalah sebuah ruang yang dikhususkan untuk menyimpan atau mengganti pakaian beserta pernik-perniknya. Ruang ganti sebaiknya memiliki komponen yang sesuai dengan kebutuhan agar pengunjung dapat menikmati fasilitas saat menggunakannya, seperti:

1. Gantungan

Gantungan berarti alat untuk menyangkutkan sesuatu. Biasanya gantungan digunakan untuk meletakkan atau menyangkutkan pakaian serta aksesoris

2. Cermin

Cermin merupakan suatu benda yang dapat merefleksikan cahaya sehingga kita dapat melihat bayangan kita atau benda lain pada permukaan benda tersebut. Cermin terdiri atas tiga jenis yaitu cermin cekung, cermin datar, dan cermin cembung

3. Ambalan

Ambalan merupakan alternatif rak dinding untuk menyimpan dan meletakkan barang yang mengatasi keterbatasan ruang tersebut. Pada ruang terbatas, tentunya memerlukan tempat penyimpanan yang tidak banyak memakan atau tempat ramping, sering digunakan agar mudah dilihat sehingga mudah juga untuk mengaksesnya.

2.3 Pengertian Ruang

Setiap makhluk hidup membutuhkan ruang, karena ruang berarti wadah dari semua aktivitas yang ada di permukaan bumi. Terdapat bermacam-macam ruang dengan fungsinya, dan tingkat privasinya masing-masing. Di dunia arsitektur, terdapat empat jenis

ruang yaitu : ruang umum, ruang privat, ruang sirkulasi dan ruang servis.

1. Ruang Publik

Tempat berkumpulnya masyarakat melakukan aktivitas secara masal disebut ruang publik, biasanya dapat berbentuk aula yang bisa menampung orang yang lebih banyak. Contoh ruang publik yaitu ruang tunggu, aula, mesjid, lapangan, taman kota, dan sebagainya

2. Ruang Privat

Ruang yang dibuat untuk melindungi privasi (rahasia) pengguna dan kegiatan penggunaannya, umumnya terdapat pada kamar-kamar bangunan dengan fungsi tertentu. misalnya : kamar tidur, kamar mandi, studio, ruang istirahat, ruang menyusui, dan lainnya.

3. ruang yang biasanya berfungsi untuk melengkapi ruangan utama dan biasanya dibagi menjadi ruang servis perseorangan (toilet dan sauna) dan ruang servis perlengkapan (tempat penyimpanan alat kebersihan).

2.4 Pengertian Anak

Merujuk Kamus Besar dan berdasarkan dari R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Oleh karna itu perlu diperhatikan dengan sangat hati hati. Namun, sebagai makhluk yang paling lemah dan rentan, anak-anak justru sering kali ditempatkan pada posisi terendah atau dirugikan, kurang hak untuk bersuara, dan bahkan sering sebagai korban tindak asusila.

2.5 Psikologi Anak

Psikologi anak adalah ilmu yang mempelajari tentang perubahan perilaku dan fungsi mental secara ilmiah. Psikologi anak juga di bagi dalam beberapa kategori usia,berikut adalah beberapa pembagian psikologi anak dalam usia (Baskara,2011: 3)

2.6 Unsur Desain

Unsur rupa sangat berkaitan erat denagan penampilan rupa secara visual pada suatu produk. Unsur rupa dapat dinyatakan dari beberapa benuk hasi,pengolahan dan penataan dari beberapa hal, seperti: bentuk, warna, tekstur, garis, arsir, grafis, dan lambing. Unsur rupa merupakan aspek yang harus diperhitungkan dan dipertimbangkan dalam pembuatan suatu produk.

1. Garis

Garis merupakan unsur dari suatu karya seni, dan memiliki sifat yang dominan. Terbentuk dari perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan besarnya sama. Fungsi garis sendiri sama pentingnya dengan warna ataupun tekstur. Bahkan untuk mengetahui karakter bahkan watak dari seseorang atau karya bisa dinilai dari garis. Sedangkan fungsi dari garis sendiri sama punya peranan penting dengan warna dan tekstur.

2. Bentuk

Merupakan pertemuan titik yang menghasilkan ruang,dimensi dan massa. Pada umumnya bentuk dapat dibedakan menjadi dua golongan, yakni:

- Bentuk beraturan (geometris) yaitu pertemuan titik–titik (objek–objek) yang beraturan, seperti: bentuk silindris,bentuk kubistik dan bentuk bola
- Bentuk tidak beraturan (non geometris), yakni pertemuan titik-titik (objek–objek)

yang memiliki bentuk atau sudut tidak beraturan

3. Warna

Dalam visual, Warna merupakan unsur penting dalam desain dan seni. Secara harfiah adalah sifat cahaya yang terbiaskan, dan secara psikologis warna bisa diartikan sebagai pengalaman.

Dalam teori warna, hitam dan putih tidak termasuk kedalam unsur warna melainkan dianggap sebagai unsur gelap dan terang serta warna abu-abu dianggap berada diantara unsur gelap dan terang. Jika warna mengalami proses penerangan, maka warna tersebut akan menjadi warna muda. Sebaliknya, jika warna mengalami proses penggelapan, maka warna tersebut akan menjadi warna tua. Lajur warna yang semakin terang memiliki istilah tint dan yang semakin gelap dapat disebut dengan istilah shade.

4. Tekstur

Tekstur ialah susunan atau jaringan yang membentuk suatu bentuk yang timbul akibat tidak rata pada bidang permukaan. Biasanya, tekstur digunakan untuk membentuk susunan di karya seni rupa dan sebagian besar alam menyajikan tekstur dengan alamiah. Tekstur dapat memberikan rasa kepada indera. Didalam seni rupa, tekstur berguna dalam pemilihan permukaan bidang wajah.

2.7 Bidang Kerja Desainer Produk

Desainer produk belakangan ini menjadi hal yang vital untuk pembangunan dan pengembangan suatu brand bahkan, untuk kebangkitan dan kemajuan suatu Negara. Berikut bidang kerja desainer produk

•Desain mainan anak (*children toys design*),

Merupakan bidang desain produk yang meliputi perlengkapan serta mainan bayi, balita, anak-anak, atau remaja. Misalnya: Ayunan, boneka, lego, mainan mekanis, dan sebagainya.

•Desain Mebel (*Furniture Design*),

Bidang desain ini produk yang meliputi peralatan mebel (*furniture*). Misalnya: Kursi, lemari, meja dan lain sebagainya. Secara umum, bidang ini untuk kelengkapan rumah tangga, kantor, gedung, atau bangunan, yang bisa diletakkan dalam ruangan (*indoor*).

•Desain sarana transportasi (*transportation facility design*).

Merupakan bidang desain produk yang meliputi berbagai peralatan kelengkapan transportasi darat, laut, udara, rawa, sungai, danau, atau luar angkasa. Misalnya: kereta-api, kapal laut, kapal niaga, kapal pesiar, hovercraft, pesawat terbang, pesawat luar angkasa, truk, bis, dan sebagainya.

•Desain pakaian dan kelengkapan tubuh (*fashion & human body additional equipment design*). Ini merupakan bidang perencanaan yang meliputi berbagai jenis kelengkapan yang digunakan pada tubuh manusia. Misalnya: Pakaian, sabuk, topi, sepatu, jam tangan, dan sebagainya

2.8 Pengertian Taman

Taman merupakan suatu tempat yang terletak diluar ruangan dan dibuat untuk memberikan keindahan. Menurut Rubai, Taman berasal terdiri dari kata “*gard*” yang punya arti menjaga dan “*eden*” yang punya arti kegembiraan, jadi secara penggabungan bahwa taman mempunyai arti sebuah tempat yang digunakan untuk kesenangan dan saling menjaga. Pada dasarnya pengadaan taman di wilayah kota adalah fungsi penyegaran untuk peningkatan kualitas hidup dan kesehatan yang berguna untuk membentuk karakter dan kawasan yang lebih

memiliki identitas sehingga akhirnya akan didapatkan kualitas hidup yang sangat baik

2.9 Ukuran Taman

Menurut Simond (1984 dalam Zaenuri, 2008: 30) menyebutkan taman dapat dibagi menurut luas taman dan jarak tempuh yang bisa dicapai dari daerah pemukiman sebagai berikut :

1. Taman Kecil

memiliki luas kurang lebih 20.000 m² dan dapat ditempuh dari daerah pemukiman dengan berjalan.

2. Taman Sedang

Memiliki luas dari taman kurang lebih 200.000 m², dan terletak lebih kurang 1,5 km dari daerah pemukiman.

3. Taman besar

Memiliki luas minimal 600.000 m² dan terletak kurang lebih 8 km dari daerah pemukiman.

2.10 Antropometri

“anthropometry” berasal dari kata “*Anthropos*” (*man*) yang mempunyai arti manusia dan “*metron*” (*measure*) yang mempunyai arti ukuran.

•Antropometri ialah gabungan dari “*anthro*” (manusia) dan “*metri*” (ukuran). Antropometri adalah sebuah ilmu tentang mengukur dimensi tubuh dari tulang, otot dan jaringan lemak.

Antropometri mempelajari ilmu tentang pengukuran tubuh, yang secara khusus mempelajari perbedaan perbedaan ukuran pada individu atau kelompok. Interaksi ruang dengan manusia secara penglihatan dimensi dapat menimbulkan dampak kesesuaian dimensi ruang terhadap dimensi tubuh manusia.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi antropometri antaranya:

•Umur Dimensi tubuh manusia tumbuh dan bertambah besar seiring berkembangnya umur sejak kelahirannya sampai dengan sekitar 20 tahun untuk pria dan 17 tahun untuk wanita.

•Dimensi ukuran tubuh pria pada umumnya mempunyai ukuran lebih besar dibandingkan dengan wanita, kecuali untuk beberapa bagian tertentu seperti dada (payudara) dan pinggul.

•Suku/Etnis Setiap suku bangsa ataupun etnis akan memiliki karakteristik yang akan berbeda satu dengan lainnya.

2.11 Material

Menurut (Palgunadi, Bram, 2008: 261) menyatakan dalam buku ‘Kamus Inggris-Indonesia’ karangan John M.Echols dan Hassan Shadily (1995), istilah ‘material’ artinya: bahan, material, alat-alat. Istilah ‘materialism’ artinya: materialisme. Istilah ‘materialist’ artinya: materialis. Istilah ‘materialistic’ artinya: materialistis. Istilah ‘materialized’ artinya: terwujud. Istilah ‘materiel’ artinya: perlengkapan, peralatan.

Material adalah bahan yang akan dipakai dalam pembuatan suatu produk. Material merupakan sebuah masukan dalam produksi untuk mendukung aspek teknik. Untuk menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan desain, maka perlu mempelajari hubungan antara struktur, sifat, dan cara kerja material. Perencana dapat memilih dan mendesain material yang paling tepat ketika akan mengaplikasikan dan menentukan teknik pemrosesan yang paling tepat pada produk. Ada 4 komponen untuk melakukan pemilihan suatu material yaitu:

•Function

yaitu apa yang akan di hadapi oleh material tersebut.

Contoh: Apakah ada penambahan beban tekanan merambatkan panas

•Objective

Dapat bernilai minimum atau maksimal dengan apa yang akan di optimalkan.

Contohnya adalah dibuat semenarik dan semurah mungkin

•Constraint

yaitu persyaratan dari suatu produk.

Produk harus tahan korosi, kuat, dan

•Free Variable

Dalam konteks perumusan besaran yang nilainya dapat di ubah sesuai keinginan perancang

Setelah terpilih komponen di atas maka dapat suatu gambaran yang memuat batasan yang sesuai dengan objektif produk, perancang dapat memilih material atau bahan yang dapat di gunakan untuk membuat produk sesuai dengan yang diinginkan.

2.12 Teori Sistem

Sistem dalam Bahasa sederhana adalah penggabungan berbagai cara untuk mencari tujuan bersama atau untuk mengoprasikan barang dan agar bisa menghasilkan informasi, data atau energy

Unsur-unsur Sistem

- Adanya objek - objek
- Adanya berbagai elemen yang saling berinteraksi.
- Adanya suatu pembeda yang bisa menjadi pengikat elemen - elemen.

Jenis-jenis Sistem

-Open system :

sistem terbuka, faktor eksternal dapat mempengaruhi

-Close system :

Sistem tertutup, hanya internal sistem yang bisa menjalankan sistem

-Sistem fisik :

Sistem yang didalam nya memiliki komponen energi dan materi

-Sistem non-fisik :

Ide dan konsep adalah contoh sistem non-fisik, karena ide dan konsep masih bersifat abstrak.

3. Metode Penelitian

• Pendekatan Penelitian

Masalah aktual yang sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung, metode deskriptif menjadi pilihan yang tepat.

• Wawancara

Untuk menunjang hasil penelitian yang baik, wawancara dilakukan kepada beberapa pengunjung dengan pertanyaan sesuai dengan penelitian ini. Yang dimana pertanyaannya sebagai berikut:

1. Dengan siapa bapak atau ibu datang ke taman regol?
2. (Jika pengunjung datang dengan anak) umur berapa anak bapak atau ibu?
3. apa tujuan bapak atau ibu datang ke taman regol?
4. Pada pukul berapa bapak atau ibu datang ke taman regol?
5. Aktifitas apa yang biasanya ibu atau bapak lakukan di taman regol?
6. Bagaimana menurut bapak atau ibu mengenai keadaan taman regol?
7. Apakah fasilitas yang tersedia di taman regol ini sudah sesuai dengan yang dibutuhkan?
8. Kalau belum menurut bapak atau ibu apa yang harus ditambahkan?
9. Harapan bapak atau ibu tentang taman regol ke depan nya?
10. Apakah bapak atau ibu masih berkeinginan untuk berkunjung kembali ke taman regol?

3.1 T.O.R

T.O.R adalah acuan dasar perancangan sebuah produk yang berisi Consideration (Pertimbangan), Constrain (Batasan), Requirements (Kebutuhan Desain), Product Description (Gambaran) tentang produk yang akan dirancang.

1. CONSIDERATION (Pertimbangan)

- Bagaimana agar produk tersebut tidak membutuhkan lahan yang luas
- Bagaimana agar produk dapat memberikan kenyamanan dalam penggunaan
- Produk dapat digunakan oleh pengguna yang menggunakan dengan keadaan basah
- Bagaimana produk ini memiliki jangka penggunaan yang lama setidaknya sampai 3 tahun kedepan.

2. CONSTRAIN (Batasan)

- Produk ini digunakan untuk pengunjung taman Reagol
- Desain perancangan menyesuaikan dengan analisis studi kebutuhan.

3. REQUIREMENTS (Kebutuhan Desain)

- Produk yang dihasilkan memiliki fitur sesuai dengan analisis studi kebutuhan pengguna
- Produk memiliki bentuk yang sesuai dengan analisis studi kebutuhan pengguna.
- Produk memiliki bentuk yang portable
- Material yang dipilih dapat menyerap air dan memberikan kenyamanan pada pengguna

4) PRODUCT DESCRIPTION (Gambaran)

. Produk yang akan dirancang adalah ruang ganti pakaian yang memiliki dua sisi bertolak belakang yang dimana akan ditempatkan di taman regol bandung, dengan alasan karena kurangnya fasilitas yang ada untuk para pengunjung khususnya anak anak mengganti pakaian setelah melakukan kegiatan bermain air.

Produk yang akan dihasilkan nantinya akan bersifat portable dikarenakan ruangan yang terbatas serta dapat disimpan kembali oleh pengelola, untuk menjaga ketahanan produk tersebut agar tidak mudah rusak dan dapat disimpan kembali ketika malam hari, agar tidak

disalah gunakan oleh orang yang memanfaatkan situasi.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Hasil dari penelitian dengan melalui tinjauan aspek aspek yaitu : aspek desain, ergonomi, dan analisis kebutuhan pengguna serta aspek pendukung sistem, material, dan visual, maka rancangan produk yang tepat adalah sebagai berikut.

a. Perancangan produk ruang ganti pakaian terbuat dari bahan yang kokoh.

b. Perancangan produk ruang ganti pakaian memiliki sistem portable agar mudah dibawa kemana saja saat produk tidak dioperasikan.

c. Produk ruang ganti pakaian menggunakan material kayu dan besi aluminium

d. Dilengkapi penyaringan air pada alas kaki.

4.2 Tabel Kebutuhan Desain

Setelah melakukan pengumpulan data dan mendapatkan beberapa kriteria dan spesifikasi kursi kerja seperti apa yang diinginkan oleh pengguna, maka dibutuhkan analisis kebutuhan pengguna berupa tabel studi kebutuhan dan parameter aspek sehingga memudahkan penulis untuk menemukan potensi dan solusi dari data yang telah didapat.

4.2.1 Bagian exterior (luar)

Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Gorden dengan ukuran 120 cm	Menutupi tubuh anak	Panjang gorden keseluruhan tidak menutupi mata kaki
Memiliki lubang	Lubang support dapat	Engsel tambahan bagian sisi

untuk menampung air	dibongkar pasang	
Memiliki tiang	Dapat diatur ketinggiannya	Adanya ekstensi berupa ring untuk menyambungkan gorden

4.2.2 Bagian interior (Dalam)

Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Memiliki cermin	Menggunakan jenis cermin datar	Material sisi menggunakan kayu
Memiliki toilet box	Dapat menyimpan alat kecantikan	Adanya lekukan di dalam dinding kayu

4.2.3 Bagian Atap

Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Dapat dilipat	Mekanisme Lipatan	Referensi mekanisme lipatan
Dapat dibongkar pasang	Mekanisme engsel	Referensi mekanisme engsel

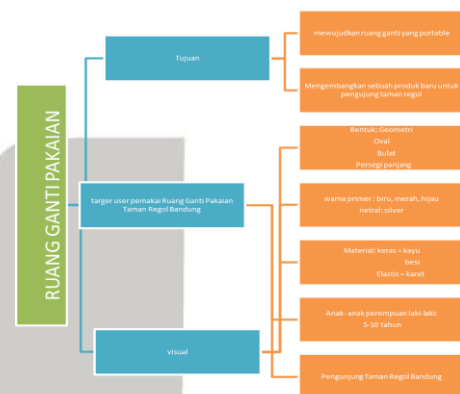
4.2.4 Bagian Alas

Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Menggunakan material yang nyaman	Menggunakan material kayu	Referensi material
	Terdapat alas untuk menyerap air	Jenis ukuran alas

	Bentuk yang tidak rumit	Referensi bentuk
--	-------------------------	------------------

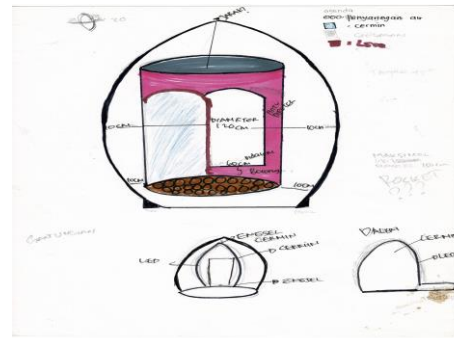
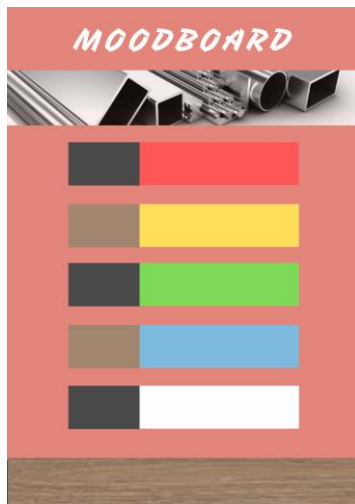
4.3 Proses Perancangan

Mind mapping bertujuan untuk memperoleh ide-ide baru untuk menyelesaikan masalah dengan cara memetakan pikiran ke dalam bentuk grafis. Berikut ini merupakan gambar *mind mapping* yang menjelaskan secara sederhana mengenai pemetaan ide dan konsep produk yang dirancang

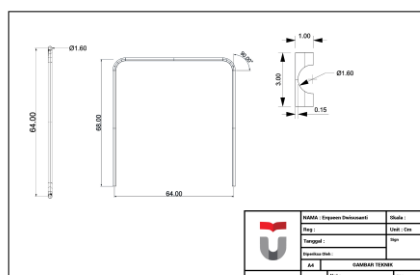
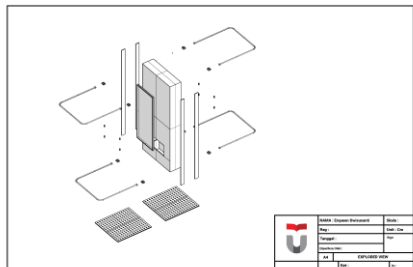
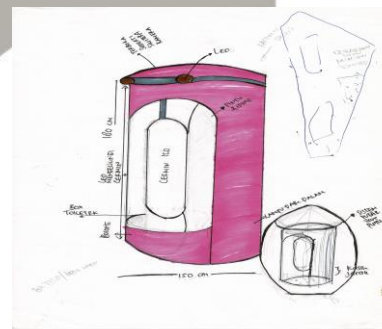
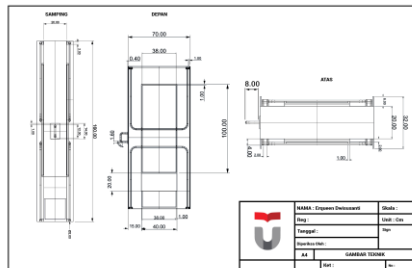


4.4 Mood Board

Moodboard adalah sebuah kolase yang bertujuan untuk memperkenalkan tema dengan cara mengumpulkan sketsa atau foto serta menampilkan secara optimal desain yang disajikan untuk landasan referensi visual pada rancangan.



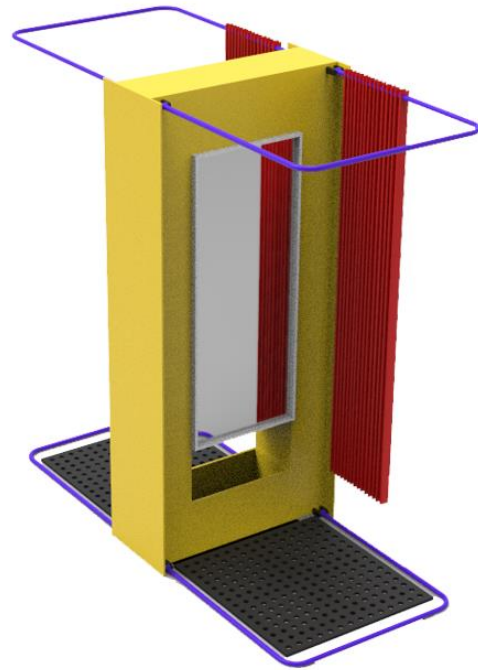
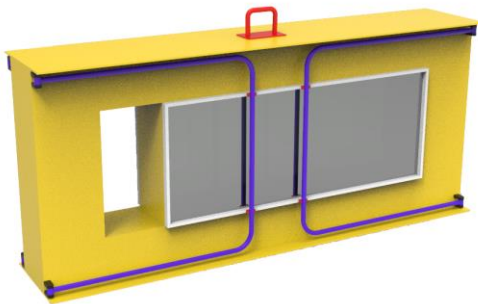
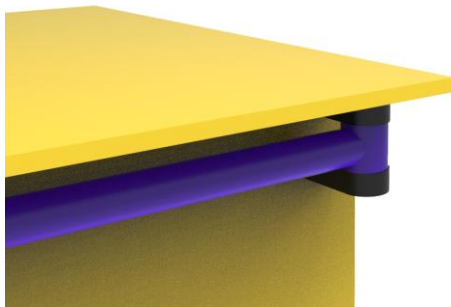
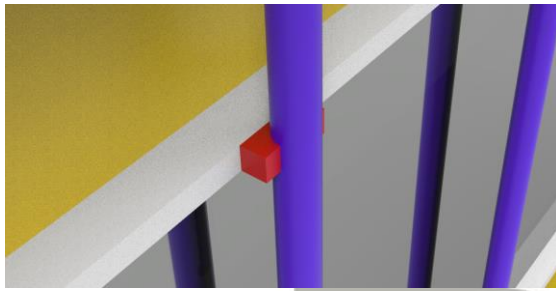
4.5 Gambar Terukur



4.6 Sketsa Alternatif

Sebelum menentukan sketsa final, diperlukan sketsa untuk menentukan desain yang paling tepat untuk menjadi penyelesaian sebuah masalah. Sketsa alternatif dari produk

4.7 Sketsa Final



5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya tentang Perancangan ruang ganti pakaian khusus anak untuk Taman Regol Bandung, maka di dapat kesimpulan sebagai berikut:

- Ruang ganti pakaian khusus anak untuk Taman Regol Kota Bandung dirancang dengan alasan kurangnya fasilitas yang ada untuk para pengunjung khususnya anak-anak yang akan mengganti pakaian setelah melakukan kegiatan bermain air.
- Produk yang akan dihasilkan nantinya akan bersifat portable dikarenakan ruangan yang terbatas serta dapat disimpan kembali oleh pengelola, untuk menjaga ketahanan produk tersebut agar tidak mudah rusak dan dapat disimpan kembali ketika malam hari.
- Warna yang digunakan menggunakan warna primer agar lebih menarik perhatian anak-anak.

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.
- 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
- D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- 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)*
- 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)*
- 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. N0.2
- 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. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
- Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).

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

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

Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings 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).

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. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)
- Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019), July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.
- 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).
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic Concept as an Effort to Build the Ventures of Vocational School Students in Product Design." 1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019). Atlantis Press, 2020
- Arif Gosita, Masalah perlindungan Anak, (Jakarta : Sinar Grafika, 1992)
- Darma Prawira, Sulasmi. (1989). Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. 2005. Kamus Inggris Indonesia : An English – Indonesian Dictionary. Jakarta: PT Gramedia
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta.
- W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Balai Pustaka : Amirko, 1984)
- R.A. Koesnan, Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia, (Bandung :Sumur, 2005)
- Arif Gosita, Masalah perlindungan Anak, (Jakarta : Sinar Grafika, 1992)
- 4 Undang-undang No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, (Jakarta : Visimedia, 2007)
- Subekti dan Tjitrosudibio, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, (Jakarta : PT. Pradnya Paramita, 2002)
- Redaksi Sinar Grafika, UU Kesejahteraan Anak, (Jakarta : Sinar Grafika, 1997)
- John M.Echols dan Hassan Shadily (1995), istilah 'material'
- Julius Panero & Martin Zelnik. 1979. Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards.
- Julius Panero & Martin Zelnik. 1979. Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards.
- Moleong, Lexy J. (2007) Metodologi Penelitian Kualitatif, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung
- Puspantoro, Benny. (1992), Konstruksi Bangunan Gedung Bertingkat Rendah, Edisi 1992, Yogyakarta. Universitas Atmajaya Yogyakarta (UNY).
- Palgunadi, Bram. 2008. Desain Produk 3: Aspek-aspek Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- R.A. Koesnan, Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia, (Bandung :Sumur, 2005)
- Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005: 97). Ruang dalam karya dua dimensi hanya bersifat ilusi.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. Dasar-dasar Tata Rupa & Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2). Yogyakarta: Jalasutra

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Undang-undang No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, (Jakarta : Visimedia, 2007), hal. 4
Subekti dan Tjitrosudibio, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, (Jakarta : PT. Pradnya Paramita, 2002)

Zaenuri (2008: 31) menyampaikan (Departemen PU, penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan, 2008)