

# Perancangan Fasilitas Duduk Publik untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya

Ayu Nadia Devina, Adi Santosa, S. Sn, M.A. Arch, Grace S. Kattu, S.Sn, M. Ds.  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: nadiadvn@gmail.com

Perkembangan gaya hidup manusia modern saat ini menimbulkan berbagai dampak. Salah satu dampaknya ialah meningkatnya individualitas yang menyebabkan kurangnya interaksi sosial secara langsung. Dalam skala yang lebih kecil hal ini pun terjadi di kalangan mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya. Diperlukan sebuah fasilitas publik yang dapat mengakomodasi dan menstimulasi kegiatan interaksi sosial di kampus, yakni fasilitas duduk publik. Dirancang dengan sistem *knock down*, fasilitas ini bersifat dinamis sesuai dengan kegiatan interaksi sosial antar mahasiswa di kampus. Diharapkan dengan perancangan fasilitas duduk publik ini kegiatan interaksi sosial di kampus dapat meningkat dan dapat menambah dinamika kegiatan mahasiswa di kampus.

**Kata Kunci**— Fasilitas duduk publik, *Knock Down*, Interaksi Sosial, Universitas Kristen Petra Surabaya.

The development of modern human lifestyle at this time gives rise to a variety of impacts. One of its effects is the increasing individuality which causes lack of direct social interaction. In a smaller scale this thing happens among students of Petra Christian University in Surabaya. A public facility that can accommodate and stimulate social interaction activities on campus is needed, the facilities of public seating. Designed with knock down system, this facility is dynamic in accordance with the activities of social interaction among students on campus. It is expected by designing this public seating facilities on campus social interactions can be increased and can add to the dynamics of student activities on campus.

**Keyword**— Public Seating Facility, Knock Down, Social Interaction, Petra Christian University Surabaya.

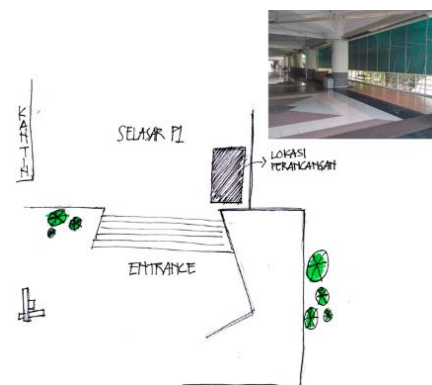
## I. PENDAHULUAN

Tujuan utama perancangan ini ialah untuk meningkatkan interaksi sosial antar mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya di kampus dengan merancang sebuah fasilitas duduk publik yang dapat mewadahi kegiatan tersebut. Sebagai komunitas intelektual muda, kegiatan interaksi sangat dibutuhkan karena merupakan kebutuhan sebagai makhluk sosial dan juga dari kegiatan ini, dapat terjadi dialog intelektual sampai dengan masalah umum terkait hobi, bisnis,

*lifestyle* dan segala topik yang berkembang sesuai dinamika mahasiswa.

Fasilitas duduk untuk publik dapat menjadi suatu wadah yang dapat mewadahi dan meningkatkan kegiatan berinteraksi sosial dengan nyaman sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik dan dapat menciptakan suasana yang akrab. Fasilitas publik berperan besar dalam membuat kehadiran orang di area tersebut menjadi lebih sering, menyenangkan dan nyaman<sup>[1]</sup>.

Perancangan ini mengambil lokasi di Gedung P, tepatnya berada di seberang kantin, dengan mengambil *spot* seluas 2.5m x 2.5m.



Gambar. 1. Sketsa lokasi perancangan.

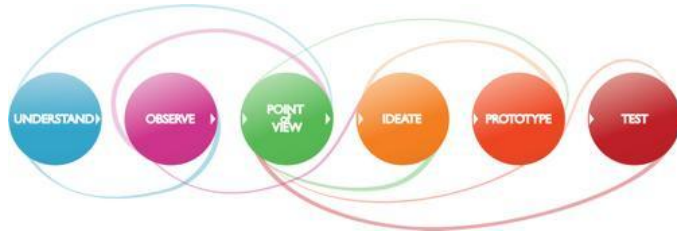
Lokasi ini terpilih berdasarkan kuisioner awal yang dilakukan kepada 100 orang mahasiswa Universitas Kristen Petra, sebanyak 56% responden dari hasil kuisioner yang telah dilakukan oleh penulis baik *online* maupun fisik, memilih lokasi di gedung P dan di gedung ini banyak terjadi kegiatan interaksi sosial antar mahasiswa yang perlu difasilitasi.



Gambar. 2. Masalah yang terjadi

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan mengadopsi dari metode *Design Thinking* yang telah disesuaikan untuk tahapan perancangan fasilitas duduk untuk publik yang berdasarkan pada interaksi sosial antar mahasiswa universitas Kristen Petra Surabaya. Alasan penulis menggunakan metode ini karena metode ini cocok dan dapat disesuaikan dengan proses perancangan ini.



Gambar. 3. *Design thinking process*

Sumber: [www.dschoool.stanford.edu](http://www.dschoool.stanford.edu)

Metode tersebut disesuaikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Understand*, penulis memahami apa saja yang menjadi latar belakang perancangan, memahami permasalahan yang diambil lalu mengumpulkan data literatur yang mendukung dan berkaitan pada perancangan. Dengan cara mencari data – data literatur, menyaring data yang berkaitan dengan perancangan, mengumpulkan atau mengkoleksi data
2. *Observe*, dimana penulis melakukan observasi lapangan, survey lapangan yang berkaitan dengan obyek perancangan, lalu mengumpulkan data dengan cara menyebarkan kuisioner, wawancara dengan pengguna, dan dokumentasi.
3. *Point of View*, mengacu kepada pandangan seseorang secara umum. Penulis mengumpulkan pandangan pengguna, dengan cara melakukan wawancara, pengamatan tentang aktivitas dan kebiasaan pengguna, mencatat hal – hal yang dapat berguna untuk mendukung proses perancangan, lalu mendokumentasikan kegiatan aktivitas dari hasil observasi dan menuangkan dalam bentuk sketsa.
4. *Ideate*, penulis menganalisis data dari hasil observasi dan *point of view*, kemudian mulai mengeluarkan ide – ide desain dan melakukan *brainstorming*. Dengan cara mengkoleksi data tipologi sejenis, membuat programming, dan sketsa-sketsa.
5. *Prototype*, membuat alternatif sketsa sesuai dengan hasil yang didapat dari tahapan observasi, *point of view* dan ideasi, dengan *sketching*, *modelling*, membuat maket studi dan *prototype* dengan skala 1:1 yang berfungsi sebagai media untuk merasakan obyek rancangan secara nyata.
6. *Test*, hasil dari tahap *prototype* dievaluasi oleh pengguna dan penulis, apakah desain yang telah dibuat dapat menjawab permasalahan atau tidak, apakah sudah sesuai dengan

kebutuhan dan aktivitas pengguna, serta melakukan uji pengguna. Tujuan dari kegiatan ini ialah untuk mengembangkan desain agar produk desain akhir dapat menjawab permasalahan yang ada.

7. *Persuade*, dimana penulis melakukan presentasi dan menyampaikan hasil perancangan, selanjutnya penulis ingin mengajukan proposal untuk Universitas Kristen Petra Surabaya sebagai solusi dari permasalahan yang telah penulis teliti.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Latar Belakang Konsep Perancangan

Pemilihan konsep dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di lapangan. Dimana fasilitas duduk publik di Gedung P lantai 1 Universitas Kristen Petra jumlahnya kurang, sehingga membuat beberapa mahasiswa tidak mendapat tempat duduk sehingga mereka harus duduk di lantai dan dari segi desain kurang dapat mendukung kegiatan interaksi sosial. Kegiatan interaksi sosial di kampus sangat penting bagi mahasiswa, karena kegiatan ini merupakan kebutuhan utama sebagai makhluk sosial dan dari kegiatan ini pula, dapat terjadi dialog intelektual sampai dengan masalah yang terkait dengan hobi, bisnis, *lifestyle* dan segala topik yang berkembang sesuai dinamika mahasiswa. Untuk membentuk atau menstimulasi terciptanya kegiatan interaksi sosial antar mahasiswa di kampus, selain dibutuhkan fasilitas duduk publik, juga dibutuhkan sebuah desain dan konfigurasi yang dapat menunjang kegiatan tersebut.

### B. Konsep Perancangan

Agar tercipta kegiatan interaksi sosial yang efektif, maka desain dari fasilitas duduk publik haruslah saling terhubung satu dengan yang lain dan juga dapat menghubungkan atau mengakrabkan pengguna serta dibutuhkan konfigurasi khusus agar tercipta suasana yang dapat mendukung. Serta menerapkan konsep dari *sociopetal*, yang merupakan suatu tatanan yang dapat memfasilitasi pengguna untuk melakukan interaksi sosial<sup>[2]</sup>.

Ide dari perancangan ini terinspirasi dari rasi bintang, dimana pengertian dari rasi bintang ialah sekelompok bintang yang tampak berhubungan membentuk suatu konfigurasi khusus<sup>[3]</sup>. Terdapat kata kunci dari ide rasi bintang tersebut yaitu berhubungan (*connect*) dan konfigurasi. Kata kunci ini dipakai dengan tujuan untuk menghadirkan sebuah desain fasilitas duduk publik yang dapat menghubungkan atau mengakrabkan pengguna dan pengguna dapat mengkonfigurasi fasilitas tersebut sesuai keinginan mereka.

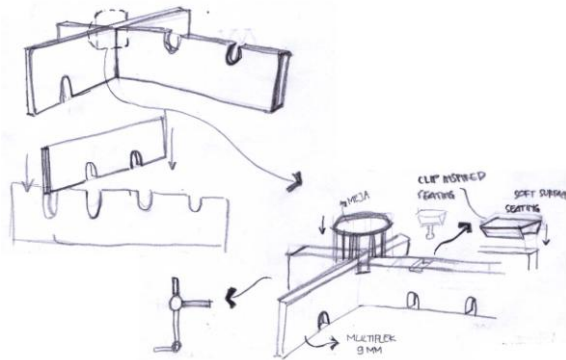
*Take A Seat* atau T.A.S ialah konsep desain perancangan ini. Apabila menurut arti dalam bahasa Indonesia, *Take A Seat* artinya silahkan duduk<sup>[4]</sup> dan secara harafiah, pengguna akan mengambil tempat duduk (*take a seat*) dan mengkonfigurasi tempat duduk tersebut sesuai keinginan mereka.

Dalam pengaplikasiannya, sistem modular diterapkan untuk perancangan ini agar pengguna mudah untuk

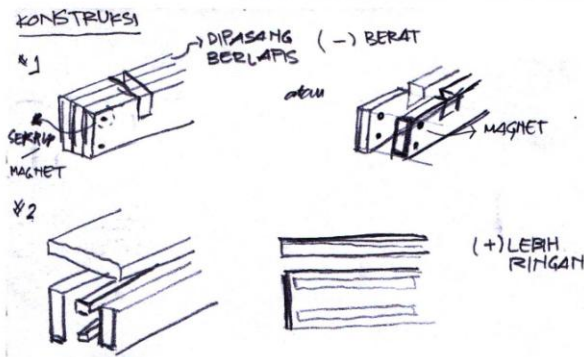
mengkonfigurasi posisi atau tata letak dari fasilitas duduk tersebut. Material yang digunakan ialah multipleks dengan finishing duco doff. Penggunaan material multipleks dipilih karena material bersifat ringan dan kokoh sehingga cocok dengan konsep *knock down* yang digunakan. *Finishing* duco dipilih karena dapat melapisi permukaan dengan kuat dan tahan lama, mengingat fasilitas ini akan diletakkan di ruang publik. Konsep *Doodle* diaplikasikan dalam perancangan fasilitas duduk ini karena *doodle* adalah karya seni yang akrab dengan dunia anak muda, khususnya mahasiswa Universitas Kristen Petra. *Doodle* adalah gambar sederhana yang dapat memiliki arti representasi yang kuat atau mungkin hanya menjadi bentuk abstrak [5]. Tema *doodle* yang digambar berhubungan erat dengan segala kegiatan di dunia kampus, seperti *test*, tulisan skripsi, gambar topi wisuda dan lain-lain. Adapun tujuan lain dari penggunaan *doodle* pada desain ini adalah untuk menarik perhatian mahasiswa untuk duduk dan bersosialisasi. Gambar-gambar yang terdapat pada *doodle* ini dapat dijadikan bahan obrolan karena bertemakan kehidupan kampus yang *familiar* dengan pengguna.

Bentukan yang digunakan ialah bentukan geometris bersudut, yaitu persegi dan jajar genjang. Bentuk ini terinspirasi dari sudut-sudut yang dihasilkan oleh rasi bintang.

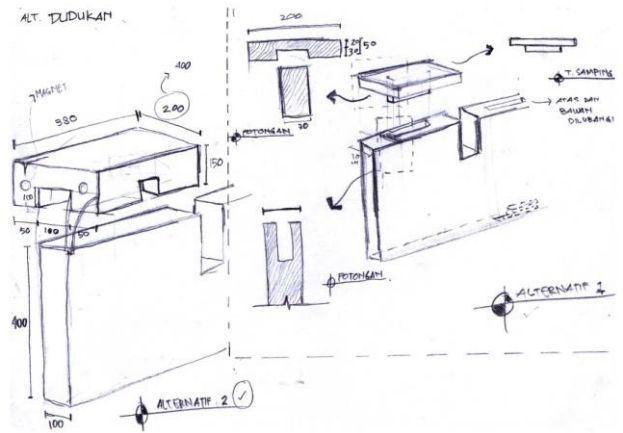
C. Aplikasi Konsep Terhadap Perancangan



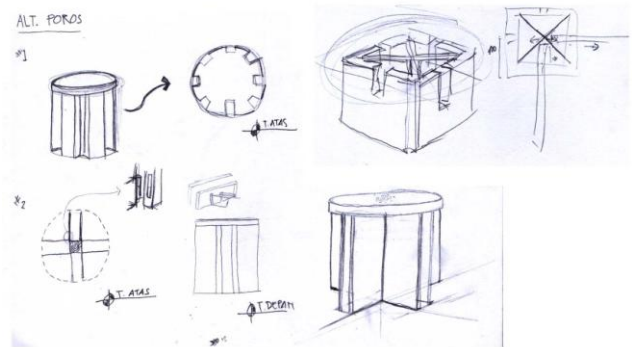
Gambar. 4. Sketsa alternatif terpilih



Gambar. 5. Sketsa konstruksi alternatif terpilih



Gambar. 6. Sketsa sistem duduk alternatif terpilih



Gambar. 7. Sketsa alternatif poros terpilih

Desain ini berbentuk modular. Mempunyai 3 bagian, yaitu bangku, duduk dan poros. Sistem konstruksi pun menggunakan sistem *knock down* sehingga mudah untuk dibongkar pasang dan dikonfigurasi sesuai keinginan pengguna. Lebar bangku yang hanya 10cm membuat bangku tersebut saling membutuhkan satu dengan yang lain. Sama seperti halnya manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dalam penggunaannya, pengguna dituntut untuk saling berkomunikasi antara satu dengan yang lain untuk mengkonfigurasi tempat duduk mereka, dari sini terciptalah interaksi sosial dan kerja sama.

Kelebihan:

Modular, dapat dikonfigurasi menjadi banyak konfigurasi. *Knock Down*, sehingga mudah dibongkar pasang. Desain *simple*, namun dapat dirangkai menjadi banyak konfigurasi.

Desain menstimulasi pengguna untuk berkomunikasi ketika mengatur konfigurasi tempat duduk

Kekurangan:

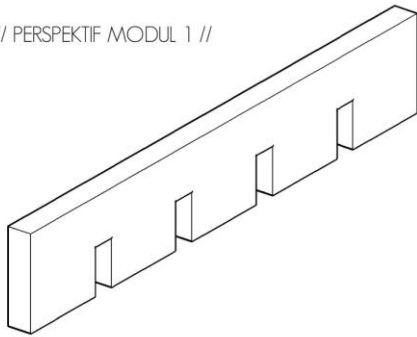
Bentukan perlu dikembangkan lagi agar lebih mudah untuk dikonfigurasi.

D. Perwujudan dan Uji Coba Prototype

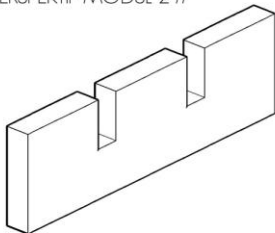
Kemudian dari hasil desain yang terpilih, penulis melanjutkan ke tahap realisasi berupa *prototype*. *Prototype* ini diletakkan di area seberang kantin Gedung P Universitas Kristen Petra dan diujicobakan langsung ke mahasiswa Universitas Kristen Petra. *Prototype* ini terdiri dari 3 bagian,

yakni poros, kemudian bangku dan dudukan tambahan yang juga dapat berfungsi sebagai meja.

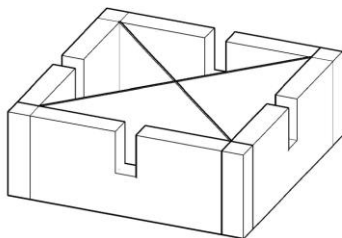
// PERSPEKTIF MODUL 1 //



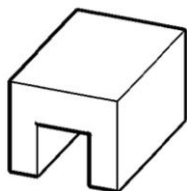
// PERSPEKTIF MODUL 2 //



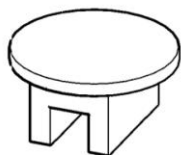
Gambar. 8. Perspektif Modul 1 dan 2



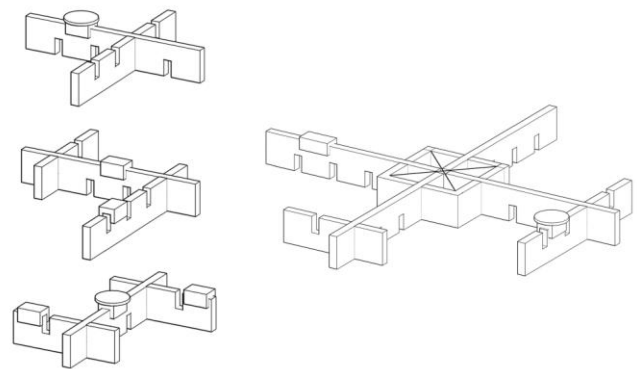
Gambar. 9. Perspektif Poros



Gambar. 10. Perspektif Dudukan Kotak



Gambar. 11 Perspektif Dudukan Bundar



Gambar. 12. Perspektif Contoh Konfigurasi

Karena masih berupa prototype yang akan diujicobakan, material yang digunakan pun hanya berupa multiplek 9mm, 6mm dan 5mm yang tidak diberi *finishing*.

Tahap uji coba dilakukan dari tanggal 4 Mei 2015 – 16 Mei 2015. Tahap ini dimaksudkan untuk menguji desain secara langsung kepada target pengguna, yakni mahasiswa Universitas Kristen Petra khususnya di Gedung P, dan untuk mendapatkan *feedback* langsung dari pengguna kemudian dikembangkan dalam desain akhir. Peletakan karya berada di selasar Gedung P lantai 1 tepatnya area seberang kantin.



Gambar. 13. Proses merangkai *prototype*



Gambar. 14. Proses merangkai *prototype*



Gambar. 15. Proses merangkai *prototype*



Gambar. 19. Kegiatan interaksi sosial yang terjadi

Pada proses uji coba *prototype*, banyak sekali kegiatan interaksi sosial yang terjadi dalam berbagai posisi.



Gambar. 16. Kegiatan interaksi sosial yang terjadi



Gambar. 20. Kegiatan interaksi sosial yang terjadi



Gambar. 17. Kegiatan interaksi sosial yang terjadi

Pada tahap uji coba ini, kegiatan interaksi sosial yang terjadi, antara lain:

- berbincang santai,
- makan,
- sharing ide dan
- mengerjakan tugas.

Adapun macam-macam posisi pengguna ketika menggunakan *prototype* ini, antara lain:

- duduk,
- duduk melantai,
- selonjor,
- bersandar dan
- tiduran.

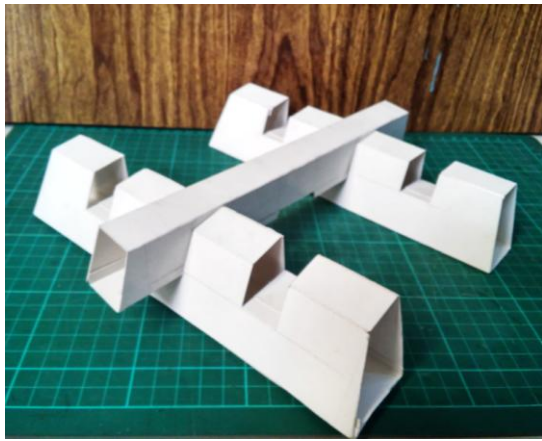
Kritik dan saran yang diterima dari pengguna adalah kurang lebarnya lebar modul serta memerlukan meja.

#### E. Desain Akhir

Setelah tahapan uji coba langsung kepada target pengguna dan mendapatkan *feedback* yang dibutuhkan, maka tahap selanjutnya ialah tahap desain akhir. Pada tahap ini terjadi perubahan bentuk pada desain. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Kebutuhan tersebut didapatkan dari proses uji coba *prototype* dan *feedback* langsung dari target pengguna, yakni mahasiswa Universitas Kristen Petra.



Gambar. 18. Kegiatan interaksi sosial yang terjadi



Gambar. 21. Maket Studi Desain Akhir “Take A Seat”



Gambar. 24. Perspektif Render Desain Akhir “Take A Seat”



Gambar. 22. Desain Akhir Modul 1 “Take A Seat”



Gambar. 23. Desain Akhir Modul 2 “Take A Seat”

Material yang digunakan ialah multiplek 9mm dengan finishing duco warna putih *doff*, *hand-drawn doodle* menggunakan cat tembok akrilik, kemudian diberi finishing *clear doff* untuk lapisan terakhir. Penggunaan *doodle* sebagai dekorasi bertujuan untuk menambah kesan *fun* dan dinamis, mengingat desain ini ditargetkan untuk anak-anak muda dan kegiatan yang terjadi pada fasilitas ini nantinya bersifat *non formal*. Tema *doodle* pun bertemakan hal-hal yang berhubungan dengan kampus agar pengguna merasa *familiar* dan dapat dijadikan bahan perbincangan sehingga menimbulkan interaksi sosial antar pengguna.

#### IV. KRITIK DAN SARAN

Fasilitas publik tentunya memerlukan kesadaran pengguna untuk ikut menjaga keawetan fasilitas tersebut. Karena pengguna bermacam-macam karakteristik maka desain, pemilihan material dan finishing merupakan hal yang utama harus diperhatikan dalam merancang fasilitas duduk publik. Serta dengan memperhatikan hal tersebut juga dapat mencegah perbuatan vandalisme

#### V. KESIMPULAN

Dalam merancang sebuah fasilitas duduk publik banyak faktor yang harus diperhatikan, khususnya ketika merancang sebuah fasilitas duduk publik yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antar pengguna, dalam perancangan ini target pengguna ialah mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya, yang merupakan kaum intelektual muda. Berangkat dari analisis masalah dan pemecahan yang telah dilakukan melalui perancangan, maka dapat disimpulkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang fasilitas publik tersebut, yaitu:

- a. Pembagian area. Hal ini sangat penting karena akan mempengaruhi tatanan dan desain dari fasilitas yang dirancang. Karena perancangan ini bertujuan untuk menstimulasi terjadinya interaksi sosial, maka konsep *sociopetal* diterapkan.

- b. Desain yang dinamis. Mengingat target pengguna ialah anak muda dan kegiatan interaksi sosial yang terjadi bersifat dinamis, maka dibutuhkan desain yang dinamis, baik dari segi tampilan hingga ke teknis konstruksi.
- c. Ergonomi. Ergonomi merupakan hal penting dalam merancang sebuah fasilitas duduk publik. Ukuran yang digunakan harus tepat agar pengguna nyaman ketika menggunakan.
- d. Material. Pemilihan material yang tepat juga sangat penting dalam merancang fasilitas duduk publik. Material dan finishing yang kuat dan tahan lama ialah hal utama yang harus diperhatikan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Adi Santosa selaku pembimbing 1 dan Ibu Grace S. Kattu selaku pembimbing 2 yang sudah membimbing dengan baik sehingga tugas akhir penulis dapat terselesaikan dengan baik. Serta Kepala UPPK UK Petra yang telah bersedia membantu menyediakan tempat untuk melakukan proses uji coba dan desain akhir. Tak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, seluruh keluarga besar prodi desain interior UK Petra, serta para sahabat yang sudah *mensupport* penulis sehingga karya desain tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Krauel, Jacobo. *Street Furniture*. Barcelona: Linksbook, 2007.
- [2] Laurens, Joyce M. *Studi Perilaku Lingkungan*. Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2001.
- [3] Rasi Bintang. Available: [http://id.wikipedia.org/wiki/Rasi\\_bintang](http://id.wikipedia.org/wiki/Rasi_bintang)
- [4] Take A Seat. Available: <https://translate.google.com/?oe=UTF-8&ie=UTF-8&hl=en&client=tw-ob#en/id/take%20a%20seat>
- [5] Doodle. Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Doodle>