

PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKSI PENGUNJUNG DENGAN KELINCI YANG ADA DI *MINI ZOO* TAMAN BALAI KOTA BANDUNG

Sovia Dewi Ciptarini¹, Yoga Pujiraharjo, M.Sn², Teuku Zulkarnain
Muttaqien, M.Sn

Program Studi Sarjana Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

soviadewi@telkomuniversity.ac.id¹, yogapeero@telkomuniversity.ac.id²,

tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak Taman merupakan tempat untuk berekreasi dan berkumpul bersama teman ataupun keluarga, berekreasi, edukasi, olahraga, bermain bersama anak, dan melatih interaksi anak. Edukasi adalah salah satu dari beberapa fungsi taman, oleh karena itu dibangunlah *mini zoo*. Di dalam *mini zoo* terdapat hewan-hewan seperti kelinci, berbagai jenis burung, ayam, merak dan domba. *Mini zoo* resmi beroperasi sejak awal 2018. Pengunjung dapat mengamati berbagai macam binatang tanpa di pungut biaya. Pengunjung hanya dapat mengamati hewan saja sehingga bagian *mini zoo* Taman Balai Kota Bandung masih terlihat sepi dari pengunjung. Maka dari itu, penulis akan membuat permainan interaktif yang akan di letakan di kandang kelinci sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengan kelinci yang ada di Taman Balai Kota Bandung.

Kata kunci : Kelinci, Interaksi, *Mini zoo*, Taman Kota

1. Pendahuluan

Di Kota Bandung terdapat suatu taman Kota atau biasa di sebut Taman Balia Kota Bandung, Taman ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti berolahraga, tempat untuk rekreasi bersama keluarga dan tempat untuk berkumpul anak muda. Di area luar Taman Balai kota biasa digunakan untuk bermain air. Air yang berasal dari aliran anak sungai Cikapayang yang sudah disaring dan bisa digunakan untuk bermain. Taman Balai Kota menyediakan berbagai fasilitas penunjang bagi pengunjung. Diantaranya Mushola, lahan parkir, toilet, pusat kebugaran, serta puskesmas kecil yang terletak di pintu masuk taman.

Edukasi adalah salah satu dari beberapa fungsi taman, oleh karena itu dibangunlah *mini zoo*. Di dalam *mini zoo* terdapat hewan-hewan seperti kelinci, berbagai jenis burung, ayam, merak

dan domba. *Mini zoo* resmi beroperasi sejak awal 2018. Pengunjung dapat mengamati berbagai macam binatang tanpa di pungut biaya. Pengunjung hanya dapat mengamati hewan saja sehingga bagian *mini zoo* Taman Balai Kota Bandung masih terlihat sepi dari pengunjung. Maka dari itu, penulis akan membuat permainan interaktif yang akan di letakan di kandang kelinci sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengan kelinci yang ada di Taman Balai Kota Bandun

2.Dasar Teori

2.1 Interaksi

Interaksi adalah istilah yang berkaitan dengan komunikasi atau hubungan. Pada proses komunikasi, terdapat unsur komunikan dan komunikator. Kedua unsur itu biasanya menginteraksikan pesan (*massage*). Untuk menyampaikan pesan di butuhkan adanya media atau saluran. Interaksi memiliki peran yang sangat penting untuk kehidupan antara sesama manusia. Menurut kamus besar bahasa Indonesia Interaksi adalah suatu hal yang saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi antar hubungan. Menurut Garungan (1982:61) Interaksi adalah hubungan antara Individu manusia yang saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki individu yang lain.

2.2 Edukasi

Edukasi atau proses pembelajaran yang biasanya di lakukan di sekolah. Edukasi adalah usaha yang di lakukan untuk memberikan perubahan untuk orang lain baik Individu maupun kelompok, atau masyarakat. Edukasi juga merupakan proses pencarian dari tidak mengetahui sampai mengetahui suatu hal.

2.3 RTH (Ruang Terbuka Hijau)

RTH adalah singkatan dari ruang terbuka hijau. RTH memiliki fungsi dan peran khusus pada setiap kawasan yang ada di setiap perencanaan tata ruang kota. Direncanakan dalam penataan tumbuhan, tanaman, dan vegetasi, yang berperan mendukung fungsi ekologis, social budaya, dan arsitektural, untuk memberi manfaat bagi ekonomi dan kesejahteraan bagi masyarakat.

2.4 Taman kota

Taman kota adalah ruang terbuka yang digunakan untuk beraktivitas di lingkungan perkotaan dalam skala luas dan berfungsi untuk mengantisipasi dampak yang di timbulkan oleh perkembangan kota. Taman memiliki 3 ciri, yaitu :

- a. Merupakan ruang refleksi (responsive) berfungsi sebagai ruang pelayanan keinginan dan kebutuhan masyarakat
- b. Ruang syarat makna (*meaningful*), Merupakan ruang yang berkaitan kuat antara masyarakat dengan suatu ruang dengan sosial
- c. Ruang yang demokratis, Dapat digunakan secara bebas oleh semua masyarakat, tempat dimana masyarakat dapat belajar kebersamaan.

2.5 Konsep Perancangan

Produk yang di rancang ini berawal dari permasalahan pada bagian *minizoo* di taman Balaikota Bandung khususnya pada kandang kelinci. Permasalahan yang di hadapi adalah kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi *minizoo*. Kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi *minizoo* di karenakan kurang menariknya *minizoo* di taman Balaikota Bandung. Oleh karena itu penulis akan merancang sebuah produk permainan yang dapat menambah interaksi pengunjung dengan kelinci dan juga dapat menambah edukasi tentang kelinci kepada pengunjung.

3. Metode Perancangan

3.1 Pendekatan Perancangan

Dalam Pembuatan Permainan edukatif di taman balai kota Bandung menekankan pada beberapa aspek ,seperti aspek primer yang digunakan yaitu aspek ergonomic sedangkan aspek sekunder yaitu aspek material dan visual

3.2 Teknik Analisa Data




Teknik analisa data yang digunakan pada laporan ini adalah teknik studi kasus dan teknik komparatif dalam menganalisis data. Analisis studi kasus masuk ke dalam jenis metode penelitian kualitatif

4. Aspek Pengguna

1. Aspek Ergonomi




Kajian aspek Ergonomi ini membahas mengenai ergonomi yang sesuai dengan kajian. Bentuk dan desain Permainan Interaksi dihasilkan dari tahap survei ke lapangan dan pengamatan dari segi kenyamanan berikut adalah table komparasi ergonomic dari Permainan interaktif yang sudah di gunakan saat ini : Tabel

komparasi Ergonomi

Permainan Kelinci	Kelebihan	Kekurangan
 <p data-bbox="268 645 475 658">Pic: Instagram @Bunny, Henry and Moo Moo</p>	Nyaman digunakan karena di lengkapi dengan alas	Terlalu banyak jenis permainan
	Memudahkan pengguna membawa	Mudah rusak
	Menggunakan material kayu pinus	Terlalu besar

2. Aspek Material

Kajian aspek material ini membahas mengenai material yang digunakan oleh Permainan interaktif. Bentuk dan desain Permainan interaktif dihasilkan dari tahap survei dan pengamatan gaya desain dan kenyamanan yang terdapat pada Permainan interaktif yang saat ini digunakan. Berikut adalah table komparasi material dari Permainan interaktif yang sudah digunakan.

Material	Kelebihan	Kekurangan	Keterangan
 <p>Pic: Instagram @Bunny, Henry and Moo Moo</p>	Tidak mudah rusak	Penyimpanan yang kurang memadai	Kayu
	Tidak membahayakan dan ringan	Cepat rusak	Plastik
	Kokoh tidak membahayakan pengguna dan ringan	Ketahanan berjangka	Kayu pinus

3. Aspek Visual

Penerapan aspek visual menjadi aspek primer atau utama dari aspek lainnya. Dalam analisis aspek rupa, terdapat beberapa unsur yang dominan digunakan dan diaplikasikan pada proses perancangan yakni unsur bentuk, warna, dan tekstur. Bentuk dan desain Permainan interaktif dihasilkan dari tahap survei ke lapangan, dan pengamatan gaya desain yang terdapat pada Permainan interaktif yang saat ini digunakan. Di bawah ini adalah pemaparan hubungan aspek visual pada Permainan interaktif:

	Kelebihan	Kekurangan
<p>Bentuk Geometri</p>  <p><small>Pic: Instagram @Bunny, Henry and Moo Moo</small></p>	<p>Produk dengan bentuk geometri terlihat lebih kokoh dan bentuknya tegas.</p>	<p>membahayakan bila pada bagian ujungnya tidak tumpul.</p>
<p>Bentuk Organik</p> 	<p>Produk dengan bentuk organik terlihat lebih ramah pengguna dan bentuknya lebih mudah diekspolasi.</p>	<p>Dalam pembuatan permainan interaktif bisa di terapkan di bagian mana saja</p>

Aspek Sistem

Di bawah ini adalah pemaparan hubungan aspek sistem dari Permainan Interaksi :

	Kelebihan	Kekurangan
<p>1. Sistem Jointing <i>Sliding Dove Joints</i></p>	<p>Lebih memudahkan pengguna saat menggunakan produk tersebut.</p>	<p>kurang kokoh</p>

2. Sistem jointing Laped Dovetail	Produk akan lebih kokoh saat di di gunakan	Tidak mudah saat pemasangan
-----------------------------------	--	-----------------------------

Sistem	Pemaparan komponen pendukung yang	Memberikan kemudahan dalam penggunaan
Visual	Pemaparan bentuk visual Digunakan sebagai penentu tampilan produk yang sesuai dengan konsep dan ide dan juga penambah estetika produk	Dari hasil analisa aspek visual didapatkan visual atau bentuk produk permainan interaksi yang menarik pengunjung.
Warna	Pemaparan warna-warna yang menjadi pertimbangan kenyamanan bagi pengguna dan kenyamanan bagi hewa tersebut	Memberikan penjelasan warna yang tidak mengganggu hewan dan pengunjung

5. Gagasan Awal Perancangan

Merancang produk permainan interaksi yang dapat meningkatkan interaksi antara pengunjung dengan kelinci yang ada di mini zoo taman Balai kota Bandung. Dirancang berdasarkan data yang di peroleh dari pengunjung dan Pengurus taman Balai Kota Bandung, menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang di temukan pada mini zoo taman Balai kota Bandung.

6. Kesimpulan

Perancangan permainan interaksi yang di tempatkan di *mini zoo* taman Balai Kota Bandung khususnya di bagian kandang kelinci di harapkan dapat membantu pengunjung dalam bermain dan berinteraksi dengan kelinci. Permainan interaksi ini juga di harapkan dapat menambah edukasi mengenai perilaku atau kebiasaan kelinci.

Dengan di terapkannya sistem jointing pada permainan ini dapat mempermudah pengguna dalam mengatur permainan dan menyimpan kembali. Penggunaan material kayu pinus yang ringan juga dapat mempermudah pengguna dalam mengangkatnya. Aspek rupanya pun menggunakan bentuk geometris sederhana agar produk lebih estetik dan menggunakan warna alami sehingga nyaman untuk kelinci bermain, karena sesuai dengan keadaan di habitat asal kelinci.

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.

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.

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.

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.

Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).

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 Pangung. Vol.30. NO.2*

Iriawan, Bambang dan Priscilla Tamara. (2013). "Dasardasar Desain : Untuk Arsitektur Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, dan Desain Komunikasi Visual",

ISAW. *Apa itu Kebun Binatang?*, diakses dari <https://www.isaw.or.id/campaigns/indonesian-zoo-watch/what-is-a-zoo/?lang=id>

ISAW. 2013. *Standar Dasar Praktek Kebun Binatang*, diakses dari <https://www.isaw.or.id/standar-dasar-praktek-kebun-binatang/>

Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya*. ISBI.

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,

Mukhtar, A. S. 1986. *Dasar-dasar Ilmu Tingkah Laku Satwa (Ethologi)*. Direktorat Jenderal Perlindungan Hutan dan Pelestarian Alam. Departemen Kehutanan,

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).

M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). *Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.

Morisse, J. P. & R. Maurice. 1996. Influence of the stocking density on the behavior in fattening rabbits kept in intensive condition. *J. 6th World Rabbit Congress*. 2: 425-429

Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

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 Aleksander, 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

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).

Sarwono.B "Persyaratan lokasi dan kandang kelinci." *Buku Pintar memelihara Kelinci & Rodensia* (2009),

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).

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)

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).

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.

