

PERANCANGAN SARANA MEJA YANG BERKANOPI DENGAN SISTEM KNOCK DOWN DI TAMAN MUSIK

¹Ahmad Riyadi Swandhani, ² Yoga Pujiraharjo, M.Sn, ³ Teuku Zulkarnain Muttaqien, M.Sn
Program Studi Industrial Design , Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung,
Indonesia

¹ahmadriyadii@student.telkomuniversity.ac.id, ²yogapeero@telkomuniversity.ac.id,

³teukuzulakarnain@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Taman kota adalah salah satu perwujudan dari ruang terbuka kota yang sangat penting untuk tempat memfasilitasi publik. Banyak manfaat didirikannya taman di perkotaan, yaitu untuk memperindah ruang publik, rekreasi, dan pemanfaatan sarana olahraga dan *working space*. Pendekatan penelitian yang dilakukan ialah kualitatif deksriptif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengolah data dari hasil wawancara dan observasi yang berupa data dan analisis. Berdasarkan pengamatan langsung dan melalui kuisisioner di Taman Musik Kota Bandung, pengunjung terbanyak dari SMAN 5 serta tujuan berkunjung beragam seperti nongkrong, mengerjakan tugas, serta berolahraga. Namun dibalik itu ada beberapa masalah yang pengamat lihat dan pengunjung rasakan, seperti kurangnya tempat sampah, kurangnya audio serta butuh tambahan hiasan yang berbau musik. Namun kursi teater menjadi objek penelitian, karena kursi teater memiliki fungsi utama sebagai tempat duduk bagi pengunjung namun tidak maksimal karena tidak memiliki meja dan atap, sehingga apabila cuaca panas dan hujan, pengunjung diharuskan meninggalkan tempat, terasa kurang maksimal fungsi dari Taman Musik itu sendiri, Dari seluruh permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan sebuah produk yang dapat memaksimalkan fungsi dari kursi teater dalam aktivitas acara apapun, baik saat kondisi hujan atau panas terik sekalipun.

Kata Kunci : Taman kota, perancangan meja, amphiteater

1. Pendahuluan

Taman Kota adalah salah satu perwujudan dari ruang terbuka kota yang sangat penting untuk tempat memfasilitasi publik. Banyak manfaat didirikannya taman di perkotaan, yaitu untuk memperindah ruang publik, rekreasi, dan pemanfaatan sarana olahraga dan working space. Taman Kota kini sudah memiliki konsep atau tematik, yang berguna untuk menjadi daya tarik untuk foto dan bercengkrama, namun taman tematik hanya dijadikan tempat berkumpul bagi anak muda tanpa melakukan aktivitas, dan kurang terjadinya interaksi antar sesama pengunjung dan tidak ada fasilitas yang bisa mendukung terjadinya interaksi. Salah satu contoh taman tematik di Kota Bandung adalah Taman Musik. Taman ini identik dengan ornamen ornamen bernuansa musik, dengan ikon patung yang sedang memegang gitar, dan fasilitas umumnya ialah kursi teater dan lapangan basket dengan pencahayaan pada titik titik sudut, meskipun sedikit redup .

Pemilihan Taman Musik tersendiri karena Taman Musik memiliki keuntungan Geografis, karena berdekatan dengan SMAN5 Bandung dan juga diperbolehkan untuk aktivitas dari luar dan tentunya terawat, dan juga Taman Musik ini sendiri selalu ramai di kunjungi oleh anak muda, dengan adanya tambahan prasarana yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan keseruan bagi pengunjung dengan di isi hal yang positif tentunya .

Fasilitas dan prasarana merupakan factor penting dalam perancangan Taman, karena tujuan dari diciptakannya taman untuk menjadi tempat rekreasi dan juga hiburan serta sebagai *working space*. Taman yang tidak menyediakan itu

tentu akan kekeurangan peminat sehingga taman tersebut kehilangan tujuan dan manfaatnya, padahal dengan adanya fasilitas interaksi dapat membantu pengunjung untuk menikmati keindahan taman musik tersebut .

Berdasarkan pengamatan langsung serta kuisisioner di Taman Musik Kota Bandung, pengunjung terbanyak dari SMAN5 serta tujuan berkunjung beragam seperti nongkrong, mengerjakan tugas, serta berolahraga dan pengunjung selalu berdatangan dari pagi hingga malam, serta kurang lebih hamper 50 sampai 100 pengunjung perhari terdiri dari penjual makanan, anak sekolahan yang melakukan aktivitas olahraga dan berkunjung hanya untuk santai. Namun dibalik itu ada beberapa masalah yang pengamat lihat dan pengunjung rasakan, seperti kurangnya tempat sampah, kurangnya audio serta butuh tambahan hiasan yang berbau music, namun kursi teater menjadi objek penelitian. Karena kursi teater memiliki fungsi utama sebagai tempat duduk bagi pengunjung namun tidak maksimal karena tidak memiliki meja dan atap, sehingga apabila cuaca panas dan hujan, pengunjung diharuskan meninggalkan tempat, terasa kurang maksimal fungsi dari taman music itu sendiri, tapi pemasangan tenda bukanlah solusi.

Dari seluruh permasalahan tersebut ,penelitian ini berfokus pada perancangan sebuah produk yang dapat memaksimalkan fungsi dari kursi teater dalam aktivitas acara apapun, baik saat kondisi hujan atau panas terik sekalipun.

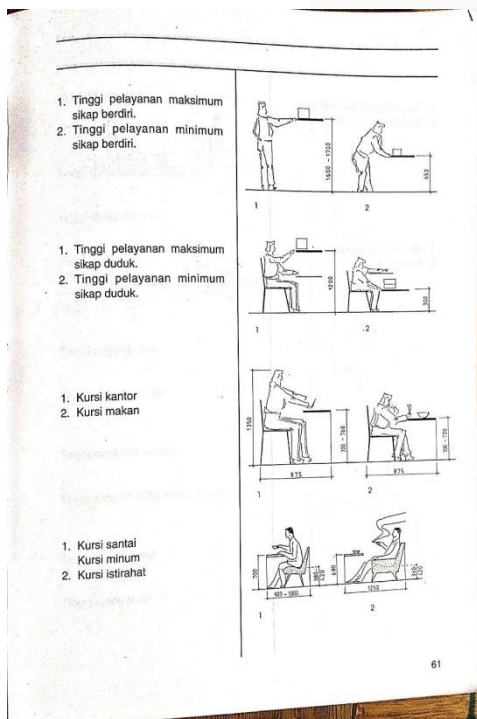
2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Meja

Meja, Pengertian meja menurut kbbi, perkakas (perabot) rumah yang mempunyai bidang datar sebagai daun mejanya dan berkaki sebagai penyangganya (bermacam-macam bentuk dan gunanya)

2.2 Pengertian Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa Yunani yang terduru dari dua kata yaitu "ergon" berarti kerja dan "nomos" berarti aturan atau 30 mphi. Ruang tunggu atau sering disebut dengan Lobi adalah ruang teras di dekat pintu masuk bangunan (bioskop, gedung perkantoran, dan lainnya) yang biasanya dilengkapi dengan berbagai perangkat meja dan kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu.



Gambar 2.1 Norma Tinggi

(Sumber : Teknik Mendesain perabotan yang benar , 61 : 1993)

2.3 Pengertian Antropometrik

Menurut Indrianti (2010:2), antropometri berasal dari "anthro" yang berarti manusia dan "metron" yang berarti ukuran. Secara 32 mphitheat antropometri dinyatakan sebagai suatu studi yang menyangkut pengukuran dimensi tubuh manusia dan aplikasi rancangan yang menyangkut geometri fisik, massa, kekuatan dan karakteristik tubuh manusia yang berupa bentuk dan ukuran. Antropometri secara luas akan digunakan sebagai pertimbangan ergonomis dalam memerlukan interaksi manusia..

2.4 Pengertian Aspek Material

Material adalah bahan untuk pembuatan suatu produk yang beragam jenis dan juga kegunaannya. Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan (Callister & William, 2004).

2.5 Pengertian Aspek Sistem

Sistem menurut Zulkifli (2005:4) adalah himpunan sesuatu benda nyata atau abstrak yang terdiri dari bagian bagian atau komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan dan saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (unity) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.

2.6 Meja yang akan dirancang

Furniture Knockdown adalah sebuah konstruksi pada produk furniture yang waktu pembuatannya agar di bongkar pasang, intinya furniture knockdown adalah furniture yang memiliki baut dan skrup sebagai konstruksinya



Tabel 2. 2 Meja dengan system Knockdown

(Sumber: <https://insinyurbangunan.com/meja/lipat/>)

2.7 Gagasan Awal Perancangan

Ide gagasan perancangan untuk merancang sebuah fasilitas di taman, terkhusus taman yang dapat menjadi taman yang interaktif dengan perancangan meja taman yang dapat mengakomodasi pengunjung yang menggunakan kursi teater sehingga dapat mengerjakan tugas dan serta berteduh.

Tema yang di usung dalam perancangan ini ialah meja yang multifungsi sehingga dapat memberikan solusi bagi para pengunjung, tema tersebut berakitan dengan hasil dari kuisisioner dan juga pengamatan yang dilakukan serta produk ini memiliki beberapa aspek pertimbangan .

3. Metode Analisis

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif menggunakan kata-kata berdasarkan pengamatan, observasi dan juga wawancara atau lebih ke pengamatan verbal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Observasi Lapangan

Menurut Prof. Heru merupakan pengamatan yang sebuah studi kasus dilakukan dengan sengaja, terarah, urut dan sesuai pada tujuan. Pencatatan pada kegiatan pengamatan disebut dengan hasil observasi yang rinci, tepat, akurat, teliti, dan objektif.

- b) Wawancara

Metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden ataupun kepada narasumber. Wawancara merupakan metode yang konkrit, karena langsung bertanya kepada pelaku dan pekerja ditempat, sehingga masalah yang dihasilkan masih baru dan sedang.

- c) Dokumentasi

Mengambil foto serta video sebagai data tambahan.

- d) Quisioner

Sugiyono (2008:199) “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab

3.2 Metode Perancangan

Pendekatan perancangan yang dilakukan melalui 3 tahap yaitu 1.Pendekatan Perancangan, 2. Permasalahan yang diangkat, dan 3. Tujuan Perancangan

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Term of Reference (TOR)

1. Deskripsi Produk

Produk ini berupa meja yang dirancang dengan system knockdown serta multifungsi dengan keunggulan memiliki kanopi dengan 4 bidang berukuran 40 x 40 cm .

2. Pertimbangan Produk

Pertimbangan desain yang harus dipenuhi antara lain:

- a. Meja yang dirancang bertujuan untuk memaksimalkan fungsi dari amphitheater seperti tahan terhadap cuaca hujan dan panas
- b. Dan dapat dijadikan *working space* dengan system yang efesiensi.

3. Batasan Produk

Batasan produk merupakan aspek-aspek yang menjadi pembatas dan juga target dalam kesuksesan perancangan ini , sehingga produk yang dirancang sesuai dengan awal perancangan dan menjawab masalah .

- a. Meja yang digunakan nantinya dapat dijadikan sebagai *working space*
- b. Tahap terhadap cuaca panas dan hujan
- c. Dapat di buka tutup sesuai kebutuhan

4.2 Visualisasi Karya

4.2.1 Deskripsi Desain

1. Produk Utama

- a) Basic Produk : Kayu Blockboard dengan Finishing HPL Coklat
- b) Fungsi Produk: Sebagai Sarana Meja dan juga tempat berteduh ketika hujan dan panas dengan skala tertentu.
- c) Tujuan Produk: Mendukung pengunjung melakukan aktifitas untuk bekerja ataupun berolahraga.
- d) Sasaran Produk : Taman Musik Kota Bandung
- e) Pengguna Produk : Pengunjung Taman Musik terkhsusu di amphiteater
- f) Keunggulan Produk : Multifungsi dan multibentuk serta dapat dibuka tutup sesuai kebutuhan.

2. Produk Rancangan

- a) Fungsi Produk: Sebagai Sarana Meja dan juga tempat berteduh

ketika hujan dan panas dengan skala tertentu.

- b) Tujuan Produk : Mendukung pengunjung melakukan aktifitas untuk bekerja ataupun berolahraga.
- c) Sasaran Produk : Taman Musik Kota Bandung
- d) Pengguna Produk : Pengunjung Taman Musik terkhsusu di amphitheater

4.2.2 Sketsa Final



Gambar 4.1 Sketsa Final 1

(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)



Gambar 4.2 Sketsa Final 2

(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

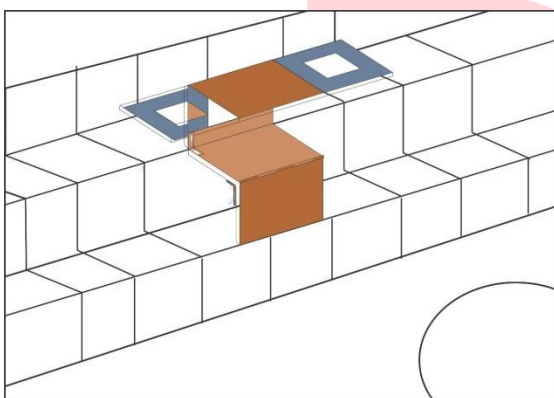


Gambar 4.3 Sketsa Final 3

(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)



Gambar 4.4 Sketsa Final 4
(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)



Gambar 4.5 Sketsa Final 5
(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

5. Kesimpulan

Taman Musik merupakan Taman Tematik bernuansa alat musik, dengan tingkat aktivitas yang tinggi, dalam penelitian ini, pengunjung dan pengamat sepakat berdasarkan kuisioner bahwasanya diperluikkannya pengembangan dari sisi kursi taman (amphitheater).

Produk ini nantinya dapat digunakan secara mobile serta menjadi alternative bagi pengunjung, produk ini dilengkapi dengan beberapa fitur seperti system knockdown, lapisan mika serta jointing yang bongkar pasang, serta memiliki meja untuk melakukan aktivitas bekerja yang dapat digunakan dengan 2 orang sekaligus.

Diharapkan produk ini dapat menjawab permasalahan sesuai penelitian, dan

produk ini juga dapat berfungsi dan mempermudah bagi pengunjung taman music dapat melakukan aktivitas.

6. Pustaka

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1 (2016).

Lesko, Jim. (2008). *Industrial Design: Material and Manufacturing Guide*, New Jersey, Wiley.

MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Lontin)." Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013 5.2013 (2013).

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