

PERANCANGAN SARANA DUDUK DI RUANG PUBLIK UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS KOMUNAL MAHASISWA (Studi Kasus : Taman Telkom University)

Naufal Fadlan Ihsan¹, Andrianto² dan Yanuar Herlambang³

^{1,2,3} Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

Fadlannaufal@student.telkomuniversity.ac.id, yanuarh@telkomuniversity.ac.id,
yanuarh@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Telkom University diakui sebagai perguruan tinggi swasta terkemuka nomor satu di Indonesia, menarik banyak calon mahasiswa. Meskipun memiliki fasilitas publik yang memadai di dalam lingkungan kampus, fasilitas di luar lingkungan universitas masih kurang memadai. Hal ini menjadi masalah bagi mahasiswa karena ruang publik penting sebagai tempat berkumpul dan beraktivitas sosial. Terbatasnya jam operasional universitas juga membatasi aktivitas sosial di dalam kampus, sehingga mahasiswa kesulitan mencari tempat berkumpul di luar jam tersebut. Di luar lingkungan universitas, sebenarnya sudah ada beberapa tempat berkumpul seperti warung makan, pujasera, dan warung kopi, namun banyak mahasiswa mengeluhkan sarana duduk yang kurang menunjang. Oleh karena itu, perancang berinisiatif untuk merancang sarana duduk di ruang publik yang dapat mendukung kegiatan mahasiswa, dengan fokus pada lahan di sekitar Telkom University sebagai studi kasus. Metode perancangan menggunakan design thinking yang berpusat pada kebutuhan pengguna dan melibatkan penelitian kuantitatif melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Penataan sarana duduk ini mengusung konsep Sociofugal dan Sociopetal untuk menciptakan interaksi yang seimbang, baik secara individu maupun kelompok, serta menggunakan konsep produk modular agar penataan fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : perancangan, Taman Telkom University, ruang publik, sarana duduk

Abstract : Telkom University is recognized as the number one leading private university in Indonesia, attracting many prospective students. Although it has adequate public facilities within the campus, the facilities outside the university environment are still lacking. This issue becomes problematic for students, as public spaces are essential for social gatherings and activities. The university's limited operational hours also restrict social activities on campus, leaving students with limited options for gathering outside those hours. While there are some gathering spots outside the university, such as food stalls, food courts, and coffee shops, many students still complain about the inadequate seating facilities. Therefore, the designer initiated the development of seating facilities in public spaces to support student activities, focusing on the area around Telkom University as a case study. The design method employs people-centered design thinking, which focuses on user needs

and involves quantitative research through literature reviews, observations, and interviews. The seating arrangement incorporates Sociofugal and Sociopetal concepts to create balanced interactions, both individually and in groups, and utilizes a modular product design to ensure flexible arrangement according to user needs

Keywords: design, Telkom University Park, public space, seating facilities

PENDAHULUAN

Telkom University telah diakui sebagai perguruan tinggi swasta terkemuka nomor satu di Indonesia oleh Webometrics.com pada Juli 2023. Pengakuan ini menarik minat banyak calon mahasiswa, yang terlihat dari populasi mahasiswa Telkom University yang mencapai 30.660 pada tahun 2023. Meskipun fasilitas publik di dalam kampus Telkom sudah memadai, fasilitas di luar kampus masih kurang memadai. Fasilitas yang tersedia di luar lingkungan kampus, seperti tempat makan dan area pejalan kaki, jumlahnya sangat terbatas. Kurangnya ruang publik di sekitar kampus menjadi permasalahan bagi mahasiswa, karena ruang publik berfungsi sebagai tempat pertemuan dan kegiatan sosial yang penting. Ruang terbuka publik tidak hanya mendukung interaksi sosial, tetapi juga berperan dalam menjaga ekosistem lingkungan dan meningkatkan unsur estetika. Menurut Wicaksono, Santoni, dan Ars (2018), ruang publik yang memadai di suatu wilayah mendukung keberlanjutan lingkungan dan kualitas hidup di sekitarnya. Ruang publik adalah ruang dinamis yang mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan, seperti pergerakan, komunikasi, serta akses ke berbagai titik penting. Selain itu, ruang publik juga merupakan tempat yang mudah diakses oleh masyarakat, baik di desa maupun di perkotaan, untuk melaksanakan berbagai aktivitas, baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, perancangan ruang publik tidak hanya mencakup elemen fisik, tetapi juga harus mempertimbangkan karakteristik non-fisik yang berkaitan dengan kebiasaan dan kebutuhan masyarakat di sekitar kampus Telkom University.

Saat ini, kondisi ruang publik di sekitar Telkom University masih belum memadai bagi mahasiswa. Mahasiswa hanya dapat berkumpul di area makan atau trotoar, yang menyebabkan lingkungan sekitar kampus menjadi kurang tertata. Sebagian besar lahan terbuka di sekitar Desa Sukapura telah digunakan untuk pembangunan tempat makan, rumah, dan kos-kosan. Salah satu solusi yang potensial adalah pengembangan Taman Telkom University, yang saat ini hanya berfungsi sebagai monumen yang terlantar dan dikelilingi pagar besi. Taman ini, yang terletak di depan pintu utama kampus, sebenarnya memiliki potensi besar untuk menjadi ruang publik yang fungsional. Namun, keberadaannya saat ini justru menurunkan kualitas lingkungan sekitar. Kehadiran pedagang yang membuang sampah sembarangan di area taman semakin memperburuk kondisi tersebut. Setelah berdiskusi dengan Ketua Bidang Logistik Telkom University, Ibu Tri Wiadiarti, terungkap bahwa ruang publik di sekitar Telkom University belum sepenuhnya dikembangkan. Saat ini, pihak logistik masih berfokus pada pengembangan fasilitas di dalam kampus. Namun, wacana pembangunan Taman Telkom University sebagai ruang publik sudah ada, dengan tujuan menyediakan fasilitas yang dapat diakses oleh mahasiswa sebagai tempat berkegiatan di luar kampus.

Dalam pengembangan fasilitas ruang terbuka publik, salah satu elemen penting yang perlu dirancang adalah sarana duduk. Sarana duduk berperan penting dalam mendukung kegiatan pengguna ruang publik, seperti bersantai, belajar, dan bersosialisasi. Menurut Tuahena, Martosenjoyo, dan Radja (2019), sebuah ruang publik dikatakan berhasil jika mampu memfasilitasi kegiatan dan interaksi sosial dengan baik, serta mendukung kegiatan pasif yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Dalam perancangan sarana duduk, diperlukan analisis karakteristik pengguna dan penataan yang tepat. Yupardhi dan Udiyana Wasista (2019) mengungkapkan bahwa penataan ruang dan sarana pendukung dapat menjadi pendorong atau penghalang perilaku interaksi di ruang publik. Oleh

karena itu, konsep penataan ruang sociopetal (mengundang interaksi) dan sociopugal (menghindari interaksi) perlu diterapkan dalam desain sarana duduk di ruang publik.

Sebagai inovasi terbaru dalam pengembangan fasilitas publik, khususnya yang mencakup kebutuhan mahasiswa, penulis mengusulkan perancangan sarana duduk di ruang terbuka publik dengan mempertimbangkan aspek desain produk. Rancangan ini mencakup perancangan tempat duduk umum yang dapat digunakan untuk berinteraksi dan beraktivitas di ruang terbuka, dengan perhatian khusus pada aspek fungsi, kenyamanan, dan karakteristik pengguna.

KAJIAN PUSTAKA

Penjelasan Ruang Publik

Ruang publik terbuka adalah tempat di mana aktivitas sosial terjadi, berfungsi sebagai tempat untuk melayani dan turut memengaruhi kehidupan masyarakat. Ruang publik terbuka juga menjadi arena untuk aktivitas praktis sehari-hari dan acara ritual yang membawa persamaan kelompok masyarakat dalam rutinitas sehari-hari maupun peristiwa berkala (Carr, 1992). Selain itu ruang publik juga berfungsi sebagai tempat melakukan aktivitas yang bermanfaat baik dari individu maupun kelompok. Ruang publik seperti jalanan, taman, dan area terbuka lainnya juga memiliki potensi yang dinamis untuk memenuhi pergerakan, interaksi, dan rekreasi bagi seseorang yang menggunakannya. Menurut (Garnham, 1985) komponen identitas ruang publik meliputi tiga komponen, yaitu:

1. Fisik, dapat dilihat dari struktur fisik yang ada pada suatu tempat, seperti bangunan, penghijauan, iklim yang dapat saling mempengaruhi
2. Aktivitas atau fungsi, yaitu berhubungan dengan bagaimana Masyarakat pada tempat tersebut melakukan interaksi sosial yang terkait dengan ciri – ciri daerah tersebut, keadaan fisik lingkungan, adat kebiasaan, iklim yang dapat saling mempengaruhi.

3. Makna, yaitu aspek yang mendalam dari tujuan dan pengalaman penggunaan ruang publik.

Sarana Duduk Ruang Publik

Kursi memiliki banyak jenis, bisa sebagai kursi untuk makan, kursi kantor, dan taman. Menurut (setiadi.GS, 2013) Sarana duduk merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitasnya di dalam ruangan maupun luar ruangan. Fokus pada perancangan kali ini adalah kursi area outdoor yang berada di ruang publik, dan memiliki material yang berbeda pada kursi indoor.

Penataan Sarana Duduk Di Fasilitas Publik

(Yupardhi & Udiyana Wasista, 2019) serapan kata Sociopetal di ambil dari bahasa latin yakni centripetus. Sedangkan *sociopugal* adalah suatu adalah sebuah bentuk penataan yang ruang yang memiliki bentuk atau ciri ciri memisahkan ataupun meniadakan kebersamaan setiap individu sebagaimana gaya sentrifugal, yaitu gaya yang menyebabkan objek menjauhi titik pusat koordinat dari sebuah benda.

Modular

Modular adalah suatu konsep yang dimana apabila terdapat suatu benda maupun barang, barang atau benda itu dapat disusun dan di pasang satu sama lain, sedangkan menurut (Prima & Muttaqien, 2024), Selain itu menurut (Andrianto, 2022) modular adalah bangun di mana setiap elemen fungsional produk diimplementasikan oleh

satu modul, dan di mana ada beberapa interaksi yang terintegrasi dengan baik antara modul. modular adalah sebuah bagian bagian yang terpisah yang jika di gabungkan akan membentuk suatu kesatuan yang utuh. Modular bisa dikatakan sebuah konsep metode produksi pada suatu barang dimana proses dibagi menjadi beberapa bagian yang dapat mempermudah dalam segi penggunaan dan efisiensi dalam penggunaan material dan tempat.

D. Ergonomi

Istilah ergonomi mulai di cetuskan oleh seseorang yang bernama Hendrick W. Taylor pada tahun 1949, meskipun begitu perilaku yang berkaitan dengan ergonomi muncul sejak puluhan tahun 1949. Ergonomi sendiri berasal dari Bahasa latin "*ergon*" serta "*nomos*" (hukum alam) dan dapat pula di artikan menjadi sebuah studi yang meliputi aspek-aspek seorang manusia dalam lingkungan kerjanya yang dilihat secara bentuk tubuhnya, psikologi, manajemen *engineering*, fisik dan desain maupun perancangan (Nurmianto Eko, 1998). Dengan ini berarti ergonomi adalah sebuah studi mengenai optimasi, kesehatan, keselamatan, efisiensi serta kenyamanan seseorang atau manusia di sebuah tempat yang meliputi rumah, tempat kerja maupun Fasilitas publik.

Antropometri

(Dr. Yannes Martinus Pasaribu et al., 2021) antropometri, meneliti dimensi anggota tubuh manusia dalam berbagai aktivitas kerja dalam lingkungan fisik seseorang, dari sisi keadaan dan ciri-ciri fisiknya. Dalam fase awal pengembangan desain, seorang desainer diperlukan untuk meninjau antropometri secara rinci. Dikarenakan dalam penentuan dimensi desain yang sedang dikembangkan oleh seorang desainer, desainer perlu lebih banyak ukuran dimensi tubuh manusia dibandingkan sifat dan kemampuan nya.

(Ahmat Abdul Muis et al., 2022) antropometri sangat dinamis, artinya antropometri dapat berubah sepanjang hidup setiap orang. Antropometri banyak digunakan dalam proses desain produk yang termasuk dalam aspek ergonomis. Data antropometri memiliki bervariasi di beberapa pengumpulan data berdasarkan usia, jenis kelamin, etnis dan pekerjaan. Oleh karena itu data antropometri sangat penting keberadaannya dalam membantu perancangan produk untuk menghasilkan data dimensi yang akurat dalam sebuah perancangan.

METODE PENELITIAN

Perancangan sarana duduk di ruang terbuka publik untuk menunjang aktivitas komunal mahasiswa cocok dengan metode kualitatif, observasi dan wawancara dilakukan dengan narasumber hanya mahasiswa universitas Telkom yang nantinya akan menjadi salah satu user fasilitas duduk tersebut.

dan memerlukan penelusuran yang dalam maka digunakan metode kualitatif.

Jenis penelitian ini dipilih dalam perancangan kali ini merupakan metode kualitatif yang menggunakan data-data observasi, dan wawancara. Metode kualitatif dipilih penulis bertujuan menjelaskan satu fenomena dengan mengumpulkan data data yang tepat, karena metode kualitatif lebih hanya memiliki objek atau narasumber yang berada di sekitaran objek yang diteliti.

Metode Perancangan

Menurut (Lazuardi & Sukoco, 2019) metode *design thinking* merupakan suatu pendekatan yang memiliki pusat kepada seseorang individu maupun kelompok yang dapat melalui perangkat perancang untuk mengintegrasikan keperluan seseorang, persyaratan untuk kesuksesan bisnis maupun perancangan dan prospek teknologi. Design thinking mempunyai beberapa elemen, yaitu :

1. **People Centered** : *people centered* memerlukan perhatian bahwa setiap Tindakan berpusat pada kebutuhan dan kepentingan pengguna
2. **Highly Creative** : metode ini juga memberikan keleluasaan dan kreativitas yang tinggi sehingga dalam proses perancangan tidak baku dan kaku
3. **Heads On** : proses desain juga perlu dilakukan percobaan yang nyata tidak hanya sebuah ide atau gagasan berupa gambar dan teori yang tertuang dalam perencanaan semata.

4. **Iterative** : Proses desain merupakan sebuah proses dengan tahapan tahapan yang berulang untuk melakukan improvisasi dan menghasilkan sebuah produk yang baik yang sesuai dengan harapan user.

Design thinking adalah sebuah proses yang kreatif dan analitik dan mengajak setiap individu dalam kesempatan dan bereksperimen, menghasilkan dan berinovasi. design thinking mendorong aktif terlibat dalam mengeksplorasi, mencoba hal baru dan menghasilkan ide ide yang inovatif. (Lazuardi & Sukoco, 2019) Menurut (Kasus et al., n.d.) berikut berupa tahapan design thinking :

Emphatize

Adalah tahapan sebuah proses untuk dapat mengerti sebuah kebutuhan dan pengalaman pengguna yang memiliki cara untuk mengamati dan terlibat dengan pengguna. Selain mengerti kebutuhannya, dalam tahap ini memiliki tujuan untuk mengerti harapan, pengalaman serta motivasi pengguna secara mendalam. contoh dalam tahapan ini adalah. Observasi dan wawancara.

Define

Dalam tahapan *Define* tujuan perancang berfokus kepada analisis tentang sebuah masalah yang di dapat dan bertujuan untuk menyelesaikannya. Pemahaman digunakan dengan mengidentifikasi semua informasi dan data yang didapatkan di tahap *empathize* dan studi literatur.

Ideate

Dalam tahapan *Ideate* perancang akan mencoba menghasilkan sebanyak-banyaknya ide ide kreatif dan inovatif sebagai Solusi yang berpotensi untuk masalah yang sudah diidentifikasi pada tahapan *define*. Pada tahapan ini tidak ada batasan kreativitas evaluasi maupun kritik dikarenakan pada tahap ini semua ide yang didapatkan akan menjadi bahan mentah yang akan di olah dalam tahapan selanjutnya.

Prototype

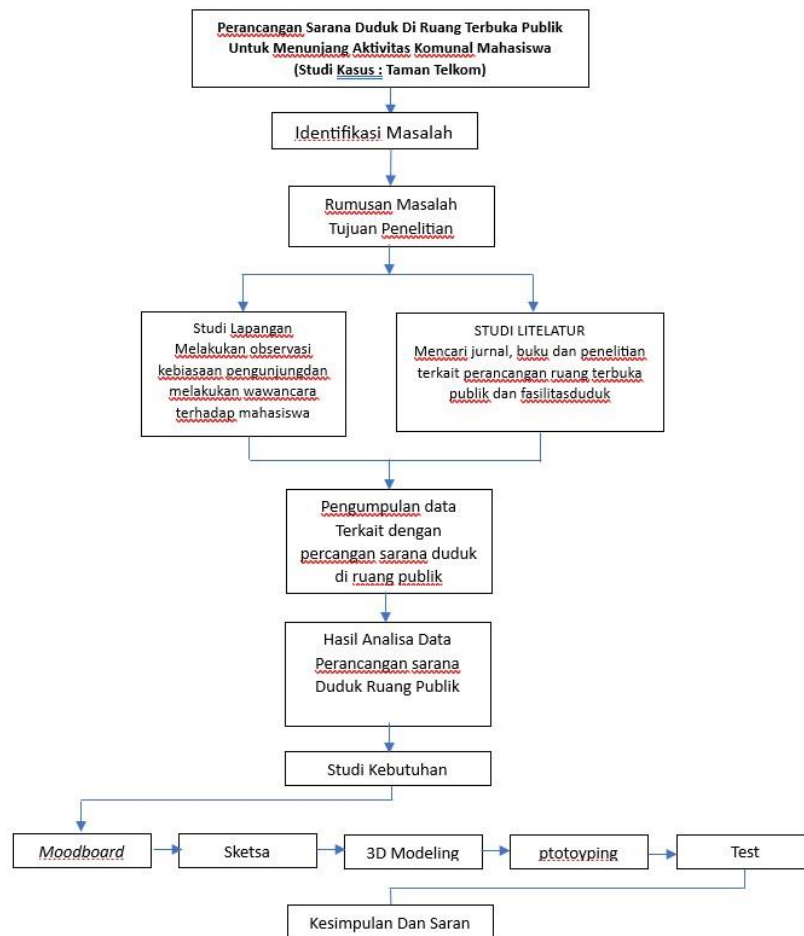
Langkah selanjutnya adalah tahapan *Prototype* tahapan ini bertujuan membuat sebuah produk maupun model sebagai representative fisik yang di ambil dari ide ide hasil analisis dan menjadi Solusi dari permasalahan yang sebelumnya telah di indetifikasi.

Test

terakhir adalah *test* untuk mencoba prototype yang sebelumnya sudah di buat sebagai solusi yang telah dibuat guna memperoleh tanggapam balik atau penilaian dari ahli atau pengguna. Tahapan ini memiliki tujuan untuk menjadi sebuah kepastian bahwa solusi yang di ciptakan ini dapat memenuhi segala aspek kebutuhan pengguna serta mengindentifikasi perbaikan.

Flow chart





Gambar 1 Flow Chart 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2024

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan observasi dan studi literatur, dipilih untuk memberikan gambaran komprehensif tentang kondisi ruang publik dan sarana duduk di Telkom University. Observasi memungkinkan peneliti untuk melihat langsung dan memahami konteks, interaksi, serta perilaku di ruang publik. Sementara itu, studi literatur digunakan sebagai referensi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian. Kombinasi kedua metode ini memberikan pemahaman yang mendalam mengenai kondisi dan faktor yang memengaruhi penggunaan serta interaksi di ruang-ruang publik

Studi Litelatur

Studi litelatur merupakan kegiatan data yang dilakukan oleh perancang, data yang dikumpulkan menjelaskan tentang seputar sarana duduk, ruang publik ergonomi serta modular yang berhubungan dengan perancangan sarana duduk ini.

HASIL DAN DISKUSI

Emphatize

Pada tahap *empathize* perancang melakukan pengumpulan data bertujuan untuk memahami pengalaman dan sudut pandang dari calon pengguna dan permasalahan pada calon pengguna, proses ini sejalan dengan konsep perancangan *design thinking*. Dalam konteks ini *design thinking* perancangan memakai elemen *people centered* yaitu semua tindakan harus berpusat pada kepentingan dan kebutuhan pengguna yang akan memakai sarana duduk ini.

Analisis Material

Menurut (M,Shintami. 2017) Furnitur atau sarana duduk adalah aspek penting dari ruang terbuka, untuk sarana duduk meliputi kursi yang berada pada area outdoor di desain dengan perlindungan agar bertahan terhadap perubahan cuaca sehingga lebih tahan lama. Pemilihan material dinilai penting dalam perancangan sarana duduk untuk ruang publik dikarenakan, fasilitas ini akan sering digunakan oleh banyak individu, sehingga material yang digunakan juga harus memiliki daya tahan yang kuat. Aspek cuaca pun menjadi salah satu hal yang penting dan harus diperhatikan karena sarana duduk ini bertempat di ruang terbuka. Selain itu menurut (Tricahyo Djalu Djatmiko, 2014), analisis yang harus dicari dalam perancangan produk harus mencakup 5 aspek desain yang harus diperhatikan. Kelima aspek tersebut adalah fungsi, visual, material, ergonomi dan produksi

Tabel 1 Analisis Material

Material	kelebihan	Kekurangan
TERAZZO	-kuat dan tahan lama -visual menarik -ramah lingkungan -proses pembuatan tidak terlalu sulit - tahan terhadap cuaca luar ruangan	- berat - tidak efektif dalam penggunaan konsep modularisasi -maintanace dalam aksi vandalism rumit
Daur Ulang Plastik	-visual menarik karena dapat mencampurkan beberapa warna plastik -bobot yang ringan dapat dengan mudah di geser -ramah lingkungan karena menggunakan material daur ulang	- biaya produksi dan bahan material mahal -proses produksi yang rumit -workshop pengolahan limbah masih sedikit - tidak tahan dengan cuaca luar ruangan yang ekstrim
Serat kaca (fiberglass)	-bobot yang ringan -biaya material yang lebih terjangkau -material yang elastis dan dapat di bentuk dengan mudah -tahan terhadap cuaca luar ruangan -maintance material dan yandalise mudah	- dibutuhkannya proses pembuatan cetakan yang menyebabkan produksinya sedikit lebih lama

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2024

Analisis Pengguna

Setelah melakukan *interview* terhadap mahasiswa Telkom unveristy, perancang berhasil mengumpulkan dan meringkas jawaban dari setiap pertanyaan yang perancang ajukan dalam proses *User interview*. Berikut merupakan ringkasan dan hasil jawaban yang diperoleh perancang selama melakukan wawancara.

Tabel 2 Jawaban wawancara pengguna
Kesimpulan dan jawaban Analisis Pengguna

- Mayoritas respondenn menjawab untuk sekedar mengerjakan tugas berdiskusi bersama kelompok dan berkumpul.
--

- 3 dari 4 responden menjawab mereka datang secara berkelompok karena alasan kepercayaan diri dan Sebagian lainnya dengan alasan lebih suka berkelompok apabila mengunjungi ruang publik
- Sebagian lainnya menjawab datang secara individu dikarenakan responden kadang merasa bosan apabila harus mengerjakan tugas selalu di kosan atau kamarnya.
- Mayoritas responden menjawab rata rata jumlah individu dalam kelompoknya sekitar 4 sampai 8 orang tergantung jumlah kelompok dan ketersediaan individu.
- Mayoritas responden menjawab mereka biasa keluar kamar atau kosan untuk berkumpul bersama teman teman di sekitar jam 18.00 sampai dengan jam 24.00.
- Mayoritas responden menjawab rata rata fasilitas meja yang ada fasilitas ruang publik disekitaran luar kampus meja dan kursinya tidak di desain untuk mengerjakan tugas namun lebih untuk bercengkrama bersama teman sekiranya memang ada fasilitas yang memadai untuk mengerjakan tugas fasilitas itu selalu penuh terisi.
- Responden menjawab permasalahannya berada pada ergonomi mejanya yang tidak sesuai dengan kegiatan mahasiswa seperti mejanya yang terlalu sempit dan kursinya yang kurang luas. Serta fasilitas colokan yang tidak ada di setiap fasilitas.
- Rata rata responden menjawab membawa pena, buku tulis, laptop, dan charger.
- Mayoritas responden menjawab mereka membutuhkan fasilitas yang memadai dari segi bentuk dan ergonomi kursi serta meja adanya pengisi daya dan wifi untuk menunjang kegiatan responden.

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2024

Define

Setelah perancang mendapatkan informasi melalui proses *emphatize* maka tahap selanjutnya perancang akan melanjutkan proses *define*, dalam proses ini perancang merumuskan secara jelas dan spesifik masalah yang sudah di dapatkan sebelumnya pada proses *emphatize*. Data yang di dapatkan akan di Analisa dengan membuat problem statement

Problem statement

Dalam proses ini perancang akan merumuskan problem statement yang ada dari hasil obseravasi kuesioner dan interview yang sudah perancang lakukan pada sesi sebelumnya.

1. Menurut hasil *user interview* sarana duduk yang ada pada warung kopi atau café maupun tempat makan dan tempat lainnya yang berada di luar Kawasan universitas kurang luas.
2. Mahasiswa merasa kurang percaya diri bila datang sendirian ke fasilitas publik.
3. Mahasiswa kebingungan mencari fasilitas publik di luar jam operasional universitas.
4. Ergonomi sarana duduk yang ada pada saat ini kurang mendukung aktivitas mahasiswa.
5. sarana duduk yang ada pada saat ini jumlah kursinya tidak memadai untuk berdiskusi.
6. Banyak sarana duduk yang tidak dilengkapi pencatu daya.
7. Mayoritas mahasiswa mengerjakan tugas secara individu maupun kelompok di malam hari.

Ideate

Setelah melalui tahap *emphatize* dan *define* Langkah selanjutnya adalah *Ideate*. Pada tahap ini perancang akan melanjutkan proses dari tahap sebelumnya dengan membuat ide ide yang terkonsep dari hasil analisis yang telah di buat sebelumnya.

Deskripsi Desain:

Sarana duduk yang direncanakan untuk Taman Telkom University dirancang untuk menjadi titik fokus di ruang publik, khususnya mendukung aktivitas mahasiswa di luar jam operasional universitas. Desain ini memfasilitasi interaksi sosial dan kegiatan individu, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang dominan di area tersebut. Dengan menggabungkan konsep sociopugal dan sociopetal serta desain modular, sarana duduk ini memastikan fleksibilitas dan efektivitas penggunaan ruang publik. Kapasitasnya mulai dari 4 hingga 8 orang,

dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti meja atau area kerja untuk mahasiswa yang ingin belajar atau mengerjakan tugas.

Kebutuhan Desain:

Visual dan Fungsi:

1. Desain harus estetik dan sesuai dengan lingkungan sekitar Telkom University.
2. Fungsi yang mendukung aktivitas mahasiswa di luar jam operasional universitas, seperti belajar, berdiskusi, dan bersosialisasi.

Material dan Ergonomi:

1. Material harus tahan cuaca outdoor dan ergonomis untuk kenyamanan pengguna maka dari itu penggunaan material ini menggunakan serat kaca yang di cetak.
2. Perancangan ergonomis untuk mendukung postur tubuh yang sehat saat duduk dalam waktu yang lama.

Kapasitas Sarana Duduk

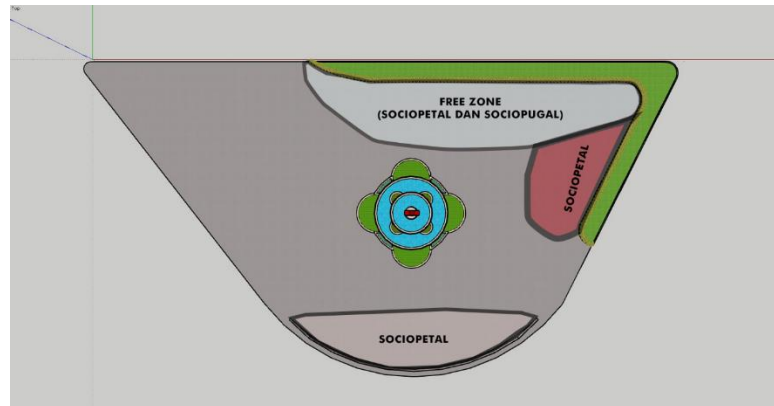
1. Sarana ini mempunyai kapasitas untuk 4 dan 8 orang untuk menunjang kegiatan berkelompok di dukung dengan penataan Modular yang membuat penambahan modul maupun pengurangan menjadi fleksibel

Fasilitas Pendukung:

1. Dilengkapi dengan meja atau area kerja yang memadai untuk mengerjakan tugas atau berdiskusi.
2. Pencahayaan yang cukup untuk memberikan kondisi yang nyaman dan aman bagi pengguna di malam hari.

Ideate

Gambaran Simulasi Zona Untuk Penataan Sociopetal Dan Sociopugal



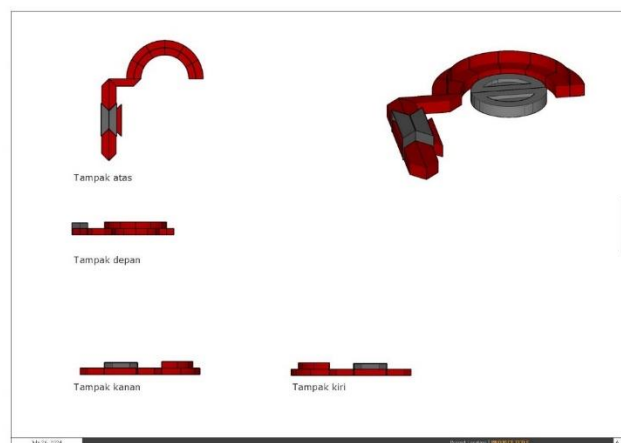
Gambar 2 Simulasi Zona Penataan
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2024

Gambar 3D simulasi lahan Taman



Gambar 3 Simulasi 3D Laham Taman Telkom
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2024

Sketsa *final*



Gambar 4 Sketsa Final
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Pengaplikasian sociopetal sketsa final



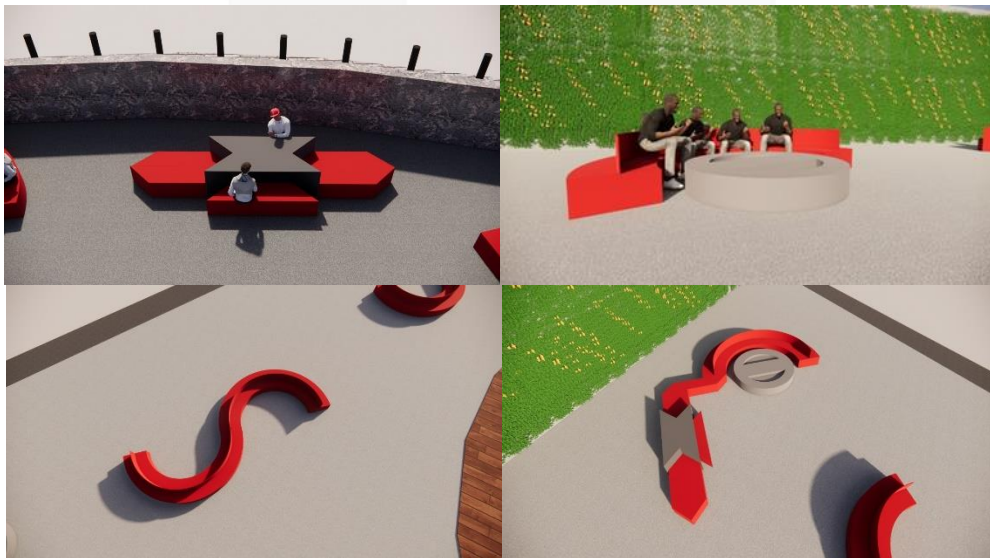
Gambar 5 pengaplikasian Sociopetal
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Pengaplikasian sociopugal sketsa final



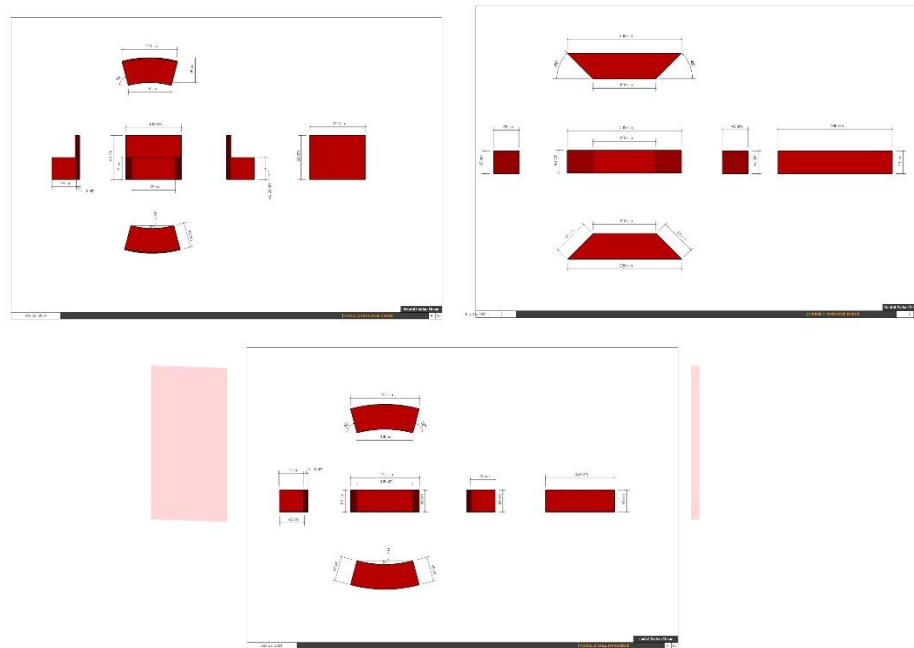
Gambar 6 pengaplikasian Sociopugal
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Pengaplikasian konfigurasi modular



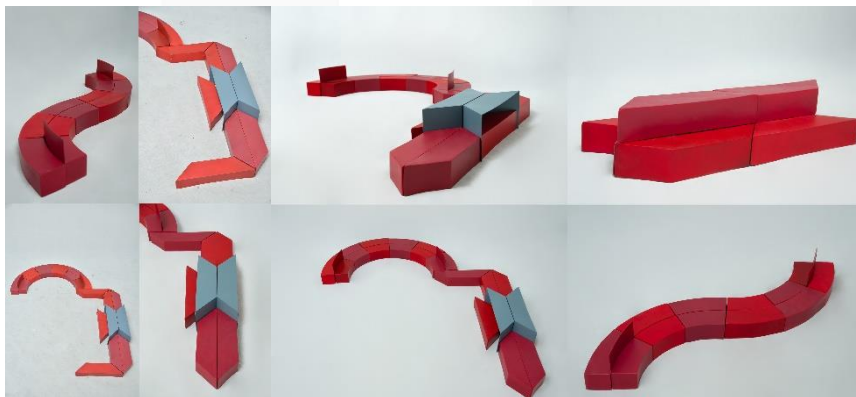
Gambar 7 Konfigurasi Modular
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Gambar Teknik



Gambar 8 Gambar Teknik
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Final Produk



Gambar 9 Final Produk
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

KESIMPULAN

Desain ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan mahasiswa di luar jam operasional universitas, khususnya di area taman

Telkom. Pendekatan yang digunakan meliputi konsep sociopugal dan sociopetal, dengan penataan modular yang fleksibel sesuai kebutuhan pengguna. Desain ini diharapkan dapat mengakomodasi interaksi sosial dan aktivitas individu mahasiswa sesuai karakteristik daerah kawasan universitas. Kebutuhan desain mencakup aspek visual yang cocok dengan lingkungan sekitar, penggunaan material tahan cuaca dan ergonomis, serta fasilitas pendukung seperti meja dan pencahayaan yang memadai. Pertimbangan desain meliputi kesesuaian dengan lingkungan, fleksibilitas modular, kualitas material, keamanan, dan aspek regulasi yang berlaku.

Berdasarkan hal tersebut, saran yang dapat diberikan adalah penyediaan fasilitas pendukung yang memadai, analisis mendalam mengenai alternatif desain demi memaksimalkan keunggulan material serat kaca, serta memperhatikan semiotika desain yang dapat di aplikasikan kedalam perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat Abdul Muis, Dwiky Kurniawan, Fauzan Ahmad, & Tri Atmaja Pamungkas. (2022). Rancangan Meja Pengatur Ketinggian Otomatis Menggunakan Pendekatan Antropometri Dengan Metode Quality Function Deployment (QFD). *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 1(2), 114–122. <https://doi.org/10.55826/tmit.v1iii.26>
- Andrianto, A. (2022). Perancangan Rak Sepatu Dengan Sistem Modular Untuk Menunjang Fasilitas Penyimpanan Di Ruang Terbatas. *Waca Cipta Ruang*, 8(1), 1–5. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6487>
- Dr. Yannes Martinus Pasaribu, M. Sn., Andar Bagus Sriwarno, M.Sn., Ph. D., & ADPII Dr. Andry Masri, M.Sn., A. (2021). Pengantar Ergonomi Desain Produk. 3–38.

- Kasus, S., Aswaja, P., & Yogyakarta, N. (n.d.). Design Logo Produk Menggunakan Design Thinking Sebagai Sarana Branding Pada Usaha Pesantren. 1–11.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Prima, I. E., & Muttaqien, T. Z. (2024). PERANCANGAN KABINET DAPUR MODULAR DENGAN LANDMARK RESIDENCE. 11(1), 2731–2742.
- Tricahyo Djalu Djatmiko, F. M. (2014). PERANCANGAN FASILITAS DUDUK DI RUANG TERBUKA KOTA BANDUNG DENGAN PENCITRAAN BANDUNG SEBAGAI KOTA KEMBANG (STUDI KASUS TAMAN CIKAPAYANG).
- Yupardhi, T. H., & Udiyana Wasista, I. P. (2019). Studi Penataan Ruang Sociopetal Dan Sociofugal Pada Ruang Publik Di Kota Denpasar. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31091/sw.v7i1.673>