

## Perancangan Kandang Kelinci yang Dilengkapi dengan Area Interaktif antara Kelinci dan Pengunjung pada *Mini Zoo* di Taman Balaikota Bandung

Elma Sriwidiya Br Tarigan<sup>1</sup>, Yoga Pujiraharjo<sup>2</sup>, Teuku Zulkarnain Muttaqien<sup>3</sup>  
Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung  
elmasriwidiya@student.telkomuniversity.ac.id, yogapeero@telkomuniversity.ac.id,  
tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id

---

### Abstrak

Taman kota merupakan ruang terbuka hijau (RTH) lahan terbuka yang berfungsi sosial dan estetis sebagai sarana kegiatan rekreatif, edukasi atau kegiatan lain pada tingkat kota. Taman di kota Bandung menjadi salah satu pilihan pengunjung untuk berwisata terutama Taman Balaikota Bandung yang memiliki letak yang strategis dan memiliki fasilitas yang lengkap salah satunya adalah *mini zoo*. Namun *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung kurang menarik perhatian pengunjung dan tidak adanya interaksi antara hewan dan pengunjung. Salah satu hewan yang biasanya menarik perhatian anak-anak adalah kelinci. Dilihat dari data yang ada anak-anak adalah pengunjung mayoritas Taman Balaikota Bandung tetapi sangat kurangnya interaksi terhadap kelinci tersebut. Oleh sebab itu pengembangan harus dilakukan pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung salah satunya dengan merancang kandang kelinci yang dilengkapi dengan area interaktif antara kelinci dan pengunjung. Kandang kelinci dirancang khusus agar adanya daya tarik terhadap *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung dengan menggunakan aspek visual, material, dan sistem. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dan SCAMPER.

Kata Kunci : Kandang Kelinci, Area interaktif, Mini zoo, Taman Kota

### Abstract

*The city park is a green open space (RTH) of open land that functions socially and aesthetic as a means of recreational, educational or other activities at the city level. Park in Bandung city is one of the visitors' attractions to travel, especially the City Hall Park Bandung, which has a strategic location and has complete facilities, one of which is the mini zoo. But mini zoo in Bandung City Hall Park is less interesting visitors and absence of interaction between animals and visitors. One animal that is usually attract the attention of children is a rabbit Judging from the data that there are children is majority of visitors to Bandung City Hall Park but very lack of interaction towards the rabbit. Therefore development must be done on the mini zoo at Bandung City Hall Park, one of them by designing a rabbit cage equipped with an interactive area between rabbits and visitors. The rabbit cage is specially design so the attraction of mini zoo in Bandung City Hall Park by using aspects visual, material, and system. The methods used are qualitative and SCAMPER methods.*

*Keywords: Rabbit coop, Interactive Area, Mini Zoo, City Park*

---

### 1. Pendahuluan

#### 1.1 Latar Belakang

Ruang Terbuka hijau (RTH) di ibukota

Jawa Barat (Bandung) saat ini sudah mulai berkembang dilihat dari taman-taman yang ada di kota Bandung. Ruang terbuka hijau

memiliki fungsi hijau sebagai 'paru-paru' kota. Jelas pada hal ini akan terjadi fungsi daur ulang gas karbondioksida (CO<sub>2</sub>) dan oksigen (O<sub>2</sub>), hasil fotosintesis khususnya pada tumbuhan hijau. Sistem penghijauan ini berguna sebagai ventilasi udara dalam rumah (bangunan). Masih banyak fungsi RTH termasuk fungsi estetika yang bermanfaat untuk tempat rekreasi masyarakat sekitar yang dijadikan dalam konsep koridor hijau sebagai alat pengendali tata ruang atau lahan dalam suatu sistem RTH kota. (Hudan, 2009)

Taman di kota Bandung menjadi salah satu pilihan pengunjung untuk berwisata. Salah satu taman yang berada di bagian selatan Bandung adalah Taman Balaikota Bandung. Taman Balaikota Bandung ini memiliki letak yang sangat strategis berada di tengah kota sehingga mudah di jangkau oleh masyarakat Bandung. Taman Balaikota Bandung memiliki fasilitas yang cukup lengkap sehingga pengunjung yang berkunjung cocok untuk semua umur mulai dari anak-anak sampai lansia. Konsep awal adanya taman Balaikota Bandung tercipta dari Taman Badak yang sekarang berada di sebrang Taman Balaikota Bandung. Sebelum adanya Taman Balaikota Bandung tersebut lahan taman tersebut dulunya adalah sebagai lahan parkir dan tempat peristirahatan.

Tahun 2013 walikota Bandung (Ridwan Kamil) merubah konsep lahan tersebut menjadi Taman pusat yang dapat digunakan masyarakat sebagai taman rekreasi yang dinamakan dengan Taman Balaikota Bandung. Bukan hanya sebagai tempat rekreasi, walikota Bandung pada saat itu ingin Taman kota tersebut menjadi taman yang mengedukasi masyarakat. Fasilitas-fasilitas yang disediakan cukup lengkap seperti *mini*

*zoo*, lahan parkir, bangku taman, lampu untuk penerangan, kolam dangkal, taman bunga, taman bermain dan mushola. Namun salah satu fasilitas yang kurang diperhatikan di Taman Balaikota Bandung tersebut adalah *mini zoo*. Banyak pengunjung tidak menyadari bahwasanya di Taman Balaikota Bandung menyediakan fasilitas *mini zoo* bahkan tidak tahu dimana letak *mini zoo* tersebut karena kurangnya pengenalan akan *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung.

Banyak hewan pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung yang kurang berinteraksi dengan pengunjung karena hanya di kandangkan saja dan tidak ada sarana interaktif antara pengunjung dan hewan. Salah satu hewan yang di kandangkan dan kurang interaktif terhadap pengunjung adalah kelinci. Kelinci adalah salah satu hewan yang digemari anak-anak dimana anak-anak adalah persentase pengunjung mayoritas di Taman Balaikota Bandung. Dari permasalahan yang ada, perancang akan merancang kandang kelinci yang dilengkapi dengan area interaktif antara pengunjung dan kelinci.. Aspek guna memiliki peranan penting pada proses perancangan produk untuk mengembangkan produk yang sudah ada maupun ide baru yang akan dirancang.

Dilihat dari permasalahan yang ada pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung, akan di rancang nya inovasi baru fokus pada kandang kelinci di *mini zoo* Taman Balaikota Bandung. Perancangan kandang kelinci pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif serta metode perancangan SCAMPER. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur serta observasi lapangan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada dalam perancangan, sebagai berikut:

1. Kurang lengkapnya fasilitas yang tersedia pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung
2. Keterbatasan adanya area interaktif antara pengunjung dan kelinci pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung.

## 1.3 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana cara merancang kandang kelinci pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung agar pengunjung dapat berinteraksi dengan kelinci?
- 2) Bagaimana membuat sebuah alat perantara agar terjadinya kegiatan interaktif antara kelinci dan pengunjung?

## 1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang ada dalam penelitian ini:

- 1) Pengaplikasian desain pada kandang kelinci *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung
- 2) Penelitian ini difokuskan untuk kandang kelinci pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung.

## 1.5 Tujuan Perancangan

- 1) Mengembangkan produk yang dapat membantu meningkatkan interaksi antara pengunjung dengan hewan pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung.
- 2) Mengembangkan produk yang dapat membantu meningkatkan interaksi antara pengunjung dengan hewan pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah tindakan yang merencanakan, menggambarkan, dan membuat sketsa atau mengatur dari banyak elemen yang memisah disatukan ke dalam kesatuan yang berfungsi secara utuh. (Syifaun Nafisah, 2003:2). Perancangan merupakan sesuatu tindakan yang tujuannya untuk menyusun, menganalisis, menilai, maupun memperbaiki sistem, desain yang maksimal dengan pemanfaatan waktu dan informasi data yang akan disusun.

### 2.2 Kelinci dan Sejarahnya

Kelinci (*Lepus nigricollis*) hewan mamalia yang masuk dalam golongan herbivora. Kelinci merupakan hewan yang sangat disukai dan menjadi salah satu pilihan untuk menjadi hewan peliharaan. Awalnya kelinci adalah hewan liar yang hidup di Afrika hingga daratan Eropa. Setelah manusia bermigrasi ke berbagai benua baru, penyebaran kelinci juga tersebar ke beberapa pelosok benua baru, seperti Amerika, Australia, dan Asia. Pada tahun 1835, Belanda membawa kelinci sebagai hewan peliharaan Indonesia, terkhusus di Jawa. Pada Tahun 1921 kelinci digolongkan dalam ordo Rodentia (Rodent). Kemudian pada golongan biologi, kelinci dimasukkan pada ordo Lagomorpha. Ordo ini dibedakan menjadi dua family, yakni Ochtonidae (jenis pika yang bersiul) dan Leporidae (jenis kelinci dan terwelu). Famili Ochtonidae terdiri dari terwelu (tegalan) dan pika (Hustamin, 2006).

### 2.3 Karakteristik Kelinci

Untuk mengetahui ka pada hewan, berarti kita akan memperhatikan dan mempelajari tingkah laku dari hewan tersebut. Selama interaksi tersebut hewan akan menimbulkan respon berupa tingkah laku terhadap lingkungan

yang dihadapinya. (Gonyou, 1991). Cara hewan untuk menggapai, menyeleksi makanan atau saat ingin makan menjadi pusat tingkah laku hewan untuk diamati dan ini penting sekali untuk keberhasilan pengembangan ternak usaha (Tomaszewska, 1991).

Menurut Verga dkk, (2004), kelinci lepas sapih yang sedang di masa pertumbuhan dalam tingkah lakunya terhadap kandang, kandang tidak 100 % berpengaruh pada pertumbuhan, tetapi berpengaruh terhadap tingkah laku kelinci untuk membentuk karakter kelinci. Kelinci jantan lepas sapih yang dewasa mungkin akan bertingkah agresif dan mengalami fisiologi hormonal dengan tingkah laku mengendus-endus kelinci yang ada di sebelah kandangnya. Kelinci termasuk hewan pengerat dan giginya akan terus bertumbuh semasa hidupnya.

Kelinci akan mengalami stress diakibatkan beberapa hal seperti kandang yang terlalu sempit untuk kelinci dan suhu udara di lingkungan yang tidak cocok untuk kelinci tersebut. Kelinci akan merasakan stress jika hidup di lingkungan yang memiliki suhu >28-30°C dan akan mengalami cekaman hebat jika selisih suhu di ruang lingkupnya antara siang dan malam hari >2°C teori ini nmenurut hasil penelitian Qisthon (2012). Jadi kandang sangat berpengaruh untuk pembentukan karakter kelinci dilansir dari tingkah lakunya.

Dari hasil penelitian penulis, setelah meninjau tingkah laku kelinci, ada beberapa data yang didapatkan yaitu:

- 1) Kelinci adalah hewan pengerat
- 2) Kelinci suka menggali atau mengais-ngais
- 3) Kelinci termasuk hewan yang terkadang malas atau memilih untuk tenang. Ketika kelinci tersebut berdiam diri, telinga dan hidungnya akan digerak-gerakkan olehnya.

- 4) Cara jalan kelinci berbeda dengan hewan lainnya. Jika ingin berpindah tempat, kelinci akan meloncat-loncat.

## 2.4 Kandang

Kandang memiliki peran yang sangat penting bagi hewan, dimana berpengaruh pada pertumbuhan, kenyamanan, serta kesehatan hewan oleh karena itu kebersihan pada kandang sangat dibutuhkan bagi hewan yang tinggal di dalam kandang tersebut. Agar hewan tidak mudah terserang penyakit, sebaiknya kandang dirancang yang berukuran 4 kali dari ukuran tubuh hewan yang tinggal di dalamnya atau lebih besar dari itu. Ukuran kandang sangat mempengaruhi kesehatan hewan. Kandang yang sempit dapat membuat hewan menjadi stress dan kotoran mereka sendiri akan mengenai tubuh hewan yang tinggal di dalam kandang tersebut.

Untuk membuat kandang pada kelinci sebaiknya memperhatikan kondisi, konstruksi, material, dan lainnya agar kandang menjadi tempat untuk berkembang biak pada kelinci dan sebagai tempat tinggal kelinci (Sarwono, 2002). Kandang sangat berperan dalam kesehatan dan produktivitas kelinci. Kandang yang tepat dan sehat menurut Manshur dan Fakkih (2010), kandang yang baik selalu berpijak pada prinsip mudah dibersihkan. Suhu udara dalam kandang berpengaruh untuk kelinci. Kelinci akan hidup dan berkembang dengan baik dengan suhu ideal di dalam kandang kisaran 15-20oC dengan kelembababan ideal 60- 90% (Sarwono, 2002). Pada pagi hari terjadi kelembaban udara maksimum dan di sore hari terjadinya kelembaban udara (Junus, 1985).

Ukuran kandang pada kelinci dilihat dari bobot tubuhnya. Ukuran minimal adalah 4 kali ukuran tubuhnya dan tinggi kandang minimal 10 cm melebihi Panjang kelinci. Kelinci yang

aktif adalah kelinci yang sehat. Untuk menjaga keseimbangan tulangnya, kelinci senang untuk berdiri jadi tinggi pada kandang kelinci sebaiknya 10 cm atau lebih dari kandangnya.

## 2.5 Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi, yang berarti sama-sama melakukan aksi dan reaksi, berhubungan, mempengaruhi satu dengan yang lain. Interaksi terjadi dikarenakan adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Interaktif merupakan hal yang terjadi dengan adanya komunikasi dua arah atau melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Warista, 2008).

## 2.6 Mini Zoo

Mini zoo merupakan arti dari kebun binatang mini yang berarti kebun binatang yang lingkup dan ukurannya lebih kecil, hewan-hewan di dalamnya juga lebih sedikit. Kebun binatang merupakan suatu area untuk melakukan penangkaran hewan-hewan yang berbagai jenis akan dirawat, dilindungi, mengembangkan, dan melestarikan alam yang akan dimanfaatkan untuk pengembangan IPTEK sebagai sarana rekreasi alam yang sehat dan bermanfaat (Anonymous, 2008:2).

Fungsi dari kebun binatang adalah tempat untuk menjaga dan melestarikan alam yang kaya ini, seperti fauna dan flora. Kebun binatang juga memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi dimana setiap orang dapat melihat hewan-hewan secara langsung yang dapat membuat hati menjadi sukacita ketika melihat keindahan flora-fauna yang dilindungi, menghilangkan rasa penat, juga dapat memulihkan kembali kebugaran jasmani dan rohani pengunjung dengan adanya kegiatan interaksi terhadap fauna yang ada, juga

memperlebar pemahaman masyarakat mengenai kegunaan taman satwa, serta menambah upaya kesejahteraan satwa, menciptakan kegiatan kesejahteraan satwa dan menciptakan kaitan antara konservasi ex-situ dan in-situ (Anonymous, 2008:2).

## 2.7 Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau merupakan Kawasan yang diantaranya banyak tumbuhan hijau yang dirawat dengan fungsi untuk melindungi habitat tertentu, sebagai sarana kota, sebagai perlindungan jaringan prasarana, dan atau membudidayakan pertanian (Rustam Hakim, 2008). Berlandaskan Industri Menteri Dalam Negari No. 14 Tahun 1998 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau di Wilayah Perkotaan, Ruang Terbuka Hijau merupakan ruang-ruang dalam kota atau area yang lebih luas, baik dalam bentuk Kawasan maupun dalam bentuk jalur yang sifatnya terbuka tidak ada bangunan. Seperti yang dikemukakan oleh Grey dan Deneke (1987) dalam Zoer'aini Djamal Irwan (1994), bahwa danau, empang, sungai, vegetasi sepanjang jalan dan sungai, padang penggembalaan, taman, lahan terbuka pada kawasan fungsional adalah termasuk bagian dari ruang terbuka hijau. Adapun jenis-jenis ruang terbuka hijau adalah:

- 1) Ruang terbuka hijau lindung (RTHL)
- 2) Ruang terbuka hijau binaan (RTHB)
- 3) Koridor hijau jalan
- 4) Koridor hijau sungai
- 5) Taman

## 2.8 Aspek Desain

Pada perancangan Kandang kelinci ini terdapat 2 aspek desain yaitu:

### 1) Aspek Visual

Kata visual dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat juga ditanggapi oleh indra penglihatan kita yaitu mata.

Untuk membuat sebuah desain, ada beberapa unsur visual yang dapat membuat komposisi desain yang menarik. Menurut Supriyono (2010:57-85) Ada beberapa elemen desain yang berada di sekitar kita dan tidak asing lagi untuk kita, juga sudah cukup sering kita temukan seperti:

1. **Garis** merupakan elemen visual yang bertujuan untuk membantu dalam kejelasan dan memudahkan pembacaan. Garis tidak mencorok ke dalam (*depth*), tetapi tebal dan panjang. Beberapa macam wujud garis adalah garis lurus, garis zig-zag, garis lengkung, dan garis tak beraturan.
2. **Bentuk** adalah bentuk yang mempunyai dimensi tinggi dan lebar. Segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bentuk dapat berbentuk geometris (lingkaran, segitiga, segi empat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan organis.
3. **Warna** terdiri dari beberapa bagian yaitu warna primer (warna dasar) yaitu merah, biru dan kuning, sekunder (2 warna dasar yang dicampur dan menghasilkan ungu, oranye, dan hijau), tersier (1 warna primer yang dicampur dengan 1 warna sekunder), dan netral seperti hitam, putih, abu-abu, dan coklat.
4. **Tekstur** merupakan suatu corak permukaan di benda yang dapat dinilai ketika meraba atau melihatnya. Tekstur dikategorikan

sebagai corak dari suatu permukaan benda. Tekstur pada perancangan kandang akan dilihat dari tekstur kayu sebagai material utama kandang. Tekstur digolongkan menjadi dua bagian yaitu tekstur nyata dan semu atau seperti pada umumnya yang sudah kita ketahui tekstur yang halus dan kasar.

5. **Format Ukuran** pada desain. Membuat suatu desain sangatlah dibutuhkan mengukur besar kecilnya sebuah bidang visual yang hendak dipakai. Ukuran sangatlah penting dalam merancang suatu objek untuk dapat membedakan besar kecilnya skala objek yang akan dirancang. Unsur ini akan menciptakan kontras dan penekanan pada objek desain yang akan dirancang.

## 2) Aspek Material

Aspek material adalah aspek yang sangat berpengaruh dalam sebuah perancangan produk. Perancang wajib mengetahui dan mendalami setiap material yang akan digunakan dalam perancangan produk yang akan dirancang. Salah satu yang membuat produk menjadi berkualitas adalah material karena produk pada umumnya dinilai dari ketahanan material, kegunaan material, dan sesuai dengan keinginan pengguna produk tersebut.

## 2.9 Gagasan Ide Awal Perancangan

Berdasarkan hasil observasi, penulis mendata bahwa kandang kelinci di Taman Balaikota Bandung kurang memenuhi nilai



daya tarik, tidak memakai lahan dengan maksimal atau menyia-nyiaikan lahan yang disediakan. Kandang kelinci pada *Mini Zoo* di Taman Balaikota Tersebut, sangat tidak seimbang dengan luas lahan yang disediakan. Kandang kelinci tersebut sangat kecil dan tertutup sehingga tidak adanya kegiatan interaksi antara pengunjung dan kelinci. Banyak dari pengunjung tidak mengetahui bahwa adanya kelinci di *Mini Zoo* tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, gagasan awal perancangan ini adalah untuk merancang kandang kelinci yang ada pada *Mini Zoo* di Taman Balaikota Bandung dengan adanya area interaktif antara pengunjung dan kelinci. Dalam perancangan ini diharapkan dapat memakai lahan dengan benar juga menarik sehingga dapat menciptakan adanya kegiatan interaksi antara pengunjung dengan kelinci. Hal ini juga akan menunjang edukasi pengunjung terutama anak-anak di Taman Balaikota Bandung untuk meningkatkan pengetahuan mengenai kelinci dengan melihat tingkah laku kelinci dan adanya interaksi terhadap kelinci.

### 3. Metode Penelitian

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian yang sifatnya yang tidak dapat diukur, tapi bisa untuk dikelompokkan yang dapat menyimpulkan teori baru atau sifat kualitatif ini juga merupakan pribadi-pribadi yang dapat dikelompokkan. (E.J Warwick, dkk 1979).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk untuk menjelaskan kejadian yang terjadi pada tempat yang diteliti secara mendalam dengan mengumpulkan data secara mendalam dan

lengkap. Hal ini menunjukkan bahwa dalam riset ini kelengkapan dan kedalaman data yang diteliti merupakan sesuatu yang sangat penting.

#### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi serta kegiatan yang berlangsung di kelas pelatihan barista BRSPDSN Wyata Guna Bandung. Dalam proses pengumpulan data, pengamatan dilakukan secara langsung untuk melihat dan menganalisa kegiatan serta narasumber di Taman Balaikota Bandung.
- 2) Proses wawancara sebagai bagian dari pengumpulan data. Wawancara dilakukan untuk memverifikasi hasil observasi lapangan serta data literatur.
- 3) Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto secara langsung dilapangan, untuk memperkuat data konkrit dalam penelitian ini.
- 4) Studi literatur digunakan sebagai pedoman dan pendukung mengenai teori yang berkaitan dengan masalah yang diangkat. Teori yang diambil berasal dari beberapa sumber seperti: buku, jurnal, karya ilmiah, dan data-data internet yang dapat dipertanggung jawabkan sumbernya.

### 4. Hasil dan Pembahasan

#### 4.1 Parameter Aspek Desain

Adanya parameter aspek desain akan mempermudah identifikasi terhadap perancangan kandang kelinci yang dilengkapi dengan area interaktif antara kelinci dan pengunjung pada *Mini Zoo* di Taman Balaikota Bandung dengan aspek visual dan

material. Berikut adalah tabel parameter aspek desain.

Perancangan ini difokuskan pada aspek visual dan material yang meliputi:

- 1) Memberikan kenyamanan pandangan pada pengunjung di Taman Balaikota Bandung atau dapat menjadi *eye catching*
- 2) Memaksimalkan potensi area interaktif yang disediakan
- 3) Memaksimalkan Material yang akan di gunakan pada kandang kelinci tersebut.
- 4) Material yang mampu memberikan penyesuaian terhadap kelinci dan memiliki kualitas yang terbaik



Gambar 3: Positioning Product (Sumber: Dokumentasi Penulis)

**4.2 Konsep Perancangan**

1) *Image Board*



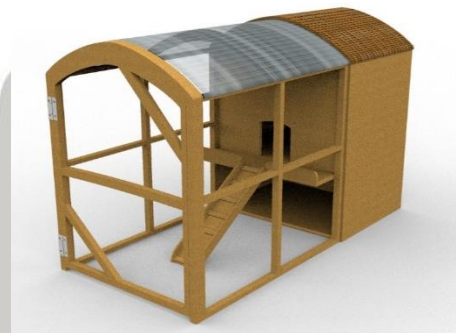
Gambar 1: Image Board (Sumber: Dokumentasi Penulis)



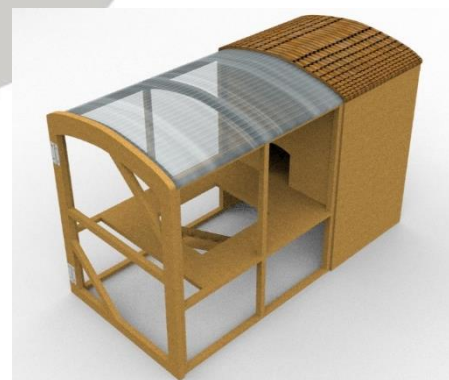
Gambar 2: User Image (Sumber: Dokumentasi Penulis)

**4.3 Proses Perancangan**

1) Sketsa Alternatif

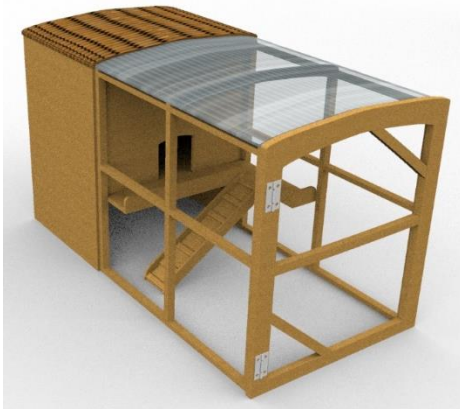


Gambar 3: Sketsa Alternatif 1 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

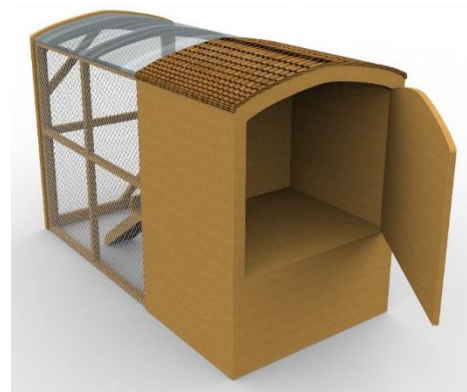


Gambar 4: Sketsa Alternatif 2 (Sumber: Dokumentasi Penulis)





Gambar 5: Sketsa Alternatif 3  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 8: Final Design Tampak Belakang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 6: Sketsa Alternatif 4  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.5 Visualisasi Karya



Gambar 9: Visualisasi Produk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

#### 4.4 Final Design



Gambar 7: Final Design Tampak Depan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 5. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan kandang kelinci yang dilengkapi dengan area interaktif antara kelinci dan pengunjung pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung adalah sebagai berikut.

- 1) Perancangan kandang kelinci pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung ini merupakan produk yang dirancang sebagai penunjang terjadinya kegiatan interaktif antara kelinci dan pengunjung di Taman Balaikota Bandung. Kandang kelinci yang sebelumnya yang ada pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung tidak memiliki daya tarik yang menarik bahkan bisa dikatakan kurang layak di tampilan di tempat rekreasi. Oleh karena itu perancangan kandang kelinci ini memicu dari kelayakan kandang

kelinci dan desain yang uni juga memenuhi fungsi utama dirancangnya kandang kelinci tersebut.

- 2) Kandang kelinci pada *mini zoo* di Taman Balaikota Bandung tersebut menggunakan parameter desain berdasarkan 2 aspek yang diperhatikan yaitu aspek visualisasi dan material. Aspek visual pada perancangan kandang kelinci tersebut menerapkan desain yang menarik dan unik agar kandang kelinci yang dirancang dapat menjadi *eye catching* pengunjung di *mini zoo* Taman Balaikota Bandung tersebut. Dari aspek material pada perancangan kandang kelinci tersebut memperhatikan kualitas kekuatan bangunan, memberikan kenyamanan dan keamanan bagi kelinci juga pengunjung, dan mempengaruhi visualisasi kandang melalui material yang berkualitas.

#### Daftar Pustaka

- Wodzicka-Tomaszewska, M., Utama, I. K., Putu, I. G., & Chaniago, T. D. (1991). *Reproduksi tingkah laku dan produksi ternak di Indonesia*. PT Gramedia Pustaka.
- Sarwono, B. (2001). *Kelinci Potong dan Hias*. Agromedia Pustaka, Tangerang.
- Nursita, I. W., Cholis, N., & Kristianti, A. (2013). Status fisiologi dan penambahan bobot badan kelinci jantan lokal lepas sapih pada perkandangan dengan bahan atap dan ketinggian kandang berbeda. *Jurnal Ilmu-Ilmu Peternakan*, 23(1), 1-6.
- Garvin, A., Berens, G., & Leinberger, C. B. (1997). *Urban parks and open space*. Urban Land Inst
- Abdullah, A. (2010). KAJIAN PEMANFAATAN KEBUN BINATANG MINI JANTHO SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Jurnal Biologi Edukasi*, 2(2), 69-72.
- EFRIWAN, M. A. A. (2017). *PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB (MATERI PENJADWALAN PROSES DI SMK)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Manshur, F., & Fakkih, M. (2010). *Kelinci Domestik: Perawatan dan Pengobatan*.
- Purwanto, E. (2007). Ruang terbuka hijau di perumahan Graha Estetika Semarang. *ENCLOSURE*, 6(1), 49-58.
- Prasetyo, R. H. (2019). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN APLIKASINYA PADA MEDIA PROMOSI PRODUK UMKM PIZZA LAILA PATI* (Doctoral dissertation, UNNES).
- Astuti, F. D. (2016). *Pemanfaatan Limbah Styrofoam Dan Serat Sabut Kelapa Sebagai Bahan Tambah Genteng Beton (Penelitian)* (Doctoral dissertation).
- 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)*, 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.

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. NO.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 Lontin)." *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, Prafca 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.



