

SOSIAL HUMANIORA

DALAM PERSPEKTIF SENI RUPA DAN DESAIN

Ariesa Pandanwangi (Editor)

Halefi Syifa Ramadhani | Miki Tjandra | Caroline Blessica | Elizabeth Wianto | Ivory Charlesa Benayahu Ben Boanerges | Dewi Isma Aryani | Albert Nathaniel | Miky Endro Santoso | Maharani Dian Permanasari | Mohamad Nurfan Rachmat | Leonardo | Ferlina Sugata | Dave Vian Nur Zaqi | Cintiya Dewanti Santoputri | Nathalia Yunita Sugiharto | Saftiyaningsih Ken Atik | Tania Catria Arinisa | Komarudin Kudiya | Yoga Aditama | Yuma Chandrahara | Mohammad Djalul Djatmiko | Muhammad Tamsil Alam | Fellicia Lodhita | Latifah Nur Azizah | Krismanto Kusbiantoro | Astrid Austranti Yuwono | Ratih Mahardika | Tazkia Audrey Adyssaa | Atridia Wilastrina | Hasdiana | Suleman Dangkuwa | Ali Zainal Abidin

**Sosial Humaniora
dalam Perspektif
Seni Rupa dan Desain**

Sosial Humaniora dalam Perspektif Seni Rupa dan Desain

Halefi Syifa Ramadhani, Miki Tjandra, Caroline Blessica,
Elizabeth Wianto, Ivory Charlesa, Benayahu Ben Boanerges,
Dewi Isma Aryani, Albert Nathaniel, Miky Endro Santoso,
Maharani Dian Permanasari, Mohamad Nurfian Rachmat,
Leonardo, Ferlina Sugata, Dave Vian Nur Zaqi, Cintiya Dewanti
Santoputri, Nathalia Yunita Sugiharto, Saftiyaningsih Ken Atik,
Tania Catria Arinisa, Komarudin Kudiya, Yoga Aditama, Yuma
Chandrahera, Mohammad Djalu Djatmiko, Muhammad Tamsil
Alam, Fellicia Lodhita, Latifah Nur Azizah, Krismanto
Kusbiantoro, Astrid Austranti Yuwono, Tazkia Audrey Adyssaa,
Atridia Wilastrina, Hasdiana, Suleman Dangkoa, Ali Zainal
Abidin, Ratih Mahardika



IP.028.07.2023

Sosial Humaniora dalam Persektif Seni Rupa dan Desain

Halefi Syifa Ramadhani, Miki Tjandra, Caroline Blessica, Elizabeth Wianto, Ivory Charlesa, Benayahu Ben Boanerges, Dewi Isma Aryani, Albert Nathaniel, Miky Endro Santoso, Maharani Dian Permanasari, Mohamad Nurfian Rachmat, Leonardo, Ferlina Sugata, Dave Vian Nur Zaqi, Cintiya Dewanti Santoputri, Nathalia Yunita Sugiharto, Saftiyaningsih Ken Atik, Tania Catria Arinisa, Komarudin Kudiya, Yoga Aditama, Yuma Chandrahera, Mohammad Djalul Djatmiko, Muhammad Tamsil Alam, Fellicia Lodhita, Latifah Nur Azizah, Krismanto Kusbiantoro, Astrid Austranti Yuwono, Tazkia Audrey Adyssaa, Atridia Wilastrina, Hasdiana, Suleman Dangkoa, Ali Zainal Abidin, Ratih Mahardika

Pertama kali diterbitkan pada Juli 2023

Oleh **Ideas Publishing**

Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie No. 110

Kota Gorontalo

Surel: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota IKAPI No.001/GORONTALO/14

Tersedia di www.ideaspublishing.co.id

Penyunting : Ariesa Pandanwangi
Penata Letak : Chairunnisa Gandura
Desainer Sampul : Insanul Qisti Barriyah

Ilustrasi sampul:

- Detail karya Insanul Qisti Barriyah (In between, 2022)
- Detail karya Ariesa Pandanwangi (Air Ketuban Ibu, 2022)

ISBN: 978-623-234-303-0

Dilarang mengutip, memperbanyak, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik dan mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, maupun dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit.

Daftar Isi

Prakata	ix
Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Suku Dayak sebagai Media Edukasi untuk Dewasa Muda Halefi Syifa Ramadhani, Miki Tjandra.....	1
Perancangan Animasi Edukasi tentang Penyuluhan Fenomena <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i> pada Remaja di Indonesia Caroline Blessica, Miki Tjandra, Elizabeth Wianto.....	13
Mengangkat Isu Kesetaraan Gender melalui Perancangan Animasi <i>Si Mirah dari Marunda</i> Ivory Charlesa, Elizabeth Wianto, Miki Tjandra	23
Perancangan Digital <i>Game</i> untuk Mempromosikan Keris sebagai Kebudayaan Tak Benda Indonesia Benayahu Ben Boanerges, Elizabeth Wianto, Dewi Isma Aryani	35
Perancangan Interior Bengkel Modifikasi Mobil dengan Nilai Estetika, Produktivitas dan Kenyamanan yang Prima Albert Nathaniel, Miky Endro Santoso.....	51
Penerapan Metode Berpikir Desain sebagai Dasar Proses Perancangan Berbasis Komunitas dan Fenomena Sosial Budaya Maharani Dian Permanasari	67

Perancangan <i>Pangreureuhan Healing Resort</i> Ramah Lingkungan Mohamad Nurfian Rachmat, Leonardo, Ferlina Sugata.....	75
Perancangan <i>Mixed-use Building</i> dengan Pendekatan Pengembangan <i>Transit Oriented Development</i> di Jalan Sudirman Kota Jakarta Dave Vian Nur Zaqi, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono.....	87
Perencanaan Kawasan Wisata Edukasi Berbasis Seni dengan Konsep <i>Art Escape</i> Cintiya Dewanti Santoputri, Ferlina Sugata Nathalia Yunita Sugiharto	103
Perancangan Tekstil Gaya <i>Eco Friendly</i> untuk <i>Uniform</i> dan Interior Kafe Saftiyaningsih Ken Atik, Tania Catria Arinisa, Komarudin Kudiya	119
Perancangan Interior <i>Showroom</i> Mobil Listrik Hyundai di Kota Baru Parahyangan Yoga Aditama, Yuma Chandrahera	133
Perancangan <i>Smart Street Furniture</i> Berbahan Limbah Plastik di Perkotaan Mohammad Djalu Djatmiko, Muhammad Tamsil Alam	147
Perancangan Rehabilitas Sosial bagi Anak Terlantar di Kota Bandung Fellicia Lodhita, Yuma Chandrahera	165

Pengaruh Pemilihan Material Atap terhadap Kenyamanan Termal Rumah Lipat Modular Latifah Nur Azizah, Krismanto Kusbiantoro, Astrid Austranti Yuwono.....	185
Penerapan Lokal Konten pada Hotel Butik <i>Treehouse Suites</i> di Pati Jawa Tengah Tazkia Audrey Adyssaa, Atridia Wilastrina	197
Inovasi Penciptaan Produk Lampu Hias dari Bahan Alternatif Limbah Tongkol Jagung Hasdiana, Suleman Dangkoa.....	211
<i>Trilogi University Redesign of Visual Identity</i> Ali Zainal Abidin, Ratih Mahardika	227

Pengantar

Salam sejahtera,

Kami mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan YME atas terbitnya buku Sosial Humaniora dalam Perspektif Seni Rupa dan Desain.

Buku ini adalah buku pertama dari rangkaian buku terkait inspirasi aspek kehidupan manusia di dalam proses berkarya para akademisi. Di dalam buku ini dapat ditelusuri 17 artikel hasil pemikiran para akademisi yang mengidentifikasi permasalahan manusia untuk kemudian diolah dalam perspektif Seni Rupa dan Desain untuk kemudian ditawarkan sebagai pertimbangan pemecahan masalah untuk kasus - kasus serupa.

Apresiasi kami sampaikan atas kerja keras tim penyusun buku dan para akademisi yang telah bekerja keras hingga terbitnya buku ini. Selamat membaca dan selamat terinspirasi.

Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com.
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Suku Dayak sebagai Media Edukasi untuk Dewasa Muda

Halefi Syifa Ramadhani¹, Miki Tjandra²

Universitas Kristen Maranatha

1964904@art.maranatha.edu¹,

miki.tjandra@art.maranatha.edu²

Pendahuluan

Topeng adalah penutup muka, yang bahannya terbuat dari kayu, emas, kertas, tanah liat, tembikar, anyaman, dan bahan lainnya (Pribadi, 2012). Pada umumnya topeng tersebut menggambarkan karakter jiwa manusia dan karakter binatang tertentu, dengan harapan apabila memakai topeng tersebut, akan terwujud identitas yang ditokohnya. Di Indonesia, topeng merupakan salah satu hasil seni budaya dengan peran dan fungsi yang berbeda-beda sesuai adat istiadat dan kepercayaannya. Perbedaannya antara lain pada fungsi sebagai perwujudan, pemujaan, bekal kubur, perlengkapan busana tari, dan lain-lain (Martono, 1994).

Salah satu suku di Indonesia yang menggunakan topeng-topeng sebagai adat istiadat adalah Suku Dayak di Kalimantan. Menurut Lontaan (1975), Suku Dayak terdiri dari enam rumpun yang di dalamnya terdapat 405 sub-sub suku. Mereka memiliki budaya dan bahasa yang mirip dengan kekhasan masing-masing. Dilansir dari Wardibudaya (2018), Topeng Hudoq di Kalimantan Timur (Suku Dayak Kenyah, Dayak Bahau dan Modang)

yang digunakan penari pada saat upacara penanaman padi, mengusir roh jahat dan mengundang roh baik, serta memohon kesuburan kepada para dewa. Di Kalimantan Tengah, ada topeng bernama topeng Sababuka dan topeng Luha pada upacara kematian di Kalimantan Tengah.

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang memiliki keragaman budaya lokal. Keragaman budaya tersebut salah satunya dapat dilihat dari beragamnya jenis topeng tradisional dari berbagai daerah yang menggambarkan fungsi-fungsi unik berbeda dan mencerminkan filosofi dan karakter kehidupan mereka. Namun masih banyak masyarakat yang kurang mengenal secara lebih mendalam topeng dari Suku Dayak di Kalimantan. Dengan mengenal lebih jauh tentang Topeng Suku Dayak diharapkan kita dapat mengenal budaya Dayak secara lebih luas dan bahkan ikut terlibat dalam melestarikannya.

Pembahasan

Dari permasalahan tersebut, maka dibuatkan media edukasi yang disajikan dalam buku ilustrasi sehingga dapat menjelaskan narasi secara menarik serta menggambarkan konsep abstrak. Tujuannya untuk mengedukasikan kepada dewasa muda untuk menambah wawasan dan pengetahuan sehingga mengetahui adat istiadat dan budaya Suku Dayak melalui topeng. Buku ini memberikan ilustrasi dan deskripsi tentang filosofis, perkembangan sejarah, dan bentuk visual topeng-topeng sehingga dapat terlihat bagaimana adat istiadat masyarakat Suku Dayak yang masih memperhatikan

nilai-nilai kearifan lokal, sebagaimana tercermin dalam bentuk dan tampilan topeng.

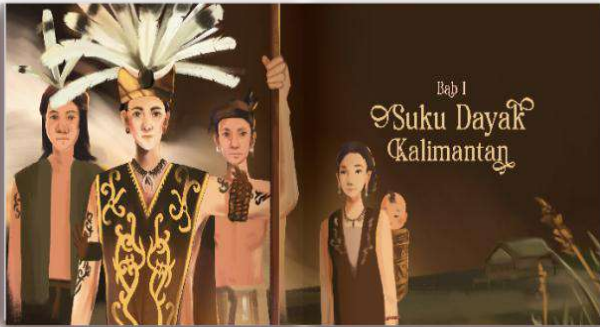
Agar dapat menarik perhatian dan tetap menjaga karakteristik yang sebenarnya, gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya semirealis agar tetap memiliki kesan yang dapat dipercayai. Tulisan untuk judul dan subjudul menggunakan tipografi dengan dekorasi seperti ragam hias motif dalam budaya Suku Dayak yang meliuk-liuk, sedangkan isi teks menggunakan tipografi yang mudah dan nyaman dibaca. Dekorasi buku ini banyak menggunakan ragam hias Suku Dayak.



Gambar 1. Cover Buku
Sumber: Repro Tim Penulis.

Buku dibedakan menjadi dua edisi, yaitu edisi *lux* untuk diberikan kepada tamu undangan, pejabat, ahli budaya, Ibu Kota Nusantara, dan lainnya, serta edisi reguler untuk dijual untuk masyarakat umum. Perbedaan edisi dibedakan dengan adanya *slipcase* pada edisi *lux* yang membuat kesan mewah sedangkan edisi reguler tidak menggunakan *slipcase* agar biaya produksi dapat menjangkau para target pembeli. Desain *slipcase* bergaya *line art* dengan visual topeng Hudoq, dewa langit (burung enggang), dan dewi laut (naga). *Finishing slipcase* menggunakan *gold foil* pada tulisan judul dan desain.

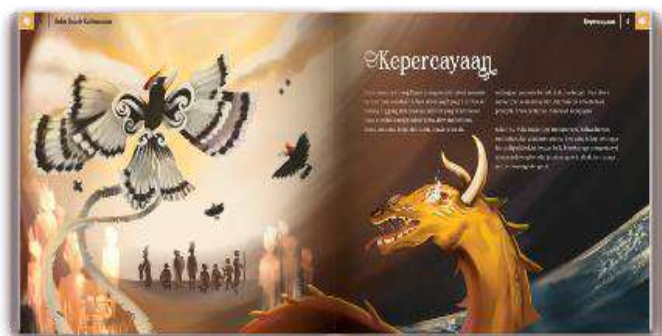
Desain sampul buku berwarna dengan menampilkan para penari upacara berladang. *Finishing* sampul buku menggunakan *gold foil* pada tulisan judul.



Gambar 2. Bab 1 pada laman buku
Sumber: Repro Tim Penulis



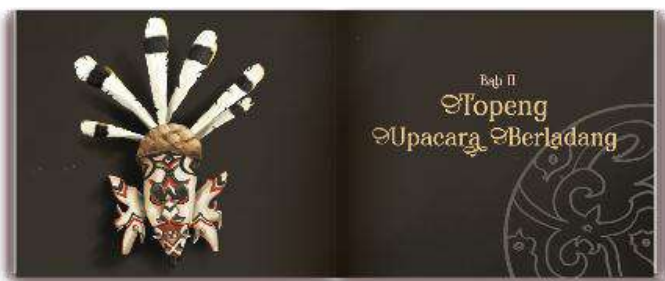
Gambar 3. Laman bercerita
Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 4. Laman bercerita
Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 5. Laman bercerita
Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 6. Bab II pada buku
Sumber: Repro Tim Penulis



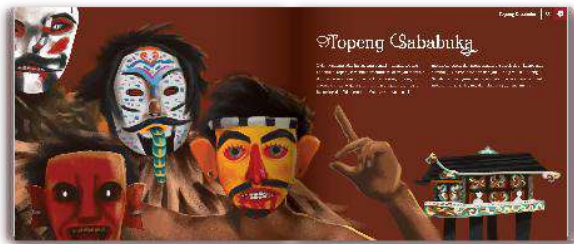
Gambar 7. Laman bercerita
 Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 8. Laman bercerita
 Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 9. Bab III pada buku
 Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 10. Laman bercerita
Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 11. Laman bercerita
Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 12. Laman bercerita
Sumber: Repro Tim Penulis



Gambar 13. Laman bercerita
Sumber: Repro Tim Penulis

Alur isi buku dibedakan menjadi kategori besar agar pembaca dapat membedakan secara jelas klasifikasi tentang adat istiadat dan budaya Suku Dayak secara umum, topeng upacara berladang, dan topeng upacara kematian.

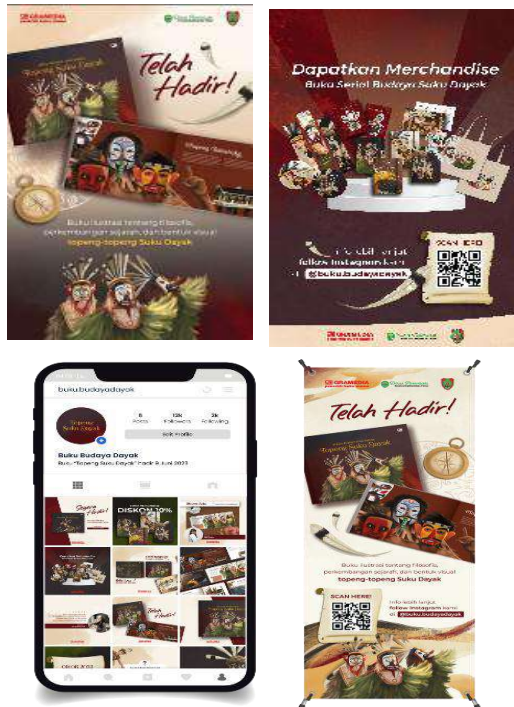


Gambar 14. Media *merchandise* berupa *stiker*, gantungan kunci, pin, kartu pos, pembatas buku, *notebook*, dan *tote bag*.

Sumber: Repro Tim Penulis

Media *merchandise* berupa *stiker*, gantungan kunci, pin, kartu pos, pembatas buku, *notebook*, dan *tote bag* (gambar 14). Semua media *merchandise* menggunakan desain ilustrasi dengan tema buku “Topeng Suku

Dayak". Media *merchandise* digunakan untuk menarik perhatian target untuk membeli buku "Topeng Suku Dayak".



Gambar 15. Contoh Media Promosi
Sumber: Repro Tim Penulis

Media promosi menggunakan dua jenis media yaitu media sosial dan media cetak. Promosi media sosial dengan menggunakan *platform* Instagram. Instagram dapat menjangkau dan melibatkan masyarakat secara cepat dan menyeluruh karena berbasis online. Promosi menggunakan Instagram dalam bentuk *feeds* untuk meningkatkan *awareness*, *informing*, dan *reminding*. Sedangkan promosi menggunakan media cetak seperti poster dan *x-banner* untuk tahap *informing* di tempat

umum seperti di toko buku, pameran buku, peluncuran buku, dan lainnya. Media cetak ditargetkan pada target sekunder (31-40 tahun) yang cenderung lebih banyak melihat media promosi dalam bentuk cetak daripada dalam media sosial.

Penutup

Dapat disimpulkan bahwa budaya tradisional Indonesia merupakan hal yang penting untuk dilestarikan dan diedukasikan. Umumnya masyarakat jarang mengetahui tentang topeng Suku Dayak sehingga topik ini bertujuan untuk diedukasikan kepada dewasa muda untuk menambah wawasan dan pengetahuan dengan digunakannya media edukasi dalam bentuk dokumentasi yang diilustrasikan dengan narasi yang singkat dan visualisasi yang menarik. Buku memuat tentang sejarah, cerita, tujuan, ritual, dan visual topeng sehingga mengetahui adat istiadat dan budaya Suku Dayak.

Proses perancangan buku ilustrasi Topeng Suku Dayak dapat dikembangkan lebih luas dan menyeluruh. Sebagaimana tercermin pada judulnya “Topeng Suku Dayak”, buku ini merupakan bagian dari Serial Budaya Suku Dayak yang perancangan dan penerbitannya dilakukan dalam rangka memperkenalkan sekaligus ikut melestarikan budaya suku Dayak secara keseluruhan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa buku ini dapat dikembangkan menjadi buku seri lanjutannya. Buku ini juga diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam pengenalan adat istiadat dan budaya Suku Dayak melalui Topeng Suku Dayak. Dengan demikian, generasi mendatang dapat mengenalnya dengan baik, menghargai

keragaman budayanya, dan bahkan turut serta melestarikannya.

Daftar Rujukan

- Lontaan, J. U. (1975). *Sejarah hukum adat dan adat istiadat Kalimantan Barat*. Jakarta: Bumi Restu.
- Martono, M. (1994). Topeng dalam Perkembangan Budaya. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). 79-94. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.9057>
- Pribadi, M. A. (2012). *Kenali Beragam Topeng Koleksi Etnografi Museum Nasional*. Tribunnews.com. Diakses 18 September 2022, dari <https://wartakota.tribunnews.com/2012/10/08/kenali-beragam-topeng-koleksi-etnografi-museum-nasional>
- Wardibudaya. (2018). *Seni Topeng Kalimantan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan. Diakses 12 November 2022, dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/suku-dayak-apo-kayan-di-kalimantan-punya-topeng-etnis-disebut-hudo/>

Perancangan Animasi Edukasi tentang Penyuluhan Fenomena *Internet Gaming Disorder (IGD)* pada Remaja di Indonesia

Caroline Blessica¹, Miki Tjandra², Elizabeth Wianto³

Universitas Kristen Maranatha

1964007@art.maranatha.edu¹,

miki.tjandra@art.maranatha.edu²,

elizabeth.wianto@art.marananatha.edu³

Pendahuluan

Bermain *game* dengan menggunakan *internet* memberikan pemainnya aspek kesenangan yang diikuti oleh keberadaan tantangan untuk menambah kepuasan kepada pemainnya, membantu menghilangkan stress dengan merelaksasi saraf yang tegang setelah beraktivitas berat, dan mengisi waktu luang sembari menyegarkan kepala (Sofia & Prianto, 2015). Tetapi jika remaja bermain *game online* dalam intensitas yang lama dapat memberikan risiko yang membahayakan yaitu kecanduan *game online*. *Game online* yang memiliki sifat *seductive* atau menggairahkan bagi pemainnya, menyebabkan pemainnya mendapatkan gairah untuk terus bermain selama berjam-jam sehingga menimbulkan adiksi (Fitri dkk., 2018).

Internet gaming disorder (IGD) merupakan gangguan yang disebabkan oleh kecanduan *game online* maupun offline, *game* digital maupun video *game*. Gangguan ini resmi dimasukkan ke dalam gangguan mental/jiwa dalam laporan International Classification of Diseases

edisi ke-11 (ICD-11) oleh *World Health Organization* (WHO) pada 18 Juni 2018. Walaupun IGD-11 mempunyai dokumen sebelumnya yaitu IGD-10, WHO membuat revisi berdasarkan kasus yang terjadi di masa sekarang, yaitu tindakan kriminal akibat *game* pada remaja maupun dewasa (Jaya, 2018). *Internet gaming disorder* memberikan dampak pada perilaku psikopatologis secara negatif seperti penurunan fungsi otak dan memori, depresi, kecemasan, paranoid, insomnia dan *interpersonal sensitivity* maupun masalah sosial (Anggarani, 2015).

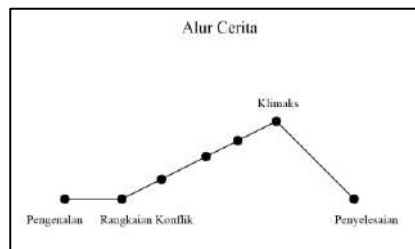
Disaat pandemi Covid-19, masyarakat menjadikan *game* sebagai salah satu sumber hiburan atau kesenangan. Banyaknya pemain *game* didukung juga dengan banyaknya perilisan *game online* baik dalam *platform* seluler ataupun *PC based*. Survei di Indonesia memberikan data bahwa sebesar 46% dari 272 juta masyarakat mulai beralih kepada *game online* seluler, dengan kebanyakan pemain merupakan remaja pria dengan 55% dari total pemain. Terlebih lagi dikatakan bahwa 1 dari 10 remaja terdiagnosa mengalami *gaming addiction* (Rahma, 2022).

Pembahasan

Untuk menanggapi permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah media visual dalam bentuk animasi edukasi yang dapat menyebarkan informasi secara menarik dan persuasif. Animasi yang dibuat bertujuan untuk mengedukasi remaja dalam bentuk *soft-selling* atau secara tidak langsung sehingga tidak menimbulkan pemaksaan dalam pemaparannya. Animasi yang dibuat akan memiliki alur cerita dan dilengkapi dengan adanya

informasi tambahan pada akhir cerita dengan narasi tertulis serta *voice-over*.

Animasi edukasi ini dibuat dalam bentuk 2 dimensi atau 2D, dengan metode pembuatan secara *frame-by-frame*. Dasar pemilihan alur bercerita sebagai salah satu cara pemaparan materi dan tidak langsung dikarenakan remaja merupakan usia yang sulit untuk diberikan sosialisasi secara terbuka, sehingga dibuat animasi seperti *short film* yang memiliki jalan cerita yang relevan bagi kalangan remaja 15-21 tahun. Pada animasi ini tidak akan ada dialog antar karakter atau tergolong *silent movie*, suara yang ada hanyalah penambah untuk menggambarkan suasana dalam cerita. *Silent movie* memberikan kesan kesederhanaan namun membawa kesan emosional, walaupun tidak adanya dialog pada cerita.



Gambar 1. Alur cerita

Setting waktu pada cerita animasi ini diambil saat karakter utama sedang berada di bangku SMA. Pada pengenalan akan menceritakan karakter utama yang mempunyai mimpi untuk menjadi ilmuwan kelautan seperti ayahnya yang sudah tidak ada, untuk mencapai mimpi tersebut karakter utama bertekad untuk memasuki salah satu perguruan tinggi yang memiliki jurusan ilmu kelautan tersebut. Namun pada suatu hari karakter

utama diajak bermain *game* oleh salah satu temannya, pada awalnya dia menolak tetapi setelah melihat mereka asik bermain, dia ikut bermain karena tidak ingin merasa tertinggal. Rangkaian konflik terjadi saat karakter utama yang berawal dari main untuk bersenang-senang sesaat sampai akhirnya bermain *game online* mengganggu belajar, pergeseran prioritas, nilai di sekolah menjadi turun karena tidak tertarik hal lain selain *game*. Klimaks terjadi saat karakter utama gagal dalam ujian masuk universitas tersebut.



Gambar 2. Teks Lost untuk judul animasi
Sumber: Tim Penulis

Judul yang dipakai dalam animasi ini adalah Lost (gambar 2). Berasal dari bahasa Inggris, dalam bahasa Indonesia “Lost” memiliki beberapa makna. Pertama, “Lost” dalam arti kekalahan, menggambarkan karakter utama yang kalah dalam melawan kecanduan *game online*. Kedua, “Lost” dalam arti tersesat, menggambarkan karakter utama yang kehilangan arah atau tujuan yang dia tetapkan dalam mengejar impiannya. Terakhir, “Lost” dalam arti hilang, menggambarkan karakter utama yang kehilangan semangat untuk belajar dan malah memutuskan untuk bermain *game online*.

Dalam animasi ini terdapat beberapa adegan yang bersifat simbolik. Tujuan adanya simbolik tersebut adalah untuk memperlihatkan hubungan antara karakter dengan

cita-citanya dan bagaimana pengaruh *game* berakibat kepada karakter utama.



Gambar 3. Bentuk simbolik ikan-ikan keemasan an
Sumber: Tim Penulis

Bentuk simbolik pertama adalah ikan-ikan keemasan an (gambar 3). Ikan-ikan ini merupakan perwujudan dari cita-cita karakter utama, menjadi ilmuwan kelautan seperti ayahnya. Pada adegan diatas, ikan-ikan keemasan keluar dari poster universitas yang ingin dimasuki oleh karakter utama.



Gambar 4. Bentuk simbolik kedua adalah karakter utama
saat masih kecil
Sumber: Tim Penulis

Bentuk simbolik kedua adalah karakter utama saat masih kecil yang bercahaya berlari bersama karakter utama (gambar 4). Karakter utama versi kecil ini menggambarkan cita-cita karakter utama yang sudah ada sejak ia kecil. Adegan kedua karakter utama ini berlari memiliki arti bahwa cita-cita tersebut masih dikejar dan belum tergapai oleh karakter utama.



Gambar 5. Bentuk simbolik terakhir adalah tangan-tangan gelap

Sumber: Tim Penulis

Bentuk simbolik terakhir adalah tangan-tangan gelap (Gambar 5). Tangan-tangan gelap yang memegang kaki karakter utama menggambarkan pengaruh *game online* pada kehidupannya. Pada awalnya genggamannya tersebut sangat mudah terlepas karena karakter utama bermain hanya untuk kesenangan sesaat, namun semakin ia bermain *game online*, semakin kuat genggamannya. Akhir animasi menunjukkan karakter utama yang tidak dapat berlari lagi karena dirinya sudah menjadi kecanduan *game* dan menghiraukan hal lain dalam kehidupannya. Kotor pada sepatu dan kaki yang disebabkan oleh tangan-tangan gelap juga menggambarkan 'bekas' atau dampak yang ditinggalkan kecanduan, berawal dari sedikit hingga memenuhi kaki.



Gambar 6. Narasi yang menjelaskan mengenai *Internet gaming disorder (IGD)*

Sumber: Tim Penulis

Pada akhir animasi, terdapat narasi yang menjelaskan mengenai *Internet gaming disorder (IGD)*, gejala-gejala kecanduan *game online*, durasi waktu untuk mendiagnosa, dampak pada pengidap, lalu diakhiri dengan ajakan untuk bermain dengan bijak. Ajakan “Ayo mulailah bermain dengan bijak” tersebut dipakai karena animasi edukasi ini tidak dibuat untuk melarang remaja bermain *game*, tetapi bertujuan untuk mengajak remaja agar bermain dalam batas wajar dan menjadi tereduksi sehingga dapat melakukan permainan dengan lebih bijaksana.



Gambar 7. Penyebaran video animasi

Sumber: Tim Penulis

Penyebaran video animasi ini menggunakan media sosial Youtube dan Instagram. Youtube merupakan platform penyebaran video yang paling digunakan oleh berbagai kalangan dan memiliki berbagai jenis video untuk mencukupi keinginan berbagai kalangan, dengan menggunakan Youtube, video animasi dapat disalurkan ke banyak orang tanpa terhalangan waktu dan tempat. Untuk media promosi tambahan akan menggunakan *platform* Instagram.

Penutup

Bermain *game* memang menyenangkan dan memiliki banyak sisi positif yang dapat diambil, tetapi apabila dimainkan terlalu berlebihan dapat berujung kecanduan *game online* atau IGD. Walaupun *internet gaming disorder* (IGD) merupakan gangguan yang sudah ada sejak dulu, jika gangguan ini tidak ditanggapi dengan serius dapat berdampak buruk bagi masyarakat. Faktor-faktor seperti kemajuan teknologi dan pandemi, menjadi faktor yang

ikut membantu dalam peningkatan fenomena IGD. Diiringi dengan remaja sebagai rentang usia yang rentan akan kecanduan *game*, diperlukan pemahaman mengenai IGD agar remaja tidak terkena dampak negatif yang disebabkan. Pentingnya kesadaran akan batas bermain normal bagi remaja agar mereka dapat terhindar dari pola bermain yang rentan terkena kecanduan. Sehingga dibuatlah animasi sebagai bentuk media untuk menyalurkan informasi kepada remaja, dengan penyampaian edukasi melalui cerita sebagai ilustrasi dampak IGD dan dilengkapi dengan teks penjelasan beserta *voice-over* diakhir animasi untuk informasi IGD secara singkat dan padat.

Animasi edukasi yang dibuat ini dapat dikembangkan menjadi variasi jenis media lainnya, supaya penyebaran penyuluhan fenomena IGD ini dapat menjangkau lebih banyak target. Selain itu media video yang digunakan juga dapat diolah menjadi bentuk informasi lain untuk menyesuaikan penyuluhan fenomena IGD. Media pendukung lainnya yang dapat membantu penyebaran penyuluhan juga dapat tersalurkan melalui mandatori yang sudah melakukan kerja sama.

Daftar Rujukan

- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1-12.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan

- dan Konseling. *JKP: Jurnal Konseling Pendidikan*, 6(3), 211-219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Jaya, E. S. (2018, Juli). WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana “Gamer” Indonesia Bisa Sembuh?. *The Conversation*. <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sem-buh-99029>
- Rahma, N. N. (2022, Maret) *Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain Game Online Terbanyak*. *Warta Ekonomi*. <https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadi-negara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>
- Sofia, H., & Prianto, B. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.

Mengangkat Isu Kesetaraan Gender melalui Perancangan Animasi *Si Mirah dari Marunda*

Ivory Charlesa¹, Elizabeth Wianto², Miki Tjandra³

Universitas Kristen Maranatha

Ivorycharlesa4801@gmail.com,

elizabeth.wianto@art.maranatha.edu,

miki.tjandra@art.maranatha.edu

Pendahuluan

Cerita rakyat merupakan budaya yang patut dilestarikan mengingat banyaknya pesan moral dikandungnya. Biasanya cerita rakyat disampaikan secara turun menurun ke generasi selanjutnya (Putri, 2022). Sayangnya kesadaran generasi muda akan hal ini semakin memudar seiring perkembangan zaman dan globalisasi. Salah satu cerita rakyat yang menarik untuk diangkat yaitu “Si Mirah dari Marunda” asal Jakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan metode survei, wawancara, dan studi pustaka serta analisis secara statistika deskriptif dan deskriptif kualitatif. Dari hasil pengumpulan data, diketahui bahwa cerita rakyat Betawi “Si Mirah dari Marunda” ini bahkan tidak familier bagi warga Jakarta terlebih masyarakat di luar Jakarta. Padahal di dalam cerita rakyat ini memiliki muatan sejarah dan nilai edukasi kesetaraan gender yang dibawakan melalui aksi heroik tokoh utama Si Mirah. Maka dari itu, perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali cerita rakyat “Si Mirah dari Marunda” sekaligus mengedukasi tentang kesetaraan

gender. Pemilihan media dan preferensi visual disesuaikan dengan target yang merupakan generasi muda. Penyesuaian alur cerita serta pemanfaatan animasi digital dan efektivitasnya juga menjadi hasil diskusi pada penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan secara online kepada 100 responden. Sebanyak 81% responden tidak mengetahui cerita rakyat “Si Mirah dari Marunda”. Dengan pembagian sebanyak 19 orang terdiri dari 11 orang domisili Jakarta dan 8 orang asal luar Jakarta mengetahui cerita rakyat Si Mirah. Sedangkan sisanya sebanyak 81 orang terdiri dari 22 warga Jakarta dan 59 orang luar Jakarta tidak mengetahui cerita rakyat Si Mirah. Dari data ini, diketahui bahwa sebagian besar warga Jakarta sendiri pun (66%) tidak mengetahui cerita rakyat ini meskipun berasal dari daerah Jakarta. Kemudian sebanyak 88% orang luar Jakarta tidak mengetahui cerita rakyat ini pula. Persentase data di atas cukup besar dan memperkuat data bahwa baik orang Jakarta dan terlebih lagi orang Luar Jakarta tidak familier dengan cerita rakyat ini.

Hidayatullah menyatakan bahwa mayoritas mahasiswa perempuan memilih cerita rakyat Betawi Nyai Dasima yang bertokoh utama perempuan dan berlatar kisah cinta. Sementara itu mayoritas mahasiswa laki-laki memilih cerita rakyat Si Pitung tokoh utama pria yang berlatar kisah kepahlawanan (Hidayatullah dkk., 2020). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pemilihan tokoh utama perempuan cukup disenangi oleh para responden

terutama responden perempuan. Namun popularitas Si Mirah masih rendah dikarenakan temanya yang heroik.

Adapun wawancara yang dilakukan dengan psikolog dan dosen ahli animasi dan film pada tanggal 13 Desember 2022 memberi hasil seperti berikut: Bahwa tidak bisa menggeneralisasi semua generasi muda tidak peduli budaya, namun dilihat dari perkembangan zaman sangat mudah bagi generasi muda untuk mengakses hal global dibanding budaya sendiri. Budaya merupakan sarat nilai hidup. Untuk sampai ke diri seseorang, perlu ada teladan yang dapat dilihat oleh anak muda. Sementara itu, kesetaraan gender sering kali dilihat hanya ciri dari wanita dan pria saja, ini disebabkan “kebudayaan” yang membiasakan bagaimana pandangan ke wanita dan pria di masyarakat. Dari sisi industri film, tokoh utama wanita kerap kali hanya dimunculkan karena kebutuhan “dipandang” oleh penonton. Ada juga stereotip tokoh “jahat” untuk pameran wanita. Hal di atas terjadi karena dalam industri film pun diarahkan oleh pria dan bagaimana pandangannya terhadap wanita. Agar makna cerita sampai ke generasi muda yaitu harus muncul tokoh-tokoh yang menunjukkan bahwa perempuan memiliki hak untuk memilih jalan hidupnya. Hal ini dapat tersampaikan ke generasi muda dengan menyesuaikan gaya anak muda.

Maka dari itu, perancangan ini bertujuan untuk mengangkat kembali cerita rakyat Betawi “Si Mirah dari Marunda” menggunakan media animasi yang cocok untuk target remaja. Adapun konsep komunikasi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu komunikasi informatif untuk menyampaikan cerita rakyat ini sekaligus pesan moral yang dikandungnya.

A. Cerita Rakyat Si Mirah dari Marunda

Si Mirah adalah jagoan silat asal Betawi. Ayahnya Bang Bodong dikenal akan keahlian silatnya menentang penjajah dan perampok yang bertindak semena-mena di daerahnya. Namun, karena tidak memiliki anak lelaki, Bang Bodong sempat bingung kepada siapa dia harus mewariskan keahlian silatnya. Mirah pun mengajukan diri untuk mempelajari silat dengan tekun, hingga mampu menguasainya hingga tidak ada seorang pun yang dapat menandinginya. Meskipun perempuan, Ia juga berani untuk melawan ketidakadilan dari tindakan semena-mena perampok dan penjajah di desanya. Membuktikan bahwa ia bukanlah perempuan yang lemah dan penakut. Karena keberaniannya Ia dipanggil 'singa betina dari Marunda'.

Seiring waktu, Mirah pun semakin bertumbuh menjadi wanita dewasa. Saat itu, warga desa mulai membicarakan dan mengolok Mirah yang belum juga menikah, terlebih karena ia perempuan. Mendengar hal tersebut, Bang Bodong pun ikut resah menginginkan putri semata wayangnya untuk menikah. Sayangnya, Mirah sering kali menolak pria yang datang melamarnya. Sebenarnya Mirah enggan untuk menikah karena ingin merawat ayahnya yang sudah tua. Namun karena permintaan Bang Bodong, Mirah pun memberi syarat hanya akan menikahi pria yang dapat mengalahkannya saat bertarung. Sayembara pun dilaksanakan oleh Bang Bodong demi menemukan pria yang tepat untuk menikah dengan putrinya. Banyak pria berbondong-bondong mengikuti sayembara tersebut, namun pulang dengan kecewa. Termasuk pemuda bernama Tirta yang

terkenal akan hidupnya yang serampangan. Tirta tertarik pada Mirah, namun kalah saat berkelahi dengannya.

Di daerah lain, terjadi suatu perampokan di Kemayoran yang merampas rumah Babah Yong yang terkenal. Seorang warga sebagai saksi mengaku telah melihat rupa pelakunya yang mirip seorang pria bernama Asni. Padahal bukan Asni pelaku sebenarnya. Ia ditangkap dan dipenjara, namun tidak lama kemudian dilepaskan dengan syarat harus menemukan perampok aslinya.

Asni pun berkelana hingga pergi ke Marunda karena mencurigai bahwa perampok aslinya berasal dari sana. Sesampainya ia di depan gardu, Asni dicegat. Karena jawaban Asni yang ketus, penjaga kampung Marunda pun terpancing emosi hingga terjadi perkelahian diantara mereka. Hal ini sampai ke telinga Bang Bodong.

Bang Bodong yang kesal pun menghampiri Asni dan terjadi keributan. Bang Bodong tentu kalah mengingat usianya yang sudah tua. Mengetahui hal tersebut, Mirah sangat marah dan melawan Asni. Setelah perkelahian yang panjang, Mirah yang tak tertandingi akhirnya dikalahkan oleh Asni.

Melihat kemenangan Asni, Bang Bodong malah senang dan lega karena akhirnya ada pria yang mampu mengalahkan putrinya. Berdasarkan syarat sayembara, Asni lah pria yang pantas untuk menikah dengan Mirah. Asni yang terkesan akan kecantikan dan keberanian Mirah pun langsung menyetujui pernikahan tersebut, apalagi Bang Bodong juga berjanji akan membantu Asni menemukan perampok aslinya.

Hari pernikahan pun tiba dan dilaksanakan dengan meriah. Tirta yang sebelumnya gagal memperistri Mirah, turut datang ke pernikahannya karena diundang Bang Bodong. Sebenarnya Bang Bodong sudah mencurigai bahwa Tirta lah perampoknya. Benar saja, ada salah satu tamu yang mengenali Tirta dan berteriak bahwa ialah perampok asli. Asni dan Mirah pun berusaha menangkapnya dan berkelahi, namun Tirta jatuh tertusuk belati. Tirta mengakui kesalahannya dan baru sadar bahwa Asni merupakan saudara tirinya yang terpisah sejak kecil. Ia meminta maaf lalu meninggal dunia. Meskipun begitu pernikahan Mirah dan Asni tetap berlangsung dan mereka sah menjadi sepasang suami istri. Mereka berdua bersatu melawan ketidakadilan dan membela kebenaran (Oktaviani, 2022).

B. Konsep Kreatif

Berikut merupakan penjabaran konsep kreatif yang diterapkan pada perancangan:

1. Gaya Visual

Gaya yang digunakan yaitu ilustrasi kartun dan visual yang dibuat lebih kekinian agar sesuai dan menarik untuk target *audience*.

2. Tipografi: *Birly*

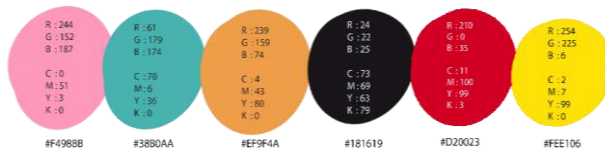
Font yang digunakan yaitu *Birly* buatan Rangga Subekti & Ari Liari yang memberi kesan menyenangkan agar menarik untuk dilihat target remaja.



Gambar 1. Tipografi *Birly*
 (sumber: <https://www.fontspace.com/birly-font-f40117>,
 diunduh 29 April 2023 pkl 12:40)

3. Warna

Palet warna dominan dengan warna cerah agar lebih sesuai dengan target *audience*. Warna merah, oranye, kuning, memberi kesan kehangatan, kebersamaan, dan tradisional yang kerap kali digunakan untuk merepresetasikan warna Betawi. (Dewi dkk., 2019).



Gambar 2. Palette Warna
 Sumber: dokumentasi penulis

C. Judul Logo



Gambar 3. Cuplikan Animasi
 Sumber: dokumentasi penulis

Judul menggunakan *font* yang sama yaitu Birly dengan warna merah yang melambangkan keberanian tokoh utamanya. Warna merah memiliki banyak makna, namun kerap kali dikonotasikan sebagai keberanian. Selain itu juga dapat bermakna kegagahan dan semangat berjuang yang tinggi (Syarif, 2018).

Ditambah aksesoris organik disebelahnya untuk menambah kesan ceria dengan warna sesuai palet warna yang digunakan.

D. Desain Karakter



Gambar 4. Desain karakter
Sumber: dokumentasi penulis

Tabel 1. *Character Breakdown* (sumber: penulis)

Nama Tokoh	Watak dan Keterangan
Mirah	Tokoh utama perempuan, jagoan silat Marunda: Pemberani, sayang orangtua, tekun, keras kepala
Bang Bodong	Ayah dari Mirah, mengajarkan silat: Pemberani, kuat, bijak
Asni	Pemuda jago silat, mampu mengalahkan Mirah nantinya: baik, pantang menyerah

E. Penggambaran karakter Si Mirah

Menurut Lindsey dkk. (2010) warna merah muda telah dikaitkan dengan gender feminin dan dengan cepat menjadi representasi feminitas yang kuat. Selanjutnya, kebaya encim dipergunakan sebagai representasi busana adat yang biasa dipakai perempuan Betawi (Wirawan & Sutami, 2022). Konde cepol merupakan jenis sanggul yang paling populer di budaya Betawi. Umumnya dipakai oleh para gadis dan ibu muda (Oktavia, 2021).

1. *Environment*

Mengambil latar tempat desa Marunda, banyak rumah panggung yang berdiri karena desa ini dekat dengan pantai. Sementara itu pewarnaan dibuat tetap mengikuti *color palette*. Background berupa tekstur kertas yang familiar di kehidupan remaja dan memberi kesan *playful*.



Gambar 5. *Environment* dll
Sumber: dokumentasi penulis

Hasil Karya



Gambar 6. Cuplikan Animasi
Sumber: dokumentasi penulis

Penutup

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari budaya lokal yang eksistensinya semakin memudar di kalangan generasi muda. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, cerita rakyat Betawi “Si Mirah dari Marunda” jarang diketahui oleh publik bahkan dari masyarakat asal Jakarta sendiri. Padahal selain memiliki pesan moral dan kebudayaan lokal yang kuat, kisah ini juga mengangkat kesetaraan gender, di mana tokoh utamanya mampu menjadi jagoan silat pemberani meskipun ia wanita. Oleh karena itu, perancangan ini mengangkat kembali kisah Si Mirah melalui media animasi dua dimensi dengan gaya visual yang dibuat cocok untuk target remaja.

Daftar Rujukan

- Ali, R. (1993). *Cerita Rakyat Betawi Volume I*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Dewi, C. M., Hairiza, A., & Limbong, E. G. (2020). Warna sebagai Identitas Merek pada Kemasan Makanan Tradisional Kembang Goyang Khas Betawi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(01), 9-13. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i01.150>
- Hidayatullah, S., Puspitasari, N. A., & Dewi, T. U. (2020). Telaah pembelajaran menulis puisi dengan cerita rakyat betawi berdasarkan pendekatan intertekstual. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 189-200. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v9i2.1715>
- Lindsey, D. T., Brown, A. M., Reijnen, E., Rich, A. N., Kuzmova, Y. I., & Wolfe, J. M. (2010). Color channels, not color appearance or color categories, guide visual search for desaturated color targets. *Psychological*

- science*, 21(9), 1208-1214. <https://doi.org/10.1177/0956797610379861>
- Oktavia, D. W. (2021). *Sanggul dan Busana Tradisional (Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Yogyakarta)*. PRESMA Universitas Yogyakarta.
- Oktaviani, T. (2022). *Mirah, "Singa Betina" dari Marunda*. Kompas. Diakses pada 9 November 2022, dari <https://nasional.kompas.com/read/2022/05/06/01300021/mirah-singa-betina-dari-marunda>
- Putri, V. (2022). *Cerita Rakyat: Pengertian dan Ciri-Cirinya*. Kompas. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/08/16/110000169/cerita-rakyat--pengertian-dan-ciri-cirinya>.
- Subekti, R., & Liari, A. (2019). *Birly Font*. <https://www.fontspace.com/birly-font-f40117>.
- Syarif, A. R. (2018). *TA: Bahasa Warna Konsep Warna dalam Budaya Jawa (Universitas Hasanuddin Makassar)*. Makasar.
- Wirawan, C. H., & Sutami, H. (2022). *Kebaya Encim Betawi: Ikon Busana Perempuan Betawi*. *Fenghuang: Journal of Chinese Language Education*, 1(02), 21-38.

Perancangan Digital *Game* untuk Mempromosikan Keris sebagai Kebudayaan Tak Benda Indonesia

**Benayahu Ben Boanerges, Elizabeth Wianto,
Dewi Isma Aryani**

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
benboanergesind@gmail.com;
elizabeth.wianto@art.maranatha.edu;
dewi.ia@art.maranatha.edu

Pendahuluan

Kebudayaan lokal merupakan tradisi turun temurun yang patut dilestarikan. Salah satu kebudayaan yang cukup populer dari pulau Jawa adalah keris. Keris merupakan karya agung warisan budaya asli Indonesia yang memiliki keindahan serta keunikan, sehingga keris telah diakui sebagai World Heritage of Humanity dari badan dunia yaitu UNESCO (Darmojo, 2019). Meski sudah diakui oleh UNESCO, pada realitasnya, kepopuleran keris di masyarakat hanya sebatas pengetahuan mengenai eksistensi dari keris sebagai obyek budaya dengan bentuk unik yang informasi didalamnya masih terkesan misterius. Selain unik, memiliki nilai sejarah, dan artistik (Darmojo, 2016), keris juga sejatinya mengandung daya magis yang sarat makna simbolik dalam kehidupan masyarakat khususnya masyarakat Jawa (Andriana, 2016).

Pemaknaan keris dalam kehidupan orang Jawa semestinya tidak hanya dipandang sebagai senjata tikam saja, tetapi perlu dikaji makna simbolik yang tersimpan dibalik wujud fisiknya (Darmojo, 2019). Sebagai contohnya, pemaknaan keris dalam kehidupan rakyat Yogyakarta selaku Daerah Istimewa yang masih menerapkan kebudayaan tradisional dalam kesehariannya, dianggap sebagai suatu pusaka atau keramat yang sangat penting dan dipercaya mampu mempengaruhi cuaca, nasib baik, maupun fenomena-fenomena lainnya. Selain itu, keris juga kerap menjadi lambang kebesaran dan keagungan pada kerajaan-kerajaan Jawa masa itu (Ferdian, 2013). Unsur-unsur itulah yang menjadi salah satu alasan mengapa keris dianggap sebagai kebudayaan *intangibile* atau tak benda, dikarenakan keterikatan keris dengan tradisi-tradisi dan kepercayaan yang berlaku di masyarakat yang menjadikan keris menjadi satu kesatuan dengan aspek tak benda. Diluar dari fungsi keris secara *intangibile*, keris pernah dipergunakan secara materi sebagai salah satu alat primer layaknya senjata pada abad ke-16 s.d masehi di beberapa daerah di pulau Jawa, terutama Yogyakarta. Pada waktu itu keris dibutuhkan sebagai alat pertahanan diri dan penjaga keamanan di masyarakat, terutama oleh orang-orang dari lapisan atas yang bertugas sebagai otoritas dari tatanan hidup masyarakat pada masa itu (Endrawati, 2020). Pada masa kini, hal tersebut sudah tidak relevan sehingga yang tersisa untuk dapat dilestarikan lebih lanjut adalah unsur tak benda dari keris.

Remaja di Indonesia merupakan salah satu target terbaik untuk mulai diperkenalkan dengan sisi menarik dari keris karena pada umumnya, usia remaja merupakan masa transisi menjadi dewasa yang ditandai dengan labil dan kemudahan untuk dipengaruhi (Siregar & Putri, 2020). Dengan mengenalkan keris secara informatif dan menyenangkan, maka pengaruh yang ditimbulkan akan menjadi berfaedah pada remaja. Remaja masa kini bertumbuh bersama budaya populer seperti *video games*, mengingat banyak hal yang dijumpai dalam *video game* kerap preferensi remaja (Surbakti, 2017). Preferensi remaja sendiri berhubungan dengan referensi yang didapatkannya, karena pada dasarnya manusia terpengaruh oleh pengalaman masa lalu, sekarang dan masa depan yang menjadi tujuannya (Eymeren, 2014). Melalui fenomena tersebut, peneliti akan merancang sebuah *digital game* mengenai keris untuk memperkenalkan kembali unsur tak benda dari keris kepada remaja dan pemuda berusia 15-22 tahun, agar keberlangsungan dari kebudayaan keris dapat tetap terjaga.

Pembahasan

Dalam memecahkan permasalahan, peneliti melakukan kuesioner mengenai pengetahuan remaja dan pemuda mengenai keris, untuk mengukur seberapa dalam pengetahuan remaja dan pemuda mengenai keris. Data digunakan untuk merancang sebuah *game* yang memiliki kualitas permainan baik, yang tercermin dari seberapa bagus pemodelan realitas, input dan kontrol, output dan umpan balik (Agustin, 2017). *Video game* yang dibuat berjenis *serious game* yang berarti permainan mengandung

muatan edukasi, sehingga selain sebagai hiburan, *game* juga mampu memberi pesan berupa pengetahuan baru kepada pemain (Khamadi, 2015). Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar kepada 110 responden berusia 15-22 tahun, diperoleh data sebagai berikut.



Diagram 1. Pengetahuan Responden Mengenai Keris

Dari hasil kuesioner di atas, diperoleh hasil bahwa sebanyak 85 responden atau sebesar 77% responden menyatakan memiliki pengetahuan mengenai keris. Sedangkan 26 responden atau 23% dari jumlah responden menyatakan kurang atau tidak mengetahui keris dan serba-serbinya. Selanjutnya, kelompok responden dibagi menjadi dua klaster, yaitu golongan responden yang memiliki dan golongan yang tidak/kurang memiliki pengetahuan tentang keris agar dapat diketahui persepsi masing-masing kelompok terkait keris.

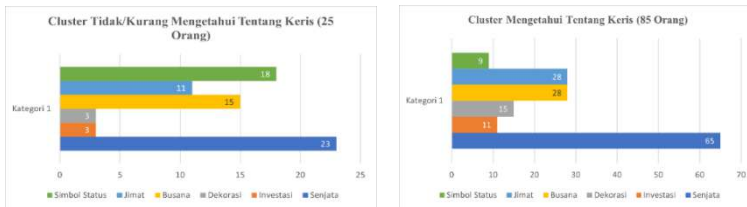


Diagram 2. Pengetahuan Responden Mengenai Kegunaan Keris

Dari data di atas, fungsi Keris sebagai senjata merupakan kegunaan yang paling dianggap lazim. Pada kluster pertama, sebanyak 65 responden (77%) menjawab Keris yang berfungsi sebagai senjata, dan untuk fungsi yang dianggap paling tidak lazim adalah Keris sebagai aset investasi dengan 11 responden (13%). Pada kluster kedua, juga didapat persepsi yang sama, yaitu keris sebagai senjata sebagai fungsi paling populer yang dipilih 23 responden (89%) dan keris dengan fungsi sebagai aset investasi dan dekorasi rumah sebagai fungsi yang kurang populer dengan jumlah pengisian masing-masing 3 responden (12%)

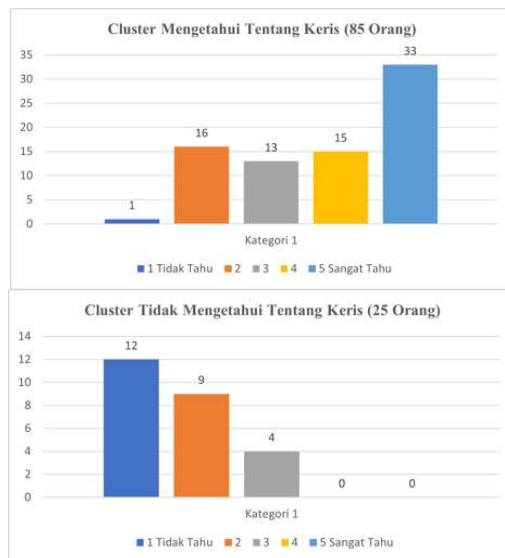


Diagram 3. Pengetahuan Responden Mengenai Unsur Tak Benda Keris

Pada data di atas, ditemukan hasil yang cukup berbeda antara kluster mengetahui mengenai keris dan kluster tidak mengetahui tentang keris. Pada kluster mengetahui, sebagian besar dari responden cenderung

sudah mengetahui hal-hal terkait unsur daya magis keris. Pada bagan, nomor 1 menunjukkan bahwa responden tidak mengetahui mengenai unsur daya magis keris, sedangkan nomor lima menunjukkan responden yang memiliki pengetahuan sangat dalam mengenai unsur daya magis keris. Pada klaster mengetahui keris, didapatkan poin rata-rata sebesar 3.6 dari 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden cenderung sudah memiliki pengetahuan mengenai unsur daya magis dari keris. Pada klaster kedua didapatkan poin rata-rata sebesar 1.7 dari 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan unsur daya magis keris pada klaster ini masih sangat kurang dan sesuai dengan pernyataan awal responden yang mengaku tidak atau kurang mengetahui mengenai keris.

Berdasarkan data yang telah didapatkan, peneliti melakukan perancangan digital game yang bertujuan untuk mengenalkan kembali unsur tak benda dari keris, melalui suatu *digital game* yang menarik secara *gameplay* dan visualnya.



Gambar 1. Logo
Sumber: Tim Penulis

Hal pertama adalah melakukan perancangan nama dan logo game. Logo dengan judul Kawruh Keris merupakan bentuk rangkaian kata yang bermakna pelajaran keris. Kawruh dari bahasa Jawa yang memiliki arti ilmu pengetahuan secara rasional (Kholik & Himam, 2015), dan dalam rangkaian kata Kawruh Keris dapat

diartikan pelajaran mengenai keris. Unsur bahasa Jawa dalam kata Kawruh sengaja digunakan untuk mengindikasikan identitas keris sebagai kebudayaan yang berkembang dan populer di tanah Jawa. Dalam segi visual, *font* cenderung berbentuk organik yang melambangkan luk atau lekukan pada bilah pisau keris, sekaligus memberi kesan modern.



Gambar 2. Konsep Warna

Sumber: Tim Penulis

Dari logo dan identitas yang telah dirancang, dikembangkan warna-warna bergaya kartunis pop dengan dominasi warna biru yang dipadukan dengan warna kontras hijau dan kuning, serta warna pink, ungu, dan orange sebagai pelengkap. Dengan demikian dapat tercipta *positioning* keris yang lebih dinamis dan terkesan menyenangkan sehingga tepat bagi pemain berusia 15-22 tahun.

Game yang dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Judul Game	: Kawruh Keris
Genre	: <i>Tycoon/Action</i>
Mode	: <i>Offline game</i>
Players	: <i>Single player</i>
Target System	: Android (1080 x 2400 px)
Orientasi Layar	: <i>Portrait</i>



Gambar 3. Skema Permainan
 Sumber: Tim Penulis

Masuk ke dalam *Gameplay* utama, secara garis besar, unsur tak benda dari keris ditampilkan sebagai 3 atribut keris yang harus di-*upgrade* sepanjang permainan, untuk menyelesaikan level.

1. *Strength* digunakan untuk melawan serangan musuh atau Binatang buas, semakin tinggi poin *strength*, semakin cepat musuh dapat dikalahkan.
2. *Wealth* digunakan untuk menambah jumlah uang yang berfungsi untuk membangun bangunan. Semakin banyak uang, maka *player* dapat membeli berbagai bangunan.
3. *Magic* digunakan untuk menambah jumlah poin/tap. Semakin tinggi poin/tap, semakin cepat mengumpulkan poin untuk mengupgrade ketiga atribut.

Dalam permainan terdapat 3 level yang latarnya didasarkan pada lokasi dan waktu dari peradaban Jawa lintas masa. Ketiga level mewakili lini masa peradaban keris dari jaman kerajaan Hindu-Buddha, Kesultanan Muslim, hingga era modern. Level pertama merupakan kerajaan Singasari, dengan keris Mpu Gandring, kemudian Level kedua berlokasi di Kesultanan Demak

dengan keris Kyai Sengkelatnya, lalu level ketiga yaitu Jawa Modern dengan keris jimat yang umumnya digunakan oleh rakyat masa kini untuk membbawa nasib baik.



Gambar 4. Keris Mpu Gandring, Kyai Sengkelat, Jimat
Sumber: Tim Penulis

Sepanjang Permainan, Pemain melakukan tap pada layar untuk mengumpulkan poin kesaktian keris. Poin kesaktian digunakan untuk meng-*upgrade* 3 atribut keris yaitu *strength*, *wealth*, dan *magic*. Atribut *Strength*, *wealth*, dan *magic* digunakan untuk meningkatkan kemakmuran kerajaan/region tersebut hingga 100%. Jika kemakmuran mencapai 100% maka map baru akan terbuka, dan pemain mendapatkan sebuah infografis mengenai sejarah dan fakta unik mengenai keris dari level tersebut. Berikut merupakan fungsi dari ketiga atribut keris tersebut.

Sedangkan untuk kemakmuran, setiap level memiliki target yang berbeda-beda. Dalam mencapai target tersebut pemain harus meng-*upgrade* 3 atribut keris untuk melawan tantangan yang muncul. Berikut pada Gambar 5 dipaparkan target kemakmuran yang terbuka dari ketiga *stage* tersebut.



Gambar 5. Infografis
Sumber: Tim Penulis



Gambar 6. Target Kemakmuran
Sumber: Tim Penulis

Sebagaimana konsep game yang ingin menunjukkan kesan modern, maka perancangan aset dalam game juga dibuat mengikuti tren gaya kartun 2D *flat* minimalis yang populer di perangkat *mobile*. Gameplay, aset karakter dan environment, serta Aset UI diperlihatkan pada Gambar 7 s.d 9.



Gambar 7. *Gameplay* Singasari, Demak, Jawa Modern
Sumber: Tim Penulis



Gambar 8. Aset Karakter dan Environment
Sumber: Tim Penulis



Gambar 9. Aset UI
Sumber: Tim Penulis

Penutup

Unsur kebudayaan tak-benda keris yang kerap terlewatkan karena kurangnya kesadaran akan hal tersebut, nyatanya memiliki potensi besar untuk diangkat

menjadi konten utama dari sebuah digital game, dikarenakan masih jarang media *digital game* yang mengangkat topik tersebut, sehingga *game* menjadi unik. Penggunaan warna dan *gameplay* yang mengikuti tren di kalangan remaja dapat menaikkan citra dari keris, serta menciptakan *positioning* baru mengenai visualisasi keris di benak pengguna.

Penulis berharap agar kedepannya, digital game bertemakan kebudayaan keris Indonesia dapat dikembangkan dengan:

1. Menambahkan konten berupa cerita-cerita lokal mengenai berbagai keris di pulau Jawa karena begitu banyaknya cerita yang belum terekspose;
2. Mengembangkan mekanisme permainan yang memiliki sistem multiplayer karena adanya efek dari situasi kompetisi yang dapat membuat pemain semakin terdorong untuk memainkan permainan;
3. Memasukkan permainan ke dalam game store populer seperti playstore dan appstore agar dapat menjangkau target market secara optimal.

Daftar Rujukan

- Andriana, Y. F. (2016). Kajian Fetisisme Pada Keris Jawa. *Jurnal Rupa*, 1(1), 40-50. doi:<https://doi.org/10.25124/rupa.v1i1.735>
- Darmojo, K. (2016). Tinjauan Semiotika Terhadap Eksistensi Keris Dalam Budaya Jawa. *Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 8(2), 66-82. doi:<https://doi.org/10.33153/bri.v8i2.1819>
- Darmojo, K. (2019). Eksistensi Keris Jawa Dalam Kajian Budaya. *Texture Art and Culture Journal*, 2(1), 49-60.

- Agustin, R. D. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep Dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 3(2), 86-95. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol3.iss2.2017.125>
- Endrawati, E. (2020). Posisi Keris Pada Masyarakat Jogja Modern. *Jurnal Komunikasi Untar*, 7(2), 137-151. <https://doi.org/10.24912/jk.v7i2.14>
- Eymeren, M. M. (2014). Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain. *ULTIMART: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(1), 47-63. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i2.387>
- Ferdian, B. (2013). Kajian Estetika Dan Proses Pembuatan Keris Karya Sutikno Kanthi Prasajo Kelurahan Kledung Kradenan Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 03(06), 1-6.
- Khamadi. (2015). Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros Dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(2), 98-109. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.995>
- Kholik, A., & Himam, F. (2015). Konsep Psikoterapi Kawruh Jiwa Ki Ageng Suryomentaram. *Gadjah Mada Journal Of Psychology*, 1(2), 120-134.
- Siregar, I. K., & Putri, S. R. (2020). Hubungan Self-Efficacy dan Stres Akademik Mahasiswa. *Consilium: Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 6(2), 91. [doi:10.37064/consilium.v6i2.6386](https://doi.org/10.37064/consilium.v6i2.6386)

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38. doi:<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

Perancangan Interior Bengkel Modifikasi Mobil dengan Nilai Estetika, Produktivitas dan Kenyamanan yang Prima

Albert Nathaniel, Miky Endro Santoso

Desain Interior, Universitas Kristen Maranatha
miky.es@art.maranatha.edu

Pendahuluan

Salah satu unsur pendukung untuk memberikan nilai tambah pada perancangan interior bengkel adalah menerapkan perancangan interior yang baik yang dapat memanjakan pengguna. Ching & Binggeli (Ching, F. D., & Binggeli, 2012, p. 36) memaparkan bahwa desain interior merupakan suatu kegiatan terkait perencanaan, penataan dan perancangan ruang dalam sebuah bangunan yang bersifat arsitektural. Proses desain interior menciptakan dan menghasilkan tatanan fisik ruang arsitektural yang dapat memenuhi kebutuhan mendasar akan sarana atau fasilitas bernaung dan berlindung; tatanan fisik ruang arsitektural juga menentukan dan mengatur bentuk aktivitas manusia di dalamnya; mengembangkan aspirasi dan memunculkan ekspresi ide-ide yang selalu menyertai berbagai aktivitas dan tindakan; mempengaruhi bentuk dan penampilan ruang, menciptakan perasaan dalam ruang dan suasana kepribadian manusia saat beraktivitas di dalam ruang. Oleh karena itu, desain interior yang baik pada bengkel modifikasi mobil diharapkan dapat memberikan pelayanan terbaik dalam memperbaiki dan

memodifikasi mobil, dan menghadirkan suatu desain interior serta elemen pendukung yang unik dan juga menyenangkan bagi pengunjung. Sehingga hal ini dapat menjadi pertimbangan konsumen untuk memilih bengkel modifikasi mobil yang memiliki nilai estetika, produktivitas dan juga kenyamanan yang prima.

Terkait nilai estetika pada desain interior, Sofiana (Sofiana, 2015, p. 342) menyebutkan bahwa estetika adalah salah satu faktor penting dalam sebuah desain. Estetika ini memiliki beberapa kriteria dan kesepakatan atau kesepakatan terkait hal mendasar dalam penilaian keindahan terkait sebuah desain. Kriteria-kriteria itu dikenal sebagai elemen-elemen desain (*elements of design*) dan prinsip-prinsip desain (*principles of design*). Kedua kriteria tersebut menjadi aturan yang umum digunakan pada proses penciptaan nilai keindahan dalam sebuah desain, sehingga hasil desain dapat memberikan sebuah pengalaman ruang terkait keindahan kepada pengamat dan pengguna ruang interior tersebut. Penerapan nilai estetika pada perancangan interior sebagai hal mendasar dalam pengembangan konsep, bukan berarti memperbanyak unsur dekoratif di dalam ruang interior saja. Tetapi lebih kepada penerapan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain ke dalam perancangan interior dengan mengeksplorasinya pada fungsi dan struktur bangunan (Noorwatha, 2018, p. 15).

Terkait produktivitas dan kenyamanan ruang, proses perancangan atau kerja desain adalah rangkaian proses yang dapat mempermudah kehidupan pengguna atau manusia pada berbagai aspek kehidupan secara berkelanjutan (Rucitra, 2020). Ruang lingkup kerja desain interior sebagai sebuah rangkaian proses perencanaan

pada fasilitas ruang, disesuaikan dengan kebutuhan para penggunanya secara fisik maupun psikologis. Secara fisik berarti ruang dapat mendukung produktivitas kerja fisik. Secara psikologis, ruang dapat memberikan kenyamanan psikologis bagi penggunanya.

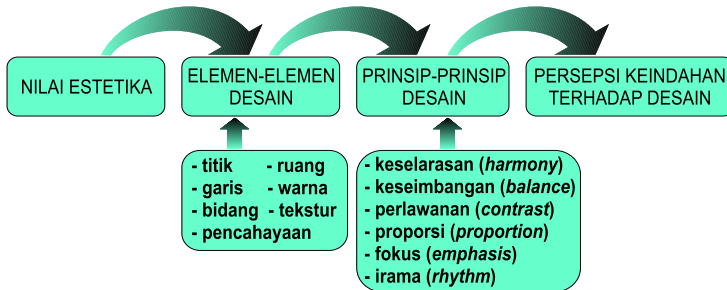
Tujuan perancangan interior bengkel modifikasi mobil ini adalah perancangan interior sebuah bengkel bergaya modern industrial yang menerapkan nilai estetika, produktivitas dan kenyamanan yang prima sehingga dapat menjadi daya tarik konsumen dan calon konsumen.

Pembahasan

A. Ulasan Nilai Estetika Pada Perancangan Desain Interior

Awalnya istilah estetika dipopulerkan oleh filsuf Jerman yang bernama Alexander G. Baumgarten (1714-1762). Dia mengatakan bahwa keindahan adalah sebuah pengalaman sensoris yang diterima oleh pancaindra. Hal yang berbeda dengan logika. Logika menggunakan pengetahuan yang didasari oleh keilmuan atau intelektual. Baumgarten juga mengatakan bahwa tujuan dari estetika adalah keindahan, tujuan dari logika adalah kebenaran (Soemardjo, 2000). Estetika adalah sebuah kajian tentang berbagai hal yang berkaitan dengan keindahan (Sachari, 2005). Selain itu, estetika sebagai salah satu faktor penting pada proses desain, memiliki beberapa kriteria yang menjadi dasar penilaian terkait keindahan pada sebuah karya desain. Seperti yang sudah disebutkan pada pendahuluan, kriteria pertama yaitu, elemen-elemen desain (*elements of design*) yang digunakan pada desain, meliputi: titik, garis, bidang, ruang, warna,

dan tekstur. Kriteria kedua yaitu prinsip-prinsip desain (*principles of design*) yang digunakan sebagai faktor yang harus dipertimbangkan dalam menyusun komposisi desain, meliputi: keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), perlawanan (*contrast*), proporsi (*proportion*), fokus (*emphasis*), dan irama (*rhythm*) (Slotkis, 2012).



Gambar 1. Skema terkait nilai estetika, elemen desain, prinsip desain, dan persepsi keindahan terhadap desain.

Sumber: Dokumentasi Tim

Nilai estetika yang diterapkan pada perancangan ini meliputi elemen-elemen desain yang dikomposisikan sedemikian rupa hingga beberapa prinsip-prinsip desain tercapai (tidak bersifat mutlak semua harus terpenuhi) dan menjadi karya yang unik, dan tentunya diluar fungsi (walaupun ada beberapa yang memiliki fungsi seperti pencahayaan dan struktur).

B. Ide dan Implementasi Konsep

Konsep yang akan diterapkan pada perancangan bengkel ini adalah *Swiftly Responsive in Modern Era* (Cepat Tanggap di Era Modern) dengan menerapkan gaya modern industrial (Nathaniel et al., 2023). Konsep yang terinspirasi dari kecenderungan karakteristik user yang memiliki kecintaan terhadap kecepatan serta keagresifan dalam berkendara serta mengedepankan estetika

terhadap kendaraannya. Konsep ini bertujuan menghadirkan kesan ruang yang cepat, diterapkan lewat pemilihan bentuk organis yang memusat, serta dihadirkan bentuk organis yang melambangkan aerodinamika sebagai aksentuasi ruang dan dimanfaatkan pada kondisi existing seperti dinding, lantai dan ceiling. Diharapkan dari penerapan konsep ini dapat tercipta kondisi bengkel yang menerapkan nilai estetika, produktivitas dan kenyamanan yang prima.

Keunikan dalam konsep ini juga didukung lewat aksentuasi subkultur yang ada dalam dunia modifikasi mobil. Dihadirkan subkultur JDM (*Japan Domestic Market*). Dimana JDM yang merupakan sebuah aliran modifikasi mobil yang diambil dari karakteristik kulturalnya dan diterapkan pada aksentuasi di elemen desain, serta penerapan pada sistem duduk serta suasana interior yang sesuai dengan aliran JDM. Dan ini tentunya berpengaruh terhadap penerapan nilai estetika pada karakter atmosfer ruang interior pada bengkel modifikasi mobil tersebut.

Konsep Bentuk Terinspirasi dari bentuk aerodinamis lekukan *body* mobil yang cenderung geometris yang organis dan memunculkan kesan cepat serta tanggap, dihadirkan garis - garis tegas yang memusat untuk mempertegas kesan cepat serta agresif.

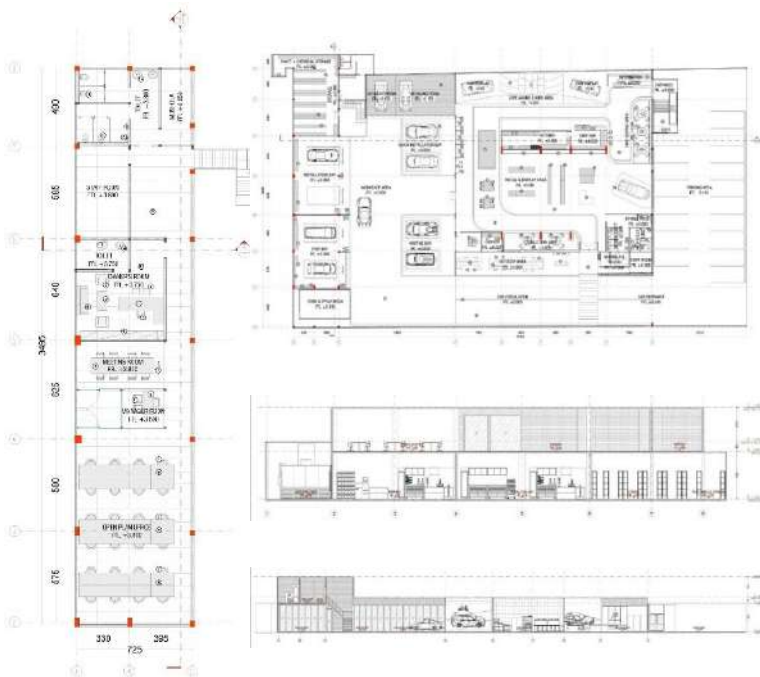
Konsep Warna Pengaplikasian warna *monochrome* yang dirasa maskulin dan netral. Penambahan aksentuasi warna merah yang memiliki kesan cepat dan juga agresif. Pemilihan warna ini juga dirasa cukup

	sesuai untuk kesan ruang bergaya modern industrial.
Konsep Pencahayaan	Pencahayaan pada perancangan ini akan memaksimumkan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan, khususnya area <i>workshop</i> .
Konsep Akustik	Penggunaan panel akustik serta <i>double glass</i> pada area <i>workshop</i> akan diterapkan, agar tidak menimbulkan polusi suara yang akan mengganggu kepada pengunjung <i>café</i> dan juga lingkungan diluar bengkel.
Konsep Material	Penggunaan material yang khas industrial, seperti penggunaan <i>raw</i> material yaitu <i>concrete</i> dan juga kayu, kaca dan metal, yang membantu dalam membangun kesan industrial.
Konsep Tekstur	Selain material tekstur kasar, pemilihan material dengan tekstur <i>clean</i> dan <i>glossy</i> , akan diterapkan sebagai aksen penguat konsep dan menambah keunikan dalam perancangan ini.
Konsep Penghawaan	Penghawaan alami untuk area terbuka dan penghawaan buatan untuk area tertutup khususnya area <i>workshop</i> . Akan diaplikasikan <i>exhaust</i> agar area <i>workshop</i> tetap memiliki sirkulasi udara yang bersih. Serta <i>ac</i> untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung dan pekerja pada area tertentu.

Keamanan Teknologi	& Penggunaan sistem nirkabel dan nirkunci akan digunakan pada perancangan bengkel untuk mengurangi <i>human error</i> seperti kehilangan kunci fisik. Sistem keamanan seperti alarm kebakaran, <i>water sprinkler</i> CCTV, APAR (Alat Pemadam Api Ringan), <i>fire hydrant</i> , dan lain-lain.
-------------------------------	--

C. Perancangan Interior Bengkel Modifikasi dan *Body Repair*

Lantai dasar bengkel modifikasi mobil ini meliputi *entrance, café bar, seating area, retail & display area, kitchen, grandstairs seating area, consultation area, cashier, manager room, outdoor area*, dan pada belakang bangunan ini terdapat *workshop area* yang lengkap dengan ruang penyimpanan serta *service area*. Lantai 1 pada bengkel ini dimanfaatkan menjadi area *private* dan *semi-public*. Dimana pada area *private* terdapat fasilitas kantor dengan sistem *open plan*. Untuk menunjang kenyamanan para pekerja, ditempatkan juga kamar mandi, dan juga ruangan istirahat khusus untuk karyawan kantor. Untuk pengunjung atau tamu yang memiliki janji untuk bertemu pemilik bengkel atau karyawan disediakan ruangan tunggu yang dapat digunakan sebagai ruang pertemuan serta menunggu.



Gambar 2. Denah General Lantai 1 (Kiri). Denah General Lantai Dasar (Kanan Atas). Potongan B – B' (Kanan Tengah). Potongan A – A' (Kanan Bawah)

Sumber: Dokumentasi Tim

D. Perspektif Desain Perancangan

1. Entrance Area

Gaya modern industrial nampak pada rangka pelapis yang menggunakan material *expanded mesh*. Nilai estetika pada penerapan mural bergaya subkultur JDM (*Japan Domestic Market*). Produktivitas diterapkan pada penerapan tangga dan *ram* yang berdampingan. Kenyamanan diterapkan pada posisi *handrail* dan pelindung stiker kaca yang mengurangi panas sinar yang masuk ke area masuk pada bengkel tersebut.



Gambar 3. Entrance Area
Sumber: Dokumentasi Tim

2. Café Area

Gaya modern industrial diterapkan pada ekspos semen di lantai dan dinding. Penerapan nilai estetika pada mural dan elemen garis lengkung pada lantai dan *ceiling*. Produktivitas diterapkan pada alur sirkulasi yang lebar dan efektif. Kenyamanan diterapkan pada bentuk kursi cafe dengan sandaran seperti sandaran pada kursi mobil balap yang nyaman sesuai karakter tulang belakang manusia.



Gambar 4. Cafe Area

Sumber: Dokumentasi Tim

3. Retail Area

Gaya modern industrial diterapkan pada *ceiling* dengan ekspos pipa dan lampu led, serta plat bordes di lantai. Nilai estetika diterapkan pada pola persegi pada lantai dan *ceiling* sambil disisipkan led strip, serta permainan permukaan material ACP *glossy* dan *doff*. Produktivitas diterapkan pada display produk yang mudah dinikmati dan menarik perhatian pengunjung. Kenyamanan diterapkan pada penerapan pencahayaan buatan yang tidak menyilaukan namun tetap memudahkan pengunjung menilai sebuah produk yang dijual.

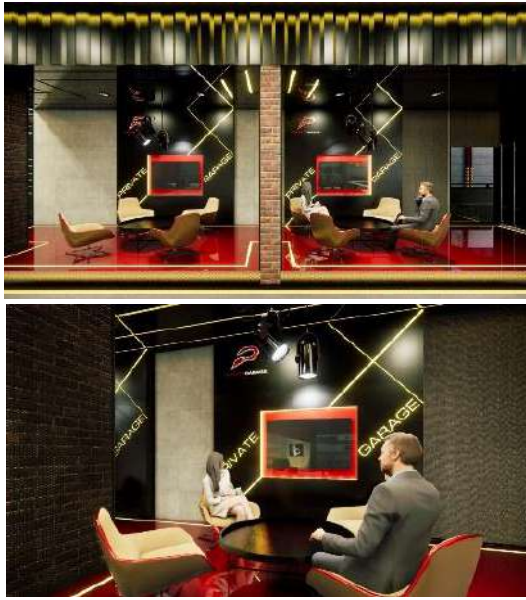


Gambar 5. Retail Area
Sumber: Dokumentasi Tim

4. Consultation Area

Gaya modern industrial nampak dengan penerapan bata dan semen ekspos pada dinding. Nilai estetika diterapkan pada penerapan elemen garis pada dinding dan lantai dengan disisipkan lampu led strip. Kenyamanan nampak pada penempatan 4 lounge chair disertai meja bundar sebagai area konsultasi yang nyaman. Produktivitas diterapkan dengan adanya TV LED yang disambungkan dengan CCTV pada area pengerjaan. TV LED ini menunjang konsultasi karena dapat memperlihatkan hasil

pengerjaan bengkel serta referensi-referensi yang ada terkait modifikasi mobil.

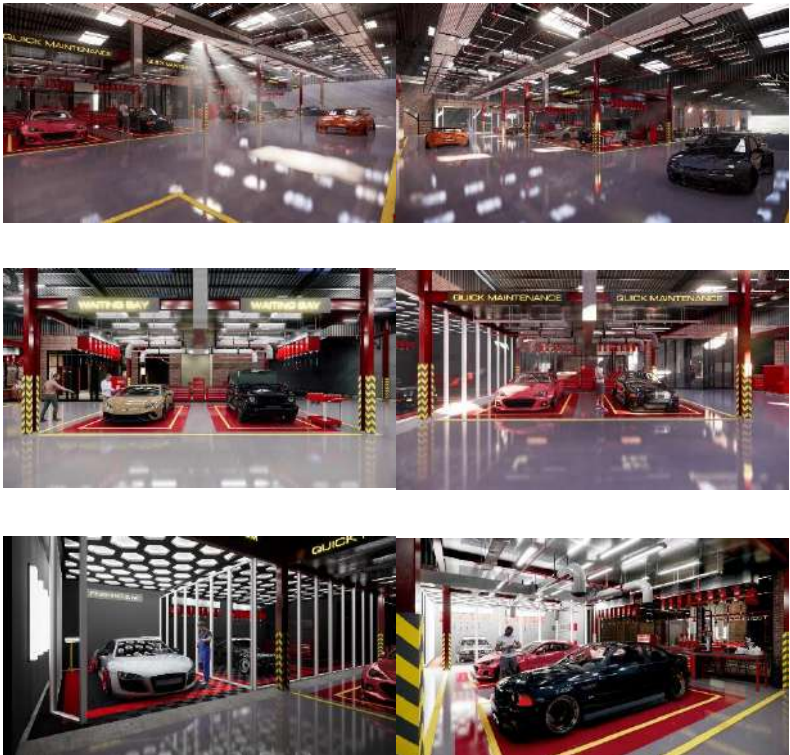


Gambar 6. Consultation Area
Sumber: Dokumentasi Tim

5. Workshop Area

Gaya modern industrial nampak dengan mengekspos elemen struktural, saluran pipa dan kerangka bangunan. Nilai estetika dengan menerapak pola lantai dengan kombinasi elemen warna yang kontras dan menarik. Produktivitas diterapkan dengan merancang area interior workshop sesuai dengan alur pekerjaan yang ada di bengkel ini, dengan memperhatikan standar yang ada agar dapat memudahkan urutan proses kerja karyawan bengkel. Produktifitas juga menerapkan pencahayaan bengkel sebesar 5000K dengan lampu jenis TL yang menerangi secara merata area kerja bengkel (Kurniawan et al., 2022). Kenyamanan

dihadirkan dengan menerapkan privasi audial yang baik, seperti penggunaan *Insulating Glass Unit* serta *double glass* pada area workshop dan juga sistem sirkulasi menggunakan *ducting exhaust* pada setiap sudut area workshop. Penerapan sistem keamanan dengan menempatkan sistem pemadaman api (*smoke detector* dan *sprinkler*) dan juga cctv di setiap titik pengerjaan bengkel sehingga dapat terpantau dan mengamankan seluruh area bengkel.



Gambar 7. Workshop Area
Sumber: Dokumentasi Tim

6. Area Penyimpanan

Gaya modern industrial nampak dengan menerapkan bata ekspos, lampu TL, dan ekspos struktur rak penyimpanan. Nilai estetika diterapkan dengan warna merah rak yang serasi dengan warna bata ekspos. Produktivitas diterapkan dengan meminimalisir celah kehilangan pada stok barang di penyimpanan, dengan memberi akses hanya ke karyawan tertentu yang diberi tanggung jawab khusus yang bisa masuk ke area ini menggunakan sensor *id card* tertentu. Kenyamanan dengan menerapkan sistem penghawaan yang dapat diatur suhunya serta dilengkapi juga dengan sistem pemadam otomatis, serta kaca jendela yang besar untuk memudahkan pemantauan barang penyimpanan.



Gambar 8. Area Penyimpanan
Sumber: Dokumentasi Tim

Penutup

Perancangan interior sebuah bengkel bergaya modern industrial yang menerapkan nilai estetika, produktivitas dan kenyamanan yang prima sehingga dapat menjadi daya tarik konsumen dan calon konsumen, sudah nampak dan diterapkan pada perancangan interior ini. Gaya industrial diterapkan dengan penggunaan bata, kayu, dan semen ekspos, menonjolkan struktur pipa-pipa pada *ceiling* dan penggunaan lampu gantung serta lampu TL, dan juga penggunaan beberapa lantai dari plat *bordes*. Nilai estetika ditunjukkan dengan penerapan elemen desain (*elements of design*) dan prinsip desain (*principles of design*) pada mural dinding bergaya subkultur JDM (*Japan Domestic Market*), penggunaan pola lantai dan *ceiling* yang disisipkan *led strip*, penggunaan beberapa pola garis di dinding dan lantai yang unik, dan penerapan warna yang saling serasi antara satu elemen warna dengan yang lainnya. Terkait produktivitas di mana ruang dapat mendukung produktivitas kerja fisik diterapkan pada efisiensi kerja lewat pembagian ruang yang sesuai dengan *work flow*, khususnya area *workshop*. Sedangkan kenyamanan pada ruang yaitu dapat memberikan kenyamanan psikologis bagi penggunaannya, diterapkan pada sistem *privasi audial* dan sirkulasi udara, baik alami maupun buatan, pada bengkel modifikasi agar tidak menimbulkan polusi suara dan udara.

Daftar Rujukan

- Ching, F. D., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated* (3rd ed.). John Willey & Sons Inc.
- Kurniawan, R., Santoso, M. E., & Darmayanti, T. E. (2022). Pengaruh Pencahayaan pada Showroom Terhadap

- Kenyamanan Visual. *Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(1), 6–12. <https://doi.org/10.34010/WCR.V8I1.6593>
- Nathaniel, A., Santoso, M. E., & Chrisswantra, F. (2023). *Perancangan Interior Bengkel Modifikasi Dan Body Repair Private Garage Di Kota Bandung*. Universitas Kristen Maranatha.
- Noorwatha, I. (2018). *Pengantar Konsep Desain Interior* (1st ed.). Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Rucitra, A. A. (2020). Merumuskan Konsep Desain Interior. *Jurnal Desain Interior*, 5(1), 31–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12962/j12345678.v5i1.7020>
- Sachari, A. (2005). *Metode Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Slotkis, S. J. (2012). *Foundations of Interior Design* (2nd ed.). New York: Fairchild Books.
- Soemardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. ITB.
- Sofiana, Y. (2015). Memahami Estetika Dari Sudut Pandang Desain Interior. *Humaniora*, 6(3), 339–347. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i3.3360>

Penerapan Metode Berpikir Desain sebagai Dasar Proses Perancangan Berbasis Komunitas dan Fenomena Sosial Budaya

Maharani Dian Permanasari

Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung
maharanidp@itenas.ac.id

Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini, perancangan berbasis komunitas dan fenomena sosial budaya telah menjadi semakin penting dalam mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh masyarakat. Dalam konteks ini, metode berpikir desain telah menjadi alat yang sangat berguna untuk memahami, menganalisis, dan merancang solusi yang inovatif dan berkelanjutan. Metode ini menekankan pada pendekatan kreatif dan kolaboratif yang melibatkan partisipasi aktif dari komunitas yang terlibat dalam proses perancangan (Brown, 2009). Dalam tulisan ini, akan dibahas tentang penerapan metode berpikir desain sebagai dasar dalam proses perancangan berbasis komunitas dan fenomena sosial budaya dengan studi kasus beberapa tugas oleh mahasiswa peserta perkuliahan Proyek Desain IV, Program Studi Desain Produk Itenas, yang diampu oleh penulis. Artikel ini mengisi kebaruan pada peranan metode *design thinking* sebagai pembiasaan dalam pengerjaan proses perancangan desain.

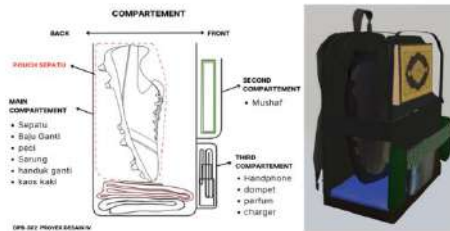
Pembahasan

Artikel ini merangkum kegiatan pembelajaran Mata Kuliah Proyek Desain IV bagi mahasiswa Desain Produk Iteas yang sudah memasuki semester 6. Capaian pembelajaran dalam mata kuliah ini adalah agar mahasiswa mampu merancang produk serta merangkum proses desain melalui analisis dalam mengatasi persoalan sosial budaya, Gerakan komunitas, atau perilaku konsumen dengan pendekatan berpikir desain dan etnografi secara solutif untuk menghasilkan peluang perancangan desain sebuah produk.

Metode berpikir desain (*design thinking*) adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah kompleks dan merancang solusi inovatif bagi pengguna. Metode ini melibatkan proses kreatif yang terdiri dari pemahaman mendalam tentang masalah, pengumpulan data dan informasi, pengembangan konsep, dan pengujian solusi yang dihasilkan. Metode berpikir desain juga mengedepankan kolaborasi dan partisipasi aktif dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses perancangan (Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J., 2008).

Perancangan berbasis komunitas menjadi fokus utama dalam kegiatan pembelajaran Proyek Desain IV dalam kurun waktu 16 minggu, yang juga melibatkan pentingnya peran komunitas sebagai suatu wadah aktivitas bersama bagi beberapa pengguna. Dalam konteks ini, komunitas menjadi sumber wawasan dan pengalaman berharga dalam proses perancangan solusi desain yang relevan dan berkelanjutan. Melalui partisipasi aktif komunitas, desainer produk dapat memahami kebutuhan, nilai-nilai, dan aspirasi yang ada

dalam komunitas tersebut. Proses perkuliahan Proyek Desain IV memberikan kesempatan bagi peserta perkuliahan untuk memilih dan menentukan komunitas yang akan dianalisis kebutuhannya, dan mendampingi peserta perkuliahan merancang solusi desain yang tepat (Buchanan, R., 1992). Misalnya salah satu mahasiswa meneliti tentang kebutuhan komunitas Muslim Footballer, menemukan batasan desain berupa kompartemen terpisah antara ruang untuk menyimpan sepatu, perlengkapan berolahraga, serta mushaf di bagian depan atas dari produk tas. Pemilihan warna pun menunjukkan identitas yang mudah dikenali. Berikut adalah solusi desain untuk menjawab permasalahan komunitas tersebut:



Gambar 1. Solusi desain tas untuk komunitas Muslim *Footballer*
Sumber: dokumentasi Ryu Kafa Basuni



Gambar 2. Purwarupa produk tas untuk komunitas Muslim *Footballer*
Sumber: dokumentasi Ryu Kafa Basuni

Fenomena sosial budaya juga memiliki peran penting dalam perancangan berbasis komunitas. Dengan memahami fenomena sosial budaya, desainer dapat merancang solusi yang responsif terhadap kebutuhan dan aspirasi komunitas serta memperhatikan aspek keberlanjutan sosial dan budaya (Manzini, 2015). Misalnya dalam studi kasus perancangan gitar listrik oleh salah seorang mahasiswa yang menganalisis kebutuhan komunitas penghobi gitar.

Emphatize ■



Who? – Meet the Community

A communal of hobby guitar players, comprises of then-high school friends and bandmates who joined up to play music together, anytime and anywhere, for fun. Consisted of ~12 members.

Define ■

The Problem

Convenience. Data gathered from observation and interview showed that the major hurdle towards unplugged playing convenience was.

- a. There is a hassle of always having to set up the mini amplifier before playing, this chore prevented true "pick up and play" experience, especially when cables are involved which was the case. After setting up, player has restricted mobility due to amp & cables which are stationary in nature.

- b. Having to carry two separate bags for guitar and mini amplifier, because the latter does not fit inside of a typical gigbag.
- c. Players expressed the need to travel light with minimal footprint, by carrying a more compact guitar in smaller and slimmer gigbag.

The Solution

Design goal is aimed at providing convenience for unplugged playing activities by accommodating "pick up and play" nature.

Gambar 3. Proses berpikir dari perancangan desain untuk komunitas penghobi gitar listrik

Sumber: dokumentasi Hikman Azka



Gambar 4. Purwarupa solusi perancangan desain untuk komunitas penghobi gitar listrik
 Sumber: dokumentasi Hikman Azka

Dalam prosesnya, berikut adalah langkah-langkah penerapan metode berpikir desain dalam perancangan berbasis komunitas dan sosial budaya:

Pemahaman Konteks: Tahap mengumpulkan informasi dan pemahaman mendalam tentang komunitas yang akan diteliti, termasuk aspek sosial, budaya, nilai-nilai, dan aspirasi. Tahap ini juga melibatkan keterlibatan secara aktif maupun pasif, observasi secara langsung dan tidak langsung terhadap pengguna, agar ditemukan solusi tepat dalam proyek desain (Zimmerman, Forlizzi, & Evenson, 2007). Dalam tahap ini, mahasiswa peserta perkuliahan diberikan waktu selama 4 minggu untuk

memilih, mengamati, dan terlibat dalam aktivitas komunitas yang dituju.

Identifikasi Masalah: Tahap mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi oleh komunitas melalui proses observasi dan wawancara. Masalah yang ditemui harus dipahami dan dipilah untuk merancang solusi yang relevan dan tepat.

Pengumpulan Data dan Analisis: Mengumpulkan data dan informasi terkait masalah yang diidentifikasi. Data diperoleh melalui observasi langsung maupun tidak langsung, wawancara, studi literatur, serta survey. Kemudian analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi pola, tren, dan kebutuhan yang muncul. Tahap ini dilakukan di minggu ke-5 hingga ke-8 dan dilaporkan dalam bentuk presentasi saat Ujian Tengah Semester.

Pengembangan Konsep: Tahap mengembangkan beberapa konsep solusi kreatif berdasarkan pemahaman dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap ini dilakukan melalui diskusi dan pembimbingan serta asistensi intensif selama 3 minggu. Pertimbangan desain yang perlu dimunculkan dalam tahap ini antara lain ekologi, estetika, ekonomi, ergonomi, teknologi, etika sosial, atau nilai budaya, serta konsep bentuk, konfigurasi, dan fungsi.

Prototyping dan Pengujian: Tahap mengembangkan prototip solusi untuk diuji dan dievaluasi oleh komunitas. Umpan balik dari komunitas sangat penting untuk menyempurnakan solusi yang diusulkan. Tahap ini dilakukan selama minggu ke-11 hingga ke-14.

Implementasi dan Evaluasi: Mengimplementasikan solusi yang telah diuji dan dievaluasi. Tahap ini dilakukan dalam minggu ke-15 hingga ke-16 saat pengujian berupa presentasi produk dilakukan dalam Ujian Akhir Semester. Peserta perkuliahan mempresentasikan hasil perancangan yang dilakukan melalui pameran karya sekaligus presentasi *visual* maupun *audio visual* dengan *handout*, purwarupa, serta infografik yang memadai untuk menjelaskan seluruh proses perancangan kepada penguji maupun pengunjung pameran.

Penutup

Penerapan metode berpikir desain sebagai dasar proses perancangan berbasis komunitas dan fenomena sosial budaya dapat memberikan solusi inovatif, relevan, dan berkelanjutan. Kegiatan ini melibatkan komunitas dalam proses perancangan agar memahami kebutuhan, aspirasi, dan nilai-nilai yang ada dalam komunitas. Selain itu, memahami fenomena sosial budaya sebagai konteks perancangan membantu menyusun solusi responsif terhadap lingkungan sosial dan budaya, serta berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat.

Daftar Rujukan

- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins Publishers.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.

- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5-18. <http://dx.doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* 493-502. <http://dx.doi.org/10.1145/1240624.1240704>

Perancangan *Pangreureuhan Healing Resort* Ramah Lingkungan

Mohamad Nurfian Rachmat¹, Leonardo², Ferlina Sugata³
^{1,2,3} Universitas Kristen Maranatha Bandung, Indonesia
fianmohamad80@gmail.com

Pendahuluan

Sektor pariwisata di Indonesia kembali bergairah setelah pandemi *Covid-19*. Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan kunjungan wisman ke Indonesia melalui pintu masuk utama pada Agustus 2022 mencapai 510,25 ribu orang, naik kentara 28.727,46 persen dibandingkan saat Agustus 2021. Di tingkat daerah pun, seperti Ciwidey, sektor pariwisata telah kembali menggeliat. Daerah Ciwidey di Kabupaten Bandung, tidak hanya terkenal dengan kawah putih dan pemandangannya yang eksotik, namun sudah mengembangkan sejumlah destinasi wisata lainnya yang potensial seperti Kawah Putih, Ranca upas, dan Situ Patenggang. Alam Ciwidey yang potensial bagi pariwisata ini tentunya harus dikelola optimal pemanfaatannya agar dapat terus berkembang baik, namun sambil tetap memelihara keseimbangan lingkungannya.

Banyaknya potensi keindahan alam Ciwidey yang dapat digali menjadikannya sebagai objek daerah wisata bernilai jual menggiurkan. Fasilitas penginapan berbagai bentuk seperti villa, resor dan perkemahan dengan keunikannya masing-masing sudah menjamur dan memikat calon wisatawan lokal untuk tidak hanya

berlibur, berekreasi, tapi juga sebagai sarana *healing*, sebutan tren kekinian untuk *refreshing*.



Gambar 1. Kegairahan sektor pariwisata di Kabupaten Bandung

Sumber: KlikNusae news, diakses 5 Juli 2023



Gambar 2. Artikel memulihnya wisata Bandung selatan

Sumber: AntaraNews, diakses 5 Juli 2023

Dari sejumlah latar belakang tadi yang menunjukkan potensi daerah sebagai objek pariwisata, Ciwidey hingga kini belum memiliki sarana hospitalitas dengan pelayanan lengkap. Oleh sebab itu, proyek perancangan tugas akhir arsitektur ini bertujuan untuk membuat fungsi resor, yang memiliki lima jenis pelayanan resor yaitu akomodasi, makanan dan minuman, hiburan, *factory outlet*, dan rekreasi (Prihatin, 2016).

Pembahasan

A. Lokasi Tapak

Perancangan resor ini berada di Jalan Ranca Bogo, Pasirjambu, Ciwidey, Kabupaten Bandung, Jawa Barat di ketinggian 1301 mdpl. Lokasi yang dipilih ini menawarkan potensi pemandangan yang luas ke segala arah, keindahan alam ke arah lembah, suasana sejuk dan tenang, juga strategis karena akses menuju dan dari pusat kota Ciwidey lokasi tetap mudah.



Gambar 3. Pencapaian menuju lokasi tapak dari kota Ciwidey



Gambar 4. Kondisi aktual ke arah barat (kiri) dan ke timur (kanan)

Sumber: Data periset



Gambar 5. Kondisi aktual ke arah utara (kiri) dan ke selatan
Sumber: Data periset

B. Analisis Tapak

Tapak dikelilingi area perkebunan teh yang luas dan pepohonan, menawarkan udara yang bersih dan segar, air bersih, dan cahaya matahari yang melimpah, memberikannya nilai positif. Selain itu, kondisi tapak yang berkontur memberikan tantangan tersendiri dalam pengolahannya.



Gambar 6. Posisi dan kondisi aktual tapak terhadap arah mata
angina
Sumber: Data periset

1. Topografi Tapak

Tapak memiliki kontur yang cukup beragam tingkat kecuramannya, sehingga sekaligus memberikan arahan untuk metode *cut and fill* bersamaan dengan perencanaan zonasi dalam tapak yang menunjukkan tingkat prioritas fungsi yang akan ditampungnya.

Bagian yang cenderung landai diprioritaskan sebagai fungsi perparkiran untuk kendaraan, sementara bagian yang curam diprioritaskan untuk fungsi-fungsi yang berprivasi tinggi, yaitu fungsi inap bagi pengunjung.



Gambar 7. Gambar lokasi site
Sumber: Data periset

2. Orientasi Mata Angin

Arah mata angin sangat berpengaruh pada orientasi masa bangunan utama, yaitu pada fungsi inap karena memiliki tingkat prioritas tinggi, terkait privasi dan pemandangan yang terbaik. Oleh sebab itu, fungsi inap didesain dengan muka utama menghadap ke arah selatan.



Gambar 8. Arah pergerakan matahari pada tapak
Sumber: Data periset

C. Ide dan konsep

Perancangan resor ini menggunakan pendekatan desain ramah lingkungan, dengan menekankan penggunaan material bambu yang berlimpah di daerah Ciwidey. Selain itu, perancangan ini pun berupaya mengekspresikan bentuk daun teh dan susunannya yang khas dari sebatang tanaman teh, ide ini muncul untuk mewakili inklusivitas dengan tanaman teh lokal yang banyak dibudidayakan di perkebunan teh di daerah Ciwidey, dan letak tapak yang memang dikelilingi area perkebunan teh.

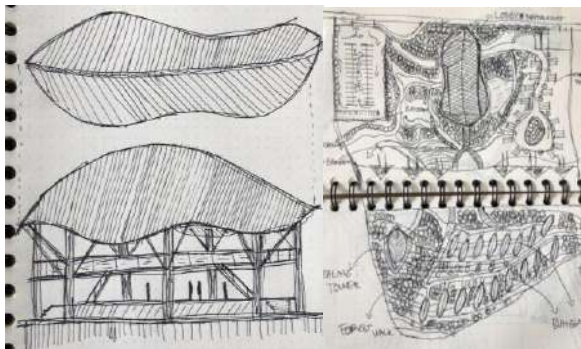


Gambar 9. Mind Mapping
Sumber: Data periset

Ekspresi tanaman teh pada tiap masa utama berbeda-beda, lobi utama merujuk pada pola urat daun teh, bungalow merujuk pada bentukan daun teh, dan menara pandang mengilustrasikan pergerakan pucuk daun teh, ini merupakan perwujudan dari pendekatan biomimikri.



Gambar 10. ilustrasi dari ide pucuk daun teh pada desain menara pandang
Sumber: Data periset



Gambar 11. ilustrasi ide urat daun teh pada atap lobi utama (kiri) dan atap *cottage* (kanan).
Sumber: Data periset

D. Pendekatan Ramah Lingkungan

Pendekatan ramah lingkungan adalah melalui pemilihan material dan sumber energi. Material bambu dipilih karena merupakan material lokal yang berlimpah sehingga mudah diperoleh (Garland, 2003).

Untuk mengurangi penggunaan listrik, masa bangunan (misalnya lobi utama) didesain memiliki bukaan dominan untuk mengoptimalkan pemanfaatan pencahayaan alami, bersamaan dengan penghawaan alami (Gambar 11. kiri).

E. Proses Perancangan

Setelah melakukan analisis tapak dan menggagas ide perancangan, proses sketsa masa bangunan dilakukan untuk memperkuat visualisasi, juga *bubble diagram* untuk mengelola tata letak fungsi bangunan berikut tabel kebutuhan ruang yang menunjukkan perkiraan jumlah, besaran, dan luas yang dicakupnya.



Gambar 12. *bubble diagram* yang menggambarkan zonasi dalam tapak

Sumber: Data periset

NO	NAMA RUANGAN	AKTIVITAS	USER	UKURAN
1	T. PARKIR	<ul style="list-style-type: none"> • PARKIR KENDARAAN 	PENGUNJUNG	2100 M2
2	LOBBY & RESTAURANT	<ul style="list-style-type: none"> • PINTU MASUK • RESEPSIONIS • TEMPAT MAKAN • TEMPAT MENUNGGU 	<ul style="list-style-type: none"> • PENGUNJUNG • MANAJEMEN • PEGAWAI 	580 M2
3	BUNGALOW	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPAT ISTIRAHAT • TEMPAT MENGINAP 	PENGUNJUNG	35 M2
4	HEALING TOWER	<ul style="list-style-type: none"> • MELIHAT VIEW ALAM SEKITAR • TEMPAT ISTIRAHAT 	PENGUNJUNG	74 M2
5	SAUNG PIKNIK	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPAT PICNIC • FASILITAS REKREASI • TEMPAT MAKAN 	PENGUNJUNG	56 M2
6	RUMAH POHON	<ul style="list-style-type: none"> • FASILITAS REKREASI 	PENGUNJUNG	35 M2

Gambar 13. Tabel kebutuhan ruang pada sejumlah fungsi utama

Sumber: Data periset

Batasan-batasan desain secara fisik pun menjadi perhatian penting, seperti jumlah dan luas yang diperlukan menurut rujukan standar ergonomic. Juga ada peraturan pemda yang berlaku di wilayah Ciwidey yang harus diterapkan sesuai peruntukan fungsi lahan, yaitu mengenai koefisien dasar bangunan (KDB), koefisien luas bangunan (KLB), dan garis sempadan bangunan (GSB).

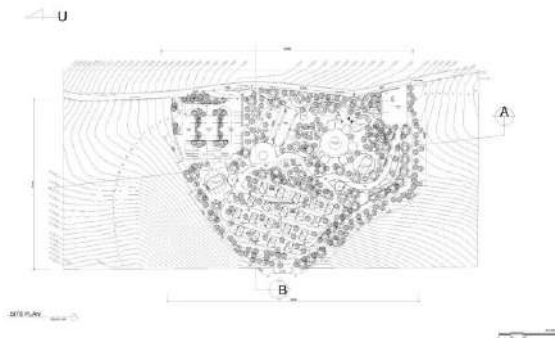


Gambar 14. Gambar hasil akhir proses desain

Sumber: Data periset



Gambar 15. Gambar hasil akhir proses desain
Sumber: Data periset



Gambar 16. gambar *site plan* resort
Sumber: Data periset

Penutup

Penulisan artikel perancangan tugas akhir ini berupaya untuk mengangkat proses kreatif dalam wujud perancangan arsitektur yang memperhatikan aspek kekhasan dan keunggulan wilayah Ciwidey sebagai daerah tujuan pariwisata bernuansa alam, dan secara

khusus pada tapak sehingga menghasilkan luaran dengan fungsi resor. Desain resor ini pun mengekspresikan estetika sosok tanaman teh lokal pada tampilannya yang mewakili metode pendekatan desain yang ramah lingkungan.

Daftar Rujukan

- Garland, L. (2003). *Bamboo Treatment*, Environmental Bamboo Foundation, Bali, Indonesia, Petunjuk Perbanyakan Tanaman Secara Vegetatif-Modern. Jogjakarta
- Heinz, F. (2004). *Ilmu Konstruksi Bangunan Bambu, Seri Konstruksi Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius.
- Prihatin, R. B. (2016). Alih Fungsi Lahan Di Perkotaan (Studi Kasus Di Kota Bandung Dan Yogyakarta). *Jurnal Aspirasi*, 6(2), 105-118. <https://doi.org/10.22212/aspirasi.v6i2.507>

Perancangan *Mixed-use Building* dengan Pendekatan Pengembangan *Transit Oriented Development* di Jalan Sudirman Kota Jakarta

**Dave Vian Nur Zaqi, Nathalia Yunita Sugiharto,
Astrid Austranti Yuwono**

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Maranatha
Email: davevian50@gmail.com

Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya waktu, pertumbuhan penduduk di kota-kota besar di Indonesia khususnya Kota Jakarta semakin meningkat. Hal ini dapat memberikan dampak terhadap permasalahan mobilitas di kota Jakarta, seperti terjadinya kemacetan yang diakibatkan oleh banyaknya penggunaan kendaraan pribadi secara berlebih oleh masyarakat. Maka dari itu, diperlukan adanya penerapan konsep tatanan kota berupa *Transit Oriented Development* (TOD) guna mengurangi penggunaan kendaraan pribadi dan mengoptimalkan penggunaan transportasi umum, seperti bis Transjakarta dan MRT, sehingga dapat mewujudkan tatanan kota yang lebih efisien.

Transit Oriented Development (TOD) merupakan konsep pengembangan tatanan kota yang memaksimalkan pemanfaatan lahan yang bercampur dan terintegrasi, serta memfasilitasi pengguna transportasi umum massal sekaligus mendukung gaya hidup sehat,

seperti berjalan kaki dan bersepeda (Ayuningtyas & Karmilah 2019).

Tetapi, pengembangan konsep TOD ini tidak dapat berdiri sendiri, diperlukan adanya dukungan dan kerja sama yang baik dari sejumlah pihak, mulai dari pemerintah, pengelola transportasi dan developer properti. Dunia bisnis properti tidak dapat terlepas dari pengadaan konsep penataan ruang yang sedang banyak dikembangkan akhir-akhir ini, salah satunya pengadaan *mixed-use building*.

Mixed-use building sendiri merupakan bangunan multifungsi yang terdiri dari satu atau beberapa massa bangunan yang terpadu dan saling berhubungan secara langsung dengan fungsi bangunan yang berbeda. *Mixed-use building* menggabungkan beberapa fasilitas yang meliputi fasilitas-fasilitas urban, diantaranya fasilitas hunian, fasilitas komersial, dan fasilitas rekreasi yang umumnya dimiliki oleh suatu pengembang atau developer yang bergerak di bidang properti. (Indonesiaapartment, Savitri 2007).



Gambar 1. Peta Lokasi Tapak
Sumber: Google earth



Gambar 2. Bangunan Sekitar Tapak
Sumber: Data Pribadi

Lokasi perancangan yang terletak di Jalan Sudirman Kota Jakarta Selatan merupakan lokasi yang sangat cocok mengingat pengadaan fasilitas transportasi yang sedang gencar dikembangkan disana, serta tingkat kepadatan penduduk dan aktivitas yang cukup tinggi dapat terorganisir lebih baik dengan adanya bangunan *mixed-use building* yang terintegrasi dengan *Transit Oriented Development* di dalamnya.

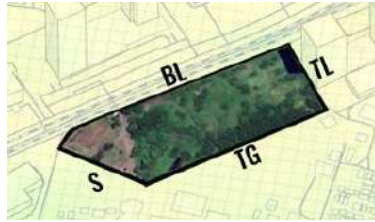
Pembahasan

A. Deskripsi Proyek

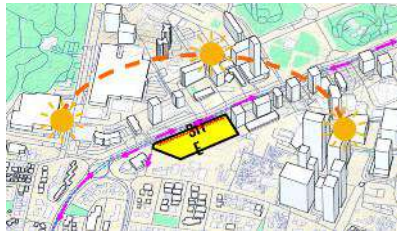
- Nama Proyek : Sudirman Point
 Jenis Bangunan : *Mixed-use building*
 Lokasi Proyek : Jalan Sudirman No. 63,
 Senayan, Kec. Kebayoran Baru,
 Kota Jakarta Selatan.
- Luas lahan : 25.000 m²
 Luas lantai : 124.863 m²
 Jumlah lantai : 25 lantai

B. Analisis Tapak

Sebelum masuk ke tahap perancangan, dilakukan analisis terhadap tapak terlebih dahulu, informasi yang didapatkan bersumber dari Digimap dan kunjungan penulis ke lokasi tapak.



Gambar 3. Visual Analisis Tapak 1
Sumber: Digimap



Gambar 4. Analisis Tapak 2
Sumber: Digimap

1. Kontur

Kontur pada tapak relatif datar dengan elevasi rata-rata kurang lebih 50 hingga 100 sentimeter.

2. Vegetasi

Vegetasi pada tapak rimbun di bagian belakang dan beberapa titik di bagian depan, sedangkan pada sisi selatan tapak tidak didapati adanya vegetasi sama sekali.

3. Arah Hadap

Sisi tapak yang berhadapan dengan jalan raya adalah sisi barat laut, sedangkan bagian kanan tapak

menghadap ke arah timur laut, bagian belakang menghadap ke arah tenggara, dan bagian samping kiri menghadap ke arah selatan.

4. Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan datang dari arah timur laut dan arah selatan pada akses jalan raya melewati area tapak, namun karena adanya pembatas jalan, tapak hanya bisa diakses dari arah timur laut. Pada sisi selatan tapak terdapat akses jalan satu ke arah selatan.

5. Kebisingan

Karena posisi tapak berada tepat di sisi jalan utama, kebisingan pada sisi barat laut dan selatan tidak dapat dihindari, namun untuk sisi tenggara yang berseberangan dengan lahan kosong cukup hening, sedangkan sisi timur laut yang berseberangan dengan gedung perkantoran tingkat kebisingannya rendah.

6. Arah Matahari

Karena posisi tapak menghadap ke arah barat laut, maka matahari akan terbit pada sisi belakang bagian kanan tapak dan terbenam pada sisi kiri bagian depan tapak.

C. Tema dan Konsep Perancangan

Pada perancangan ini *Transit Oriented Development* atau TOD diterapkan sebagai tema sekaligus pendekatan untuk dijadikan acuan dalam proses desain, Tujuan konsep TOD sendiri yaitu memudahkan masyarakat dan pengguna transportasi umum untuk melakukan perjalanan dengan berjalan kaki, sepeda, maupun moda transportasi umum.

Pengembangan TOD yang diterapkan berupa penyediaan akses pada moda transportasi umum seperti akses langsung menuju stasiun MRT bawah tanah, penyediaan *transit point* bagi pengguna transportasi umum, penyediaan akses langsung menuju jembatan penyebrangan yang terhubung langsung dengan halte *busway*, serta berupa penerapan fasilitas untuk mendukung pesepeda dan pejalan kaki seperti akses dan area parkir sepeda, pengadaan sitting area, kanopi pada pedestrian, dan sirkulasi dalam bangunan yang didesain berdasarkan *walkable distance* manusia.

Sedangkan untuk konsep perancangan, *mixed-use building* ini mengusung konsep bertajuk “*Endless Line*”, yang mana sistematika *Transit Oriented Development* dan pergerakan manusia dapat diimplementasikan sebagai gerakan garis-garis menerus dan berulang, selain itu sistematika TOD ini berhubungan dengan jalur-jalur yang menerus dan saling terkoneksi. Pemilihan konsep ini dilatar belakangi oleh pemikiran bahwa pergerakan dalam sistematika TOD apabila ditarik garis akan membentuk garis-garis yang menerus dan berulang. Konsep “*Endless Line*” dicapai melalui pengolahan desain berupa penggunaan garis-garis menerus dan berulang pada elemen-elemen desain yang terdapat pada bangunan ini seperti *secondary skin*, kanopi pejalan kaki, *drop off*, dan tangga, serta jalan setapak *pedestrian*.

Pemilihan nama “Sudirman Point” pada bangunan *mixed-use building* ini memiliki arti pada tiap katanya, kata Sudirman mewakili nama kawasan atau daerah pada lokasi tapak, sedangkan point mewakili fungsi bangunan sebagai titik ataupun tujuan inti. Singkatnya Sudirman

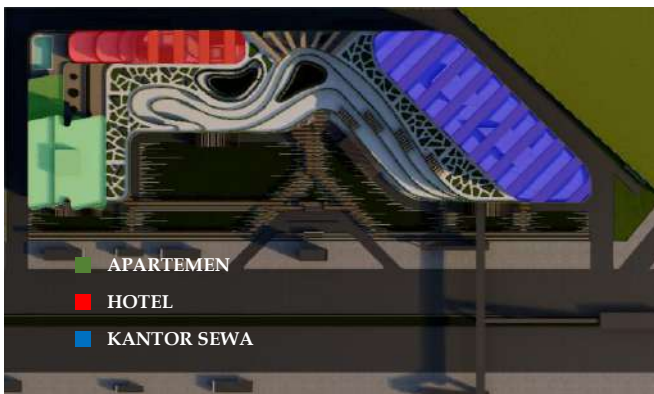
Point berarti titik tujuan inti ataupun titik transit yang berada di kawasan Sudirman.

D. Prinsip *Transit Oriented Development*

Sebuah bangunan dapat dikatakan terintegrasi dengan TOD apabila memenuhi ataupun menerapkan kedelapan prinsip *Transit Oriented Development* yang ditentukan oleh ITDP dalam *TOD standard*. Delapan prinsip itu antara lain:

1. *Walk*/Berjalan Kaki
2. *Cycle*/Bersepeda
3. *Connect*/Menghubungkan
4. *Transit*/Angkutan Umum
5. *Mix*/Pembauran
6. *Densify*/Memadatkan
7. *Compact*/Merapatkan
8. *Shift*/Beralih

E. Fasilitas



Gambar 5. zoning fungsi bangunan
Sumber: Data Pribadi

Sebanyak 4 fungsi bangunan dipilih untuk mewakili masing-masing fungsi urban, antara lain:

1. Mall

Sebagai fungsi rekreasi, dipilih karena terletak di lokasi strategis sekaligus sebagai respon pemulihan ekonomi paska pandemi dimana masyarakat kembali berbondong-bondong mencari hiburan diluar rumah. Diferensiasi dan nilai jual *mall* ini ada pada konsep yang diterapkan pada *mall* ini yaitu konsep terbuka atau *eco-living*, serta penerapan *one stop shopping* dimana pengunjung bisa mendapatkan semua yang mereka butuhkan dalam satu tempat. *Mall* ini dibangun setinggi 5 lantai dengan luasan 48.447 m2 dengan total memiliki *tenant* sebanyak 50 unit.

2. Apartemen

Sebagai fungsi hunian, memiliki 3 tipe unit yaitu studio seluas 40 meter persegi, 1 *bedroom* seluas 80 meter persegi dan 2 *bedroom* seluas 120 meter persegi. Apartemen ini dibangun setinggi 21 lantai diatas podium dengan luasan 29.184 m2 dengan kapasitas sebanyak 234 kamar. Apartemen ini dibangun setinggi 21 lantai diatas podium dengan luasan 29.184 m2 dengan kapasitas sebanyak 234 kamar.

3. Hotel

Sebagai fungsi hunian, dirancang berstandar bintang 4, mengacu pada klasifikasi yang ada pada peraturan Kemenparekraf, memiliki total 108 unit dengan 3 tipe kamar yaitu, *presidential* seluas 150 meter persegi, *suite* seluas 56 meter persegi, dan tipe *standard* seluas 27 meter persegi. Hotel ini dibangun setinggi 17 lantai diatas podium dengan luasan 17.044 m2 dan kapasitas sebanyak 147 kamar.

- 3. KTB (60%) : 25.000 x 60 %
: 15.000 m²
- 4. KDH (20%) : 25.000 x 20 %
: 5.000 m²

Luasan Terancang:

- 1. KDB : 12.907 m²
- 2. KLB : 124.863 m²
- 3. KTB : 14.437 m²
- 4. KDH : 6.204 m²

G. Integrasi *Transit Oriented Development*

Integrasi *Transit Oriented Development* pada bangunan ini berupa penerapan kedelapan prinsip TOD yang sudah diatur dalam *TOD standard* sehingga nantinya dapat membentuk sebuah pola integrasi *Transit Oriented Development* yang efisien. Penerapan prinsip ini tentunya memanfaatkan fasilitas-fasilitas transportasi yang sudah ada pada sekitaran eksisting tapak untuk di desain kembali dengan mengadaptasi bentuk dan sirkulasi baru yang tercipta dari pengadaan *mixed-use building* ini.



Gambar 7. Fasilitas Tranportasi Eksisting
Sumber: Data Pribadi



Gambar 8. Fasilitas Tranportasi Eksisting
Sumber: Data Pribadi



Gambar 9. Pola Integrasi TOD
Sumber: Data Pribadi

Penerapan kedelapan prinsip tersebut antara lain:



Gambar 10. Perspektif Sudirman Point
Sumber: Data Pribadi



Gambar 11. Pedestrian Sudirman Point
Sumber: Data Pribadi

1. *Walk/Berjalan Kaki*

Prinsip ini diterapkan dalam bentuk desain pedestrian ataupun akses pejalan kaki tersedia dengan aman dan lengkap dan juga difasilitasi dengan kanopi untuk melindungi pejalan kaki dari panas dan hujan.

2. *Cycle/Bersepeda*

Prinsip ini diterapkan dalam bentuk pengadaan akses dan jalur pesepeda dibuat sedekat mungkin dari entrance bangunan dan terproteksi dari jalur kendaraan bermotor serta penyediaan fasilitas-fasilitas bagi pesepeda seperti area parkir sepeda, lift sepeda yang terkoneksi langsung dari lantai dasar stasiun MRT dengan parkiran sepeda pada lantai dasar.

3. *Connect/Menghubungkan*

Prinsip ini diterapkan dalam bentuk pengadaan akses pesepeda dan pejalan kaki dibuat sedekat mungkin dengan entrance bangunan serta peniadaan perimeter wall agar pejalan kaki dapat leluasa mencari akses terdekat untuk menuju bangunan.

4. Transit/Angkutan Umum

Prinsip ini diterapkan dalam bentuk pengadaan akses pejalan kaki dari stasiun atau titik transit transportasi umum dibuat dengan jarak walkable distance dan terproteksi dari sinar matahari dan hujan.

5. Mix/Pembauran

Prinsip ini diterapkan dalam bentuk pemilihan fungsi bangunan mixed-use building yang mengakomodasi masing-masing fungsi urban yang dibutuhkan oleh manusia, yaitu mall sebagai fungsi rekreasi, apartemen dan hotel sebagai fungsi hunian dan kantor sebagai fungsi komersial.

6. Densify/Memadatkan

Prinsip ini diterapkan melalui pemilihan lokasi yang memiliki kepadatan tinggi sehingga secara tidak langsung mendukung angkutan berkualitas tinggi, pelayanan lokal, dan aktivitas ruang publik yang baik, Sudirman sebagai pusat bisnis di Jakarta selatan tentu memenuhi semua kriteria itu.

7. Compact/Merapatkan

Prinsip ini diterapkan melalui pemilihan lokasi yang merupakan area terbangun dan bukan daerah pinggiran, terlebih lokasi yang dipilih dilayani oleh berbagai macam transportasi umum, sehingga penduduk dalam maupun luar kawasan dapat bepergian ke fasilitas-fasilitas seperti sekolah dan kantor hanya dengan menggunakan transportasi umum.

8. Shift/Beralih

Prinsip ini diterapkan melalui pengadaan area parkir yang dibuat tidak melebihi 35% dari total luas fungsi

hunian. Hal ini dimaksudkan agar pengguna kendaraan pribadi dapat beralih menggunakan transportasi umum, dan area parkir yang seharusnya besar dapat difungsikan untuk fasilitas lain.

9. Produk final

Dalam perancangan *mixed-use building* ini, dihasilkan beberapa produk sebagai hasil akhir perancangan yang meliputi gambar kerja, gambar visual, panel presentasi, video animasi, hingga maket bangunan.



Gambar 12. Visual Perspektif Sudirman Point
Sumber: Data Pribadi



Gambar 13. Panel Presentai Arsitektur Sudirman Point
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 14. Maket Sudirman Point
 Sumber: Data Pribadi

Penutup

Pertumbuhan penduduk di kota Jakarta semakin meningkat seiring berjalannya waktu, hal tersebut dapat menimbulkan berbagai permasalahan mobilitas di kota. Maka dari itu dibutuhkan adanya perancangan yang

mengedepankan penyelesaian permasalahan mobilitas tersebut seperti pengadaan *mixed-use building* dan penerapan *Transit Oriented Development*. Sudirman Point ini dirancang berupa *mixed-use building* dengan 4 fungsi bangunan yang mewakili masing-masing fungsi urban untuk menciptakan sistematika *one stop living* yang menyediakan semua kebutuhan masyarakat pada satu tempat untuk menghindari penempuhan perjalanan berlebih yang mengakibatkan kemacetan. Sudirman Point didesain mengedepankan nilai-nilai prinsip *Transit Oriented Development* serta didesain *pedestrian oriented* melalui pengadaan fasilitas-fasilitas yang ditujukan untuk pejalan kaki dan juga pesepeda. Disediakan juga fasilitas-fasilitas yang terintegrasi dengan berbagai macam transportasi umum seperti MRT, *busway*, bis Transjakarta, hingga transportasi *online* untuk memfasilitasi pengguna transportasi umum serta mengurangi penggunaan kendaraan pribadi.

Daftar Rujukan

- Ayuningtyas, S. H., & Karmilah, M. (2019). *Penerapan Transit Oriented Development (TOD) sebagai upaya mewujudkan transportasi yang berkelanjutan*. *Jurnal PONDASI*, 24(1), 45-66.
- Savitri, E. (2007). *Indonesia Apartment*: 12.

Perencanaan Kawasan Wisata Edukasi Berbasis Seni dengan Konsep *Art Escape*

**Cintiya Dewanti Santoputri¹, Ferlina Sugata², Nathalia Yunita
Sugiharto³**

Jurusan Arsitektur, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha

Pendahuluan

Dengan budaya urban tempat orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda bertemu, kota Bandung memiliki keragaman bentuk seni yang besar. Seniman dan komunitasnya tumbuh dan berkembang. Dari sekitar pusat kota hingga daerah pinggiran kota yang padat penduduk. Kota Bandung memiliki banyak kawasan wisata dengan daya tarik yang berbeda bagi wisatawan.

Destinasi wisata termasuk yang paling baik dikembangkan dan dikelola karena berhubungan langsung dengan masyarakat dan masyarakat. Secara umum berbagai upaya dilakukan untuk mengembangkan kawasan wisata, seperti revitalisasi, pembangunan infrastruktur, dan pengelolaan fungsi sebagai tujuan wisata dan sarana rekreasi keluarga. Selain itu, Kota Bandung saat ini sedang berlomba-lomba dalam pengelolaan tempat wisata terbaik dengan tujuan memberikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung.

Rekreasi adalah bagian penting untuk menjaga tubuh dan pikiran serta bebas dari stres dan kelelahan dari kehidupan sehari-hari. Rekreasi tidak serta merta membutuhkan biaya yang besar dan lokasi yang jauh dari

kota tempat tinggal. Rekreasi biasanya terjadi melalui *healing* yaitu proses penyembuhan diri yang bertujuan untuk mencapai kedamaian batin dan jiwa. Biasanya, pengguna menerapkan konsep *healing* dengan menghabiskan liburan di lokasi pilihan mereka. Konsep *healing* dapat dilakukan dengan berbagai macam kebutuhan, salah satunya adalah dengan rekreasi dengan *staycation*, pergi ke alam, bersantai di *café*, dan sebagainya.

Staycation merupakan aktivitas berlibur dengan menetap di suatu tempat yang tidak jauh dari lokasi tempat tinggal dan memiliki biaya liburan yang terjangkau. Arti *Staycation* sendiri berasal dari dua kata bahasa Inggris, yaitu "*stay*" dan "*vacation*". *Stay* yang berarti "tinggal" dan *vacation* yang memiliki arti "liburan". Keadaan rekreasi tersebut dikarenakan tempat yang dikunjungi memiliki area ruang terbuka yang memberi kesempatan bagi milenial dan zilenial untuk lebih leluasa melakukan rekreasi. Terlebih lagi jika area tersebut juga difungsikan sebagai galeri seni melalui berbagai aktivitas atau event seni yang dapat disaksikan oleh pengguna dan *café* untuk menambah daya tarik yang bertujuan untuk menemani pengunjung bersantai dan berbincang.

Di Kabupaten Bandung terdapat Desa Girimekar yang merupakan permukiman rumah dengan gaya arsitektur yang tidak tematik dan khas. Hal tersebut membuat aspek pariwisata dan rekreasi menjadi kurang menarik minat wisatawan dan berdampak pada menurunnya aspek ekonomi dan pembangunan arsitektur di Bandung Timur. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan kawasan wisata edukasi. Hal ini menciptakan suasana baru bagi masyarakat lokal dan wisatawan. Bangunan yang dirancang harus mencerminkan hal menarik dari

lingkungan setempat dan memiliki daya tarik komersial. Ada tiga permasalahan yang harus diselesaikan dalam membuat bangunan wisata edukasi berbasis seni yaitu: (1) bagaimana menerapkan bangunan arsitektur pada Kawasan Wisata Edukasi berbasis seni; (2) bagaimana menerapkan seni dengan bentuk bangunan pada Kawasan Wisata Edukasi yang berbasis seni; (3) bagaimana menerapkan konsep yang sesuai pada Kawasan Wisata Edukasi yang memiliki fasad dengan daya tarik yang tidak terbatas suatu masa.

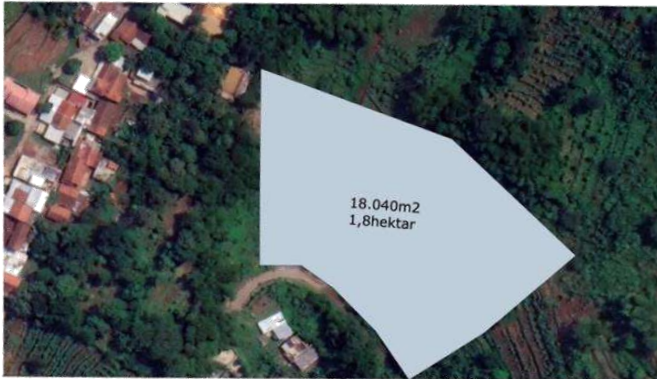
Maksud dari konsep *art escape* adalah merancang massa bangunan yang sesuai dengan fungsi bangunan masing-masing yang saling terkait satu sama lain dengan bentuk *puzzle* sebagai sarana wisata bagi seluruh warga dan wisatawan mancanegara di Kota Bandung, serta sebagai upaya meningkatkan keberadaan gedung tersebut. Tujuan dari konsep *art escape* berbentuk bangunan adalah untuk menciptakan bangunan yang selaras dengan tren masa kini dan memperhatikan unsur khas dan tematik. Namun demikian, penerapan konsep *art escape* pada bentuk dan selubung bangunan harus mampu mendukung efisiensi penggunaan sumber daya dalam keseluruhan daur hidup bangunan untuk menciptakan bangunan yang menarik dan ramah lingkungan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, di Kabupaten Bandung khususnya Desa Girimekar merupakan bagian dari wilayah Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Desa Girimekar mempunyai suhu rata-rata 17°C -25°C dan kandungan tanah yang subur dengan kedalaman 700 meter berjenis tanah cadas dan berwarna merah.



Gambar 1. Peta Lokasi Desa Girimekar
Sumber: Google Earth

Gambar diatas merupakan daerah yang berlokasi di Desa Girimekar Kecamatan Cilengkrang Kabupaten Bandung dengan detail keterangan tapak:
Luas wilayah: 620 hektar



Gambar 2. Luas Tapak Site
Sumber: Google Earth

Keadaan yang dimiliki site merupakan lahan pekarangan dengan bentuk site memanjang berbentuk trapesium. Site memiliki kontur rendah dan mudah untuk diolah dengan beberapa tingkatan yang memiliki permukaan tanah darat berupa kebun. Site berukuran dengan total luas tanah 18.050 m² atau 1,8 hektar.

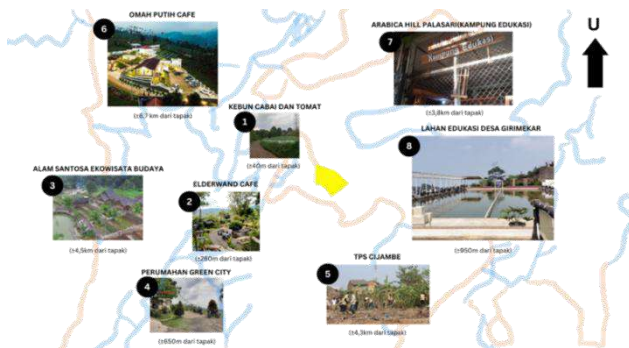
A. Aksesibilitas dan Kemudahan Pencapaian

Potensi sekitar site dan ketersediaan fasilitas di sekitar site sangat penting dalam menentukan site *Art Escape*. Akses jalan menuju site atau lokasi *Art Escape* tidak terlalu menanjak dan tidak curam jika dilalui melalui Jalan Sindanglaya. Pada lingkungan sekitar *Art Escape* terdapat fasilitas lain seperti perumahan, *café*, dan penginapan.



Gambar 3. Radius Peta Desa Girimekar
Sumber: Google Earth

Site berada di wilayah Kabupaten Bandung dan berada pada 6,8 km dari pusat kota Bandung yaitu Gedung Sate dan berada pada 10,7 km wilayah Cimencyan.



Gambar 4. Site Lingkungan Sekitar
Sumber Google Photos dan Dokumentasi Pribadi

Analisis:

1. Lokasi berdekatan dengan kebun tomat dan cabai yaitu berada sejauh 40meter dari lokasi tapak tepatnya masuk di jalan Sekesalam. Kebun tersebut berpotensi untuk daerah resapan air yang berkaitan dengan pemanfaatan lahan yang akan di bangun.
2. Adanya Elderwand Café yang berlokasi dekat dengan tapak yaitu 280m sehingga dapat meminimalisir kebisingan yang bersumber dari warga dan dapat menjadi alternative untuk berkunjung dan bersantai.
3. Adanya Alam Santosa Ekowisata Budaya yang berlokasi 4,5 km dari tapak yaitu menjadi area yang mengedukasi dengan suasana alam dan budaya jawa barat. Edukasi berupa cara menanam padi dan lain lain.
4. Perumahan Green City Resort yang berada 650 m dari tapak menjadi area pemukiman penduduk yaitu dapat memberi ketenangan dari letak lokasi tapak.
5. Lokasi 4,3km dengan TPS (Tempat Pembuangan Sampah) Cijambe, dengan adanya TPS tersebut berpotensi untuk penyeluran utilitas yang berkaitan dengan pembuangan limbah sampah. Sehingga memudahkan sistem pembuangan sampah.
6. Omah Putih Café berada 6,7 km dari tapak, bangunan ini menarik karena berkonsep modern eropa dengan view Gunung Manglayang yang dibawahnya terdapat wisata batu kuda. Omah Putih ini terdapat area dek yang menjadi ikon favorit.
7. Arabica Hill Palasari terletak 3,8 km dari letak lokasi. Arabica Hill Palasari adalah produsen Kopi Korenan atau Kopi Legok Nienan. Terletak di distrik Chillengklang, sangat dekat dengan Bukit Parasari. Kopi Bukit Parasari merupakan kopi arabika yang

banyak meraih kesuksesan di festival kopi global di Indonesia. Oleh karena itu, kawasan tersebut akhirnya menjadi kampung kopi sebagai bagian dari pelaksanaan Program Bandung Seribu Desa. Setiap rumah memiliki taman dengan satu atau dua pohon kopi. Hal ini pula yang menjadi alasan mengapa kawasan tersebut telah mendapatkan beberapa penghargaan lingkungan dari Bupati Provinsi Bandung. Melihat potensi yang besar tersebut, pengelola Bukit Parasari Coffee merealisasikan wisata edukasi kopi di kawasan desa Legok Nyenang kecamatan Cilengkrang.

Hasil dan Pembahasan

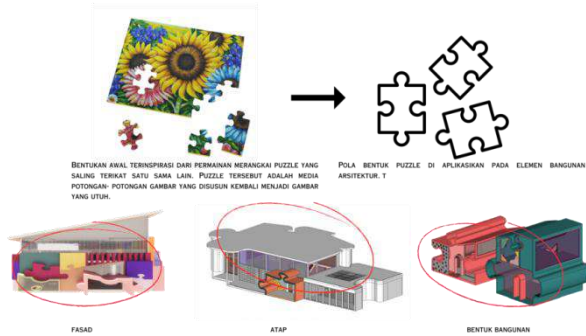
A. Konsep Perancangan

Penerapan konsep *art escape* pada bentuk bangunan menggunakan konsep verbal dan visual. Bentuk linguistik dari desain puzzle 3D adalah konsep komunikasi. Konsep yang tertanam dalam puzzle nantinya adalah setiap potongan (puzzle piece) tergores dalam desain arsitektural bangunan. Budaya Visual dalam Konsep Visual: Melalui bentuk visual dan gambar visual, teka-teki 3D menjadi bahasa visual yang dapat dilihat dan digunakan pengguna. Oleh karena itu, setiap komponen teka-teki diberikan desain ikon yang menggambarkan konsep tersebut dalam kata-kata.

Kecenderungan pendidikan umumnya terbiasa mengenali bahasa simbolik dan berpikir abstrak (pelatihan otak kiri), dan pemahaman bahwa bahasa visual juga perlu dipelajari (pelatihan otak kanan) Hampir tidak pernah. Fenomena sosial yang terkait dengan budaya visual memang unik dan memerlukan kajian lebih lanjut. Ini karena orang sering menafsirkan penampilan visual secara stereotif dan negatif. Budaya

yang berbeda mungkin memiliki interpretasi yang berbeda terhadap produk visual seperti seni, desain, bangunan, dan pakaian.

Keindahan arsitektur ini terletak pada gubahan massa yang menampilkan komposisi bentuk kotak, yang disusun membentuk sebuah bangunan yang menarik. Bentuk kotak yang dipilih, terdiri dari kubus, dan *puzzle*. Massa kubus ditempatkan pada sisi depan, belakang dan tengah, tepat di area pintu masuk utama. Adapun bentuk *puzzle*, digunakan sebagai aksen pada fasad bangunan dan detil pada bidang jendela *bovenlight*. Maka disusun transformasi bentuk sebagai berikut.

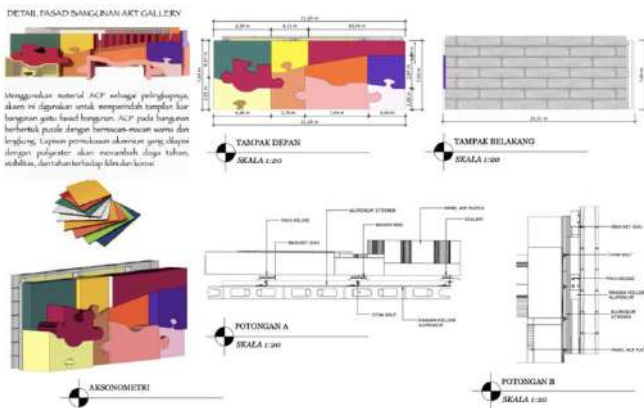


Gambar 5. Tranformasi bentuk Kawasan Art Escape
Sumber: Google Photos dan Data Pribadi

Konsep *art escape* berbasis seni yaitu terinspirasi dari permainan *puzzle* yang saling terikat satu sama lain dan membentuk kesatuan gambar yang utuh. Intelegensi untuk menyusun elemen *puzzle* yang dapat menyampaikan keterangan struktur, fungsi dan makna. Selain itu, sumber ide penciptaan untuk merancang berupa 3D bangunan melalui pola bangunan yang berbentuk *puzzle* dituangkan dalam bentuk fasad,atap,dan bentuk bangunan. Pola *puzzle* bertujuan memberikan pengetahuan dan edukasi tentang nilai dan makna.

Mewujudkan ide-ide kreatif ini membutuhkan banyak refleksi dan analisis tentang sumber ide, analisis pemilihan bahan, desain, penyelesaian dan presentasi karya. Selalu bereksperimen dengan kemungkinan dan mengeksplorasi bentuk, itu adalah cara ide diungkapkan dan dikomunikasikan melalui karya.

Rancangan konsep karya merupakan ide awal yang mengarah pada produksi karya. Membuat bangunan teka-teki 3D ini lebih seperti mengembangkan kecerdasan spasial dalam ruang visual daripada sekadar permainan melepas pasangan. Berdasarkan pendapat Winoto, Aufa dan Anwar (2020) berpendapat bahwa kecerdasan spasial adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang, dan akar dari setiap individu adalah persepsi warna, garis, bentuk, ruang, serta visual dan spasial. bahwa ia memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik manusia. Nomor atau kode tertentu diterapkan pada setiap elemen atau potongan teka-teki ini untuk menggambarkan arti bagian bangunan yang dibuat sesuai dengan aturan desain. Dimulai dengan pembuatan sketsa, proses digitalisasi 3D berlangsung.



Gambar 6. Detail fasad Art Gallery
 Sumber: Google Photos dan Data Pribadi

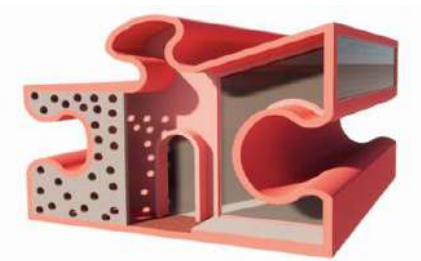
Konsep art escape di galeri seni merupakan bentuk dasar yang muncul dari komposisi massa yang dinamis seperti puzzle. Kemudian, penempatan bolak-balik membuat komposisi massa lebih menarik dan atraktif. Komposisi massa yang dimodifikasi diterapkan pada bangunan sebagai fasad atau bagian terluar bangunan. Pengaplikasiannya menggunakan panel ACP yang berwarna-warni. Warna yang dipilih adalah warna terang karena warna terang akan memantulkan panas dan warna gelap akan menyerapnya. Selanjutnya adalah gubahan massa pada bagian atap café yaitu dengan atap datar berbentuk puzzle. Café ini dimodifikasi menjadi susunan bentuk pola *puzzle* dan menggunakan *puzzle* berukuran besar pada bagian *entrance* atau pintu masuk. Untuk warna yang dipilih adalah warna putih dengan warna *terracotta* karena terkesan lebih kontras dan terang serta menjadi daya tarik bagi pengunjung.



Gambar 7. Bangunan Café puzzle
Sumber: Data Pribadi

Menggunakan panel ACP *puzzle* yang terdapat berbagai macam warna *earth tone*. Aksen ini digunakan untuk memperindah tampilan luar bangunan dan sebagai area pintu utama. Pada bagian atap menggunakan atap datar beton dengan bentuk menyerupai *puzzle*. Atap model ini cukup umum dipakai karena konstruksinya yang sederhana. Pemasangannya pun lebih mudah dan

murah karena dari sisi kuantitas, bidang pada desain atap rumah datar lebih sedikit dari tipe atap miring seperti atap pelana.



Gambar 8. Bangunan Cabin lantai satu
Sumber: Data Pribadi



Gambar 9. Bangunan Cabin lantai dua
Sumber: Data Pribadi

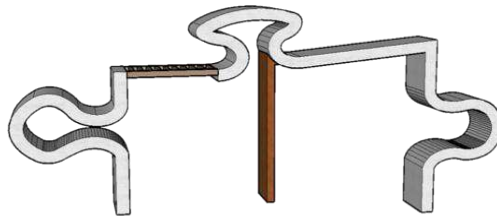
Selanjutnya adalah konsep seni utama yang diterapkan pada bangunan cabin ada dua, yaitu pengaplikasian kaca dengan berbagai macam warna, dan pengaplikasian warna pada bangunan dipilih karena secara visual mampu memberikan informasi ciri khas dari bangunan tersebut yang berada di Bandung Timur, bangunan ini berbentuk instalasi bangunan ini memiliki skema warna kombinasi pink salem dan abu-abu pada bagian roaster (ventilasi) kombinasi pink salem dan abu-abu memberikan kontras yang menyegarkan dan

menarik. Pada bangunan cabin ini berbentuk *puzzle* raksasa dengan satu lantai dan dua lantai. Untuk satu lantai berjumlah 10 bangunan dan untuk dua lantai berjumlah 12 bangunan. Roaster pada cabin berwarna pink salem menggunakan material bentuk seperti bata yang dilubangi di bagian tengahnya. Hollow atau rongga tersebut berfungsi efektif untuk menghalangi teriknya sinar matahari, menyalurkan udara sejuk, dan menciptakan aksent unik untuk cabin. Pada cabin berwarna *teal* (hijau kebiruan) menggunakan material kaca yang terdapat berbagai macam karna. aksent ini digunakan untuk memperindah tampilan luar bangunan dan sebagai masuknya cahaya matahari. Kedua bangunan ini menggunakan atap miring/atap silikon. Atap model ini cukup umum dipakai karena memiliki desain yang unik. Atap skillion akan mengalirkan air ke salah satu sisi bangunan yang lebih curam.

Art Escape Area merupakan perpaduan bangunan seni modern dan kontemporer, dengan bangunan warna-warni yang menjadi ikon kawasan tersebut. Bentuk fisik museum warna-warni ini berupa *puzzle*, replika dari media permainan. Eksteriornya merupakan bangunan khas, berbentuk *puzzle*. Tapi art escape adalah area warna-warni dengan sudut dan sisi yang berbeda, mulai dari pintu, hingga dinding luar dan dalam, jendela, dan langit-langit. Daerah ini dengan cepat menjadi tujuan wisata utama bagi wisatawan dari seluruh Bandung timur.



Gambar 10. Pintu masuk Art Escape
Sumber: Data Pribadi



Gambar 11. Pola bentuk puzzle gate Art Escape
Sumber: Data Pribadi

Gate atau pintu masuk pada kawasan *Art Escape* merupakan gerbang utama. Pintu masuk ini sangat menjadi ikonik atau ciri khas dari *Art Escape* yaitu berbentuk pola *puzzle* yang besar. *Puzzle* sendiri merupakan suatu tanda yang identik dengan kawasan *Art Escape*, karena *puzzle* merupakan salah satu bentuk dari instalasi Kawasan *Art Escape*. Dengan demikian, *puzzle* pada pintu masuk ini memiliki makna sebagai lambang dari *Art Escape*.

B. Rancangan

Berdasarkan transformasi konsep Applied Art Escape, desain yang dihasilkan menampilkan instalasi puzzle 3D gaya arsitektur seni kontemporer yang dapat memecahkan masalah yang ada. Penerapan arsitektur

pada bentuk bangunan Kawasan Wisata Edukasi berbasis seni dengan konsep *Art Escape* di Bandung Timur tepatnya Desa Girimekar adalah dengan menerapkan aliran seni 3D yang diambil dari bentuk permainan *puzzle* dan skema warna yang menarik yang disajikan dengan material baru. Kemudian unsur seni pada bangunan diterapkan melalui instalasi 3D *puzzle*. Hal tersebut mampu memberikan hubungan atau interaksi yang baik pada seluruh sisi bangunan. Demikian *Art Escape* adalah sebuah kawasan seluas 1,8 hektar yang berlokasi di Bandung Timur. Pada kawasan ini terdapat berbagai macam *pop up building* yang unik dan kekinian yang membuat minat wisatawan dalam dan luar kota Bandung semakin meningkat. Tempat ini dirancang agar Instagrammable, jadi tempat foto yang direkomendasikan bagi mereka yang menyukai fotografi atau yang suka berfoto.



Gambar 12. *Perspektif Art Escape*
Sumber: Data Pribadi



Gambar 13. Tampak Kawasan Art Escape
Sumber: Data Pribadi



Gambar 14. Masterplan Art Escape
Sumber: Data Pribadi

Penutup

Penerapan konsep *art escape* dengan menambah nilai jual pada produk arsitektur sehingga seiring itu pula bertambah nilai ekonomis seiring dengan kebutuhan permintaan pasar yang meningkat yaitu sebagai kawasan wisata *staycation*. Dengan menerapkan arsitektur berbasis seni instalasi 3D maka unsur nuansa baru bagi masyarakat tentang Kawasan wisata edukasi. Hal tersebut diharapkan akan berpengaruh pada unsur komersil dan pariwisatanya.

Daftar Rujukan

Desa Girimekar. (2017). *Profil Desa Girimekar*.
<http://www.girimekar.desa.id/>

Perancangan Tekstil Gaya *Eco Friendly* untuk *Uniform* dan Interior Kafe

Saftiyaningsih Ken Atik, Tania Catria Arinisa, Komarudin
Kudiya

Universitas Muhammadiyah Bandung
skematik@umbandung.ac.id, taniaarinisa18@gmail.com,
kkudiya@umbandung.ac.id

Pendahuluan

Saat ini *trend* gaya hidup ramah lingkungan “*green living*” mulai menjadi perhatian dan dengan kesadaran akan dampak baiknya, mulai banyak diikuti oleh masyarakat urban. Berjalan kaki, bersepeda, hemat air dan listrik, berkebun, merupakan beberapa ajakan dan anjuran bagi yang mengikuti gaya *green living*. Apa yang dilakukan dalam kehidupan keseharian sebisa mungkin tidak membawa dampak buruk terhadap alam, ekosistem dan manusia. Aktivitas manusia yang selalu berinteraksi dengan lingkungan terdekat, menjadi salah satu perhatian dalam proses perancangan tekstil yaitu seragam (*uniform*) dan tekstil kafe (*house hold linen*). Pertemuan manusia dengan manusia lainnya memiliki kebutuhan tertentu, dan pada akhirnya terbentuk ikatan sosial yang menghasilkan beragam gagasan dan produk yang selaras dengan alam dan lingkungannya.

Perancangan karya berupa *uniform* dan tekstil untuk kafe, menggunakan kain berbahan rami. Kain berbahan rami yang dimaksud adalah kain yang strukturnya terdiri dari serat alam tanaman rami (*Boehmeria nivea*) dan serat alam lainnya. Kain berbahan serat rami tersebut dapat

digunakan dalam proses pembuatan produk tekstil interior karena daya tarik seratnya. Karakteristik dan daya tarik kain rami sebagai bahan perancangan produk karena kain rami memiliki jalinan tenunan benang pakan - lungsi yang menghasilkan struktur tenun polos yang memiliki kekuatan dan nilai kebaruan lain ketika digunakan untuk produk tekstil seragam dan interior. Salah satu daya tarik lain serat rami, yaitu memiliki kilau yang setara dengan serat sutera, tetapi harganya jauh lebih terjangkau dari serat sutera. Kain rami memiliki daya serap air dan daya serap warna yang lebih baik dibandingkan kain serat kapas. Kain rami memiliki tekstur kaku, kasar, namun bisa berfungsi dengan baik pada bentuk-bentuk tertentu. Selain itu kain rami memiliki daya tahan terhadap bakteri dan jamur. Sehingga jika kain ini digunakan dalam interior dan seragam sangat baik dalam unjuk kerja dan performanya.

Hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembuatan produk tekstil interior khususnya kafe adalah penentuan bahan tekstil. Pemilihan bahan baku harus disesuaikan dengan fungsi serta arahan rancangan, agar tercipta desain yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang tepat. Menurut Scruggs and Smith (2010), umumnya serat rami dicampur dengan serat kapas dengan perbandingan 55:45 untuk membuat tekstur kain lebih halus. Campuran tersebut akan lebih baik apabila ditambah dengan poliester karena dapat mengurangi kekusutan dan mempermudah perawatan kain. Hasil penelitian Balai Besar Tekstil (2007) menunjukkan bahwa campuran serat rami dengan poliester dengan perbandingan 35:65 dan Rami:Poliester:Kapas 40:30:30, menghasilkan indeks mutu benang lebih tinggi

dibandingkan benang dari serat rami 100%.

Kain rami nyaman dipakai terutama pada musim panas karena memiliki daya serap yang tinggi. Keistimewaan lain adalah tahan terhadap penodaan dan tahan untuk dicuci dengan air panas (Balai Besar Tekstil, 2007). Kain rami juga tidak mudah berjamur dan tahan terhadap ngengat sehingga lebih awet disimpan dalam waktu lama (Scruggs and Smith, 2010). Pemanfaatan kain yang berasal dari serat rami umumnya untuk pakaian (jaket, celana, rok, blus), keperluan rumah tangga (korden, spreng, taplak meja, serbet, handuk), benang jahit, kain parasit, kanvas, kain saringan dan masih banyak lagi (Swicofil, 2010).

Penggunaan kain serat rami sudah banyak digunakan, terutama untuk bahan sandang yang membutuhkan daya tahan, kekuatan, dan performa yang baik. Kain rami telah banyak digunakan dalam dunia militer yang bersifat khusus dan terbatas, namun demikian dengan upaya perancangan *uniform* dan interior kafe, diharapkan kain berbahan serat rami layak diperhitungkan dalam penggunaan keseharian maupun khusus seperti kain serat alami lainnya.

A. Kebaruan (*Novelty*)

Penelitian tentang aplikasi kain berbahan rami untuk produk tekstil kreatif interior mempunyai nilai kebaruan terutama pada proses eksperimentasi pemberian reka hias permukaan kain. Struktur tenun pun dapat disesuaikan dengan kebutuhan untuk menjamin kualitas produk tekstil yang diperlukan. Meskipun Langkah standarisasi masih terus dikembangkan, tidak menutup

proses kreativitas mengolah kain rami untuk berbagai kebutuhan ber daya guna (utilitas).

Pembahasan

Kecenderungan gaya hidup masyarakat urban semakin dinamis dengan berbagai tawaran akan rasa senang dan nyaman dari ruang public yang terbuka umum. Kafe sebagai ruang publik terbuka, umumnya digunakan sebagai tempat bertemu. Kafe menjadi ruang komunikasi yang melibatkan berbagai aspek yang menjadi bagian dari gaya hidup. Dengan pengetahuan yang makin berkembang dan terbuka, gaya hidup *green living* yang ditawarkan dalam proses perancangan ini dapat diimplementasikan hasilnya. Dalam proses perancangan tekstil menggunakan *sustainable design* sebagai acuan, maka prinsip-prinsip seperti meminimalkan penggunaan energi, menggunakan material yang berasal dari alam (natural materials), pemilihan proses yang ramah lingkungan, konservasi air, dan mengoptimalkan prosedur operasional dan pemeliharaan sangatlah penting (Horn dan Davis dalam Eksplorasi Eco Printing Untuk Produk Sustainable Fashion, 2018: 119). Dalam bidang seni rupa dan desain, prinsip-prinsip *sustainable design* dapat diterapkan pada bidang desain produk, interior dan tekstil. Hal ini mendukung konsep perancangan untuk interior tekstil dan uniform kafe gaya *eco friendly*. Saat ini banyak ruang kafe menjadi pilihan sebagai *co working space* bagi masyarakat urban pekerja kreatif, maupun masyarakat umum. Konsep kafe masa kini berupaya mengintegrasikan berbagai kebutuhan manusia dalam satu tempat yang nyaman, dan konsep yang kreatif.



Gambar 1. Kafe dengan Konsep Eco Friendly
Sumber: Qinthara Gendis Djatmiko, 2021

Berdasarkan konsep desain yang berkelanjutan (*Sustainable design*) diharapkan hasil dari perancangan ini dapat mewujudkan produk tekstil yang ramah lingkungan. Desain kafe dengan suasana yang dirancang menyatu dengan alam sangat cocok dikembangkan untuk mendukung konsep yang diusung. Proses perancangan beberapa item bertema alam, memiliki satu kesatuan desain yang tidak dapat diabaikan. Dalam kafe dengan konsep *eco friendly*, tim perancang memulai dengan proses diskusi untuk mendapatkan arahan dan gambaran kebutuhan khusus dari keseluruhan ruang. Gaya hidup "*green living*" dengan mempertimbangkan kebutuhan interior tekstil *eco friendly*, menjadi konsep perancangan tekstil dan *uniform* kafe.

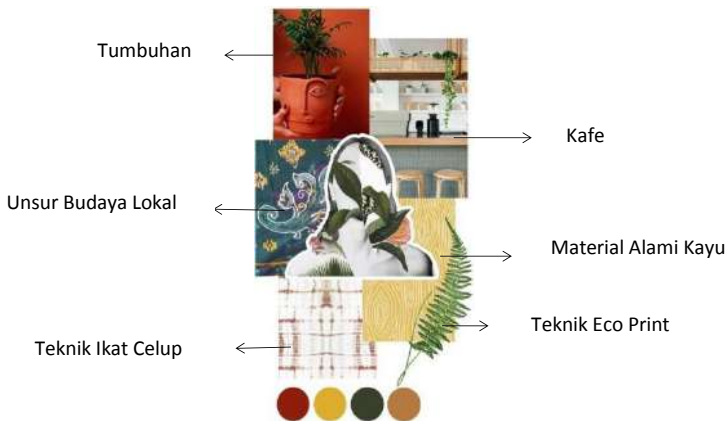
A. Konsep Perancangan

Perancangan ini dilakukan dengan beberapa eksperimen dalam upaya menghasilkan inovasi baru desain tekstil dengan menerapkan penggabungan teknik *eco printing*, dan ikat celup, dengan pewarna alami dan penggunaan

material kain serat. Konsep ini dapat memberi desain alternatif serta kreasi baru terhadap kebutuhan tekstil yang ramah lingkungan khususnya dalam penggunaan kebutuhan interior tekstil dan *uniform kafe*.

B. Teknik

Motif dalam perancangan ini bergaya *tropical*, yang diolah dengan komposisi pengulangan (*repeating*) dengan unsur dedaunan yang hasil desainya dapat diimplementasikan sebagai pelapis atau salut (*upholstery*) kursi, *cushion cover*, *wall hanging*, dll. Konsep pemilihan warna menampilkan komposisi warna yang memberikan efek segar, cerah, dan sentuhan alami sehingga ambien ruangan menjadi hidup.



Gambar 2. Moodboard Konsep Perancangan
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021

C. Eco Printing Teknik Pounding

Teknik *eco printing* menurut Flint (2008) diartikan sebagai suatu proses untuk mentransfer warna dan bentuk ke kain melalui kontak langsung. Proses *eco printing* menggunakan bahan-bahan alami mulai dari pemilihan

kain, material untuk motif dan proses pewarnaan alami kain. Selain itu *eco printing* tidak menghasilkan limbah yang berbahaya bagi lingkungan baik limbah padat maupun limbah cairnya. Eksperimen yang dilakukan untuk mendapatkan hasil motif daun pada kain organik diantaranya menggunakan berbagai macam dedaunan sehingga mendapatkan daun yang memiliki kandungan pigmen yang baik untuk di *pounding* (*ditempa*).



Gambar 3. Beberapa Jenis Daun Pakis, untuk motif Eco Printing

Sumber: Dokumentasi pribadi 2021



Gambar 4. Hasil proses *pounding* dengan pola menyebar (*spread*)

Sumber: Dokumentasi pribadi 2021



Gambar 5. Hasil Eco Printing dengan Teknik Pounding dengan Warna Alami
Sumber: Dokumentasi pribadi 2021

D. Pewarna Alami

Gerakan *green living*, *green design*, *back to nature* menjadi isu yang mendukung pemanfaatan kembali bahan dan pewarna alami yang direkomendasikan sebagai pewarna yang ramah dan baik bagi lingkungan maupun kesehatan. Obat bantu yang digunakan relatif aman, larutan celupnya dapat dinetralisir menggunakan asam maupun basa sebelum dibuang ke lingkungan (Winotosastro, 2018). Penggunaan zat warna alami juga memberikan pilihan yang beragam dimana masing-masing tanaman menghasilkan corak warna yang lembut, beragam dan cenderung harmonis (Winotosastro, 2018: 86). Eksperimen pewarna alami yang digunakan untuk menghasilkan warna-warna harmonis; Kayu Tingi (*Ceriops Tagal Perr*), Kulit Kayu Secang (*Caesalpinia sappan L*), Kulit Bawang Bombai (*Allium Cepa Linnaeus*) dan Kayu Tegeran (*Cudrania Javanesis*).



Gambar 6. Pewarna Alami bahan kayuan
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021



Gambar 7. Proses Pencelupan dengan Bahan Kayu Secang dan Ragam Warna Hasil Pencelupan
 Sumber : Dokumen pribadi 2021

E. Teknik Ikat Celup

Ikat celup adalah Teknik rintang warna dengan menggunakan ikatan sebagai perintangnya. Terdapat beberapa Teknik ikatan, dari yang sederhana hingga ikatan rumit untuk menghasilkan permukaan yang unik.



Gambar 9. Teknik Ikat dan Proses Pencelupan dengan Fiksasi
 Sumber: Dokumen pribadi 2020



Gambar 10. Penggabungan teknik ikat celup dan eco print
Sumber: Dokumen pribadi 2020

F. Perancangan Tekstil dan Uniform Kafe

Perancangan tekstil untuk kebutuhan kafe antara lain desain pada *cushion cover* yang berfungsi sebagai bantalan kursi kayu agar pengunjung merasa lebih nyaman, dan *rilex*, *placemate* sebagai alas piring dan gelas, *napkin* untuk mengurangi pemakaian *tissue* dan *wall hanging* sebagai elemen dekorasi pada dinding. Sementara untuk *uniform*, celemek menjadi obyek rancangan sebagai salah satu identitas pegawai yang dapat terlihat langsung dan menambah estetis penampilan. Penggunaan masker menjadi item untuk menjaga kepercayaan pada kebersihan dan upaya pencegahan dari hal-hal yang tak diharapkan.

Perancangan permukaan tekstil menggunakan gabungan dua teknik, merupakan upaya memunculkan keunikan dan kebaruan, meski proses ini mungkin sudah ada namun yang menjadikannya berbeda karena penggunaan kain berbahan serat rami. Tahapan studi dan proses desain telah menghasilkan berbagai alternatif komposisi, bentuk, warna dan simulasi penempatan motif, untuk kemudian ditentukan desain yang dapat mewakili suasana yang selaras dengan konsep. Karakter

alami, natural, dekat dengan alam, ramah, membumi, merupakan citra desain yang diterapkan pada obyek perancangan dengan berbagai pertimbangan prinsip desain.



Gambar 11. Uniform café, berupa celemek dan masker
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 12. Hasil Perancangan Tekstil dengan Teknik Ikat Celup dan Eco Print untuk Cushion Cover dan *Wall Hanging*

Sumber: Dokumentasi pribadi 2021



Gambar 13. Hasil Perancangan Tekstil dengan Teknik Ikat Celup dan Eco Print untuk Detail Celemek dan *Napkin*
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Penggunaan material alami dalam perancangan tekstil untuk kafe dan *uniform* diharapkan dapat berdampak pada perilaku masyarakat, lingkungan alam dan lingkungan sosial, sehingga dapat mendukung perancangan yang mengusung konsep ramah lingkungan yang tepat sasaran dan tepat guna.

Penutup

Perancangan tekstil bukan hanya membuat corak sebagai penghias permukaan suatu produk semata, namun juga memiliki fungsi lain yang sangat penting, yaitu membangun citra positif dan berfungsi sesuai utilitasnya. kehadiran seorang desainer tekstil pun memiliki peran penting dalam suatu proses perancangan suatu ruang. Kerjasama antar disiplin ilmu antar seorang desainer interior dan desainer tekstil sudah sepatutnya terus dikembangkan untuk menghasilkan karya yang bernilai tidak saja nilai ekonomi namun ada nilai-nilai lain yang juga sama pentingnya. Perancangan *uniform* dan desain tekstil dalam ruang publik masih perlu dikelola dan

dikembangkan untuk menghasilkan sinergitas, kolaborasi antar pihak-pihak yang berkepentingan. Ruang publik dan produk desain yang menyertainya haruslah berperan dengan tepat dan menjadi karya adaptif, aplikatif, kreatif, ketika diimplementasikan, dan dapat diterima masyarakat luas. Desain memiliki multi peran, sebagai ilmu yang memberi peluang pada kesinambungan kehidupan dan kemanusiaan. Desain akan terus berkembang dinamis, relevan dengan jaman, ilmu pengetahuan, masyarakat dan kepercayaannya, lingkungan dan kehidupan sosial dan budayanya.

Daftar Rujukan

- Balai Besar Tekstil. (2007). Persyaratan mutu serat rami dan teknologi untuk industri tekstil dalam mendukung pilot project agribisnis rami di Kabupaten Garut. *Prosiding Lokakarya Model Pengembangan Agribisnis Rami. Garut 24 November 2005*. Puslitbang Perkebunan, Bogor, p 24-32.
- Flint, I. (2008). *Eco Color: Botanical Dyes For Beautiful Textiles: DesignJourneys*. London: Routledge
- Scruggs, B., & J. Smith. (2010). *Ramie: old fibernew image*. Ohioline. Diakses 10 Juni 2021. <http://ohioline.osu.edu/hygfact/5000/5501.html>
- Susanto, S. SK. (1980). *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.
- Swicofil. (2010). *Ramie*. Swicofil. Diakses 10 Juni 2021. <http://www.swicofil.com/products/007ramie.html>
- Winotosastro, H. (2018). *Zat Warna Alam dan Penggunaannya Untuk pewarnaan Batik*. Yogyakarta: PPBISekarJagad.

Perancangan Interior *Showroom* Mobil Listrik Hyundai di Kota Baru Parahyangan

Yoga Aditama, Yuma Chandrahera
Program Studi Desain Interior
Universitas Kristen Maranatha, Bandung
Pos-el: aditamayoga74@gmail.com,
Yuma.chandrahera@gmail.com

Pendahuluan

Kenaikan pada harga bahan bakar minyak (BBM) di Indonesia saat ini semakin melonjak tinggi. Sebagian besar bahan bakar yang digunakan di Indonesia saat ini ialah bahan bakar minyak, terhitung pada tahun 2011 sudah sebesar 32,7%, angka ini lebih besar jika dibandingkan dengan konsumsi energi yang dihasilkan oleh biomasa yang menempati urutan kedua yaitu sebesar 25,1%. Hal ini juga lah yang menyebabkan harga BBM semakin tahun semakin naik karena penggunaan yang semakin meningkat dengan banyaknya kendaraan yang menggunakan BBM, dengan begitu maka bahan bakar ini semakin banyak permintaan dengan jumlah yang terbatas. Hal ini juga merupakan salah satu yang dapat menimbulkan krisis energi. Selain itu polusi udara di Indonesia semakin buruk karena penggunaan bahan bakar minyak ini. Akan tetapi dengan meningkatnya harga BBM maka saat ini menyebabkan keresahan oleh masyarakat pengguna kendaraan pribadi tersebut. Maka dari itu banyak produsen mobil yang memberikan solusi dengan menciptakan nya mobil listrik.

Salah satu yang gencar membuat mobil listrik saat ini yaitu produsen mobil asal Korea Selatan yaitu Hyundai. Di bawah naungan Hyundai Motors Indonesia (HMID) yang memiliki visi "*Progress for Humanity*" yang merupakan gagasan untuk menyediakan teknologi yang dapat membantu membangun solusi untuk masa depan. Perusahaan ini berencana meraih posisi terdepan dalam elektrifikasi di tahun 2025 dengan berfokus untuk menghadirkan produk dan layanan untuk solusi mobilitas para pelanggan. HMID juga berencana untuk berperan penting dalam proses transisi Indonesia menuju inovasi berkelanjutan dengan membantu memelihara ekosistem EV Indonesia dan berkontribusi pada kualitas hidup masyarakatnya dengan kepemimpinannya dalam teknologi mobilitas bebas polusi yang juga menjadi salah satu filosofi dari Hyundai sendiri yang dinamai *Bluedrive* dimana menjadi pemimpin dalam era bebas polusi dan menciptakan energi baru. Selain itu Hyundai juga memiliki gerakan untuk menciptakan lingkungan yang lebih baik di masa depan dengan penggunaan material-material daur ulang pada *lineup* mobil listrik terbarunya. Setiap produsen mobil memiliki bahasa desain dan citra nya sendiri tak terkecuali Hyundai, produsen mobil ini memiliki citra tersendiri dimana dapat dilihat dari desain-desain mobil yang dibuat oleh Hyundai saat ini memiliki desain yang terlihat sangat futuristis yang mereka namai dengan "*Electrification Streamliner*" Hal menarik ini lah yang dapat dikembangkan di segi desain interior dari dealer/showroom hyundai itu sendiri. Setiap showroom mobil memiliki regulasi nya tersendiri begitu juga dengan Hyundai. Dengan kesan futuristis dan penggunaan material *sustainable* dari mobil listrik Hyundai

menjadikan hal yang menarik untuk di kembangkan pada desain interior dari *showroom* mobil listrik itu sendiri. Akan tetapi fasilitas bagi pengguna mobil listrik saat ini bisa dibilang kurang dimana *charging station* yang ada masih terbatas tidak seperti SPBU yang ada diberbagai sudut kota.

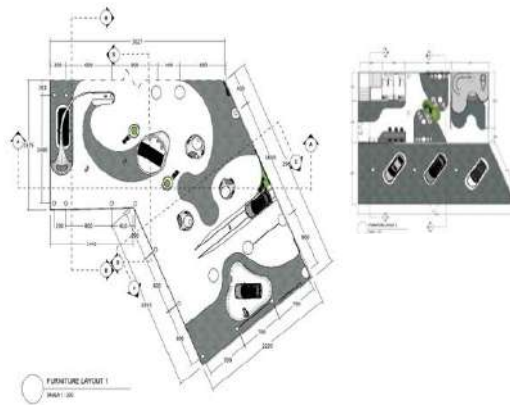
Pembahasan

A. Tema dan Konsep Perancangan

Tema yang diterapkan pada perancangan ini adalah *clean futuristic* yang diberikan sedikit unsur *biophilic* untuk menambahkan kesan *eco* pada perancangan ini. Tema tersebut dipilih karena Hyundai sendiri merupakan *brand* mobil yang memiliki citra futuristik dan juga sudah memulai menerapkan unsur ramah lingkungan pada produknya seperti pada Ioniq 6 yang pada interior mobil nya terdapat material yang dibuat dari daur ulang botol plastik dan juga *fishnet*.

Konsep yang di usung pada perancangan ini yaitu "*Advance Future for Humanity*" yang diambil dari *tagline* yang diusung Hyundai saat ini yaitu "*progress of humanity*". *Tagline* tersebut menjurus kepada Hyundai yang saat ini sangat berfokus pada kenyamanan konsumennya dan semakin mengerti bagaimana kebutuhan manusia dimasa kini maupun di masa yang akan datang. Untuk menunjang konsep ini diambil beberapa elemen desain seperti bentuk bentuk yang digunakan merupakan bentuk organis dengan garis yang meliuk-liuk yang menggambarkan kata *future*. Untuk warna yang dipakai yaitu putih yang melambangkan *clean* lalu beberapa warna abu dari yang terang hingga gelap menjadi warna aksen yang tidak terlalu mencolok

hingga tidak mengambil spotlight warna putih yang menjadi warna dasar dari pernacangan ini, serta warna hijau juga menjadi salah satu yang digunakan pada perancangan ini untuk mengimplementasikan *eco*, warna hijau digunakan pada bagian tanaman dan juga beberapa dinding yang memiliki instalasi daur ulang dari botol plastik dan juga jala ikan.



Gambar 1. denah khusus lantai 1
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dapat terlihat pada denah diatas implementasi bentuk bentuk organis diberikan pada bagian lantai, dimana di pisahkan menggunakan dua material yaitu granit dan epoxy. Penggunaan bentuk organis, selain untuk aksen juga merupakan untuk pembagian area pada perancangan ini. Pada denah ini mobil pada display terdapat lima buah dengan satu diantaranya yang menjadi *highlight* pada bagian tengah site, karena akan segera diluncurkan dalam waktu dekat.

Fasilitas publik pada lantai satu antara lain:

1. Lobby

Lobby merupakan dimana para pengunjung pertama kali datang dengan tujuan untuk melihat atau membeli mobil, maka para pengunjung dapat menanyakan kepada *staff* yang menjaga lobby dan akan diarahkan oleh *staff* tersebut. Area lobby ini menyatu dengan tiga area yaitu *showroom*, *sales pods* dan juga *car gallery*.



Gambar 2. Lobby

Sumber: Dokumentasi pribadi

2. Showroom

Pada area showroom terdapat beberapa mobil Hyundai yang dipajang terutama mobil listriknya. Pada gambar perspektif bahwa terdapat satu mobil yang menjadi *highlight* yaitu ioniq 6 dimana mobil ini menjadi mobil listrik huyndai yang akan segera diluncurkan di Indonesia yang memiliki interior yang terbuat dari bahan daur ulang seperti botol plastic dan juga jala ikian. Pada bagian belakang terdapat tiga mobil lain nya yaitu ioniq, ioniq 5 dan juga kona yang di display di depan layar LED besar yang juga merupakan ciri khas dari Hyundai Motorstudio. Pada bagian depan terdapat mobil

Genesis G80 yang merupakan sub-brand premium Hyundai yang juga menjadi mobil resmi pada KTT G20 Asean di Indonesia pada tahun 2022.



Gambar 3. Showroom
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 4. Showroom
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 5. Showroom
Sumber: Dokumentasi pribadi

3. Sales Pods

Sales pods ini merupakan dimana transaksi jual-beli antara sales dan juga konsumen agar mendapatkan privasi lebih yang biasanya sales mobil memberikan beberapa perbedaan harga pada konsumennya.



Gambar 6. *Sales Pods*

Sumber: Dokumentasi pribadi

4. Experience Gallery

Pada *experience gallery* pada lantai satu ini para pengunjung bisa melihat bagaimana baterai mobil listrik disimpan dan juga pengunjung dapat mencoba untuk *charge* mobil listrik yang ada pada display tersebut.



Gambar 17. *Car Experience*

Sumber: Dokumentasi pribadi

5. Service Registration

Pada *Service registration* pengunjung dapat mendaftarkan kendaraannya yang akan diberikan ke bengkel yang ada dibagian belakang pada perancangan ini.



Gambar 8. *Service registration*

Sumber: Dokumentasi pribadi

6. Lounge

Lounge ini bertujuan untuk para pengunjung untuk menunggu mobil yang di *service* selesai dan juga pada area ini memiliki fasilitas free snack dan juga terdapat *kids area* bagi pengunjung yang membawa anak kecil.

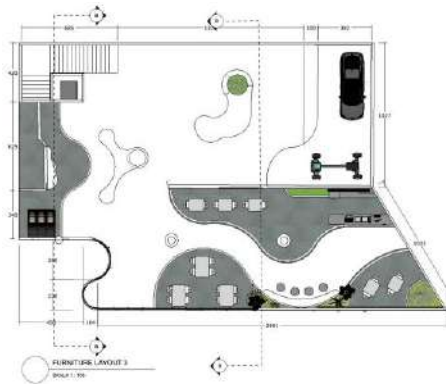


Gambar 9. *Lounge*

Sumber: Dokumentasi pribadi

7. Lantai 2

Pada lantai ini ditujukan untuk fasilitas penunjang dari showroom ini antara lain seperti café, gallery, dan juga game room. Café ini juga nantinya dibuka untuk umum bukan hanya untuk yang ingin membeli mobil ataupun service hyundai saja namun untuk pengunjung baru yang hanya ingin datang dan mencoba experience dari gallery yang ada. Berikut merupakan denah khusus dari lantai ini.



Gambar 10. Denah Lt.2

Sumber: Dokumentasi pribadi

8. Car Gallery

Pada *Car gallery* ini terdapat beberapa komponen atau *parts* dari mobil listrik seperti motor listrik, baterai, colokan dll. Selain itu terdapat juga mobil yang dipotong menjadi dua untuk memperlihatkan bagaimana material daur ulang tadi di olah, di area ini juga terdapat chasis dari mobil listrik. Pada salah satu bagian dinding juga terdapat instalasi botol plastik dengan *background* jala ikan.



Gambar 11. Car gallery
Sumber: Dokumentasi pribadi

9. Game Area

Fasilitas satu ini merupakan salah satu daya Tarik juga bagi pengunjung yaitu dengan menyajikan berbagai experience dalam bentuk game pada area ini. Game yang ada pada area ini antara lain virtual reality yang menunjukkan experience dalam mobil hyundai, selain itu pengunjung juga dapat memilih apa yang ingin di tampilkan selain in the car experience juga terdapat experience pengunjung memasuki pabrik perakitan mobil hyundai.



Gambar 12. Game Area
Sumber: Dokumentasi pribadi

10. Café

Café pada perancangan ini merupakan fasilitas penunjang bagi para pengunjung yang sedang mencharge mobilnya ataupun untuk pengunjung yang sedang menunggu mobil yang sedang berada di bengkel akan tetapi café ini juga dibuka untuk umum bukan hanya untuk yang ingin membeli mobil ataupun service hyundai saja namun untuk pengunjung baru yang hanya ingin datang dan mencoba experience dari gallery yang ada.



Gambar 13. Café

Sumber: Dokumentasi pribadi

Penutup

Perancangan *showroom* mobil listrik Hyundai di Kota Baru Parahyangan ini di dasari oleh latar belakang permasalahan yang telah di sebutkan di awal, yaitu bagaimana bahan bakar minyak semakin naik dan minat mobil listrik semakin tinggi akan tetapi calon konsumen masih belum terlalu mengenal bagaimana cara kerja dan juga perbedaan mobil listrik dengan mobil konvensional, dengan adanya *gallery* dan juga *experience* baru bagi pengunjung, diharapkan para pengunjung dapat lebih

mengenal dan merasakan langsung *experience* menggunakan mobil listrik.

Rancangan untuk membuat *showroom* memerlukan ruang yang lapang untuk kebutuhan mobil yang ada di dalamnya, selain itu juga *showroom* mobil tidak serta merta hanya *showroom* saja akan tetapi dapat ditambahkan fasilitas penunjang lain yang dapat memanjakan dan mengedukasi pengunjung dilihat dari yang saya dapat dari studi banding yang telah dilakukan.

Daftar Rujukan

- Ayustina, V. (2022). *Showroom dan Pusat Perawatan Mobil Listrik di Kota Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Biophilic*. [Master's thesis, Unika Seogijapranata Semarang].
- Bisma, L (2022). *Daftar Lengkap 15 Mobil Listrik Yang Dijual di Indonesia dan Harganya*. News.olx.co.id. <https://news.olx.co.id/mobil-listrik-di-indonesia/>
- Cropley, S. (2017). *First all-EV car showroom opens in Milton Keynes*. Auto Car. <https://www.autocar.co.uk/car-news/green-cars/first-all-ev-car-showroom-opens-milton-keynes>
- Direktorat Jendral Ketenagalistrikan. (2020). Peraturan Menteri Esdm Nomor 13 Tahun 2020 tentang Penyediaan Infrastruktur Pengisian Listrik untuk Kendaraan Bermotor Listrik Berbasis Baterai.
- Faridan N.Y, Utami. (2021) *Pendekatan Arsitektur Eco-Futuristic pada Rancangan Bangunan Ekshibisi dan Konvensi di Kota Baru Parahyangan*. FAD, 1(1), 1-8.
- Hyundai. (2023). *Celebrating Earth Day 2023 with Healthy Seas*. Hunday. <https://www.hyundai.com/worldwide/en/brand-journal/sustainable-vision/earth-day-2023-with-healthy-seas>

- Hyundai. (n.d.). *Our New Vision*. Hyundai. <https://www.hyundai.com/worldwide/en/brand-journal/our-brand-vision>
- ItsmeG. (2021). *Kendaraan Bermotor semakin Merajalela, Akankah Indonesia bisa Bebas?*. Its News. <https://www.its.ac.id/news/2021/10/28/kendaraan-bermotor-semakin-merajalela-akankah-indonesia-bisa-bebas/>
- Justice, R. (2021). Konsep Biophilic Dalam Perancangan Arsitektur. *Arcade: Jurnal Arsitektur*, 5(1), 110-118. <http://dx.doi.org/10.31848/arcade.v5i1.632>
- Nissan. (2021). *Kisah Sejarah Mobil Listrik, Dari Ide menjadi Mobil Masa Depan*. Nissan. <https://nissan.co.id/new-press/artikel/kisah-sejarah-mobil-listrik-dari-ide-menjadi-mobil-masa-depan/>
- Neufert, P., & Ernst. (2000). *Neufert Architect data Third Edition*. Oxford Brookes University.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2002). *Human Dimension and Interior space*. Whitney Library of Design an Imprint of Watson-Guption Publications.
- Riandy, F., Yuwono, A., & Suhardja, G. (2020). Kajian Ergonomi Furniture Pada Area Makan Café Greens & Bean Terhadap Kenyamanan Pengguna. *Jurnal Ideolog: Ide dan Dialog Indonesia*, 5(1), 39-50. <https://doi.org/10.25124/idealog.v5i1.2861>
- Ramadhan M. F., Sheha A. N., & Asharsinyo D. F. (2018). Perancangan Interior Showroom Mercedesbenz di Jakarta. *e-Proceeding of Art & Design*, 5(1), 450-455.
- Subekti, R. A., Sudibyoy, H., Susanti, V., Saputra H. M., & Hartanto, A. (2014). *Peluang dan Tantangan Pengembangan Mobil Listrik Nasional*. LIPI Press.
- Wijayanto, R. P. (2015). *Konsep Perencanaan dan Perancangan Showroom Mobil dengan Pendekatan Arsitektur Hightech di Surakarta*.

Perancangan *Smart Street Furniture* Berbahan Limbah Plastik di Perkotaan

Mohammad Djalu Djatmiko, Muhammad Tamsil Alam

Institut Teknologi Nasional, Bandung

Pos-el: djaluds@itenas.ac.id, fernando9tamsil@gmail.com

Pendahuluan

Budaya moderen yang mengembangkan teknologi baru pengolahan material plastik sudah berlangsung puluhan tahun. Keberadaan material plastik sebagai alternative dan solusi pengganti material logam sangat menguntungkan dari sisi ekonomi dan bisnis. Perkembangan penduduk dunia sebagai salah satu penyebab kebutuhan produk dalam jumlah banyak adalah hal yang mendorong pemikiran eksplorasi material sebagai bahan baku berbagai produk kebutuhan sehari-hari atau pun professional diberbagai aspek. Tuntutan persyaratan material sesuai kebutuhan terhadap fungsi menjadi salah satu pilihan mengapa bahan plastik menjadi unggul dalam berbagai lingkungan kegiatan. Khususnya produk-produk yang digunakan dilingkungan lembab, basah atau bersentuhan dengan air, plastik dari berbagai jenis adalah pilihan yang tepat karena sifatnya yang tahan air (*water proof*).

Di sisi lain, setelah bahan plastik digunakan puluhan tahun untuk kemudahan hidup manusia di seluruh Negara di dunia ini, akhirnya menimbulkan persoalan berupa pencemaran lingkungan, dikarenakan mayoritas produk-produk berbahan plastik ternyata tidak

dapat terurai di alam, tidak lebur di bumi baik tanah mau pun air sehingga mencemari lingkungan hidup. Berbagai riset dilakukan untuk menanggulangi hal ini dari mulai menciptakan jenis plastik baru yang dapat terurai di alam sampai pemanfaatan limbah plastik. Di sisi lain laju penggunaan bahan plastik tetap berjalan di setiap hari bahkan setiap menit di seluruh dunia langsung menghasilkan berton-ton plastik. Salah satunya menjadi limbah akibat kemasan makanan minuman, budaya konsumsi makanan dan minuman dengan kemasan plastik yang secara social juga memunculkan aktivitas baru dan berpeluang memiliki nilai ekonomi. Masyarakat lapisan paling bawah menjadi pelaku kegiatan pemanfaatan limbah sampah plastik dengan mengumpulkannya dan menjualnya ke pengumpul besar yang seolah sebagai pahlawan penyelamat lingkungan hidup. Di lapisan lebih atas adalah kalangan pengambil strategi pemanfaatan limbah plastik untuk diolah menjadi bahan baku yang terulang sebagai bahan baku produk baru. Maka konsep *reduce - reuse - recycle (3R)* atau maknanya pengurangan limbah sampah plastik dengan menggunakannya sebagai bahan baku untuk produk baru. Konsep 3 R ini juga menginspirasi gaya hidup mencintai lingkungan atau *Green Living* dan juga konsep perancangan produk *Green Design*.

Green design menjadikan proses desain hingga produksi yang menjawab isu lingkungan seperti sampah plastik. Sampah plastik bisa menjadi referensi material dalam eksplorasi material, sehingga alur *resourcement* bisa menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan limbah plastik sisa konsumsi rumah tangga di masyarakat di sisi lain tercipta pula bentuk aktivitas yang berkelanjutan

atau *Sustainable*. Masyarakat kota menggunakan kemasan plastik, masyarakat konsumen menghasilkan limbah plastik, masyarakat bawah menjadi pemulung pengumpul, masyarakat menengah pengepul/penampung, pengusaha/bisnis mengolah limbah, masyarakat akademis/peneliti/desainer merancang bahan & produk baru dari limbah plastik.

Eksplorasi material plastik yang berasal dari limbah sisa konsumsi rumah tangga yang masih bisa diolah menjadi material terbarukan dalam produk fungsional. Nilai yang ditunjukkan berupa tekstur yang berbentuk organis-natural menjadi ciri khas dari eksplorasi material plastik. Dengan alur produksi yang berawal dari sisa konsumsi rumah tangga, resourcing yang dilakukan oleh pengepul yang bermitra dengan industri, pencacahan bijih plastik hingga pengolahan dengan mesin bersuhu panas yang sesuai untuk melelehkan bijih plastik tersebut dengan molding yang sesuai untuk output produk yang diinginkan, dengan manajemen produksi yang menunjukkan aspek *green design*. Warna dan takaran bijih plastik serta suhu yang diberikan menentukan hasil akhir berupa visual yang ditampilkan. Keunggulan visual yang ditampilkan membuat ciri khas pada produk sehingga bisa digunakan sebagai bahan produk yang bersifat dekoratif. Output dari pengolahan plastik kemudian dikomposisikan dalam satu konstruksi yang bisa dimanfaatkan sebagai produk fungsional.

1. Kebaruan (*Novelty*)

Penelitian tentang aplikasi limbah plastik rumah tangga pada perancangan furnitur luar ruang atau Street Furniture merupakan hal baru di Indonesia. Peluang ini diangkat dikarenakan karakter bahan

plastik yang tahan air dan panas matahari dalam lingkungan tropis Indonesia dengan studi kasus di kota Bandung sangat tepat.



Gambar 1. Suasana *Carfree Day* kawasan jalan Dago, Bandung.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Antara dinamika kota Bandung sebagai kota tujuan wisata, aktivitas warga dan khususnya pemudanya yang dinamis kreatif dalam budaya pekotaan/*urban culture* serta kecenderungan sebagai acuan desain di Indonesia sebagai salah satu peluang aplikasi eksplorasi material tersebut menjadi produk *street furniture*. Maka produk kreatif fasilitas duduk berbasis pemanfaatan limbah kemasan plastic sebagai bahan dasar ini disebut *Smart Street Furniture*.

Street Furniture didefinisikan sebagai semua benda yang ditemukan di jalan-jalan yang memiliki banyak fungsi yang terkait dengan penggunaan jalan dalam banyak hal baik secara langsung maupun tidak langsung dan terdapat interaksi antara

manusia dengan jalanan dan segala sesuatu yang dilaluinya sebagai ruang kota yang digunakan. Jalanan tidak hanya menjadi jalur pergerakan, tetapi juga ruang hidup yang berisi dan meningkatkan kehidupan manusia dan aktivitas manusia.”

Pembahasan

Kecenderungan gaya hidup masyarakat urban semakin dinamis dengan berbagai tawaran akan rasa senang dan nyaman dari ruang publik yang terbuka umum. Taman dan trotoar kaki lima kota Bandung sebagai ruang terbuka publik, umumnya digunakan sebagai tempat bertemu warga kota khususnya pemuda. Taman dan trotoar menjadi ruang komunikasi yang melibatkan berbagai aspek yang menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat urban/*urban life style*. Di sisi lain dinamika aktivitas masyarakat ditunjang dengan mengkonsumsi makanan minuman berkemasan berbahan plastik sehingga laju roduktivitas limbah plastik juga terus berkembang di lingkungan masyarakat pekotaan.

Penelitian ini dilatarbelakangi melimpahnya limbah plastik berjenis *Poliprophilene* (PP) yang berasal dari sisa konsumsi rumah tangga dalam bentuk tutup botol plastik dari air minum dalam kemasan. Plastik *Poliprophilene* (PP) termasuk dalam thermoplastik yang bisa diolah kembali dengan proses pemanasan/pelelehan/*heating* dan dibentuk sesuai cetakan dengan manajemen produksi yang mendukung aspek *green design*. Keberadaan sampah/limbah plastik serta pengaruh, ancaman dan peluangnya di masyarakat dan lingkungan dapat dipetakan dalam analisa *SWAT*. Aktivitas masyarakat

di ruang terbuka/*open space* pada masyarakat pekotaan semakin tinggi, hal ini merupakan budaya baru dimana keterbukaan menjadi kebutuhan. Melihat masyarakat dan lingkungan serta keinginan dilihat menjadi kebutuhan yang menarik secara psikologis. Peranan *fashion design* menjadi tinggi karena masyarakat menjadi sadar akan penampilan diri secara fisik berupa berpakaian yang menarik/sesuai aktivitas serta secara langsung menunjukkan status ekonomi sosialnya dengan *brand* produk yang digunakan. Edukasi desain dan selera serta trend produk dapat diakses mudah oleh masyarakat di jaman global yang serba digital, transaksi serba daring/online dan ontime serta estetika yang selalu terbarukan. Pergeseran mode/trend dan selera semakin cepat bergulir, masyarakat semakin dinamis. Kejenuhan bekerja atau belajar serta rutinitas rumah tangga selama sepekan dapat tersalurkan melalui rekreasi yang ekonomis dengan berjalan-jalan di trotoar atau istirahat duduk-duduk di pedestrian dengan fasilitas bangku dan kursi yang ada sambil memandangi suasana pekotaan.

Aktivitas masyarakat di ruang terbuka serta fasilitas kota merupakan peluang dikembangkannya desain fasilitas duduk /*street furniture*. Bandung sebagai kota wisata budaya kuliner modern dan tradisional banyak dikunjungi wisatawan lokal dan antar kota. Keberadaan *street furniture* sebagai fasilitas publik tidak hanya pada fungsi bisa dipakai dalam aktivitas tetapi memikirkan suasana lingkungan dan cuaca serta atmosfer dinamika masyarakat moderen.



Gambar 2. Foto aktivitas masyarakat menggunakan fasilitas street furniture (sumber Tamsil Alam)
Sumber: Dokumentasi pribadi

Koridor jalan Dago merupakan arteri primer yang menjadi bagian dari pusat kota Bandung dan terdapat bangunan pendidikan, niaga, jasa, peribadatan serta hunian. Koridor jalan merupakan salah satu media bagi manusia dalam melakukan segala kegiatan dalam tujuan pemenuhan kebutuhannya dan menjadi salah satu faktor yang penting dalam perancangan Kota.

Interaksi pengunjung dengan street furniture bisa dijadikan peluang dari pemanfaatan limbah plastik. Plastik sebagai symbol budaya modern baik secara keberadaan materialnya, dampak limbah yang dihasilkan dari penggunaannya serta peluang pemanfaatannya sebagai produk luar ruang yang tahan cuaca sekaligus ramah lingkungan menjadi menarik dan tepat sebagai solusi desain produk.

Aktivitas masyarakat di ruang publik terkondisikan berdasarkan hubungan sosial di antara mereka, komunikasi yang dibangun mengacu dan dipengaruhi hubungan social antara individu yang terbagi-bagi sesuai dengan seberapa dekat struktur

social di antara mereka. Hubungan antara teman dekat, keluarga dan orang lain mempengaruhi jarak komunikasi di antara mereka.

Jarak intim: fase dekat (0-0,15m) dan fase jauh (0,15-0,45m). Jarak untuk merangkul kekasih, sahabat, atau anggota keluarga untuk melakukan kontak fisik secara langsung. 2. Jarak personal: fase dekat (0,45-0,75m) dan fase jauh (0,75-1,2m). Jarak untuk percakapan antara dua sahabat atau orang yang sudah saling akrab.

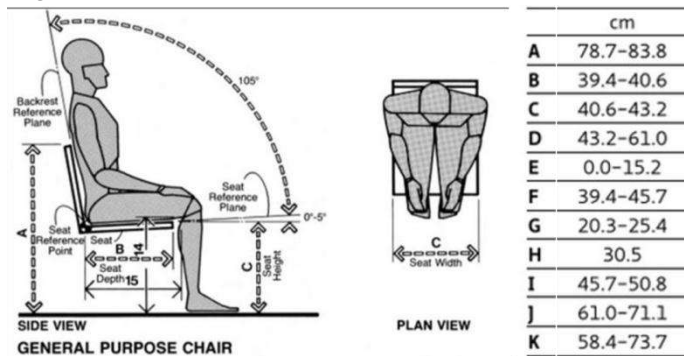
Jarak sosial: fase dekat (1,2-2,1m) dan fase jauh (2,1-3,6m). Batas normal bagi individu dengan kegiatan bersamaan atau kelompok sosial yang sama. Pada jarak sosial ini cara berkomunikasi dapat dilakukan dengan suara agak keras dan bantuan anggota tubuh. Jarak Pengguna (*Edward Hall-1963*).



Gambar 3. Beragam limbah sampah plastic
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kebutuhan ruang masing-masing individu dalam beraktivitas duduk di ruang publik diakomodir dalam desain street furniture dengan batasan ukuran standar duduk yang telah ditetapkan secara internasional

menggunakan acuan yang ada dengan pertimbangan ergonomic dan antropometri.



Gambar 4. Standar ukuran kursi (Julius Panero, 1979)

Tabel 1. SWAT Limbah Plastik

UKM Limbah Plastik Precious	STRENGTH	WEAKNESS
	<p>Industri memiliki relasi dengan pengepul plastik sebagai penyedia bahan yang murah. Produk yang dihasilkan memiliki dua warna dengan menonjolkan ciri khas penuh warna (color full) yang sulit untuk ditiru masyarakat luas. Memiliki karyawan berupa siswa SMK yang menjalankan Prakterk Kerja Lapangan (PKL) yang tentu memangkas biaya tenagakerja. Telah</p>	<p>Industri baru fokus tentang riset dan eksplorasi material, belum fokus untuk mendapatkan profit. Industri masih menghasilkan output produk berupa tile dengan bentuk basic shape, tile and coaster berukuran kecil. Industri masih menggunakan sistem produksi semi mechanical yang tidak efektif untuk produksi yang lebih besar kuantitasnya.</p>

dihasilkan
 beberapa produk
 berupa coster dan
 tile yang secara
 prinsip produksi
 sangat berpotensi
 untuk
 dikembangkan

OPPORTUNITY

Industri sudah
 berpengalaman
 menjalin kerjasama
 mengeksplor limbah
 plastik menjadi
 bahan baru plastik
 siap pakai dalam
 bentuk *plate*/papan.
 Masyarakat bandung
 aktif dan dinamis
 berkegiatan di ruang
 terbuka di akhir
 pekan dan di
 kawasan carfree day

**OPPORTUNITY
 + STRENGTH**

Industri dan
 desainer bisa
 memanfaatkan
 adanya budaya
 urban dimana
 masyarakat
 sangat menyukai
 kegiatan di luar
 ruangan, duduk
 santai dan
 bercengkerama
 berekreasi di
 pedestrian
 perkotaan pada
 akhir pekan atau
 hari libur dalam
 program car
 freeday dengan
 melihat
 kebutuhan street
 furnitur sebagai
 fasilitas istirahat
 duduk
 masyarakat
 memanfaatkan
 bahan limbah
 plastik.

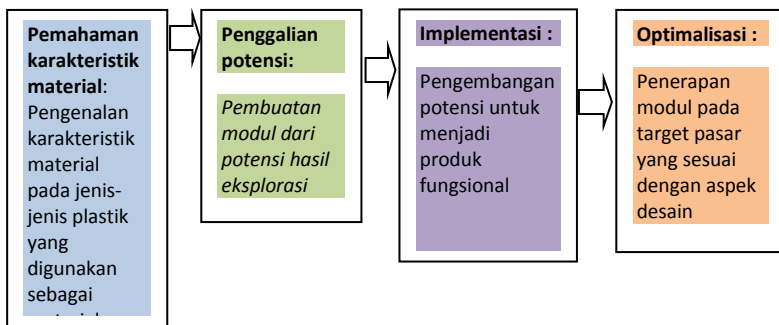
**OPPORTUNITY
 + WEAKNESS**

Industri
 seharusnya
 sudah bisa
 mengembangkan
 kualitas produk
 yang siap pakai
 dan bisa
 menghasilkan
 profit baik dalam
 komoditas
 furnitur.
 Industri bisa
 mengembangkan
 produk *street
 furniture*
 berbahan limbah
 plastik dengan
 teknologi semi
 mekanikal
 dengan desain
 yang bergaya
 modern sekaligus
 mengedukasi
 masyarakat
 dengan
 sustainable
 design dalam
 siklus 3R.

Dampak limbah plastik bagi kesehatan manusia dan lingkungan hidup adalah menurunnya kualitas hidup dari lingkungan yang tercemar berupa Pencemaran air dengan terkontaminasinya air dr

sampah plastik yang tak terurai, pencemaran tanah karena tidak bisa terurai di dalam tanah menambah tinggi suhu tanah dan pencemaran udara (terutama akibat pembakaran limbah sampah). Pada kesehatan manusia kondisi ini akan mempengaruhi perkembangan kanker, kerusakan organ dan perkembangan janin karena mengkonsumsi udara dan air yang tercemar.

Konsep Perancangan



Skema 1: Design by Doing Process

Design brief: perancangan produk *street furniture* berbasis eksplorasi material dengan memanfaatkan keunggulan dari karakter *water proof*, warna dan tekstur yang ditunjukkan.

Tujuan design: Menghasilkan produk *street furniture* dengan kebaruan material plastik PP untuk bahan papan /panel yang digunakan sebagai fasilitas duduk publik di pedestrian wilayah *carfree day* study kasus kawasan jalan Dago Ir. H. Juanda, Bandung.

Harapan design: menunjukkan manfaat plastik PP yang dapat diaplikasikan pada produk kerajinan dari keunggulan visualnya.

Teknik: Limbah sampah plastik dari kemasan air dan minuman berbotol dipilah antara badan botol dan tutup

botol, kedua bagian ini direcah terpisah hingga menjadi serpihan kecil atau butiran untuk kemudahan produksi dalam pembentukan kembali menjadi bahan yang solid dengan cara pelelehan atau pemanasan hingga mencair dengan kekentalan tertentu.

Tabel 2. Material Limbal Plastik

Polipropilene

Plastik Polipropilene terdapat pada sampah botol plastik yang menjadi konsumsi masyarakat sehari-hari, sehingga jumlahnya melimpah



Adanya sampah plastik PP ini menjadi resourcement sebagai material utama



Proses desain yang dilakukan pada *street furniture* ini juga mempertimbangkan aspek estetis dan identitas kota Bandung yang secara historis dikembangkan di era colonial dengan pengaruh gaya desain Art Deco. Hal ini dapat ditelusuri dari identitas kota yang dibangun antara lain dengan bangunan-bangunan arsitektur yang berciri desain tersebut (Uffelen, 2010). Keberadaan kota Bandung dengan kekayaan arsitektur bergaya Art Deco ini menjadi salah satu sumber gagasan pengayaan pada

desain *street furniture*. Secara langsung manfaat dari visual komponen kota ini dapat meningkatkan daya tarik pariwisata bagi masyarakat dalam dan luar kota Bandung. Keindahan arsitektur dan suasana iklim di kota ini sangat mendukung aktivitas di luar ruang atau ruang publik.

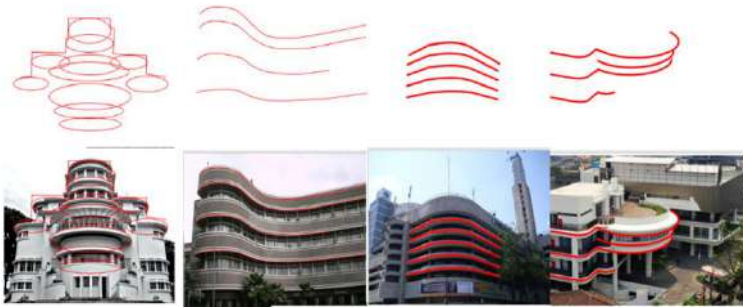
Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penyumbang pendapatan tertinggi bagi suatu kota atau kabupaten dan fasilitas publik sebagai pendukung kegiatan pariwisata. Melalui penerapan *city branding* memberi manfaat kesadaran khalayak terhadap potensi yang dimiliki oleh kota tersebut, reputasi serta persepsi positif mengenai sebuah kota destinasi wisata sehingga dapat mendorong iklim investasi maupun tingkat kunjungan wisata. *Branding* tempat atau lebih tepatnya adalah *City Branding* sendiri adalah proses mengarahkan citra suatu kota menjadi suatu identitas.



Gambar 5. Bangunan bergaya Art Deco di Bandung
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kota Bandung merupakan Kawasan yang mempertahankan cagar budaya yang menjadi *city brand* kota tersebut dengan gaya arsitekturnya yang dikenal sebagai art deco bergaya *streamline -modern*. Ciri umum yang terlihat dari gaya art deco ini memiliki bentuk yang geometris, elemen-elemen dekoratif secara vertikal dan

horizontal, bentuk bentuk zigzag dan kerucut yang bertingkat-tingkat atau bersusun ulang.



Gambar 6. Ciri garis gaya art deco pada arsitektur
Sumber: Dokumentasi pribadi

Garis-garis pada ciri bangunan art deco ini dijadikan sumber gagasan identitas desain pada street furniture sebagai upaya komunikasi produk kepada pengguna/user/konsumen. Sekaligus dokumen fisik dalam peran city branding kota Bandung.



Gambar 7. Moodboard Art Deco pada arsitektur
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 8. *Lifestyle Board*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 9. Alternatif desain yang dihasilkan.
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Keputusan desain yang diambil dari kajian aktivitas *social* masyarakat dan karakter material serta identitas *art deco* pada arsitektur kota Bandung adalah penerapan olahan material limbah sampah plastic Poly Propilne/PP

berdasarkan pola 3R. Efek tekstur material menjadi keuntungan citra visual yang dinamis dan penanda material modern pada jamannya. Bentuk panel/plate/papan yang dihasilkan dari olahan limbah plastik menjadi massif dan memiliki struktur yang mampu menahan beban pengguna dalam aktivitas duduk di kawasan kota koridor jalan Dago, penambahan struktur penguat vertical dengan bahan yang sama berukuran berbeda menjadikan produk lebih kokoh dan stabil. Penggunaan material PP pada produk luar ruang menjadi aman dari pengaruh panas/kering dan hujan/basah/dingin cuaca tropis kota Bandung dengan permukaan padat rata yang memudahkan perawatan dari noda dan debu. Papan yang berbentuk tersusun dalam desain street furniture sebagai bentuk massif bervolume tiga dimensi mengadopsi pola garis lurus dan lengkung berulang pada ciri khas bangunan arsitektur di kota Bandung. Perbandingan bentuk panel sebagai upaya estetis dan harmonis serta balancing secara proporsional pada produk ini.

Penutup

Perancangan *street furniture* merupakan bidang aktivitas desain yang belum banyak dilakukan oleh desainer di Indonesia, hal ini sering terjadi dikarenakan komunikasi kebijakan pemerintah kota dengan akademisi dan desainer produk belum terjalin dengan rapat dan terstruktur. Banyak keputusan pemerintah kota yang mengambil jalan pintas membeli produk jadi untuk ditempatkan di ruang public, sehingga belum melakukan studi kelayakan yang komprehensif berupa aktivitas dan kebutuhan warganya, pengolahan identitas kota yang

dikembangkan dengan pertimbangan fungsi fisik dan psikologis serta hasil yang estetis dan berusia panjang dengan kreativitas baru pemanfaatan alternative material secara kreatif. Peran desain seharusnya selalu menyertai berbagai keputusan dan kebijakan pemerintah kota terkait pada kepentingan public karena desain yang baik bersumber dari kebutuhan penggunaanya/masyarakat dengan mempertimbangkan identitas yang akan dibangun dan pesan social dan humaniora yang akan disampaikan.

Daftar Rujukan

- Uffelen, C. V. (2010). *Street Furniture*. Braun Publishing. ISBN 9783037680438 (ISBN10: 3037680431)
- Panero, J., & Zelnik, M. (1997). *Dimensi manusia & Ruang Interior*. Erlangga

Perancangan Rehabilitasi Sosial bagi Anak Terlantar di Kota Bandung

Fellicia Lodhita, Yuma Chandrahera
Program Studi Desain Interior, FSRD
Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Jawa Barat
Pos-el: fellicialodhita08@gmail.com,
yuma.chandrahera@gmail.com

Pendahuluan

Banyak masalah sosial yang masih sulit diuraikan di Indonesia, salah satunya adalah kemiskinan. Tinggi angka kemiskinan mencapai 26,42 juta penduduk atau sekitar 9,54% dari total penduduk di Indonesia (Maret 2022). Mengacu pada Soerjono (1982: 10), kemiskinan merupakan keadaan ketika seorang individu maupun kelompok individu tidak sanggup untuk memelihara dirinya dengan taraf kehidupan kelompok yang ada dalam masyarakat, serta tidak mampu untuk memanfaatkan tenaga, mental dan fisiknya untuk mencapai taraf kehidupan kelompok tersebut.

Orang miskin ini digolongkan menjadi orang dengan kelas ekonomi kebawah, dimana tidak secara penuh dapat memenuhi kebutuhan sandang, pangan dan papan karena pendapatan terhadap kerja mereka yang jumlahnya jauh lebih sedikit dibandingkan dengan kebutuhannya. Taraf kehidupan yang kurang ini akan berpengaruh pada orang tua yang akhirnya tidak dapat memenuhi kebutuhan anak- anaknya dan anak menjadi terlantar. Anak terlantar adalah suatu bentuk pengabaian terhadap perawatan anak sehingga menimbulkan risiko bagi anak.

Tidak terpenuhi kebutuhan anak-anak membuat banyak anak terlantar yang berakhir tidak memiliki kemampuan bermasyarakat khususnya anak remaja. Masa remaja merupakan suatu tahap perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mengandung perubahan besar fisik, kognitif, dan psikososial (Van Eymeren, 2016).

Menurut Menteri Sosial RI. No. 27 (1984), terdapat ciri-ciri yang anak yang digolongkan ke dalam anak terlantar:

1. Masuk ke dalam usia 5-18 tahun.
2. Salah satu atau kedua orang tuanya sakit-sakitan dan tidak memiliki tempat tinggal dan pekerjaan yang tetap. Penghasilan tidak tetap dan sangat kecil serta tidak mampu membiayai sekolah anaknya.
3. Tidak memiliki orang tua karena meninggal tanpa dibekali secara ekonomis untuk belajar, atau melanjutkan pelajaran pada pendidikan dasar.
4. Orang Tua tidak mampu memenuhi kebutuhan
5. Orang Tua tidak memiliki tempat tinggal yang tetap baik itu rumah sendiri maupun rumah sewaan.
6. Keluarganya tidak harmonis
7. Tidak terpenuhi kebutuhan dasar baik jasmani maupun rohani

Selain itu penelantaran anak bisa menyebabkan berbagai macam dampak psikologi. Dampak psikologis seumur hidup bisa terwujud sebagai kesulitan dalam pendidikan, rendah diri, depresi, dan kesulitan membentuk dan memelihara hubungan.

1. Kurangnya Keterampilan Kognitif
Perkembangan otak anak yang terganggu akibat ditelantarkan bisa menyebabkan gangguan pada

fungsi eksekutif otak, seperti memori, pengendalian diri, dan fleksibilitas kognitif (kemampuan melihat berbagai hal dan situasi dari berbeda perspektif). Anak-anak yang ditelantarkan juga berisiko mengalami kesulitan belajar.

2. Buruknya Kesehatan Mental dan Emosional

Penelantaran anak adalah faktor risiko anak mengalami depresi, kecemasan, dan gangguan kejiwaan lainnya di masa dewasanya kelak. Orang dewasa dengan depresi berat yang pernah ditelantarkan saat masih anak-anak, memiliki respon yang buruk terhadap pengobatan antidepresan. Terutama jika peristiwa traumatis itu terjadi di usia 7 tahun atau lebih muda.

3. Kesulitan Bersosialisasi

Anak dalam pengasuhan yang ditelantarkan bisa memiliki kesulitan bersosialisasi. Gangguan ini bisa berdampak negatif pada kemampuan anak untuk berteman secara positif, bersosial, dan memiliki komitmen dalam hubungan di kemudian hari. Selain itu, anak cenderung memiliki sifat antisosial saat mereka tumbuh dewasa, bahkan bisa menyebabkannya memiliki perilaku kriminal di masa dewasa.

4. Stres Pasca-Trauma

Anak yang ditelantarkan bisa memiliki gangguan stres pasca trauma (PTSD), yang ditandai dengan gejala seperti mengalami kembali peristiwa traumatis. Ia cenderung menghindari orang, tempat, dan acara yang berkaitan dengan momen traumatis yang pernah dialami.

PTSD pada anak bisa menyebabkan depresi, perilaku bunuh diri, penggunaan narkoba, dan berperilaku menentang atau menantang hingga dewasa. Hal ini mempengaruhi kemampuan anak di sekolah atau dalam sebuah hubungan.

5. Masalah Perilaku

Penelantaran anak berkaitan dengan masalah perilaku di masa kanak-kanak dan remaja. Anak-anak yang pernah ditelantarkan, semakin besar potensi untuk memiliki masalah perilaku seiring bertambah usia. Terdapat kaitan antara penelantaran anak dengan perilaku internalisasi (menarik diri, sedih, terisolasi, dan depresi) dan perilaku eksternalisasi (menjadi agresif atau hiperaktif) sepanjang masa kanak-kanak. Penelantaran anak bisa menyebabkan berbagai konsekuensi buruk bagi anak-anak dan remaja. Dengan mengurangi kejadian penelantaran anak melalui pencegahan primer dan pemberian perawatan yang komprehensif, dan berdasarkan informasi trauma ketika peristiwa terjadi, setiap komunitas atau keluarga bisa membatasi dampak jangka panjangnya.

Dalam pasal 34 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (“UUD 1945”) yang berbunyi: Fakir miskin dan anak-anak yang terlantar dipelihara oleh negara. Sehingga kementerian sosial dan dinas yang terkait di setiap daerah harus mengadakan berbagai macam program untuk membantu mengurangi anak-anak terlantar, seperti program pembinaan anak terlantar, panti asuhan, dan lain sebagainya.

Pentingnya pendampingan dalam pembentukan diri anak remaja karena jika anak-anak remaja tersebut dibiarkan berada dalam fase rentan yang mengakibatkan mereka akan tumbuh kembang dengan tidak wajar bahkan bagi anak remaja yang jauh dari kasih sayang, perlindungan dan juga pengawasan dari keluarganya mereka pada umumnya seringkali terpengaruh untuk terjerumus ke dalam lingkungan pergaulan yang salah bahkan bisa menjadi dampak buruk bagi mereka ataupun orang-orang disekitarnya. Khususnya di Kota Bandung tercatat kurang lebih 502 anak remaja terlantar dengan rentang usia 12 - 18 tahun per tahun 2022 berdasarkan dinas sosial Kota Bandung.

Tabel 1. Jenis PMKS

ANAK REMAJA TERLANTAR 12 - 18 TAHUN DI KOTA BANDUNG				
TAHUN	BULAN	LAKI - LAKI	PEREMPUAN	TOTAL
2022	January - Desember	306	196	502
2023	Januaru - Juni	31	33	64

Sumber: Dinas Sosial Kota Bandung 2023

Dari masalah yang terbentuklah ide gagasan baru yakni membuat tempat rehabilitasi sosial yang ditunjang oleh fasilitas yang berfokus untuk membentuk karakteristik dari anak anak terlantar dan dipadukan dengan fasilitas khusus lainnya.

Ruang binaan yang dirancang tentunya memfasilitasi untuk adanya bimbingan fisik, mental dan sosial secara maksimal. Selain itu terdapat beberapa fasilitas khusus diantaranya ruang konseling oleh ahli dan ruang workshop. Tempat perancangan rehabilitasi sosial ini juga didukung dengan suasana alam yang menunjang anak-anak untuk lebih fokus dan

merasakan ketenangan saat menggali potensi diri. Sehingga pada akhirnya anak remaja dapat dikembalikan dan memiliki fungsi sosialnya.

Pembahasan

Adanya masalah-masalah diatas maka teretuslah untuk merancang tempat khusus untuk anak remaja terlantar yaitu rehabilitasi sosial. Rehabilitasi sendiri merupakan gabungan kata re yang berarti kembali dan habilitasi adalah kemampuan. Sehingga secara umum dapat diartikan sebuah proses untuk membantu sesuatu agar dapat kembali seperti sedia kala, atau paling tidak terdapat pengganti yang sama seperti sebelumnya yang pada akhirnya bertujuan agar orang yang menjalani rehabilitasi ini dapat kembali menjalani fungsinya di masyarakat.

Perancangan rehabilitasi sosial ini harus dilengkapi dengan lingkungan dan fasilitas yang sangat memadai. Site yang digunakan dalam perancangan ini adalah Gumilang Regency Hotel.

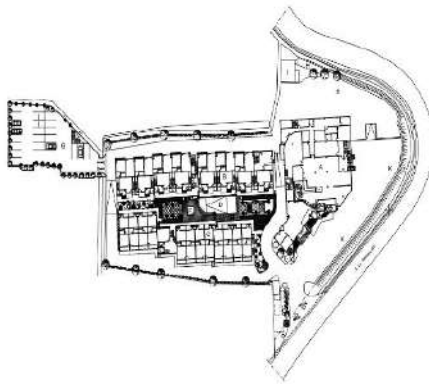


Gambar 1. Gumilang regency hotel
Sumber: Foto Repro Tim Penulis

Berikut ini merupakan data lokasi dari hotel Gumilang:

- Nama lokasi : Gumilang Regency
- Alamat : Jl. Dr. Setiabudi No.323-325, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung
- Fungsi bangunan : Hotel Bintang 3
- Luas bangunan : $\pm 5000 \text{ m}^2$
- Luas tanah : $\pm 16000 \text{ m}^2$
- Jumlah lantai : 3 lantai
- Status Proyek : Fiktif

Pada *site gumilang regency* ini bagi menjadi beberapa *block*, mulai dari bagian a terdapat 3 lantai yang di lantai *basement* terdapat karaoke dan tempat penyimpanan, pada lantai dasar terdapat *lobby*, ruang adm, *hall*, *lounge*, *pantry*, *office* dan pada lantai 1 terdapat *restaurant*, *ballroom*, dan r. rapat. Selanjutnya block b dan c terisi untuk kamar hotel. Pada blok d sampai g dilengkapi dengan kolam renang, tempat bermain anak dan tempat parkir.



Gambar 2. Denah

Sumber: Tim Penulis

Pada perancangan rehabilitasi sosial ini ditujukan untuk pengunjung dan staf pegawai. Pengunjung yang dimaksud adalah anak-anak terlantar yang membutuhkan binaan. Batasannya adalah anak-anak yang sudah berusia 12 - 18 tahun. Tempat ini juga ditujukan untuk kalangan menengah kebawah. Selain pengunjung para staf dan ahli pun membutuhkan ruangan yang memadai untuk menjalankan aktivitasnya.

Perancangan ini dikhususkan untuk memberi binaan sosial bagi anak-anak yang berbeda dari anak-anak pada umumnya sehingga dibutuhkan ruang gerak yang luas dan fasilitas yang memadai untuk mencapai tujuan binaan. Civitas didalamnya pun memiliki masing-masing tanggung jawab. Menurut Hassibuan (2007: 32), Job description adalah gambaran tertulis yang menguraikan tugas dan tanggung jawab, kondisi pekerjaan, hubungan pekerjaan dan aspek-aspek pekerjaan pada suatu jabatan tertentu dalam organisasi.

1. Subseksi Pelayanan Sosial

Bagian ini bertugas untuk melakukan pendataan dan mengecek kembali apakah anak-anak memenuhi kriteria dan memiliki kelengkapan data, lalu bertugas pula untuk mengatur dan membuat jadwal aktivitas anak-anak.



2. Subseksi Rehabilitasi Sosial

Bertugas untuk memberikan konseling psikososial atau pun psikofarmakologi kepada anak-anak sesuai dengan kebutuhannya.



3. Subseksi Workshop

Pada Bagian ini bertugas untuk memberikan binaan berupa pelatihan interaktif yang membekali anak-anak untuk berkarya kedepannya.



4. Anak-anak remaja terlantar

Anak remaja anak masuk ke area rehabilitasi sosial ini untuk melakukan screening dan akan mendapatkan arahan berikutnya untuk penjadwalan pembelajaran hingga akhirnya sudah dapat dinyatakan lulus dari tempat ini dan dapat kembali ke masyarakat.



Perancangan rehabilitasi sosial ini akan digunakan sebagai sarana untuk membina para remaja terlantar di kota Bandung. Beberapa fasilitas yang disediakan mendukung para remaja untuk bertumbuh menjadi individu yang memiliki skill dan keahlian sesuai dengan bidang yang ditekuni.

Anak remaja membutuhkan bimbingan yang intensif agar apa yang dilakukan tidak melenceng dari peraturan yang ada. Menciptakan suasana yang nyaman dalam perancangan adalah hal utama untuk



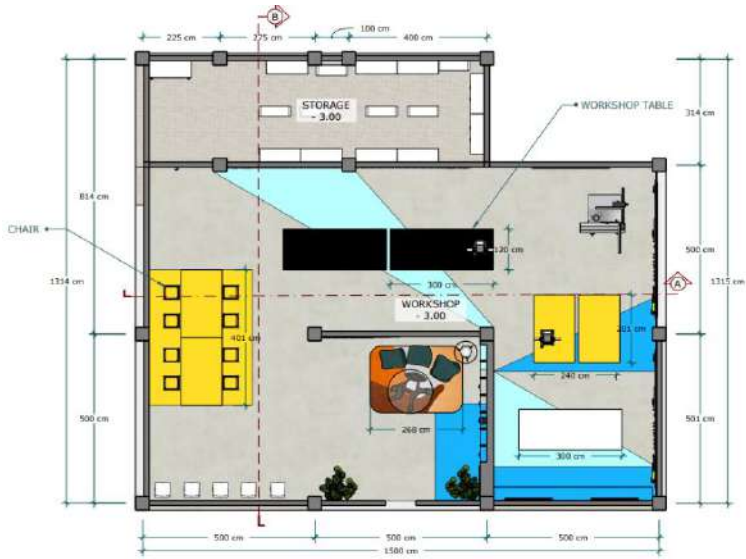
Gambar 4. Desain Kamar tidur
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Kamar tidur dibagi menjadi dua yaitu kamar perempuan dan laki-laki. Gambar diatas merupakan gambaran dari kamar laki laki dimana memberikan nuansa nyaman dan tentunya memenuhi fungsi sebagai tempat beristirahat untuk memberikan kualitas tidur yang baik.

Selain itu kamar ini berkapasitas 4 orang yang dilengkapi dengan bunk bed serta area untuk belajar dan bersantai.

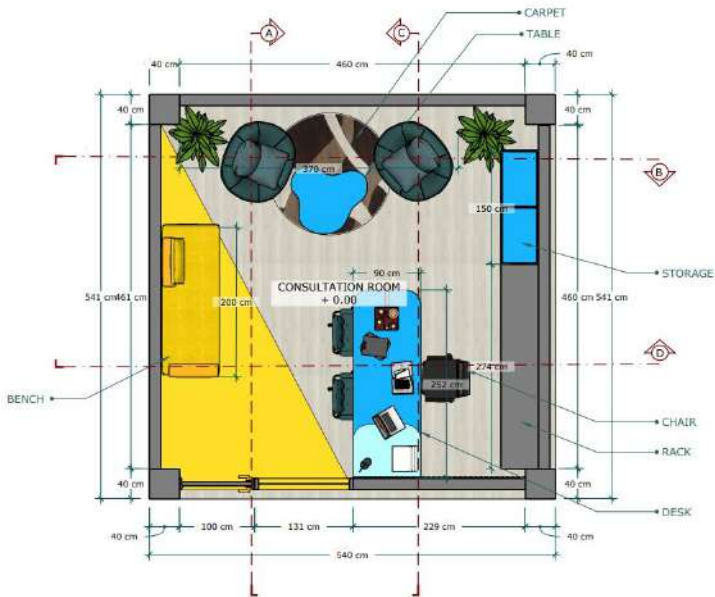
2. **Workshop Studio**

Workshop yang terdapat pada rancangan ini mendukung konsep dalam memberikan masa depan yang cerah karena dengan disediakannya fasilitas ini, para remaja dapat mengembangkan bakat untuk bekal di dunia luar. Penerapan warna yang cerah diharapkan dapat memberikan energi dan semangat untuk anak remaja ini.



Gambar 5. Area-area ruangan
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

3. Ruang Konsultasi



Gambar 6. Area ruangan konsultasi
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Ruang konsultasi yang disiapkan tentunya sebagai bentuk pendukung kesehatan dan pengecekan secara mental sehingga dapat dipastikan nantinya selain memiliki skill tetapi sudah siap secara mental.

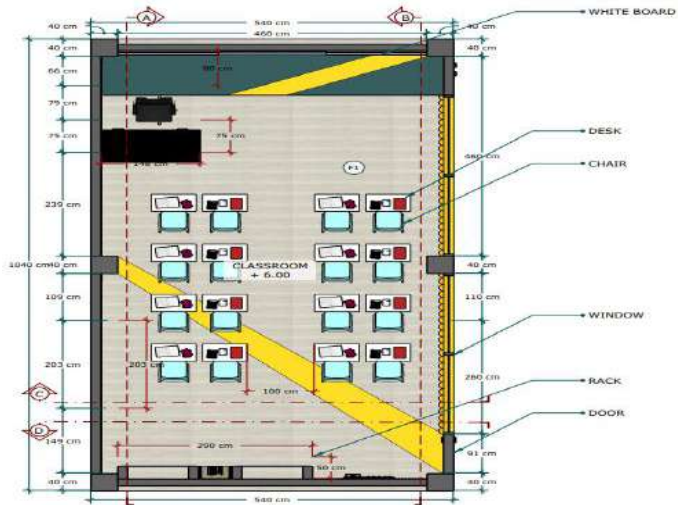
4. Entertainment Room



Gambar 7. Entertainment Room
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Area lobby ini adalah area untuk menyambut tamu datang. Area ini merupakan tempat registrasi awal untuk mendaftarkan atau mendata anak-anak.

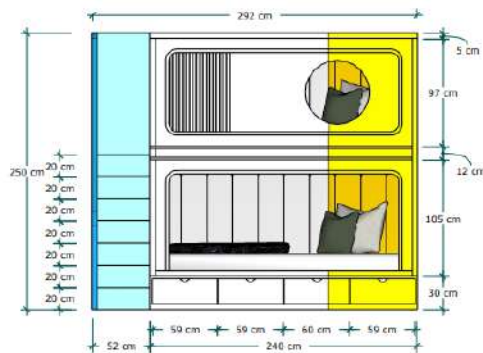
6. Ruang Kelas



Gambar 9. Perancangan ruang kelas
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

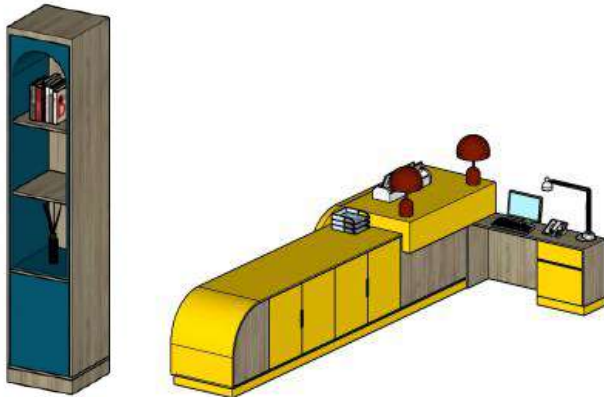
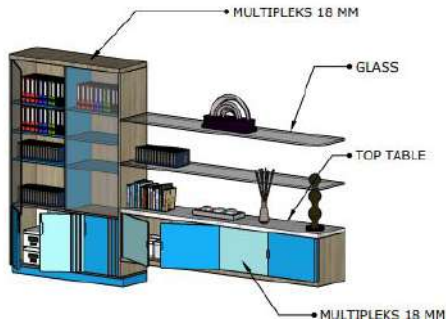
Ruang kelas ini disediakan untuk anak-anak dalam memperoleh pelajaran sehari-hari dan mendapatkan materi. Kelas ini merupakan salah satu fasilitas yang dapat menambah pengetahuan anak.

Fasilitas berupa ruang yang disediakan di rehabilitasi sosial ini merupakan fasilitas yang nantinya akan membangun karakter dan skill dari anak remaja terlantar. Selain itu membuat furniture yang sesuai dengan kebutuhan juga salah satu hal yang penting.



Gambar 10. Furniture

Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



Gambar 11. Furniture
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Terdapat beberapa furniture yang telah disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan fungsinya, seperti meja workshop, bunk bed, lemari arsip, meja konsultasi, rak buku, meja resepsionis.

Penutup

Ruangan yang disediakan dan dirancang diharapkan dapat menjadi solusi untuk kualitas anak remaja karena angka dari dinas sosial yang terdata menunjukkan bahwa masih banyaknya anak terlantar di kota Bandung sehingga diharapkan yang ada di Kota Bandung sehingga pentingnya pendidikan dan kehidupan yang layak membuat perancangan ini cocok dengan kebutuhan tersebut.

Selain itu kedepannya ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang rehabilitasi sosial untuk anak remaja terlantar, diantaranya:

1. Perancangan yang dibuat kedepannya harus disesuaikan dengan karakteristik anak terlantar dan bisa dilihat dari pembagian usia. Mempertimbangan perancangan dengan lingkungan user dimana kondisi mental dan kesehatan perlu dipertimbangkan.
2. Perancangan kedepannya harus lebih memenuhi kebutuhan atau fungsi ketimbang estetika karena dinilai perancangan ini sangat berpengaruh untuk berkembangnya anak remaja terlantar
3. Pembagian Usia wajib dipertimbangkan karena pertumbuhan secara biologis kedepannya akan mempengaruhi kebutuhan perancangan

Daftar Rujukan

Undang-undang Dasar RI. 1945. Pasal 34 ayat (1).

Van Eymeren, M. M. (2016). Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 7(2), 47-63. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i2.387>

Pengaruh Pemilihan Material Atap terhadap Kenyamanan Termal Rumah Lipat Modular

**Latifah Nur Azizah, Krismanto Kusbiantoro,
Astrid Austranti Yuwono**

Program Sarjana Arsitektur
Universitas Kristen Maranatha

Pos-el: latifahnurazizah1601@gmail.com,
krismanto.kusbiantoro@art.maranatha.edu,
astrid.ay@art.maranatha.edu

Pendahuluan

Secara geografis, Indonesia berada di wilayah cincin Sapi pasifik yang merupakan pertemuan tiga lempeng tektonik dunia. Hal ini menyebabkan, Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki ancaman bencana alam cukup tinggi. Data *World Risk Report 2022* menyebutkan bahwa Indonesia menjadi negara terbesar ketiga dunia dengan risiko bencana. Hal tersebut, terlihat dari skor Indeks Risiko Global (WRI) Indonesia sebesar 41,46 poin pada tahun 2021. Dari data tersebut, peningkatan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana alam adalah suatu hal yang penting. Upaya yang dapat dilakukan untuk peningkatan kesiapsiagaan yaitu dengan merancang bangunan modular sebagai salah satu tempat untuk ditinggali sementara dan solusi pasca bencana yang cukup efektif. Pembangunan hunian sementara yang kuat, ringkas, aman, ekonomis dan mudah dikonstruksi sangat mendukung resiliensi bencana dalam memulihkan perekonomian dan kesejahteraan korban

bencana. Sudah sepatutnya bagi mereka yang kehilangan rumahnya atau tidak memungkinkan untuk dapat menempati rumahnya mendapatkan hunian sementara yang layak dan nyaman. Mengacu pada Saroinsong (2017) terdapat beberapa aspek untuk memenuhi tingkat kenyamanan seseorang pada hunian, salah satunya yaitu aspek kenyamanan termal yang dipengaruhi oleh aktivitas penghuni, kecepatan angin, kelembapan, suhu udara serta kondisi lingkungan dari sekitar hunian.. Penggunaan material yang tepat pada sebuah bangunan dapat mempengaruhi kenyamanan termal.

Pada tahun 2022, terdapat sebuah penelitian mengenai rumah lipat modular oleh program studi arsitektur, desain interior dan teknik sipil Universitas Kristen Maranatha. Tujuan dari sebuah penelitian tersebut adalah merancang bangunan modular dengan konsep bangunan hijau untuk hunian resiliensi bencana secara menyeluruh dimulai dari desain dan konstruksinya agar modul tersebut kuat, ringkas, aman, sehat, ekonomis, mudah dikonstruksi serta tidak memakan waktu yang lama. Rumah lipat modular ini sudah terbangun, tetapi masih memiliki banyak kekurangan, terutama dalam hal kenyamanan suhu di dalam ruangan rumah lipat modular tersebut. Suhu dalam ruangan tersebut masih terasa panas. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kenyamanan termal dengan material atap yang diaplikasikan pada rumah lipat modular tersebut serta karakter material atap seperti apa yang dapat meningkatkan kenyamanan termal rumah lipat modular ini. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara kenyamanan termal dengan penggunaan material

atap yang diterapkan pada rumah lipat modular serta mengetahui karakter material atap yang dapat meningkatkan kenyamanan termal rumah lipat modular.

Perancangan sistem modular adalah sebuah objek rancangan dengan konsep pembangunan berdasarkan modul tertentu yang dapat menekan waktu pembangunan menjadi lebih singkat (Fanisa et al., 2007). Secara umum konsep arsitektur modular dapat diartikan sebagai sebuah objek rancangan berdasarkan sebuah modul, dengan pengulangan bentuk yang hampir sama untuk setiap modulnya. Beberapa alasan mengapa rumah modular ini dapat dijadikan sebagai solusi yang efektif sebagai tempat pengungsian yaitu efisiensi waktu, mudah digunakan serta moveable (mudah dibawa). Apabila rumah yang menerapkan sistem modular tersebut sudah terpenuhi maka hal yang harus diperhatikan selanjutnya yaitu terkait dengan kenyamanan dari rumah modular tersebut.

Membahas mengenai kenyamanan sebuah ruangan maka berkaitan dengan kenyamanan termal. Vitruvius dalam buku “de architectura” menyatakan bahwa bangunan arsitektur harus memiliki tiga kualitas yaitu firnitas, utilitas dan venustas. Firnitas merupakan kekuatan/daya tahan, utilitas berfungsi sesuai dengan kebutuhannya dan venustas adalah keindahan (Bianco, 2023). Dalam sebuah fungsi, maka sebuah bangunan harus memiliki tuntutan paling mendasar yaitu kenyamanan. Kenyamanan yang memiliki peran penting dan mendasar yaitu kenyamanan termal (penghawaan), kenyamanan gerak, dan kenyamanan indrawi (visual & akustikal). Kenyamanan termal memiliki peran dalam menciptakan kondisi ruangan yang nyaman dengan berdampak pada

kesehatan penghuninya. Suhu core badan diatas 37 °C akan mengakibatkan stroke serta kelelahan panas (Evans & Cohen, 2004).

Rentang temperatur udara dalam kenyamanan termal manusia pada iklim di Indonesia yang hangat lembab berkisar antara 25.40°C - 29.90°C (Ervianto, 2011). Kenyamanan termal dapat dicapai ketika tubuh manusia mampu melepaskan kelembaban dan panas yang dihasilkannya melalui aksi metabolisme untuk menjaga temperature tubuh yang normal dan stabil. Dapat dikatakan bahwa, harus ada keseimbangan termal antara tubuh dengan lingkungan. Teori dalam buku *Building Construction Illustrated* yang ditulis oleh Francis D.K. Ching (1943) tubuh manusia mentransfer panas ke lingkungan melalui cara berikut:

1. Konduksi

Konduksi adalah perpindahan panas dari benda lebih panas ke benda lebih dingin dengan kontak langsung, tanpa adanya perpindahan partikel yang dapat diamati dengan jelas. Konduksi ini hanya merupakan sebagian kecil dari hilangnya panas tubuh.

2. Konveksi

Konveksi merupakan perpindahan panas akibat gerakan melingkar partikel yang dipanaskan pada gas atau cairan dikarenakan perbedaan gravitasi. Dengan kata lain, pada udara sekitar yang lebih dingin tubuh melepaskan panas. Perpindahan panas secara konveksi menyebabkan lebih banyak perpindahan apabila terdapat perbedaan yang besar antara temperature udara dengan temperatur kulit serta peningkatan gerakan udara.

3. Radiasi

Radiasi merupakan proses dimana energi panas gelombang elektromagnetik yang dikeluarkan oleh tubuh yang hangat dipindahkan melalui ruang perantara, selanjutnya diserap oleh tubuh yang lebih dingin. Dalam perpindahan panas ini, tidak dipengaruhi oleh pergerakan udara.

4. Evaporasi

Hilangnya panas dengan evaporasi atau penguapan meningkat seiring dengan dengan pergerakan udara, panas diperlukan bagi proses evaporasi untuk mengubah kelembaban tubuh menjadi uap. Pendinginan oleh evaporasi lebih menguntungkan pada kondisi dimana temperatur udara tinggi, lembab, serta terdapat aktivitas.

Atap merupakan bagian bangunan yang pertama kali terkena sinar matahari berdasarkan letak dan orientasinya sehingga memiliki peran penting terhadap kenyamanan sebuah ruangan. Atap memiliki andil dalam mengendalikan panas yang masuk ke dalam ruangan agar dapat memberikan kenyamanan bagi penghuninya dengan menghemat energi pada bangunan (Lippsmeier, 1994). Menurut Lakhsman K. D (1992) fungsi utama atap yaitu melindungi bagian dalam bangunan, dengan cara mengubah suhu internal bila kinerjanya sesuai dengan kriteria yang dipilih, maka memungkinkan untuk mempertahankan dan mencapai suhu internal yang nyaman pada berbagai macam kondisi eksternal (Lakhsan, 1999). Atap merupakan elemen yang langsung berhubungan dengan matahari dan tidak terlindungi dari beban

panas. Berikut merupakan sebuah performa dari sebuah termal material atap.



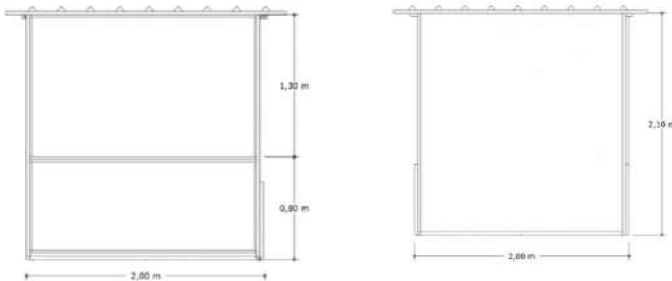
Gambar 1. Performace Reduction
Sumber: Perere and Fernando, 2022

Pembahasan

Berikut, merupakan hasil dan pembahasan yang berisi data fisik mengenai Rumah Lipat Modular:

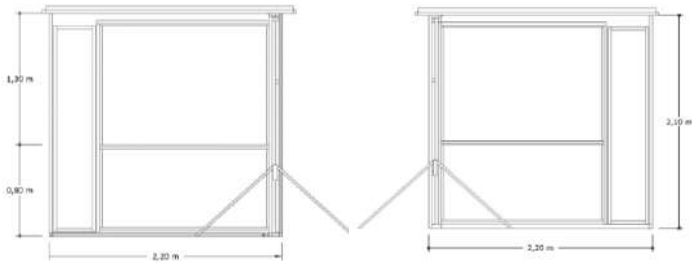
1. Objek Studi Rumah Lipat Modular

Rumah lipat modular ini berukuran 2,20 × 2,00 meter, untuk material atap yang digunakan yaitu Zincallum. Sedangkan, material dinding memakai 2 kombinasi material yaitu anyaman bambu dengan kain yang dicampur dengan resin.



Gambar 2. Tampak Depan dan Belakang Rumah Lipat Modular

Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 3. Tampak Samping Kanan dan Kiri Rumah Lipat Modular

Sumber: Data Pribadi, 2023

2. Perpindahan Panas yang terjadi pada rumah lipat modular

Perpindahan panas yang terjadi pada rumah lipat modular tersebut yaitu perpindahan panas secara radiasi. Perpindahan panas secara radiasi merupakan proses panas yang mengalir dari benda bersuhu lebih tinggi ke benda yang bersuhu lebih rendah bahkan apabila didalam ruangan tersebut terdapat ruang hampa di antara benda tersebut. Hal ini merupakan yang terjadi pada rumah lipat modular.

3. Data Pencatatan Suhu Rumah Modular

Untuk mengetahui apakah rumah lipat modular ini nyaman atau tidak, maka dilakukan pencatatan suhu selama rentang waktu 1 minggu di waktu yang sama.

Tabel 1. Pencatatan Suhu Rumah Lipat Modular

No.	Tanggal	Waktu	Suhu	Kelembapan
1.	25-05-2023	13.00	35°C	34% RH
2.	26-05-2023	13.00	33.7°C	39% RH
3.	27-05-2023	13.00	33.1°C	46% RH
4.	28-05-2023	13.00	31°C	35% RH

5.	29-05-2023	13.00	32°C	38% RH
6.	30-05-2023	13.00	31.5°C	40% RH
7.	01-06-2023	13.00	32.5°C	50% RH

Sumber: Data Pribadi, 2023

Dari data tersebut dapat terlihat bahwa rata rata suhu didalam rumah lipat modular tersebut pada pukul 13.00 berkisar antara 30-35°C. Hal ini menunjukan bahwa dalam ruangan tersebut tidak memenuhi kenyamanan termal yaitu yang berkisar antara antara 25.40°C - 29.90°C menurut Santoso (1993). Dengan adanya hal tersebut terkait dengan pemilihan material atap, hal yang dapat dilakan untuk diaplikasikan pada rumah lipat modular yaitu melihat U-Value dari sebuah material. Komponen konstruksi atap yang memiliki konduktivitas yang besar, dapat mengalirkan panas yang besar. Kebalikannya, apabila konduktivitas bahan yang kecil maka panas dialirkan juga kecil. Konduktivitas yang besar menyebabkan nilai resistan bahan menjadi kecil, sedangkan apabila konduktivitas nya kecil maka resistannya menjadi besar. Resistan (R) adalah perbandingan antara ketebalan (d) dan konduktivitas (k). Nilai transmitan (U-Value) menjadi kecil apabila nilai resistan suatu bahan komponen pembatas besar. Memilih penutup atap yang memiliki nilai transmitannya (U-Value) sekecil - kecilnya, dapat mengurangi perpindahan panas dari luar ke dalam bangunan. U-Value dalam perhitungan OTTV merupakan Nilai Rata-Rata Transfer Panas dalam material. U-Value dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

Dimana:

$$U = \text{Thermal transmittance (W/m}^2 \text{ K)} \quad U = \frac{1}{R}$$
$$R = \text{Thermal resistance (m}^2\text{K/W)}$$

Berikut merupakan nilai transmittan (U-Value) dari setiap material atap:

Tabel 2. Tabel U-Value Material Atap

Material Atap	Transmittan, (U-Value) (W / m ² K)
Seng gel BJLS 0.2 mm	8.15
Atap Siraf 6 mm (kayu)	3.92
Atap Zincalum 0,4 mm	8.15
Genteng tanah liat 1.3 cm	3.45
Genteng Keramik 1.5 cm	7.76
Genteng metal 0.4 mm	8.15
Atap fiberglass	7.06
Atap bitumen onduline 3mm	6.52
Atap polycarbonate	6.48
Solar tuff	4.05
U-PVC	4.50

Sumber: Data Pribadi, 2023

Faktor-faktor yang mempengaruhi nilai transmittan adalah tahanan panas (R). Tahanan panas diperoleh dari ketebalan material dibagi dengan total nilai insulasi bangunan dan nilai tambah dari udara di dalam serta di luar.

$$R = b / k$$

Dimana:

b = Ketebalan material (m)

k = K Value (W / m² K)

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa nilai transmittan yang paling rendah yaitu Solar tuff dan U-PVC, material dengan U-Value paling rendah dapat mengurangi perpindahan panas dari luar ke dalam bangunan. Pemilihan material atap Solar tuff dan U-PVC disesuaikan dengan karakter rumah lipat modular yaitu harus ringan dan mudah dibawa. Maka, pemilihan material atap tersebut pun harus sesuai dengan kriteria tersebut.

Bahan solar tuff dan U-PVC apabila diaplikasikan pada rumah lipat modular karakter materialnya tembus pandang. Maka dari itu, material tersebut harus dilapisi yang berfungsi sebagai penahan panas dari matahari. Pelapis/penahan panas dari bahan solar tuff/U-PVC dipilih polyfoam sebagai insulator panasnya. Namun, sebelum ke tahap pengantian material atapnya, dilakukan uji coba terlebih dahulu dengan material atap yang dipakai sekarang yaitu Zincallum dilapisi dengan polyfoam . Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pencatatan Suhu Rumah Lipat Modular

No.	Tanggal	Waktu	Suhu	Kelembapan
1.	08-06-2023	13.00	29.2°C	59% RH
2.	09-06-2023	13.00	33.5°C	45% RH
3.	10-06-2023	13.00	33.1°C	43% RH
4.	11-06-2023	13.00	28.7°C	65% RH
5.	12-06-2023	13.00	32°C	38% RH
6.	13-06-2023	13.00	30.5°C	56% RH
7.	14-06-2023	13.00	28.7°C	65% RH

Sumber: Data Pribadi, 2023

Data tersebut menunjukkan bahwa, setelah material atap dilapisi oleh Zincallum, tidak ada perubahan suhu yang signifikan. Maka dari itu, diperlukan penggantian material yang disarankan, lalu dipisi oleh insulator panasnya baru setelah itu diukur kembali untuk melihat perubahan suhu yang terjadi pada rumah lipat modular tersebut.

Penutup

Penggunaan material saat ini yaitu menggunakan atap Zincallum, atap zincallum memiliki nilai transmittan yang cukup tinggi yaitu sebesar 8.15. Hal ini dapat dikatakan bahwa apabila sebuah material memiliki nilai transmittan yang tinggi maka perpindahan panas dari luar ke bangunan pun menjadi besar. Karakter material atap yang dapat meningkatkan kenyamanan termal salah satunya yaitu memiliki nilai transmittan yang rendah. Material atap yang memiliki nilai transmittan yang rendah yaitu Solar tuff dan Upvc. Semua material memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Material yang nantinya akan diaplikasikan pada rumah lipat modular tersebut harus disesuaikan dengan kondisi sekitar.

Daftar Rujukan

- Bianco, L. (2023). Architecture, Engineering and Building Science: The Contemporary Relevance of Vitruvius's De Architectura. Sustainability (Switzerland), 15(5), 1-27. <https://doi.org/10.3390/su15054150>
- Erviyanto, W.I. (2011) Pengembangan Model *Assessment Green Construction* Pada Proses Konstruksi Untuk Proyek Konstruksi di Indonesia , Konferensi

Nasional Pascasarjana Teknik Sipil, Institut Teknologi Bandung, 20 Desember 2011

Evans, G. W., & Cohen, S. (2004). *Environmental stress*. In *Encyclopedia of Applied Psychology (Vol 1)*. NY: Elsevier Inc.

Fanisa, D., Ekomadyo, A. S., & Tyaghita, B. (2007). *Penerapan Konsep Modular dalam Perancangan Rumah Susun Berdasarkan Right Conservation Method*. Prosiding Temu Ilmiah. <https://doi.org/10.32315/ti.6.d037>

Lakhsman, K. D. (1992). *A study of roof in traditional Sri Lankan dwellings*. Department of Architecture, University of Moratuwa.

Penerapan Lokal Konten pada Hotel Butik *Treehouse Suites* di Pati Jawa Tengah

Tazkia Audrey Adyssa, Atridia Wilastrina

Program Sarjana Desain Interior

Universitas Trisakti

Pos-el: audrey.tazkia@yahoo.com

atridia@trisakti.ac.id

Pendahuluan

Pati merupakan kota yang terkenal dengan semboyan “Pati Bumi Mina Tani” yang menggambarkan cita-cita pemerintah awal Kabupaten Pati yang ingin memajukan dan mensejahterakan warganya dengan hasil bumi pertanian dan perikanan. Ibu Kota Kabupaten Pati terletak di jalur pantura Semarang-Surabaya, jalur ini merupakan jalur ramai dan juga merupakan jalur transit. Dengan adanya kemajuan infrastruktur daerah ini semakin mudah untuk dicapai sehingga destinasi wisata dan lapangan kerja pun semakin banyak (<https://www.beritadaerah.co.id/2020/11/09/kabupaten-pati-bumi-mina-tani-nan-subur/>). Dalam beberapa tahun terakhir ini perhotelan merupakan bisnis yang sangat ramai dan memiliki banyak peminat yang menyebabkan hotel-hotel baru harus memiliki ciri khas agar memiliki daya tarik tersendiri, sehingga mulai banyak pengusaha yang memilih untuk membangun hotel butik sehingga terkesan unik dan berbeda dari hotel yang lain.

Istilah hotel butik umumnya digunakan untuk menggambarkan hotel dengan desain unik dan biasanya berukuran tidak terlalu besar. Hotel butik lebih mengedepankan konsep desain dan filosofi dalam menjual jenis-jenis kamarnya. Bahkan ada beberapa hotel yang setiap kamarnya mempunyai nuansa yang berbeda, tidak selalu sama antara konsep kamar yang satu dengan yang lain. Hal ini membuat hotel butik memiliki daya tarik tersendiri dan berbeda dengan hotel - hotel biasa. (<https://www.traveloka.com/id-id/explore/destination/definition-of-boutique-hotel-acc/28517>).

Treehouse Suites adalah hotel butik berbintang 3, hotel ini merupakan hotel butik yang biasa dikunjungi oleh tamu yang datang dari dalam maupun luar negeri untuk keperluan atau pertemuan bisnis. Hotel ini pun memiliki banyak fasilitas yang memadai untuk para tamu eksekutif yang sedang melakukan perjalanan bisnis dari mulai meeting room, co-working space, area printing, dan lain-lain. Hotel butik termasuk usaha yang masih dapat berjalan di tengah-tengah pandemi ini. Selain itu di masa pandemi ini, dibutuhkannya fasilitas yang aman dan nyaman untuk memudahkan para pekerja yang berasal tidak hanya dari dalam dan luar kota melainkan juga para pekerja dari luar negeri untuk bermalam disaat pandemi seperti ini, Hotel Butik Treehouse Suites juga tetap sanggup membuka lapangan kerja bagi para karyawannya yang jelas memberikan dampak positif bagi perekonomian. Hal ini berkaitan dengan salah satu Sustainable Development Goals (SDGs) tentang pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi.

Pembahasan

Berlokasi ditengah hiruk pikuk kehidupan perkotaan, hotel butik Treehouse Suites hadir dengan konsep *eco lifestyle* atau gaya hidup ramah lingkungan. Treehouse Suites adalah sebuah hotel butik yang memiliki Bintang 3 dengan konsep yang unik dan berbeda dengan hotel lainnya yaitu *back to nature*. Dikelilingi oleh berbagai perkantoran dan area bisnis lainnya, Hotel Butik ini memiliki mayoritas penghuni yang bertujuan untuk perjalanan bisnis, sehingga Hotel Butik Treehouse Suites memiliki banyak fasilitas yang memadai untuk para penghuninya melaukan aktivitas dalam bekerja dengan tenang dan nyaman seperti, *meeting room, co-working space, smoking terrace, sitting lounge, recreation room, printing area*, dan area santai lainnya.

Hotel Butik Treehouse Suites memiliki kamar yang terbagi menjadi 5 bagian yaitu, *studio, deluxe suite, executive suite, superior suite, dan premium executive suite*. Masing - masing kamar dilengkapi dengan fasilitas area dapur beserta perlengkapan masakannya, kamar mandi, area bekerja, dan juga area tidur. Perbedaan dari masing - masing jenis kamar adalah ukuran ruang dan juga jumlah fasilitas yang tersedia.

Permasalahan pada perencanaan interior hotel butik ini dengan memperhatikan beberapa aspek seperti aspek lokasi, aspek pengguna, aspek ergonomik, aspek fungsi dan estetika, aspek pariwisata, aspek pendidikan, aspek perekonomian dan aspek *SDGs* sehingga rumusan permasalahan yang menjadi konsep perencanaan adalah:

1. Bagaimana menerapkan gaya interior yang dapat mendukung aspek fungsional dan estetika untuk memberikan daya tarik sebagai hotel butik.

2. Menerapkan gaya interior yang membangun image sesuai dengan target pasar yang diinginkan.
3. Merancang ruangan dengan mempertimbangkan aspek sirkulasi, fungsional, estetika dan menonjolkan gaya ciri khas dari hotel butik itu sendiri.

Hotel Butik Treeshouse Suites berasal dari penggunaan nama “*Treehouse*” atau yang memiliki arti rumah pohon, seperti yang kita ketahui rumah pohon adalah suatu rumah yang berukuran lebih kecil bagi manusia yang semua elemennya alami dengan sentuhan kayu, batu, dan juga tanaman hijau. Treehouse Suites ingin menyatukan kembali manusia dengan alam seperti konsep alam dari rumah pohon, sehingga pengunjung bisa merasa nyaman seperti berada di rumah kedua ditengah hiruk pikuknya perkotaan. Oleh sebab itu, tema yang akan penulis gunakan yaitu “*Back To Nature*”. Konsep ini bertujuan untuk dapat mengurangi tekanan dan stres para penggunanya dengan cara memasukkan alam ke dalam ruang dengan banyaknya tanaman hijau, pemanfaatan pencahayaan yang alami, penggunaan warna yang mendekati unsur alam lebih banyak sebagai materialnya seperti kayu, batu alam, rotan sehingga para penggunanya bisa bersantai dan melakukan aktivitasnya dengan tenang dan nyaman.

Gaya yang dipakai dalam perencanaan ini adalah *Coastal style* untuk di terapkan pada hotel ini, dikarenakan adanya perpaduan yang cocok antara tema “*Back to Nature*” dan juga ragam hias Pati, yang mana Pati merupakan kota yang terkenal dengan semboyan “*Pati Bumi Mina Tani*” yang menggambarkan cita-cita pemerintah awal Kabupaten Pati yang ingin memajukan dan mensejahterakan warganya dengan hasil bumi

pertanian dan perikanan, sehingga mata pencaharian utama kota ini salah satunya adalah nelayan. *Back to Nature* yang memiliki arti kembali ke alam ini dapat di aplikasikan dengan memberikan suasana alam pantai dengan penggunaan warna cerah yang menggambarkan lautan, seperti warna putih, biru, coklat dan banyak terdapat aksesoris yang bertema laut. Furnitur pada gaya coastal memiliki material alami seperti kayu, rotan, serat alami, dan kulit. Dengan gaya *coastal* pada hotel ini dapat memperkenalkan lebih tentang pantai yang terkenal di daerah Pati.

Penerapan lokal konten pada perencanaan interior di hotel ini dengan mengangkat kekayaan alam dan budaya daerah Pati yang wilayahnya terletak di pesisir laut Jawa yang terkenal dengan Tugu Bandeng karena kota dengan penghasil ikan Bandeng terbanyak dan menjadi sumber utama perekonomian wilayah setempat. Memiliki seni budaya, arsitektur bangunan rumah adat Joglo Juwana dan kerajinan batiknya yang mempunyai ciri khas batik bakaran khas Pati dengan ciri warna coklat dan hitam. Ragam hias lokal konten diterapkan pada elemen ruang pada lantai dinding dan ceiling juga pada furniture diperkuat dengan pemilihan jenis penerangan sehingga suasana memperkuat desain sesuai dengan Konsep *Back to nature* yang mengangkat semboyan Pati Bumi Mina Tani , Tugu Bandeng, daerah pesisir pantai dalam kemasan *Coastal style*.



Batik Bakaran Mina Tani



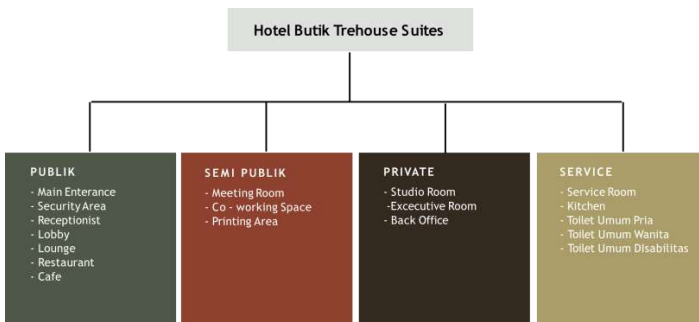
Rumah Joglo Juwana

KONSEP "Pati Bumi Mina Tani" → Tugu Bandeng → Pesisir → Back To Nature → Coastal

Gambar 1. (Ki) Batik Bakaran Mina Tani (Ka) Rumah Joglo Juwana

Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Pembagian area sesuai dengan kebutuhan penggunaannya yang terbagi atas Area *Public*, *Semi public*, *private* dan *Service* pada Hotel Butik Treehouse Suites mengedepankan nilai fungsional dan estetika juga kenyamanan di dalam ruang dengan adanya penggunaan material alami seperti kayu, batu alam, dan warna bernuansa alam atau warna netral pada desain interiornya.



Gambar 2. Struktur Organisasi Ruang

Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



Lobby & Lounge

Furniture Furniture yang dapat mendukung konsep ruang coastal seperti:



- Penggunaan Material alami aksen kayu/rotan
- Penggunaan warna biru, putih coklat.



Restoran



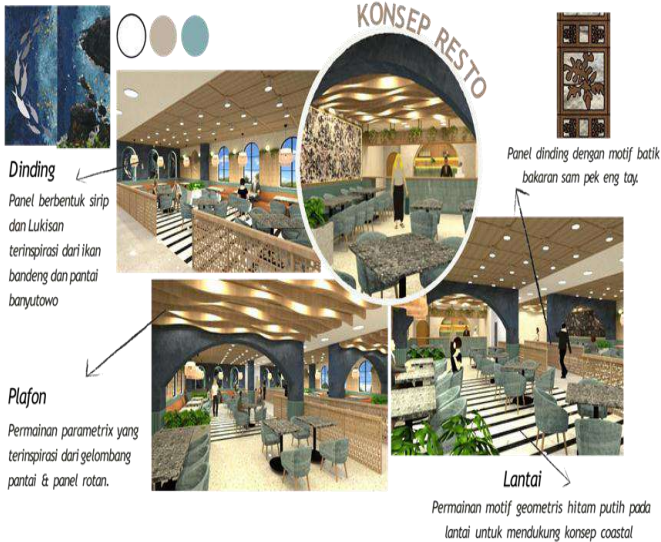
Guest room

Gambar 5. Konsep Furniture
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Penerapan lokal konten daerah Pati pada area lobby yang merupakan area utama dalam merepresentasikan budaya setempat.



Gambar 6. Konsep Perencanaan pada Lobby Hotel
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



Gambar 7. Konsep Perencanaan pada Restoran Hotel
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



Gambar 8. Aksonometri pada Restoran Hotel
 Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



Gambar 9. Konsep Perencanaan pada *Executive Room*
 Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



Gambar 10. Konsep Perencanaan pada *Study Room*
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Penutup

Memberikan kesan yang nyaman dan sejuk bagi para pengunjungnya di Hotel Butik *Treehouse Suites* dengan menerapkan konsep “*Back to Nature*” untuk memberikan layaknya menginap di rumah pohon. Konsep perencanaan ini dapat meningkatkan nilai jual dan ciri khas hotel butik yang cukup kuat, sehingga memberikan daya Tarik dan pengalaman tersendiri bagi para penggunanya.

Konsep perencanaan “*Back To Nature*” bergaya Coastal dan lokal konten dari daerah Pati yang memiliki destinasi wisata alam dan banyak keberagaman budaya yang dapat dipelajari dari kesenian, budaya, adat salah satunya motif batik daerah Pati yang terkenal dengan istilah “*Bumi Mina Tani*” yang ingin memajukan dan mensejahterakan warganya dari hasil bumi tani dan nelayan yang merupakan salah satu mata pencaharian terbesar di kota Pati, sehingga penerapan dengan gaya

Coastal dapat memberikan suasana wisata alam pantai dipadukan motif batik dengan teknik bakar motif pesisir diterapkan melalui desain interiornya. Citra yang alami dan nyaman dengan pengunjung kebanyakan para pebisnis yang datang untuk beristirahat dan berbisnis.

Fasilitas ruang pada Hotel Butik Treehouse Suites lebih mengutamakan nilai estetika dan fungsional serta kenyamanan di dalam ruang dengan adanya pemilihan material alami seperti kayu, batu alam, kerang dan warna bernuansa alam tropis dipadukan warna netral pada elemen ruang dinding, lantai, langit-langit dan pemilihan furnitur yang fungsional dilengkapi penggunaan ragam hias di dalam desain menjadikan hotel butik ini mempunyai gaya ciri khas tersendiri.

Daftar Rujukan

- Aini, N. (2014). *Tinjauan Hotel Butik*. Skripsi. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Arif, M. (2014). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Hotel Wisata di Kabupaten Kerinci*. [Thesis Universitas AtmaJaya Yogyakarta].
- Damanik, V. (2015). *City Hotel di Medan*. [Thesis Universitas Diponegoro].
- Dewi, W. (2019). *Perencanaan Hotel Dengan Konsep Arsitektur*. [Thesis, Universitas Muhammadiyah Makassar].
- Shinta, D. L. (2014). *City Hotel Bintang Tiga di Semarang*. [Thesis, Universitas Diponegoro].
- Kustini, H. (2017). *General Hotel Management*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lawson, F. R. (1995). *Hotels and resorts: Planning, Design and Refurbishment*. Oxford, Boston: Butterworth Architecture.
- Soenarno, A. (1964). *Front Office Management*. Yogyakarta: Andi.

- Santosa, N. (2012). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Hotel Butik di Kota Semarang*. [Thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta].
- Suteja, I. N., & Wibowo, M. (2016). Re-Design Interior Boutique Hotel di Malang. *Jurnal Intra*, 4(2), 224-232.
- Thoha, M. (2015). *Resort Hotel di Magelang Dengan Penekanan Desain Arsitektur Organik*. [Thesis, Universitas Diponegoro].

Inovasi Penciptaan Produk Lampu Hias dari Bahan Alternatif Limbah Tongkol Jagung

Hasdiana, Suleman Dangkoa

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Universitas Negeri Gorontalo

Pos-el: has_diana@ung.ac.id/sulemandangkua@ung.ac.id

Pendahuluan

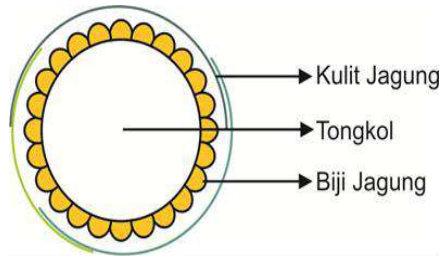
Tanaman jagung memang sudah sejak lama menjadi produk unggulan di Gorontalo, trend kinerja dari produksi jagung terus mengalami peningkatan. Terbukti bahwa produksi jagung Provinsi Gorontalo yang mengalami peningkatan 7,58% di tahun 2014 dibanding produksi pada tahun 2013 yaitu sebesar 719.787 ton. (BPS Provinsi Gorontalo, 2014: 16). Peningkatan Produksi jagung dari petani jagung Gorontalo terus mengalami peningkatan, dimana dari total produksi hanya 692 ribu ton di 2016, menjadi 1,5 juta ton di 2018. Sebagai produk unggulan Gorontalo tentulah produksi jagung pipilan ini telah meningkatkan pendapatan petani dan pengusaha disektor pemasaran jagung pipilan. Namun peningkatan pendapatan dari produksi jagung pipilan ini belum mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat karena belum adanya nilai tambah lain dari industri produk olahan maupun pemanfaatan bagian-bagian lain dari jagung. Sementara ini pemanfaatan ekonomi jagung masih terfokus pada bijinya saja, daun dan batangnya digunakan untuk campuran tambahan bagi makanan ternak, sedangkan tongkolnya hanya menjadi sampah

(baca:limbah) dan sampai saat ini belum dimanfaatkan oleh masyarakat secara optimal.

Dengan demikian, diharapkan dapat berkembang dari satu inovasi olahan produk sampai menghasilkan produk ikutan lain dan juga pemanfaatan limbah antara lain tongkol jagung. produk olahan yang berbasis industri kecil menengah sangat diperlukan baik melalui industri kecil dan menengah. Dengan adanya industri pengolahan akan membuat hasil pertanian menjadi suatu produk yang mempunyai nilai tambah dan bernilai ekonomi yang tinggi (Hasan, dkk., 2018: 8) Yang menurut hemat penulis, hal ini merupakan suatu peluang yang sangat besar dimana potensi dan kekayaan alam dapat dieksplorasi sedemikian rupa dalam manifestasi karya seni visual sehingga dapat lebih meningkatkan pendapatan masyarakat, oleh karena itu sangat dibutuhkan orang-orang yang mempunyai daya kreativitas dan jiwa inovatif dalam menangani masalah tersebut.

A. Tanaman Jagung

Tanaman jagung termasuk famili rumput-rumputan (*graminae*) dari subfamili *myadeae*. Dua famili yang berdekatan dengan jagung adalah *teosinte* dan *tripsacum* yang diduga merupakan asal dari tanaman jagung. *Teosinte* berasal dari Meksico dan Guatemala sebagai tumbuhan liar di daerah pertanaman jagung.



Gambar 1. Struktur Jagung

Sumber: Hasdiana, H., & Ayuddin, A. 142: 2017

Jagung (*binthe*) merupakan salah satu tanaman pangan dunia yang terpenting, selain gandum dan padi. Sebagai sumber karbohidrat utama, jagung juga menjadi alternatif sumber pangan. Penduduk beberapa daerah di Indonesia (misalnya di Madura dan Nusa Tenggara) juga menggunakan jagung sebagai pangan pokok. Selain sebagai sumber karbohidrat, jagung juga ditanam sebagai pakan ternak (hijauan maupun tongkolnya), diambil minyaknya (dari biji), dibuat tepung (dari biji, dikenal dengan istilah tepung jagung atau maizena), dan bahan baku industri (dari tepung biji dan tepung tongkolnya). Tongkol jagung kaya akan pentosa, yang dipakai sebagai bahan baku pembuatan furfural. (Hasdiana, 2008).

Tanaman jagung mempunyai satu atau dua tongkol, tergantung varietas. Tongkol jagung diselubungi oleh daun kelobot. Tongkol jagung yang terletak pada bagian atas umumnya lebih dahulu terbentuk dan lebih besar dibanding yang terletak pada bagian bawah. Setiap tongkol terdiri atas 10-16 baris biji yang jumlahnya selalu genap.

B. Tinjauan Tentang Limbah

Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga), yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis. Bila ditinjau secara kimiawi, limbah ini terdiri dari bahan kimia organik dan anorganik. Dengan konsentrasi dan kuantitas tertentu, kehadiran limbah dapat berdampak negatif terhadap lingkungan terutama bagi kesehatan manusia, sehingga perlu dilakukan penanganan terhadap limbah. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, limbah tongkol jagung yang dimaksud adalah sisa buangan dari jagung yang telah diambil bijinya sehingga tongkolnya hanya menjadi bahan buangan dan tidak dimanfaatkan lagi atau terkadang hanya jadi bahan makanan untuk ternak.

Secara hakiki, penggunaan bahan-bahan limbah sebagai unsur-unsur pendukung manifestasi karya, merupakan sebuah upaya untuk menciptakan karya-karya seni yang memiliki nilai estetik dengan cara mengangkat potensi-potensi bahan yang menurut kebanyakan orang sudah tidak layak lagi dipakai. (Su'udi, 2006: 22)

C. Tentang Lampu Hias

Lampu hias fungsinya berbeda dengan sumber cahaya ruangan yang lebih ditujukan sebagai sumber penerangan ruangan. Lampu hias adalah aksesori ruangan yang memanfaatkan cahaya sebagai elemen visual. Lampu hias biasanya diletakkan pada ruangan yang membutuhkan sentuhan berbeda. (Masri, 2011: 36)

Berdasarkan peletakannya, lampu hias dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Lampu duduk, yaitu lampu hias yang diletakkan di atas meja. Lampu samping tempat tidur dan lampu meja merupakan kategori lampu hias ini.
2. Lampu berdiri, yaitu lampu yang diletakkan di bidang lantai ruangan.
3. Lampu tempel, yaitu lampu yang diletakkan dengan cara ditempelkan pada dinding ruangan.
4. Lampu gantung, yaitu lampu yang diletakkan dengan cara digantung pada langit-langit ruangan. (Masri, 2011: 39).

Penelitian ini bertujuan menciptakan atau merancang berbagai jenis benda-benda kreatif salah satunya adalah lampu hias dari bahan tongkol jagung, dengan memanfaatkan potensi yang bersumber dari kekayaan alam Gorontalo sebagai sumber ide. Dengan adanya penciptaan karya ini diharapkan dapat semakin memicu munculnya karya-karya baru dan semakin memotivasi munculnya kreasi baru dalam penciptaan benda-benda yang kreatif, sehingga mampu memberikan kontribusi bagi peningkatan aset seni, budaya, dan kesejahteraan masyarakat Gorontalo.

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Data-data utama yang diperlukan adalah data tentang limbah tongkol jagung di Gorontalo yang berpotensi sebagai sumber ide dan data tentang kerajinan berbahan dasar jagung yang telah ada di Gorontalo. Data-data tersebut akan diolah dan dijadikan dasar dalam melakukan eksperimen di laboratorium atau

studio guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam penelitian ini. Data yang diperlukan itu akan dikumpulkan dengan metode observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Prosedur penelitian Penciptaan yang dibagi dalam empat tahap, enam langkah. (Gustami, 2004).

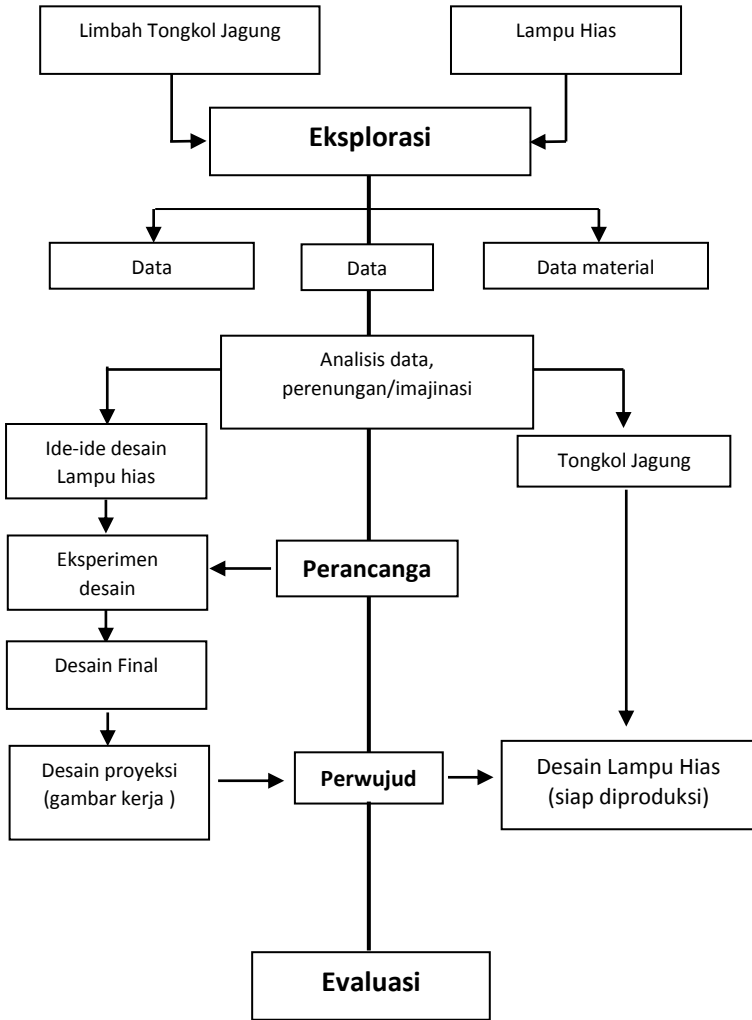
Pembahasan

Pengolahan tongkol jagung secara optimal akan memberikan manfaat yang lebih luas seperti, peningkatan ekonomi, pariwisata, seni, dan budaya, yang pada akhirnya akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan menambah pendapatan daerah. Apabila digarap dengan sentuhan kreatif, tongkol jagung mampu memberikan nilai tambah, sehingga yang tadinya hanyalah sampah yang tidak berharga, akan berubah menjadi benda fungsional, estetik, dan bahkan bisa menjadi produk unggulan bagi daerah Gorontalo sebagai pelopor di bidang pengolahan jagung. Gagasan-gagasan yang muncul pada penciptaan karya ini berasal dari stimulasi fenomena yang ada di Gorontalo dimana banyak limbah jagung yang belum dioptimalkan pemanfaatannya. Momentum ini, sekaligus menjawab persoalan bagaimana mengatasi masalah limbah tongkol jagung, sebagai salah satu buangan dari komoditi utama program agropolitan.

Tongkol jagung yang digunakan dalam penelitian ini adalah tongkol jagung manis. Penyebabnya adalah jagung manis lebih mudah ditemukan di Gorontalo dibanding dengan jenis jagung yang lain. Pada tahap awal, dilakukan pemikiran-pemikiran tentang apa saja yang harus dipersiapkan, wujud seperti apa yang harus

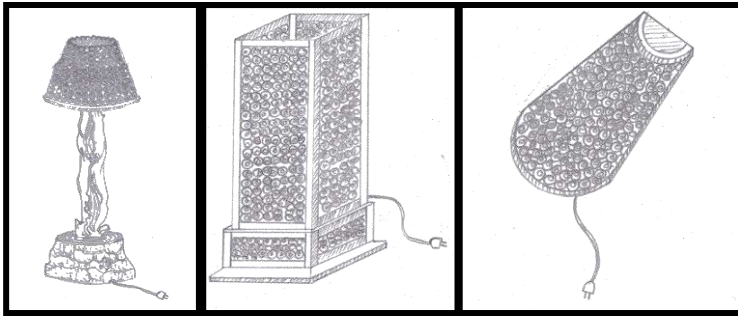
dibuat, dan bagaimana cara untuk merealisasikannya. Untuk memperoleh semua gambaran itu, maka dilakukan observasi-observasi baik melalui studi pustaka, dokumentasi, kunjungan ke pameran, galeri seni atau melalui pencarian data-data pendukung lain yang relevan. Setelah data-data yang dibutuhkan dianggap cukup memadai, maka dilakukanlah suatu kajian-kajian, telaah pustaka dari beberapa sumber, dan pertimbangan-pertimbangan untuk menentukan gagasan mana yang paling mungkin untuk diwujudkan dalam karya seni ini sesuai dengan ide penciptaan.

Setelah penentuan gagasan penelitian yang telah ditetapkan berdasarkan beberapa pertimbangan maka pada tahap perancangan dibuatlah beberapa karya desain. Proses perancangan karya melalui beberapa tahapan proses. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa karakteristik yang berbeda-beda dari masing-masing limbah tongkol jagung sehingga desain lampupun harus menyesuaikan dengan karakteristik limbah tongkol jagung tersebut.



Gambar 2. Tahap Penciptaan Lampu Hias Limbah Tongkol Jagung

Pembuatan sketsa-sketsa alternatif, untuk selanjutnya dipilih sketsa yang terbaik untuk diwujudkan menjadi karya. Berikut beberapa bentuk dan jenis desain rancangan karya yang akan diwujudkan dalam penelitian ini.

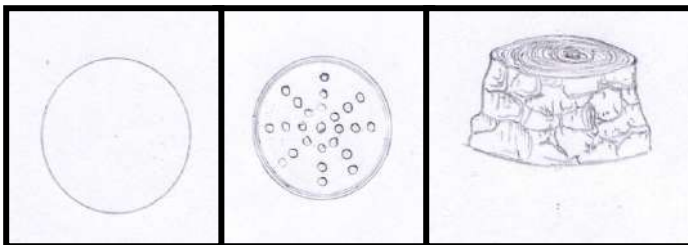


Gambar 3. Desain Lampu Hias
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

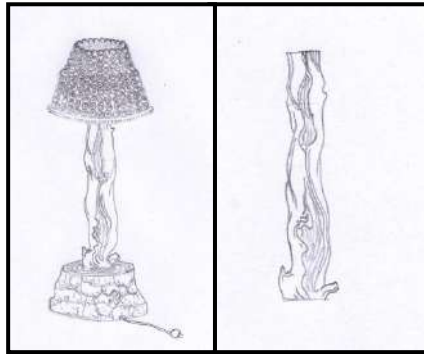
Agar proses kerja lebih terstruktur maka dibuatlah desain kerja tiap-tiap bagian dari lampu hias tersebut.

1. Desain Kerja Lampu Hias 1

Desain lampu hias 1 merupakan desain lampu berdiri yaitu lampu yang diletakkan di bidang lantai ruangan.



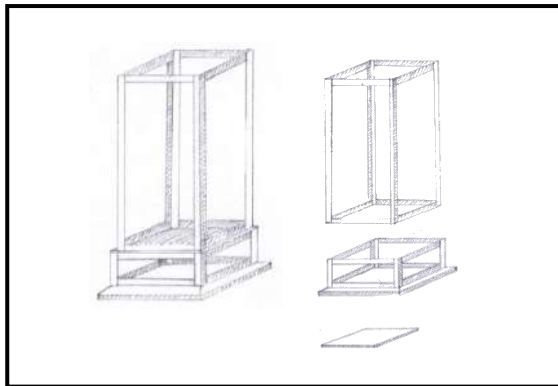
Gambar 4. Desain Penampang dan base lampu hias 1
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



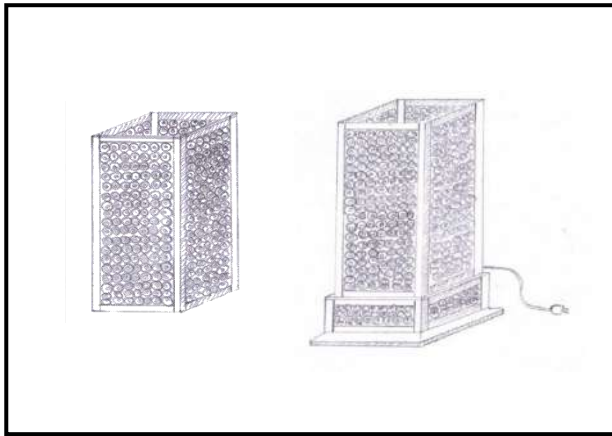
Gambar 5. Desain Konstruksi Penyangga Lampu Hias 1
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

2. Desain Kerja Lampu Hias 2

Desain lampu hias 2 merupakan desain lampu duduk yaitu lampu hias yang diletakkan di atas meja. Lampu samping tempat tidur dan lampu meja merupakan kategori dari lampu duduk.



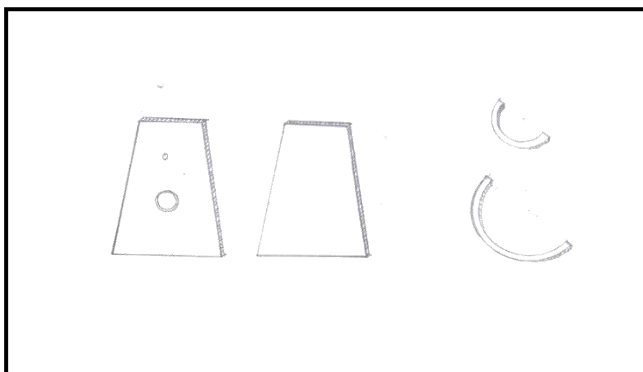
Gambar 6. Desain Konstruksi Penyangga Lampu Hias 2
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis



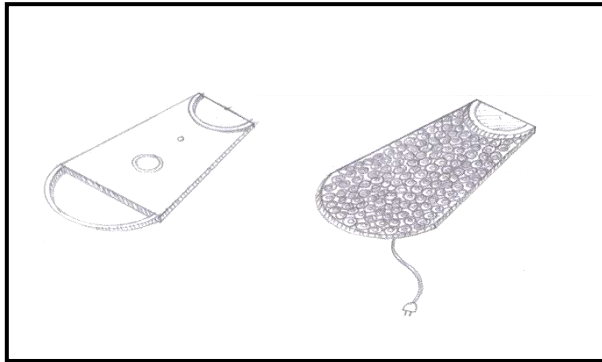
Gambar 7. Desain Badan Lampu Hias 2
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

3. Desain Kerja Lampu Hias 3

Desain lampu hias 3 merupakan desain lampu tempel yaitu lampu yang diletakkan dengan cara ditempelkan pada dinding ruangan.



Gambar 8. Desain Konstruksi Penyanga Lampu Hias 3



Gambar 9. Desain Badan Lampu Hias 3
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Sebagai gambaran dari manifestasi karya pada tahap perwujudan dapat di lihat dari penjelasan berikut:

Tongkol jagung yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah tongkol yang tua, berwarna agak putih gading, lebih diutamakan mempunyai diameter yang besar, dengan diameter ± 3 cm dan panjang bervariasi.

1. Proses Eksplorasi Material Tongkol Jagung

Pertama-tama tongkol jagung dibersihkan lalu dikelompokkan sesuai dengan ukuran panjang dan diameternya. Eksplorasi material merupakan tahap kegiatan untuk memperoleh sebuah hasil kreasi yang didapat dari respon yang diberikan oleh satu material, pendekatan ini dinilai sebagai pendekatan yang cukup efektif untuk mendapatkan suatu karakter unik dari suatu bentukan. (Masri, 2011;24).



Gambar 10. Pengelompokan Tongkol Jagung

Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Setelah dilakukan eksplorasi material pada bahan dasar utama yaitu tongkol jagung kemudian dilakukan eksplorasi material pada bahan-bahan penunjang lainnya dan menentukan cara pengaplikasian bahan-bahan tersebut pada bentuk-bentuk desain lampu hias dan struktur penunjang lain. Proses selanjutnya pemotongan tongkol jagung dilakukan dengan menggunakan alat *schroll saw*. Tongkol jagung dipotong dengan ukuran 1 centimeter. Proses pelubangan tongkol jagung dilakukan untuk membuang bagian tengah tongkol jagung.

2. Proses Pembentukan Badan Lampu

Bagian utama ini merupakan bagian yang paling dominan terlihat sehingga kualitas visual menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Baik atau buruk lampu hias sangat bergantung pada bagian ini. Transparansi yang dimiliki oleh material pembangun bagian ini menjadi pertimbangan dominan yang harus dilakukan. Desain bentuk bagian ini pun menjadi faktor utama yang memperlihatkan kualitas lampu hias secara keseluruhan. Penyatuan elemen-

elemen lampu meliputi penyambungan antara base lampu dengan tiang dan badan lampu.

3. Proses *Finishing*

Proses *Finishing* meliputi pemberian efek warna coklat pada kayu, pengecatan dan Pengeringan. Bagian ini sebenarnya lebih menitikberatkan pada masalah teknis. Untuk kabel lampu hias ini digunakan yang memiliki ketahanan yang cukup tinggi sehingga ia dapat menahan panas. Walaupun kabel dipilih berdasarkan fungsinya, tetapi ia juga tampil secara visual sehingga kualitas visual dari kabel perlu diperhatikan juga, mengingat kabel memiliki warna dan bentuk yang cukup dominan terlihat. Jika bentuk lampu hias memaksa kabel menjadi terlihat maka perlu dipertimbangkan bagaimana kabel tampak menunjang bentuk keseluruhan lampu. Beberapa desainer sengaja memilih jenis kabel kawat (bukan serabut) agar dapat diatur dengan baik.

4. Wujud Karya Lampu Hias

Setelah melalui berbagai tahapan dalam suatu proses baik penyiapan bahan dan peralatan, proses pembuatan desain, proses kerja hingga *finishing*, maka terciptalah karya seni visual lampu hias dengan bahan limbah tongkol jagung. Lebih jelas tentang wujud hasil karya tersebut dapat dilihat pada foto yang ditampilkan berikut:



Gambar 11. Lampu Hias dari Tongkol Jagung
Sumber: Dokumentasi Tim Penulis

Penutup

Hasil pengolahan limbah tongkol jagung menjadi lampu hias diharapkan memunculkan bahan baru dan menjadi alternatif pemilihan bahan baku untuk kerajinan yang dapat dipakai oleh masyarakat luas. Lampu hias ini diharapkan sebagai alternatif bahan baku untuk meminimalisasi terjadinya pencemaran lingkungan dengan mengoptimalkan pemanfaatan tongkol jagung. Selain itu pencemaran lingkungan dapat teratasi juga menciptakan lapangan kerja dengan menumbuhkan *home* industri yang baru.

Pada proses pengolahan limbah sebaiknya menggunakan masker untuk menghindari menimbulkan penyakit Infeksi Saluran Pernapasan (ISPA) pada saat proses pengolahan limbah. Sebelum merealisasikan hasil pengolahan limbah tongkol jagung dengan teknik *kolase* kedalam suatu karya maka terlebih dahulu dibuat

beberapa desain sesuai karakteristik dan tekstur dari tongkol jagung tersebut.

Daftar Rujukan

- BPS Provinsi Gorontalo. (2014). Seri Analisis Pembangunan Wilayah Provinsi Gorontalo.
- Gustami, SP. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis, Penciptaan dan Pengkajian Seni*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hasan, A. M., Halid, A., Ahmad, L., & Hasdiana. (2018). *Potensi Pengembangan Produk Olahan Jagung Bagi Kesejahteraan Masyarakat*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Hasdiana. (2008). *Buku Ajar: Kriya Tekstil Terapan*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Hasdiana, H., & Ayuddin, A. (2017, September). Quality Improvement of Corn Husk as Raw Material for Textile Products. In *1st International Conference on Social, Applied Science and Technology in Home Economics (ICONHOMECES 2017)* (pp. 141-145). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/iconhomecs-17.2018.34>
- Masri, A. (2011). *Kreasi Lampu Unik*. Jakarta: Trans Media.
- Su'udi, A. (2006). *Jerat Bubu, dalam Transformasi Makna*. [Thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta].

Trilogi University Redesign of Visual Identity

Ali Zainal Abidin, Ratih Mahardika
Visual Communication Design Study Program
University of Trilogi
Pos-el: ali.zainalabidinalmahdali16@gmail.com,
ratihmahardika@trilogi.ac.id

Introduction

Trilogi University is a private university (PTS) located on Jalan Taman Makam Pahlawan, Duren Tiga, Pancoran District, South Jakarta City, Special Capital Region of Jakarta, Trilogi University is the development of the Indonesian College of Financial Economics and Banking (STEKPI), which was founded in 1988, Trilogi University is under the auspices of the Jakarta Indonesian Education Development Foundation (YPPIJ), Trilogi University was established on January 8, 2013 based on the Decree of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia, Prof. Haryono Suyono said that the development of an innovative technopreneur-based Trilogi University was expected to become a leading university in Indonesia in 2020. The university was originally named the Indonesian College of Economics, Finance and Banking (STEKPI).

Trilogi University does not yet have a consistent visual identity, and the logo still uses the old logo, then the logo is still fairly generic, the logo is a very important non-physical asset, and a visual identity is also very

important for a brand, according to David E Carter, an expert on corporate identity, at least a logo must have the following characteristics, unique and original, legible, simple, memorable, easy associated with the company, easily adaptable for all graphic media, while the function of the logo is self-identity to distinguish it from other people's identities another, a mark of ownership to differentiate from others, a mark of quality assurance, preventing imitation or piracy, (Rustan, 2009:13), while visual identity is an element created by a company to look different from competitors, giving rise to a special perception in the minds of its users, in designing visual identity there are 6 important elements in it, such as logo, language, typo, color, imagery, graphic elements, (Investopedia, 2022), visual identity can increase brand recognition and brand awareness, distinguish the brand from competitors, make the audience more related to the brand, visual identity includes all expressions of brand and become the essence of the value in the company, which enhances the values and nature of the company itself (Wheeler, 2013).

Therefore, in redesigning Trilogi University's visual identity, the author wants to design a visual identity that can represent Trilogi University itself, reflecting the values that exist within Trilogi University, Vision and Mission and its goals, so as to increase brand awareness of the university. and also create a unique visual identity design to represent Trilogi University, which will later be applied to both print and digital media and recorded in the form of a Graphic Standard Manual as a guideline for using the visual identity to create a visual identity for Trilogi University that can be applied consistently. in

various media, so the problem raised in this study is "How is the concept of redesigning Trilogi University's visual identity".

Research Methodology

The research method used is qualitative by means of interviews, observations and comparisons, then enters the mindmapping, moodboarding stages, doing manual sketches to digitizing and designing on other graphic elements, in carrying out this design, data collection was carried out through several methods, using a qualitative approach. Primary data is a source of research data obtained directly from the original source (not through intermediary media). Primary data is the main foundation in the design process to be able to answer the existing problem formulation. Sources and types of primary data is through interviews and observations. Interview is a process of communication or interaction to collect information by way of question and answer between researchers and informants or research subjects. The interview was conducted with the Deputy Chancellor of Trilogi Trilogi University, Mr. Dr. Kabul Wahyu Utomo, as well as an interview with Trilogi University's Creative Marketing Team in order to obtain information about visual identity from Trilogi University. Furthermore, this study also uses the observation method. Observation is an activity of observing using the five senses to obtain the information needed to be able to answer research problems. Secondary data is complementary data that serves to complement the primary data that has been obtained. Namely through, print media (newspapers, books, etc.), the internet and documentation. Data search

was carried out through print media, to obtain information regarding theoretical foundations, definitions, and everything related to Trilogi University and the concept of logo design. Data search was also carried out through internet media as a complement to information not found in print media and documentation data.

Result and Discussion

A. Trilogi University Logo Design Philosophy

The design of the logo and identity is based on the values, goals, mission statement, promises, uniqueness, and core values of Trilogi University, which are based on the results of an interview with Trilogi's Deputy Chancellor, Dr. Kabul Wahyu Utomo, as well as interviews with Trilogi University's Creative Marketing Team, it is known that:

1. Trilogi University's mission is, "Education", organizing Education to organize techno-socio-preneurship, the ability to create jobs, have soft skills to strengthen work skills and independence, especially the creative economy by utilizing technology to answer job market challenges (market share) so as to produce graduates who are ready to work and innovative, adaptive and has a strong character based on Pancasila, and is able to contribute to sustainable national development, "Research" develops knowledge in various fields of science and techno-socio-preneurship through research and development, "Dedication to Society" makes a real contribution to national development sustainable development so as to achieve national independence,

- develop knowledge, techno-socio-preneurship attitudes, ability to work together and build self-reliance to empower communities and encourage the growth of new businesses by utilizing resources and local power,
2. The core value of Trilogy University, namely, is in the identity that is written, namely Insan Superior Innovation.
 3. The culture wants to build integrity, togetherness, independence, excellence and continuous innovation, and summed up to be a superior person for innovation, in: integrity san: togetherness independence, excellence: excellence, innovation: continuous innovation, so it is hoped that all members of Trilogy University will have that identity.
 4. The long-term target to be achieved is to become a university or college that is advanced and has good capacity and capability, producing graduates that are accepted in the market, because a good university is one that is able to produce graduates that are accepted in the job market, because the number of students is only an economic target, but that is not the sole target of an educational institution, because the main target of an educational institution is to create an educational system that students can accept so that students can be accepted by the market.
 5. The message or word that can represent Trilogy University is that Trilogy University is a quality tertiary institution, this quality reflects academically with many lecturers who hold doctorates, professors, many lecturers who have an outside existence, are

recognized outside, then many students who excel internationally and nationally, many students are accepted at international and national start-ups.

6. The goals that Trilogy University wants to achieve are to become a quality tertiary institution.
7. The target audience should choose Trilogy University because of its quality, that's to be expected, they choose trilogy university because of the quality that Trilogy University has.
8. The promise that is expected to be given by Trilogy University is to provide good, quality education and be able to create added value for people who enter the college.
9. The unique value that is owned by Trilogy University, and not shared by other universities for now is technosociopreneurs, because technosociopreneurs from Trilogy University depart from something different, if in other places the technosociopreneurs start from someone who has entrepreneurial abilities then he uses added value in the form of technology and social, at Trilogy University technosociopreneurs are formed collectively. When collectivities then work together and will produce something, so it succeeds together not succeeds individually, therefore the word socio is placed at the beginning, therefore in the values of Trilogy University has 3 points, technosociopreneur, collaboration, independence, in that collaboration produces technosociopreneur.

B. Trilogy University Visual Identity Redesign

The researcher wants to design a Trilogy university logo with the provisions of having the elements: integrity, togetherness, independence, excellence, and the element of sustainability. The steps taken by the author in designing the logo are based on the results of the mind mapping and also the mood board as a reference in this design, this visual identity consists of several parts to be designed, namely logos, typography, visual elements, photography style, copy writing or communication styles, icons, touchpoints, and finally the 10 Year University Trilogy logo, which has elements of a logo according to David E. Carter.

1. Original & Distinctive: Has characteristics, is unique, and has a differentiating power from other logos.
2. Legible: Has a high level of legibility when applied to various sizes and promotional media.
3. Simple: Has a simple form and can be remembered in a short time.
4. Memorable: Can be easily remembered, and relevant in the long term.
5. Easy associated with the company: Easily associated or associated with the type of company or company image.
6. Easy Adaptable for all graphic media: Can be easily applied to various forms of media, such as print or digital media, and has the appropriate color and shape configurations, so there are no mistakes in applying the logo.

From the elements of the logo, the researcher has the final logo as follows:



Figure 1. Visual Identity
Resource: Authors Team

1. Logo philosophy



Figure 2. Visual Identity
Resource: Authors Team

On the letters *t*, *r*, *o*, *g*, and *i*, they mean open, then on the letters *o* and *g* they mean continuous, on the letter *i* at the very end there is a red dot which has a shape like an arrow pointing up in red which means

Visionary and Brave, the color Blue stands for the word Firm.

2. Logo Components

The Trilogy University logo component is divided into 3 parts, the 1st is a logo without a tagline, the 2nd is a logo and a vertical tagline, the 3rd is a logo and a horizontal tagline, this is done to fulfill all the needs of the logo in its application.



Figure 3. Visual Identity

Resource: Authors Tea

3. Logo Construction

The first is for a logo with a header used for a large size, the second is a vertical logo, header and tagline, and the third is a horizontal logo, header and tagline.



Figure 4. Visual Identity
Resource: Authors Team

4. Color Variations in the Logo

The full color primary logo is required to be placed only on a white background and as an alternative the author has prepared several logos with 2 color versions and monograms to complement the use of the logo.



Figure 5. Color Variations in the Logo
Resource: Authors Team

5. Empty Space on Logo

The purpose of creating this blank space is to provide space for the logo so that it can be applied properly, legible and clearly visible.

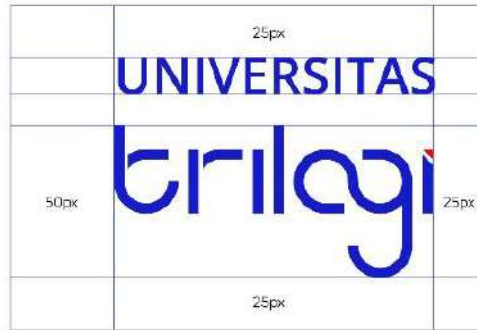


Figure 6. Space on Logo
Resource: Authors Team

6. Minimum Logo Size.

The minimum size for the logo is set so that the size of the logo is neither too small nor too large when applied, and this minimum size is divided into 2 parts, namely sizes for web and print media.



Figure 7. Logo Size
Resource: Authors Team

7. Wrong Logo

The use of the logo must be carefully considered in all its applications and to prevent the author's mistakes in making rules that prohibit the application of the logo in all media.



Figure 8. Wrong Logo
Resource: Authors Team

8. Color

The use of color is divided into 2 colors, namely blue and red, in using blue, it must be more dominant, and the author also provides alternative colors derived from the two.



Figure 9. Color for Logo
Resource: Authors Team

9. Typography

Typography is divided into 2 parts and each has its own function, for primary typography is Bespoker Stencil useful for headers, and secondary is Red Hat Display, useful for body copy, Typography is selected according to predetermined keywords, to give a special perception to target audience.



Figure 10. Typography
Resource: Authors Team

10. Copy writing

Communication style is a form of communication that is used with the aim of conveying a message to the audience, using a formal language style that seems honest and trustworthy, conveying the message and ideals and hopes that you want to give to the target audience, using a language style that is persuasive but not excessive, give motivating sentences, use a communication style that contains keywords or a predetermined big theme.

Raih masa depan mu Bersama kami	Kami hadir untuk membentuk Pengetahuan, Pengalaman, Dan Mental mahasiswa Untuk menggapai Masa Depan
Percayalah pada diri mu Bahwa kamu akan berhasil	Percayakan pada kami Untuk mewujudkan generasi Yang selalu berinovasi
Pemikiran yang terbuka Dapat meningkatkan kualitas Pada diri kita	Melakukan perubahan Untuk masa depan
Berusalahlah terus menerus Untuk bisa menjadi pribadi Yang visioner	Kami mampu membentuk Mahasiswa yang siap Untuk bersaing
Teguh pada prinsip Untuk mencapai integritas	Ingin Kuliah Dengan Akses Menuju Kampus Yang Mudah? Di Trilogi Ajar

Figure 11. Copy writing
Resource: Authors Team

11. Photography Style

Photography style is an important element that must be implemented in various media with the aim of giving a visual impression and an essence that reflects this big theme, the photography style represents the word open, bold and visionary.



Figure 12. Photography Style
Resource: Authors Team

12. Patterns

The pattern is designed with the aim of giving a distinctive impression, and in order to create a special perception in the minds of the audience towards Trilogy University, this pattern is designed and has 4 colors as an alternative for its application in various required media, and in its use there are rules written in the Guide to the use of visual identities.



Figure 13. Pattern

Resource: Authors Team

13. Icons

This icon functions as a complementary form in the sign system, and this icon is designed to reflect the concept contained in the logo, this is done so that this icon shape has its own characteristics.

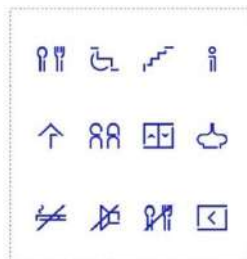


Figure 14. Icon

Resource: Authors Team

Conclusion

Trilogi University does not yet have a consistent visual identity, and the logo still uses the old logo, then the logo is still fairly generic, the logo is a very important non-physical asset, and a visual identity is also very important for a brand, according to David E Carter, an expert on corporate identity, at least a logo must have the following characteristics, unique and original, legible, simple, memorable, easy associated with the company, easily adaptable for all graphic media, while the function of the logo is self-identity to distinguish it from other people's identities another, a mark of ownership to differentiate from others, a mark of quality assurance, preventing imitation or piracy, (Rustan, 2009: 13), while visual identity is an element created by a company to look different from competitors, giving rise to a special perception in the minds of its users. , in designing visual identity there are 6 important elements in it, such as logo, language, typo, color, imagery, graphic elements, (Investopedia, 2022), visual identity can increase brand recognition and brand awareness, distinguish the brand from competitors, make the audience more related to the brand, visual identity includes all expressions of brand and become the essence of the value in the company, which enhances the values and nature of the company itself (Wheeler, 2013).

Therefore, in redesigning Trilogi University's visual identity, the author wants to design a visual identity that can represent Trilogi University itself, reflecting the values that exist within Trilogi University, Vision and Mission and its goals, so as to increase brand awareness of the university. and also create a unique visual identity

design to represent Trilogi University, which will later be applied to both print and digital media and recorded in the form of a Graphic Standard Manual as a guideline for using the visual identity to create a visual identity for Trilogi University that can be applied consistently. in various media, so the problem raised in this study is "How is the concept of redesigning Trilogi University's visual identity".

References

- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity, Fourth Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

SOSIAL HUMANIORA

DALAM PERSPEKTIF SENI RUPA DAN DESAIN

Buku ini difokuskan pada pembahasan bidang keilmuan sosial humaniora, yang memiliki peran penting dalam mengilhami dan memperkaya penciptaan karya seni dan desain. Keunggulan buku ini dalam pembahasannya sering mencantumkan referensi terhadap karya-karya seni dan desain sebelumnya, sehingga dapat memberikan landasan intelektual dan kreatif yang kaya bagi masyarakat luas. Landasan ini memungkinkan secara spesifik seniman dan desainer dapat menggali warisan seni dan desain yang ada dan mengintegrasikannya ke dalam karya-karya yang mengusung kebaruan (novelty).

Buku ini diharapkan dapat membantu dan menjadi rujukan seniman, desainer, dan masyarakat luas dalam memahami secara mendalam tentang masyarakat dan budaya dengan ekspresi artistik mereka. Semoga buku ini dapat menggugah pemikiran, relevan secara sosial, dan berdampak bagi masyarakat luas yang membutuhkan.



Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie, No. 110 Kota Gorontalo 96128
Pos-el: infoideaspublishing@gmail.com
Website: www.ideaspublishing.co.id

ISBN 978-623-234-303-0

