

Perancangan *Drinking Fountain* dalam Aspek Visual

Irfana Thahirah Putri¹, Edwin Buyung Syarif², Asep Sufyan M.A³

¹School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

²School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

Irfana-aa@hotmail.com, edwinbuyungsyarif@gmail.com, asepsufyan@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak Fasilitas publik merupakan sebuah sarana prasarana yang disediakan oleh pemerintah setempat untuk kepentingan umum. Salah satu produk yang terbilang sebagai sarana publik adalah drinking fountain. Drinking fountain telah disediakan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan, kegiatan, dan juga memudahkan pekerjaan masyarakat umum sehari – hari. Namun, sayangnya di Indonesia sarana ini masih bisa dibilang sangat sedikit disediakan oleh pemerintah Indonesia. Mungkin ada beberapa hal yang membuat produk ini tidak banyak disediakan di publik. Dilihat dari segi perspektif visual pada produk drinking fountain yang sudah ada, dapat diketahui pada umumnya produk ini terbentuk identik dengan wastafel. Dengan adanya masalah tersebut, pada lokasi penempatan beberapa drinking fountain banyak yang menyalahgunakan produk ini. Lapangan Gasibu merupakan sebuah lapangan yang terletak pada Kota Bandung dimana tentunya nama lapangan ini tidak asing lagi bagi Warga Bandung. Dengan lokasinya yang strategis persisnya bersebrangan dengan kantor pemerintahan Provinsi Jawa Barat yaitu Gedung Sate lapangan ini menjadi salah satu lokasi yang ramai akan pengunjung. Sebagaimana telah dijelaskan bahwa produk drinking fountain masih sering disalah-gunakan oleh beberapa pengguna maka dari itu, dalam perancangan produk drinking fountain ada beberapa hal yang harus diperhatikan berupa aspek – aspek yang akan diterapkan pada produk ini. Aspek beserta unsur yang terkait di dalamnya ini perlu diperhatikan agar menciptakan produk visual yang menarik serta sesuai dengan kondisi lingkungan dan juga menyesuaikan persepsi pengguna terhadap produk drinking fountain

Kata Kunci : Fasilitas publik, *drinking fountain*, Lapangan Gasibu, filtrasi air bersih, visual.

Abstract Public facilities are a means of infrastructure provided by the local government for the public interest. One product that is regarded as a public facility is a drinking fountain. Drinking fountain has been provided that to public by the government. This product aims to meet the needs, activities, and also facilitate the daily work of the general public. However, unfortunately in Indonesia this tool is still practically very little provided by the Indonesian government. There may be some things that makes this product is not widely available in the public, maybe it is because the behaviour of Indonesians or probably something else. In terms of visual perspective on existing drinking fountain products, it is generally known that this product is identical to the sink. Looking through this problem, many are miss-using this product. Gasibu Field is a field located in the city of Bandung where of course the name of this field is not foreign to the citizens of Bandung. With its strategic location which it is located exactly on the opposite the Provincial Government Office of West or is also known as The Gedung Sate this field became one of the most crowded park that is full of visitors either citizens of Bandung themselves or tourists. As some problems has been explained that drinking fountain products are still often misused by some users therefore, in designing a drinking fountain product there are some things that must be considered in the form of aspects that will be applied to this product. Aspects and all other related elements in it designing a drinking fountain is worth noting in order to create an attractive visual for the product itself and in accordance with environmental conditions and also suitable for the user's perception of a drinking fountain.

Keyword: Public facilities, *drinking fountain*, Gasibu Park, users, clean water filtration, visual.

1. Pendahuluan

Fasilitas publik merupakan sebuah sarana prasarana yang disediakan oleh pemerintah setempat untuk kepentingan umum. Salah satu produk yang terbilang sebagai sarana publik adalah *drinking fountain*. *Drinking fountain* telah disediakan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan, kegiatan, dan juga memudahkan pekerjaan masyarakat umum sehari – hari. Namun, sayangnya di Indonesia sarana ini masih bisa dibilang sangat sedikit disediakan oleh pemerintah Indonesia. Mungkin ada beberapa hal yang membuat produk ini tidak banyak disediakan di publik. Mungkin karena kebiasaan masyarakat Indonesia sendiri dimana meminum dengan cara berdiri bukanlah hal yang dianggap sebagai hal yang baik. Selain itu bentuk visual yang diterapkan pada produk ini membuat kemungkinan jika adanya produk ini maka akan disalahgunakan oleh para penggunanya.

Dilihat dari segi perspektif visual pada produk *drinking fountain* yang sudah ada, dapat diketahui pada umumnya produk ini terbentuk identik dengan *wastafel*. Dengan adanya masalah tersebut, banyak yang menyalahgunakan produk ini.

Pada penelitian perancangan *drinking fountain*, kali ini penulis melakukan penyesuaian dan memilih Lapangan Gasibu atau Taman Gasibu sebagai lokasi penelitian. Dengan disediakannya fasilitas berolahraga berupa trek jogging dan juga lapangan berbatuan untuk melakukan refleksi mayoritas pengunjung dari lapangan ini berkunjung untuk berolahraga. Sebagaimana diketahui bahwa selepas melakukan olahraga tentunya pengunjung akan membutuhkan air minum, dengan itu untuk lebih melengkapi sarana prasarana yang tersedia pada Lapangan Gasibu maka hal ini menjadi peluang bagi produk *drinking fountain*.

Dengan adanya masalah diatas aspek visual tentunya merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan guna meminimalisir kesalahan penggunaan produk ini. Pada aspek ini terdapat unsur – unsur penting yang akan meliputi perancangan produk *drinking fountain*. Aspek beserta unsur yang terkait di dalamnya ini perlu diperhatikan agar menciptakan produk yang menarik serta sesuai dengan kondisi lingkungan dan juga menyesuaikan persepsi pengguna terhadap produk *drinking fountain*.

2. Teori

2.1 Definisi *Drinking Fountain*

1. Pengertian *Drinking*

Menurut The Dictionary of Cambridge University mengatakan bahwa *drinking* (minum) adalah sebuah tindakan mengambil cairan dan memasukannya melalui mulut.

Sedangkan menurut James Salzman pada bukunya “*Drinking Water: A History*” di halaman 6 dan 7, *drinking* (minum) paling jelas merupakan sumber fisik dan merupakan salah satu persyaratan penting dalam kehidupan makhluk hidup. Terlepas dari Tuhan yang di sembah atau warna kulit, jika seseorang pergi tanpa air selama tiga hari di lingkungan yang gersang, hidup mereka dalam bahaya. Ada banyak hal yang bisa dipelajari melalui sejarah

drinking (minum). Menemukan persediaan air yang dapat diminum dengan aman adalah sesuatu yang setiap masyarakat dalam sejarah manusia telah lalui.

2. Pengertian *Fountain*

Menurut The Dictionary of Cambridge University mengatakan bahwa fountain (air mancur) adalah aliran air yang dipaksakan ke udar melalui lubang kecil, terutama untuk efek dekoratif atau struktur pada sebuah danau atau kolam dimana arus ini mengalir.

3. Pengertian *Drinking fountain*

Menurut The Dictionary of Cambridge mengatakan bahwa *drinking fountain* adalah sebuah produk yang biasanya disediakan untuk umum dan diletakan di tempat umum. Produk ini menyediakan air yang sifatnya bersih dan siap diminum.



Gambar 1 Contoh Produk *Drinking Fountain*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018

Sedangkan menurut Rapichan Phurisamban dan Peter Gleick pada bukunya “*Drinking fountain and Public Health*”, *drinking fountain* adalah sebuah sarana publik air siap minum dimana biasanya air minum ini sudah terjamin kebersihannya, berkualitas tinggi dan aman untuk di konsumsi. Produk ini berfungsi sebagai alternatif mudah bagi air kemasan atau minuman bergengsi yang mengakomodasi beragam penggunaannya, termasuk anak-anak, komuter, pelari, tunawisma, wisatawan, dan juga hewan peliharaan. Sebagaimana semakin berkembagnya sebuah populasi dan perkembangan kota, permintaan atas sarana air publik dengan adanya teknologi yang lebih modern menyebabkan

peningkatan peminatan penggunaan *drinking fountain*.

2.2 Definisi Peta

Peta menurut buku Geografi yang ditulis oleh Nurmala Dewi ialah gambaran permukaan bumi yang lebih terperinci dan diperkecil menurut ukuran geometris pada suatu bidang datar sebagaimana penampakkannya dari atas. Secara umum, peta berfungsi untuk:

- 1) menunjukkan lokasi pada permukaan bumi;
- 2) menggambarkan luas dan bentuk berbagai gejala, baik gejala alamiah maupun gejala insaniah;
- 3) menentukan arah serta jarak suatu tempat;
- 4) menunjukkan ketinggian atau kemiringan suatu tempat;
- 5) menyajikan persebaran sifat-sifat alami dan nonalami;
- 6) melukiskan luas dan pola;
- 7) memungkinkan pengambilan kesimpulan dari data atau informasi yang tersaji, serta;
- 8) memperlihatkan gerak perubahan dan prediksi dari pertukaran barang-barang persebaran aktivitas industri, arus produksi, mobilitas manusia, dan sebagainya.



Gambar 2 Contoh Peta Pada Produk *Drinking Fountain AUSH*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

2.3 Definisi Visual

1. Pengertian Visual

Menurut Jolanda Srisusana Atmadjaja dan Meydian Sartika Dewi pada bukunya *Estetika Bentuk* (1999, 6) secara umum sebuah hasil desain merupakan karya visual / rupa yang diwujudkan melalui proses pemecahan masalah terhadap suatu kondisi tertentu. Wujud akhir dari proses ini adalah rupa. Rupa jika ditinjau dari sudut pandang estetika dengan didasari oleh tema tertentu. Tema menjadi batasan komposisi dan ekspresi rupa yang diharapkan oleh tema tersebut. Komposisi unsur rupa dengan penerapan prinsip desain tertentu meliputi dengan melalui media dua dimensi dan tiga dimensi terdapat perbedaan pada cara kedua pemikiran tersebut. Seseorang dapat memvisualisasikan cara berpikir pada

keseluruhan bentuk, kedalaman, aliran ruang, gabungan masa dan material – material alam yang berbeda, dapat pula membatasi daya imajinasinya untuk satu atau dua pandangan saja. Komposisi dari sebuah rupa meliputi elemen – elemen beberapa unsur rupa yaitu garis, bidang, tekstur, ilusi, ukuran, dan warna. Unsur – unsur desain tersebut memiliki karakteristik masing – masing. Semua unsur saling menunjang dan mendukung tema desain.

Secara praktis dapat dikatakan bahwa komposisi dalam desain adalah mengubah keadaan yang tidak teratur menjadi teratur, melalui tahapan – tahapan atau proses yang berpegang pada prinsip – prinsip yang telah tersebut diatas.

a. Titik

Pada buku *Estetika Desain* (1999,12) oleh Jolanda Srisusana Atmadjaja dan Meydian Sartika Dewi menjelaskan bahwa titik merupakan unsur rupa yang secara konsep/tidak tampak. Misalnya terdapat pada pertemuan dua garis, ujung pangkal garis, dll.

b. Garis

Menurut Bram Palgunadi pada bukunya *Desain Produk 3* (2008, 188) menjelaskan bahwa mengolah tampilan garis (*line appearance forming*) adalah kemampuan untuk bisa menyatakan suatu rupa dalam bentuk garis tertentu. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah bagaimana suatu garis (*line*) tertentu dinyatakan untuk mewakili suatu rupa tertentu.

Garis umumnya mempunyai sifat-sifat yang khas, yang berhubungan dengan:

- 1) Ketebalan garis
- 2) Jenis garis
- 3) Kontinuitas Garis

c. Bentuk

Menurut Bambang Irawan dan Prisciila Tamara dalam bukunya “*Dasar-Dasar Desain*” (2003:77) Desainer mengawali proses mendesain dengan menorehkan coretan – coretan dia tas kertas, yang menghasilkan sebuah bentuk. Bentuk itu kemudian dikembangkan lagi sesuai dengan fungsi dan keinginan, hingga menjadi sebuah produk yang dapat bermanfaat bagi manusia. Bentuk dapat dikategorikan menjadi dua jenis

- 1) Bentuk alami
- 2) Bentuk Jadian

d. Ukuran

Menurut David Lauer dan Stephen Pentak pada bukunya “*Design Basics*” (1999: 196) Bahwa cara yang paling mudah untuk memberikan sebuah ilusi

pada suatu benda adalah melalui ukuran.
e. Tekstur

Menurut Bambang Irawan dan Priscilla Tamara pada bukunya “Dasar – Dasar Desain” (2003:25) Menjelaskan bahwa setiap material mempunyai struktur tersendiri. Struktur adalah susunan bahan pada sebuah bidang. Tekstur mempunyai dua nilai:

- 1) Kuantitatif
- 2) Kualitatif

Tekstur dibagi menjadi beberapa bagian

- 1) Tekstur Hias
- 2) Tekstur Semerta
- 3) Tekstur Mekanis

d. Nada

Menurut David Lauer dan Stephen Pentak pada bukunya “*Design Basics*” (1999:240) Bahwa sebuah nada hanyalah istilah artistik untuk terang dan gelap. Nada yang terdapat pada suatu area adalah relatif terang atau gelap tergantung dari pemikiran manusia itu sendiri. Hanya dari perubahan cahaya kita dapat melihat sebuah benda, disitulah nada berperan.

f. Warna

Menurut teori Brewster warna dikelompokkan mejadi warna primer, sekunder tersier, netral dan juga warna dingin dan hangat. Warna tidak hanya berpengaruh bagi mata saja melainkan dapat mempengaruhi nilai estetis dan turut menentukan rasa suka pada sesuatu. Brewster membagi warna menjadi beberapa kelompok, berikut adalah kelompok-kelompok warna menurut Brewster beserta penjelasannya:

- 1) Warna Primer
- 2) Warna Sekunder
- 3) Warna Tersier
- 4) Warna Netral
- 5) Warna Panas dan Dingin

Marian L. David dalam bukunya *Visual Design in Dress (1987:119)*, menggolongkan warna menjadi dua, yaitu warna eksternal dan internal. . Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa mausia atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Sensitivitas perorangan terhadap warna juga berbeda – beda, mulai dari yang supersensitif sampai dengan yang buta warna total, yang mempergunakan indera lainnya seperti indera penciuman, perabaan dan rasa dalam merasakan warna. Bila kita perhatikan warna itu berbeda – beda, hal tersebut menunjukkan bahwa warna berpengaruh terhadap emosi setiap orang.

Bila kita perhatikan warna itu berbeda –

beda, hal tersebut menunjukkan bahwa warna berpengaruh terhadap emosi setiap orang. Apabila seseorang tidak menyukai warna tertentu mungkin hal itu terjadi karena ada sebabnya. Mungkin warna tersebut membuat mereka teringat akan suatu hal yang membuat mereka merasa takut dsb. Beberapa hasil penelitian menurut Maitland Graves dari bukunya yang berjudul *The Art of Color and Design*. Mengatakan bahwa warna panas adalah keluarga kuning, jingga, merah. Warna panas mempunyai sifat: Positif, agresif, aktif, dan merangsang.

Bila ahli – ahli psikologi melibatkan diri dengan respon – respon emosi terhadap cahaya atau warna, maka arti simbolis warna tidak dapat dipishkan darinya walaupun kedengerannya agak berbau mistik. Interpretasi mistik ini timbul pada masa punak kemanusiaan masa lampau. Dalam skala yang menyeluruh warna memiliki arti perlambang yang spesifik dan bervariasi mulai dari situasi social yang satu ke situasi social lainnya.

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Yang dimaksud dengan karakteristik dalam hal ini adalah ciri – ciri atau sifat – sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Secara garis besarnya sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin.

Warna adalah milik cahaya bukan objek itu sendiri. Sebagaimana Isaan Newton mengilustrasikan property cahaya ini pada abad ke tujuh belas saat saat dia menempelkan cahaya putih melalui sebuah prisma. Prisma itu memecah cahaya putih dan menghasilkan pelangi dengan warna yang sudah dikenal. Benda tidak memiliki warna sendiri melainkan hanya mempunyai kemampuan untuk merefleksi sinar putih terang tertentu yang dimana sinar putih ini berisi semua lapisan warna.

Namun meski warna memang berasal dari cahaya, pedoman dari pencampuran dan penggunaan warna berbeda – beda dan tergantung pada sumber warnanya, apakah sumber warna bersfiat ringan atau mungkin dari pigmen dan pewarnaanya. Sinar cahaya adalah cahaya yang terpancarkan langsung, sedangkan warna adalah pantulan dari cahaya tersebut.

Warna dari cahaya menggabungkan dan membentuk sensasi visual baru berdasarkan apa yang disebut system aditif. Sedangkan pada sisi lain, pigmen bergabung dalam system subtraktif, dan istilah ini merupakan istilah yang tepat.



Gambar 2.12 Spektrum Warna Dibuat dengan Cahaya Putih melalui Prisma

Sumber: David Lauer dan Stephen Pentak. 2007 *Design Basics* : Seventh Edition Penerbit: Clark Baxter

3. Data Empirik

3.1 Gambaran Umum Lokasi Perancangan

Berdasarkan buku *Album Bandung Tempoe Doeloe karya* Sudarsono Katam, pada zaman Belanda, lapangan itu awalnya bernama Wilhelmina Plein (lapangan Wilhelmina). Nama itu diambil dari Ratu Belanda. Sekitar tahun 1950-an, nama lapangan berganti menjadi lapangan Diponegoro. Namun, karena sering digunakan perkumpulan sepak bola Bandung Utara, masyarakat akhirnya mengenal lapangan itu sebagai Gasibu (Gabungan Sepak Bola Indonesia Bandung Utara). Untuk mengelolanya, saat itu dibentuk panitia kecil yang terdiri dari PORK (Persatuan Olahraga Rukun Luyu dari Balubur), PAKSI dari Sekeloa, PORAS dari Sadang Serang. Lapangan ini sempat menjadi kawasan tempat tinggal liar pada 1960-an. Lalu, pemerintah mengembalikan fungsinya sebagai tempat berlatih sepak bola. Posisi Lapangan Gasibu merupakan penghubung Gedung Sate dengan taman yang membentang hingga Kampus Universitas Padjadjaran (Unpad). Oleh karena itu, lapangan ini sering dijadikan sebagai tempat berkumpul masyarakat kota Bandung. Saat ini, berjualan atau menggelar acara-acara besar di Lapangan Gasibu telah dilarang Pemerintah Kota Bandung. Peraturan itu telah ditetapkan pada Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 5 Tahun 2011 tentang Kebersihan, Ketertiban, dan Keindahan (K3) Kota Bandung. (Pikiran Rakyat edisi Senin, 8 Januari 2018).

1. Letak Geografis

Lapangan Gasibu dengan luas 26.000 m², yang terletak di Kecamatan Cibeunying Kaler, Wilayah Pengembangan Cibeunying, Kota Bandung. Batas-batas lokasi adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Ruas Jalan Surapati
 Sebelah Timur : Ruas Jalan Sentot Alibasah
 Sebelah Selatan : Ruas Jalan Diponegoro dan Gedung Sate
 Sebelah Barat : Ruas Jalan Gasibu

2. Jumlah dan Aktivitas Pengunjung

Berdasarkan hasil observasi, pengunjung yang datang untuk beraktivitas ke Taman Gasibu pada hari kerja Senin sampai Jumat, bahwa jumlah pengunjung yang datang pada pukul 07.00 - 12.00 WIB dengan jumlah pengunjung berkisar antara 120 - 270 orang, sedangkan untuk hari akhir pekan maupun libur nasional pengunjung yang datang pada pukul 07.00 - 12.00 berkisar sekitar kurang lebih 600 -

1000 orang yang terdiri atas balita, anak-anak, remaja, dewasa dan manula.

Sejumlah Aktivitas pengunjung yang telah diamati memiliki bermacam-macam kegiatan. Dimulai dari jogging atau olahraga lari yang ditemui paling sering dilakukan oleh para pengunjung, dari usia anak-anak sampai manula pun melakukannya. Kedua, kegiatan seperti bermain badminton ataupun permainan olahraga lainnya yang dimainkan lebih dari satu orang, serta kegiatan *stretching* atau peregangan tubuh. Ketiga, selain dari kegiatan olahraga, sejumlah pengunjung lebih menikmati pemandangan, mengambil foto sebagai kenang-kenangan, dan berkumpul dan bercengkerama bersama teman-temannya maupun dengan komunitas. Selain itu, tidak sedikit para pengunjung yang masuk adalah seorang penjual makanan dan bahkan pemusik jalanan hanya untuk mencari rezeki. Tetapi sebenarnya seorang penjual makanan maupun menjual barang lainnya telah dilarang untuk berjualan pada area sekitar Taman Gasibu, khususnya bagian dalam Taman Gasibu. Namun, petugas keamanan telah lengah karena membiarkan seorang penjual atau pedagang masuk kedalam area Taman Gasibu.



Gambar 6 Keramaian Aktivitas Pengunjung Lapangan Gasibu

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018

3.2 Hasil Observasi Lokasi

Observasi dilakukan pada Taman Gasibu yang berada di Kota Bandung. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk memperoleh berbagai data empirik, yang terdiri dari:

1. Kondisi Lingkungan



Gambar 7 Kondisi Lingkungan Lapangan Gasibu

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018

Kondisi lingkungan Lapangan Gasibu memiliki iklim yang bisa dibilang cukup sejuk, serta suhu yang berkisar 23-29 °C pada siang dan sore hari, sekitar pukul 11.00 hingga 16.00. Selain itu, cuaca pada pagi hari sekitar pukul 07.00 hingga 10.00, dan malam hari sekitar pukul 18.00 hingga 24.00 memiliki suhu berkisar 16-20 °C.

Selain cuaca, kondisi lingkungan terlihat cukup bersih dan terawat dengan baik, namun terkadang ada sejumlah fasilitas yang rusak dikarenakan pengunjung yang salah menggunakannya, atau tidak sengaja merusaknya. Kemudian, dari segi fasilitas yang telah tersedia adalah lapangan, trek jogging, air mancur, perpustakaan, mushola, lahan parkir kendaraan bermotor, serta toilet. Lapangan Gasibu pun memiliki peluang sejumlah area kosong yang tersedia untuk meletakkan produk *drinking fountain* di beberapa titik area tersebut.



Gambar 8 Denah Lapangan Gasibu
Sumber: Data Penulis, 2018

2. Karakteristik Masyarakat

Masyarakat Indonesia, terutama di Kota Bandung terbilang sudah cukup banyak mengenal produk keran air siap minum atau biasa dikenal secara global sebagai *drinking fountain*. Sebagian masyarakat Bandung masih ada yang menyalahgunakan produk *drinking fountain* yang ada di Indonesia, khususnya *drinking fountain* yang berada di Taman Balaikota Bandung. Diantaranya dengan mengisi ulang air dalam botol, mencuci tangan dan muka saat menggunakannya. Sebagian masyarakat tersebut masih merasa awam akan produk *drinking fountain*, sebab dari segi bentuk dan ukurannya menyerupai wastafel, sehingga sebagian masyarakat lebih mengenal produk tersebut digunakan untuk mencuci tangan. *Drinking fountain* di Taman Balaikota dapat mudah digunakan dan dicapai oleh masyarakat dengan tinggi badan 130 cm keatas, dengan usia berkisar minimal 10 tahun. Oleh karena itu, terdapat masalah pada seseorang yang memiliki tinggi badan dibawah 130 cm akan kesulitan menggunakannya, dengan begitu anak-anak harus digendong oleh orang tuanya untuk menggunakan produk tersebut.

3. Kebutuhan Pengunjung Terhadap Air Minum

Melihat kondisi fasilitas publik yang tidak tersedia yaitu fasilitas air minum, sehingga para pengunjung

lebih sering membawa botol air minum dari rumah, dan para pengunjung merasa segan untuk membeli air minum ke pedagang asongan dikarenakan harga jualnya yang bisa dibilang kurang wajar atau mahal. Jadi, dengan adanya fungsi tambahan untuk keran botol akan menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Selain karakter sebagian masyarakat yang masih menyalahgunakannya dan kesulitan mencapainya, akan terbantu dengan menggunakan keran botol. Hal ini dikarenakan besarnya kebutuhan para pengunjung Lapangan Gasibu yang beragam. Dengan begitu ruang lingkup pengguna tersebut menjadi lebih luas dan lebih mudah.

3.3 T.O.R (Term of Reference)

1. Kebutuhan Desain

Sejumlah kebutuhan yang dibutuhkan dalam perancangan adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan fasilitas penyaluran air untuk masuk kedalam produk, dan sistem penyaringan atau filtrasi air didalamnya untuk menjernihkan air supaya air layak untuk diminum.
- 2) Membutuhkan sebuah wadah untuk menampung air yang telah siap dan penyaluran keluarnya air yang telah dibunag.
- 3) Membutuhkan seseorang sebagai pengguna untuk diuji coba kenyamanan, keselamatan, dan kesehatan atas produk yang dirancang.

2. Pertimbangan Desain

Sejumlah pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam perancangan adalah sebagai berikut:

- 1) Desain harus mencakup komponen-komponen produk yang berkaitan dengan produk *drinking fountain*.
- 2) Desain harus menyesuaikan ukuran dari kenyamanan dan kesehatan para pengguna yang dituju.

3. Batasan Desain

Sejumlah batasan desain yang perlu diperhatikan dalam perancangan adalah sebagai berikut:

- 1) Desain memiliki visual yang menarik dan juga sesuai dengan pengguna / masyarakat Jawa Barat khususnya kota Bandung.
- 2) Desain diletakkan berdiri tegak dan berada diluar ruangan (*outdoor*).
- 3) Desain memiliki fungsi meminum secara langsung pada tempatnya dan mengisi ulang air didalam botol.
- 4) Desain menggunakan bahan yang tahan lama dan aman, sehingga pengguna merasa aman ketika menggunakannya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dilihat dari hasil identifikasi masalah, maka produk yang akan dirancang meliputi nilai visual menyesuaikan ideal dengan lingkungannya dan para pengguna.
2. Terdapat ancaman pada penggunaan produk dikarenakan bentuk visual yang masih memberikan asumsi yang salah.

3. Penggunaanya yang disalahgunakan oleh sebagian para pengguna menyebabkan mudah rusaknya produk dan sulit untuk dirawat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani., 2016, "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design* 3.3.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik., 2018, "*Filigree Jewelry Product Differentiation* (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva., 2016, "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 3.1.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik., 2014, *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro (Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori)*. Bandung : ISBI Bandung.
- Atmadjaja, Jolanda Srisusana dan Meydian Sartika Dewi., 1999, *Estetika Bentuk*. Gunadama, Jakarta.
- Bambang Irawan dan Priscilla Tamara., 2013, *Dasar – Dasar Desain*. Griya Kreasi.
- Buyung Syarif, 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*.
- Darmaprawira, Sulasmi., 2002, *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*, ITB, Bandung.
- E. Bürdek, Bernhard., 2015, *History, Theory, and Practice of Product Design*. Jerman, Birkhäuser.
- 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.
- Herlambang, Y., 2018, *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia*. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan., 2015, "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design* 2.2.
- Lauer, David dan Stephn Pentak., 2007, *Design Basics*. Thomson Wadsworth, Boston, USA.
- .M Nurhidayat, Y Herlambang., 2018, *Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon*. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* Vol 4, No 2.
- MA, Asep Sufyan., 2013, "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.
- Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds., 2017, *Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker*. *Proceeding of the 4th BCM*.
- 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., 2017, "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3.
- Sadika, Fajar., 2017, *Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. *BCM 2017 Proceedings*.
- Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar., 2016, "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3.
- Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan., 2016, "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design* 3.3.
- Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini., 2015, "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings of Art & Design* 2.3.
- Sufyan, Asep, and Ari Suciati., 2017, "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
- Sufyan, Asep., 2018, *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.

Susann Vihma dan Seppo Vakeva., 2009, *Semiotika Visual & Semantika Produk*. Jalasutra.

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

Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi., 2016, "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.

Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan., 2015, *"Indonesian Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia."* *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 2.1.

Pambudi, Terbit Setya., 2013, Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung.

Pambudi, Terbit Setya 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.*

Purba, Jen Alexsander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung., 2016, "Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design* 3.3.

Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar., 2016, "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.

Yani, A. B. R., Buyung Syarif, Edwin & 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., 2017. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3

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.

Palgunadi, Bram., 2008, *Desain Produk 3*, ITB, Bandung.