

Perancangan Sarana Pencacahan Sampah Daun Kering di Taman Balai Kota Bandung Berdasarkan Aspek Visual

Roberta Widyarini Pangestika¹, Edwin Buyung Syarif², Dandi Yunidar³

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

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

Roberta.pangestika@gmail.com, edwinbuyungsyarif@gmail.com,
dandiyunidar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Taman Balai Kota Bandung merupakan salah satu taman yang terletak di tengah Kota Bandung yang ramai dikunjungi pengunjung. Taman kota memiliki kaitan yang erat dengan fasilitas publik yang tersedia di dalamnya, dimana ketersediaan dan keadaan fasilitas-fasilitas tersebut mempengaruhi kualitas dari taman kota itu sendiri. Salah satu produk fasilitas publik yang bersifat primer sebagai sarana dengan fungsi untuk menjaga kebersihan lingkungan sekitar yaitu adalah tempat sampah. Selain sampah pengunjung, banyaknya pepohonan dan tanaman di taman juga menghasilkan sampah organik berupa daun kering. Ditinjau dari aspek visual, tempat sampah yang sudah ada sebelumnya dapat dirancang kembali secara kreatif dan dilakukan pengembangan sehingga unsur-unsur rupa yang diaplikasikan pada produk lebih maksimal dan dapat menjadikan produk tersebut point of interest di taman dan dapat menjadi sarana edukasi bagi pengunjung.

Kata Kunci: Taman balai kota, fasilitas publik, sampah, perancangan produk, visual

Abstract: Taman Balai Kota Bandung is one of the parks located in the center of Bandung, which is crowded with visitors. City parks have close links with public facilities available in them, where the availability and condition of these facilities affect the quality of the city park itself. One of the public facilities products that are primarily as a means with a function to maintain the cleanliness of the surrounding environment is the trash. In addition to visitor waste, the number of trees and plants in the park also produces organic waste in the form of dry leaves. Judging from the visual aspect, existing bins can be redesigned creatively and developed so that the visual elements applied to the product are maximized and can make the product a point of interest in the park and can be a means of education for visitors.

Keywords: City hall park, public facilities, waste, product design, visual

1. Latar Belakang

Taman Badak dan Taman Dewi Sartika merupakan taman yang berada di lingkungan Balai Kota Bandung yang baru direvitalisasi pada tahun 2017 oleh Pemerintah Kota Bandung. Karena letak yang strategis, taman tersebut memiliki banyak pengunjung yang variatif, mulai dari anak-anak sampai lansia. Taman ini juga memiliki fungsi sebagai sarana pembelajaran lingkungan dan flora untuk edukasi para pelajar khususnya bagi sekolah yang berlokasi di sekeliling Balai Kota.

Karena semakin meningkatnya jumlah pengunjung dan kegiatan yang dilakukan, maka banyak pula sampah yang dihasilkan. Selain sampah dari pengunjung, terdapat juga sampah alami yang berasal dari tanaman dan pepohonan di sekeliling Taman Balai Kota itu sendiri dalam bentuk daun kering. Oleh karena itu, banyak ditempatkan tempat sampah di setiap beberapa meternya. Tempat sampah merupakan objek produk yang dirancang dan dikembangkan karena tempat sampah memiliki potensi dan peranan penting untuk menjaga kebersihan di Taman Balai Kota.

Aspek visual memiliki peranan penting pada proses perancangan produk. Dari tempat sampah yang sudah tersedia dengan kekurangan yang ada, terdapat peluang untuk mengembangkan kualitas produk sebagai fasilitas umum dengan mengaplikasikan unsur-unsur rupa. Perancangan tempat sampah secara kreatif ini dapat dicapai dengan mengembangkan beberapa aspek

rupa, seperti: garis, bentuk, warna, tekstur, dan grafis.

2. Tinjauan Umum

2.1 Data Teoritik

2.1.1 Hukum Tata Susun (Azas Disain)

Terdapat beberapa hukum tata susun atau azas desain, yaitu sebagai berikut:

a. Kesatuan (Unity)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Dharsono Sony Kartika, 2017:56).

b. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual maupun secara intensitas karya.

c. Kesederhanaan (Simplicity)

Kesederhanaan dalam desain pada dasarnya merupakan

kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain.

d. Aksentuasi (Emphasis)

Desain yang baik memiliki titik berat untuk menarik perhatian (center of interest). Untuk menarik perhatian dari titik berat tersebut dapat dicapai melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, garis, nada warna, ruang, bentuk atau motif.

e. Proporsi

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Warna, tektur dan garis memiliki pranan penting dalam menentukan proporsi sebuah karya.

2.1.2 Unsur Disain (Unsur Rupa)

Terdapat beberapa unsur rupa yang diaplikasikan pada parancangan, yaitu:

a. Garis

Dalam buku Desain Produk 3 (2008:188) Bram Palgunadi menjelaskan bahwa mengolah tampilan garis (line appearance forming) merupakan kemampuan untuk

bias menyatakan suatu rupa dalam bentuk garis tertentu. Garis dapat menampilkan berbagai sifat/karakter yang khas.

b. Bentuk Geometris

Disain geo merupakan pengolahan rupa berdasarkan bentuk-bentuk geometrik (geometrical based shape forming). Bentuk-bentuk geometrik memiliki sifat yang teratur, terukur, kaku, memiliki kesan mati dan relatif statis (diam, tidak bergerak). Rupa yang terbentuk dari bentuk geometris, memiliki sifat yang cenderung teratur, memiliki sudut dan garis yang tegas.

c. Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi) dirinya sebagai bagian dari simbol. Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan dapat menjadi

sebuah obyek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu.

- d. Grafis
- Unsur grafis berfungsi untuk menyatakan suatu lambang sebagai wakil dari suatu informasi atau kondisi tertentu. Lambang grafis ini dapat berbentuk huruf, angka, tanda, indikasi atau lambang. Dalam proses desain, grafis yang digunakan pada umumnya harus bersifat universal, karena harus dapat dimengerti dan mewakili setiap individu yang ada.

- e. Tekstur
- Tekstur dilihat merupakan salah satu jenis tekstur yang juga dapat dikatakan sebagai tekstur semu karena keberadaan tekstur tersebut hanyalah dua dimensi yang merupakan hasil gambar.

2.1.3 Peraturan Pemerintah Bandung Tentang Pengelolaan Sampah

Menurut Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 9 Tahun 2018 tentang pengelolaan sampah pasal 24 ayat 5, pemilahan sampah harus memenuhi sarana yang memenuhi persyaratan:

1. Jumlah sarana sesuai jenis pengelompokan

2. Diberi label atau tanda
3. Bahan, bentuk, dan warna wadah

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Nomor 15 Tahun 2012 pasal 14 ayat 2 tentang perubahan atas peraturan daerah kabupaten Bandung Nomor 21 Tahun 2009 tentang pengelolaan sampah, Penggunaan wadah sampah dalam kegiatan pemilahan sampah menggunakan wadah terpilah adalah:

1. Wadah sampah warna hijau untuk jenis sampah rumah tangga dan sampah sejenis rumah tangga dan atau sampah organik
2. Wadah sampah warna kuning untuk jenis sampah rumah tangga dan atau sampah anorganik
3. Wadah sampah warna merah untuk jenis sampah B-3 rumah tangga

2.2 Data Empirik

2.2.1 Lokasi Penelitian

Taman yang juga dikenal sebagai Taman Balai Kota ini memiliki luas 5.260 meter persegi dan terletak di tengah Kota Bandung yang dikelilingi oleh beberapa sekolah serta dapat di akses dari dua pintu utama yaitu dari Jalan Wastukencana dan Jalan Perintis Kemerdekaan.



Gambar 2.1 Lokasi Penelitian
(Sumber: Google Maps, 2019)

2.2.2 Observasi Lapangan Mengenai Permasalahan Aspek Visual Tempat Sampah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan yang ditinjau dari aspek visual, permasalahan terdapat pada informasi dan grafis pengkategorian sampah yang kurang informative sehingga pengunjung tidak paham khususnya anak-anak. Ukuran tempat sampah yang kurang besar dan memiliki bentuk mengecil pada bagian bawah tidak sebanding dengan jumlah sampah yang dihasilkan oleh pengunjung.



Gambar 2.2 Tempat Sampah Taman Balai Kota Bandung

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

2.2.3 Program Pemerintah Kota Bandung Kang Pisman
Kang Pisman merupakan sebuah gerakan kolaborasi antara pemerintah, swasta, masyarakat dan yang lainnya untuk peduli terhadap pengelolaan sampah. Kang Pisman merupakan singkatan dari kurangi, pisahkan dan manfaatkan. Sistem pengelolaan ini dinilai lebih efektif karena berfokus pada pengurangan sampah dari sumbernya (*reduce from the source*).

3. Konsep Perancangan

3.1 Konsep Perancangan Awal

Konsep awal dari perancangan tempat sampah ini adalah tetap menggunakan konsep bentuk geometris dan warna seperti yang sudah ada sebelumnya dengan memaksimalkan unsur grafis dan penambahan tekstur pada fisik produk. Produk tempat sampah dengan aksentuasi yang kuat dapat menjadi point of interest pada taman yang memiliki beragam tumbuhan yang berwarna-warni dan rimbun.

3.2 Garis Besar Perancangan

1. Garis Besar Pada Perancangan
Adapun focus dari permasalahan dari perancangan ini, yaitu:
 - a) Pengunjung tidak memahami informasi-

informasi visual yang terdapat pada fisik tempat sampah

- b) Tidak adanya penyuluhan tentang pemisahan kategori sampah padahal sampah langsung akan disetor ke bank sampah
- c) Taman memproduksi sampah daun kering yang banyak dan dapat dipergunakan kembali, namun tidak terdapat sarana untuk permasalahan tersebut

2. Masalah Inti
Sebagian besar dari pengunjung Taman Balai Kota Bandung adalah anak-anak. Selain itu taman juga berfungsi sebagai tempat edukasi dan penyuluhan program pemerintah, namun belum ada sarana untuk menyampaikan informasi-informasi tersebut di lingkungan taman.
3. Solusi
Merancang tempat sampah dengan sarana mesin pencacah secara kreatif dengan memaksimalkan pengaplikasian unsur rupa pada lingkungan taman sehingga dapat menjadi sumber informasi, edukasi, dan sarana penyuluhan program pemerintah tentang sampah.

3.3 Proses Perancangan

3.3.1 Sketsa Alternatif



Gambar 3.1 Sketsa Alternatif (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

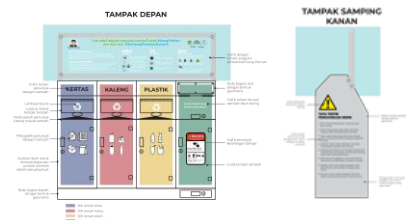
3.3.2 Sketsa Final



Gambar 3.2 Sketsa Final (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

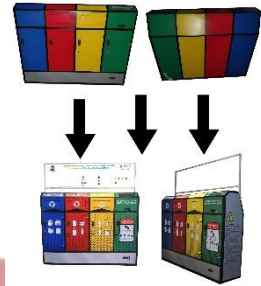
3.3.3 Blocking Visual

Gambar berikut merupakan blocking yang difokuskan pada pengaplikasian unsur-unsur visual pada produk tempat sampah final yang dirancang

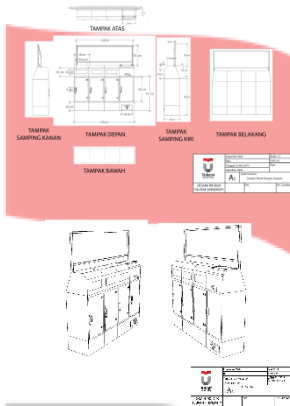


Gambar 3.3 *Blocking System*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



3.3.4 Gambar Teknik



Gambar 3.6 Visualisasi Visual Produk

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

3.4.2 Visualisasi Pada Lingkungan Taman Balai Kota Bandung

Gambar 3.4 Gambar Teknik
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 3.7 Visualisasi Pada Lingkungan Taman Balai Kota Bandung
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

3.3.5 3D Rendering



3.4.3 Foto Produk Akhir

Gambar 3.5 3D Rendering
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



3.4 Visualisasi Produk

3.4.1 Visualisasi Visual Produk



Gambar 3.8 Foto Produk Akhir
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

3.4.4 Operasional Produk



Gambar 3.9 Operasional Produk
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



4. Kesimpulan

Berdasarkan pada aspek yang difokuskan dan hasil observasi yang telah dilakukan, permasalahan pada visual tempat sampah terbukti dimana pengunjung khususnya anak kecil tidak memahami beberapa grafis yang tertera pada fisik produk. Selain itu, tempat sampah sebelumnya memiliki ukuran yang tergolong kecil dan memiliki bentuk menyempit sehingga tidak dapat

menampung jumlah sampah yang banyak, khususnya saat hari libur.

Sebagai bentuk pemecahan masalah berdasarkan pada aspek visual, terdapat beberapa unsur rupa yang dapat dikembangkan untuk merancang tempat sampah secara kreatif. Pengaplikasian grafis yang mudah dimengerti oleh pengunjung dapat mempermudah mereka dalam membuang sampah sesuai dengan kategorinya, mendapat informasi penyuluhan program pemerintah kota Bandung Kang Pisman, dan sebagai tindakan preventif untuk tidak menyalahgunakan mesin pencacah. Penggunaan warna beragam sesuai ketentuan, pengaplikasian corak dan garis luar yang tegas dapat membuat tempat sampah menjadi point of interest pada lingkungan taman karena produk memiliki aksentuasi yang kuat. Penggunaan bentuk geometris tanpa bagian mengerucut dengan ukuran yang lebih besar dari sebelumnya dapat menampung kapasitas sampah lebih banyak.

5. Referensi

- Atmadjaja, Jolanda Srisusana dan Meydian Sartika Dewi. 1999. *Estetika Bentuk*. Gunadarma, Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Daerah Kota Bandung. 2018. Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 9 Tahun 2019 Tentang Pengelolaan Sampah. Kota Bandung.
- Dharmaprawira W. A., Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunanya*. Edisi ke-2. Bandung: ITB.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs.. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- <https://www.kangpisman.com/>
- Irawan, Bambang. 2013. *Dasar-dasar Desain*. Griya Kreasi.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern*. Edisi Revisi. Bandung: Rekayasa Sains.
- Meilani. 2013. *Teori Warna: Penerapan Warna dalam Berbusana*. Vol. 4 No. 1, 1 April. Diambil dari: <https://media.neliti.com/media/publications/167532-ID-teoriwarna-penerapan-lingkaran-warna-da.pdf> (2 Desember 2018)
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 3: Aspek-aspek Desain*. Bandung: ITB
- Peraturan Daerah Kabupaten Bandung. 2012. Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Nomor 15 Tahun 2012 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Nomor 21 Tahun 2009 Tentang Pengelolaan Sampah. Kabupaten Bandung.
- Peraturan Pemerintah Daerah Kota Bandung. 2018. Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 9 Tahun 2019 Tentang Pengelolaan Sampah. Kota Bandung.
- Peterson, Bryan L. 2003. *Design Basics for Creative Results: Second Edition*.
- Purwanto. 2006. *Desain Grafis Pengantar Tata Letak dan Tipografi*. LPMG-ATG Trisakti.

Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya.
2001. *Wacana Transformasi Budaya*.
ITB: Bandung.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Edisi: diperbarui. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

