

Perancangan Fasilitas Duduk Bagi Keluarga Pada Area Bermain Anak Di Ruang Terbuka Hijau Kota Bandung

Fachrizal¹, Diena Yudiarti², Asep Sufyan Muhakik Atamtajani³
Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung
fachrizall@student.telkomuniversity.ac.id, dienayud@telkomuniversity.ac.id,
krackers@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Taman Kiara Artha adalah taman yang terletak di Jalan Banten, Kiaracondong. Mayoritas pengunjung taman ini adalah sebuah keluarga. Taman ini memiliki ruang yang sangat luas sehingga bisa membebaskan anak-anak untuk bermain juga anggota keluarga lainnya untuk melakukan berbagai macam kegiatan atau aktifitas. Dengan begitu area bermain taman ini sangat di penuh dengan anak-anak yang bermain di dalam nya bersama keluarga mereka, namun di dalam area bermain anak ini tidak ada fasilitas yang dapat digunakan keluarga atau orang tua mereka selama mengawasi mereka bermain, seperti bangku taman. Padahal bangku taman ini sangat penting keberadaannya bagi keluarga yang menunggu dan menjaga anak mereka di dalam tempat bermain. Perancangan ini dilakukan guna memberikan kenyamanan bagi keluarga di dalam tempat bermain anak. Produk ini juga harus memiliki nilai estetika yang baik, agar mampu menambah keindahan taman Kiara Artha Park ini. Produk memiliki fungsi tambahan sebagai storage di bagian dudukan kursi guna menyimpan mainan yang ada di sekitar produk berada. Perancangan produk ini dilakukan berdasarkan aspek material dan fungsi. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *SCAMPER* untuk mengeksplorasi dan memeriksa lebih dalam masalah yang ada. Oleh karena itu penulis merancang bangku taman yang dapat digunakan oleh keluarga yang di area bermain taman yang juga dapat menambah nilai estetika taman.

Kata Kunci: Estetika, Fasilitas Taman, Storage, Area Bermain

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Ruang Terbuka Hijau atau yang biasa didengar dengan sebutan singkat yaitu RTH, diperlukan keberadaannya dalam penataan setiap kota di seluruh daerah. Ruang Terbuka Hijau yang ada di dalam perkotaan seperti lahan yang berisi tanaman hijau dan vegetasi-vegetasi yang indah atau biasa disebut taman, namun tidak hanya taman, ruang terbuka hijau juga biasa terdapat pada tepi jalan di beberapa kota. Ruang Terbuka Hijau ini sendiri memiliki peran atau fungsi tersendiri seperti menjadi areal resapan air, meminimalisir kebisingan, juga menghasilkan oksigen yang seperti pada umumnya di hasilkan oleh pohon-pohon. Fungsi atau peran itu disebut sebagai fungsi ekologis dari ruang terbuka hijau itu sendiri.

Ruang Terbuka Hijau juga digunakan guna menambah keindahan dalam tata kota, dalam gedung, dan juga pada restaurant/beberapa tempat yang ramai guna menenangkan suasana yang ramai dan bising. RTH di kota Bandung masih dapat dikatakan kurang, penyebaran taman di Kota Bandung belum merata. Sebarannya masih terfokus pada titik-titik utama di pusat kota. RTH bisa dikatakan penting untuk berada di setiap lingkungan kita, seperti ruang terbuka hijau yang ada di lingkungan rumah/biasa disebut taman halaman rumah, begitu juga di dalam perkantoran, baik di dalam pusat perbelanjaan, bahkan tempat tempat indoor yang memuat banyak kapasitas orang didalamnya, sangat memerlukan ruang terbuka hijau agar suasana bisa lebih terasa rileks dan sejuk. Melihat tumbuhan-tumbuhan hijau dapat menghilangkan rasa penat dan

stress. Selain fungsi ekologis sebagai fungsi utama ruang terbuka hijau di kota, Ruang terbuka hijau juga memiliki fungsi estetika. Nilai estetika dari ruang terbuka hijau juga berpengaruh dengan adanya berbagai jenis vegetasi yang di tata dengan rapi dan berwarna hijau yang dapat menciptakan kenyamanan visual. Adanya variasi tanaman mulai dari rumput-rumputan hingga pohon tinggi dapat menambah nilai estetika pada ruang terbuka hijau. Tidak hanya pada tanaman dalam ruang terbuka hijau, produk atau fasilitas taman juga memiliki mempengaruhi nilai estetika suatu taman. Salah satu contohnya yaitu bangku taman, bangku taman merupakan fasilitas yang biasa digunakan para pengunjung/masyarakat untuk duduk sejenak/bersantai menikmati makanan/minuman di dalam ruang terbuka hijau. Dalam kegiatan survei yang dilakukan penulis, penulis lebih banyak melihat pengunjung yang datang berkunjung ke taman adalah sekelompok keluarga yang membawa anak mereka untuk bermain di area bermain taman. Pada salah satu area Kiara Artha Park terdapat sebuah lahan yang akan digunakan menjadi area bermain anak-anak dalam melakukan aktifitas bermain, dalam lahan yang akan di jadikan area bermain anak tersebut dibutuhkan bangku taman guna menjadi tempat duduk bagi pengunjung atau keluarga yang hendak mengawasi anak mereka saat bermain. Bangku taman yang akan dirancang ini juga dapat menambah nilai estetika ruang terbuka hijau atau taman dan membuat pengunjung atau keluarga yang gemar berfoto merasa puas dengan keindahan taman juga fasilitas taman tersebut. Dengan adanya kekurangan pada nilai estetika juga fungsi produk/fasilitas yang ada maka munculah sebuah peluang untuk mendesain bangku taman yang bisa menambah

nilai estetika juga sesuai dengan kebutuhan pengunjung taman. Dengan banyaknya masyarakat yang mengunjungi ruang terbuka hijau, masyarakat semakin sadar dan mengerti betapa pentingnya ruang terbuka hijau di lingkungan sekitar mereka juga. Adanya produk atau fasilitas bangku taman yang baru sudah pasti akan menarik perhatian pengunjung terutama keluarga untuk mengunjungi dan mengawasi anak mereka saat bermain di ruang terbuka hijau.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Banyak pengunjung atau keluarga yang kesulitan mengawasi anak bermain di area bermain.
2. Perancangan bangku taman yang memberikan kenyamanan bagi keluarga yang mengawasi anak bermain di area bermain.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan bangku taman yang dapat memudahkan keluarga mengawasi anak di area bermain dengan nyaman?
2. Bagaimana bangku taman yang dinilai mampu menambah nilai estetika dan fungsi sebagai fasilitas duduk di taman?

1.4 Batasan Masalah

Dengan banyaknya data-data penelitian yang telah terkumpul, maka diperlukan batasan-batasan masalah yang lebih spesifik agar mampu menyelesaikan perencanaan sesuai dengan perencanaan awal. Adapun

batasan-batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Menambah nilai estetika Ruang Terbuka Hijau / sesuai tema taman.
2. Menarik perhatian pengunjung untuk datang ke RTH.
3. Produk/fasilitas dapat memuaskan pengunjung atau keluarga.
4. Wilayah duduk yang lebih luas pada bangku .
5. Produk dapat di aplikasikan di lahan kosong tersebut.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Dapat mengaplikasikan keilmuan desain produk untuk merancang produk fasilitas publik .
2. Dapat membuat seluruh ruang terbuka hijau yang ada di dalam perkotaan terlihat indah , juga membuat para keluarga dan pengunjung yang mengawasi anak-anak yang bermain di area bermain taman lebih nyaman.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi dan menghabiskan waktu luang mereka datang ke ruang terbuka hijau.
2. Dapat meningkatkan kenyamanan, juga memperindah ruang terbuka hijau dan area bermain anak.

2. Landasan Teori

2.1 Ruang Terbuka Hijau

Menurut Dewiyanti 2009 yang dikutip Wuri Setyani (121:2017) Ruang terbuka hijau

atau yang biasa disebut dengan sebutan RTH adalah ruang terbuka yang terdapat susunan vegetasi didalamnya. Ruang terbuka hijau ini sendiri berada di kawasan perkotaan yang memiliki fungsi sebagai area wisata/rekreasi, estetika, fisik suatu kota, serta ruang terbuka hijau ini memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi bagi masyarakat yang ada di kota tersebut juga bagi pengembangan kota. RTH sendiri biasanya berbentuk taman kota, taman tematik, lapangan olahraga, dan juga pinggir sungai yang berada ditengah kawasan perkotaan. Ruang terbuka hijau juga berfungsi sebagai tempat untuk menenangkan pikiran, bermain untuk anak-anak, dan tempat untuk bersantai.

Terdapat beberapa macam atau jenis ruang terbuka hijau yaitu ruang terbuka hijau publik dan juga privat (**UU No.26, 2007 Tentang Penataan Ruang**). Pada intinya UU penataan ruang menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan ruang terbuka hijau (RTH) terdiri dari ruang terbuka hijau publik dan ruang terbuka hijau privat, adalah sebagai berikut.

a) Publik

Beberapa yang masuk kedalam ruang terbuka publik adalah Beberapa jenis taman yang memiliki tema di dalam kota, tempat pemakaman yang ada di setiap kota, dan susunan hijau vegetasi di sepanjang perjalanan dalam kota.

b) Privat

Area tersebut seperti: halaman rumah dan juga kebun-kebunan, susunan vegetasi yang ada di dalam pusat perbelanjaan, kantor atau gedung-gedung serupa.

2.2 Fungsi Ruang Terbuka Hijau

Berdasarkan Pedoman Direktorat Jenderal Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum Tahun 2007, menyebutkan bahwa fungsi ruang terbuka hijau adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Bio Ekologis RTH dapat menjadi paru-paru kota atau lebih mudahnya dikenal sebagai sirkulasi udara kota, sebagai peneduh juga produsen oksigen dan penyerap air hujan, sebagai penahan angin, dan juga penyedia habitat satwa.
2. Fungsi Sosial Ekonomi Ruang terbuka hijau ini dapat menjadi tempat berkumpulnya seluruh masyarakat kota dengan berbagai kegiatan atau aktifitas yang dapat menenangkan pikiran juga pengelihatian dengan melihat tumbuhan tumbuhan hijau yang ada di dalamnya.
3. Ekosistem perkotaan produsen oksigen, bagi seluruh tanaman dan bunga bunga berbuah dan berdaun indah dan juga bisa menjadi bagian dari usaha pertanian, kehutanan dan lain sebagainya.
4. Fungsi Estetis memperindah kota juga setiap tempat yang memiliki ruang terbuka hijau dengan susunan vegetasi yang akan memperindah seluruh rth publik dan juga privat yang ada.

2.3 Furniture Luar Ruangan (Outdoor)

Furniture luar ruangan biasa digunakan untuk istirahat, duduk dan makan, dan pertemuan sosial dengan orang lain. Pengaturan semacam itu mungkin sangat penting bagi para lansia, mereka yang memiliki

mobilitas terbatas, dan orang dewasa yang memiliki anak kecil tetapi di samping aspek fungsionalnya. Barang-barang furnitur perkotaan seperti bangku dan meja di taman dan kotak juga bisa signifikan secara sosial karena mereka memberikan tempat-tempat ini udara yang nyaman dan menarik dan menarik orang untuk bersama-sama. Furnitur yang dipilih dan digunakan dengan tepat dapat menarik orang ke ruang luar dan menambah kenyamanan menggunakan ruang ini tantangan utama adalah membawa mereka keluar, dengan tujuan membuat mereka merasa diterima, santai.

Penempatan furnitur harus sesuai dengan fungsinya dan sesuai dengan pola dan desain permukaan keras di area tersebut. Benda-benda furnitur tidak boleh terlihat berantakan, sehingga, misalnya, tanda-tanda dilampirkan pada satu tiang atau kolom alih-alih didistribusikan di beberapa tempat fasilitas kelompok seperti area tempat duduk atau bilik telepon didirikan di mana mereka akan digunakan, seperti di persimpangan pejalan kaki dan fitur seperti bollard digunakan secara minimal. Pemilihan dan desain furnitur harus berdasarkan efek cuaca seperti sinar matahari, ekspansi dan kontraksi, tekanan angin, kelembaban, dan dalam beberapa kasus, semprotan garam, embun beku, atau es. Desain terbaik biasanya menggabungkan bentuk yang kuat, sederhana, bahan asli, dan hasil akhir alami, umumnya dalam warna hitam, abu-abu, dan warna tanah, beraksen dengan warna-warna cerah. Bahan yang paling sering digunakan adalah baja dan kayu kemungkinan lainnya adalah batu, beton, plastik daur ulang dan berbagai bahan lainnya.

2.4 Bangku Taman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian bangku adalah Papan (biasanya berbentuk panjang), berkaki empat dan merupakan tempat untuk duduk. Definisi bangku dan kursi adalah sebuah benda yang berfungsi sebagai tempat duduk. Pada umumnya bangku dan kursi memiliki 4 buah kaki yang berguna untuk menopang berat tubuh di atasnya. Akan tetapi tak jarang pula yang hanya memiliki satu buah kaki biasanya terletak di tengah.

Berikut ini adalah bangku taman yang biasanya terdapat pada taman/ruang terbuka hijau dalam kota diantaranya :

1. Bangku Taman Kayu.
2. Bangku Taman Beton .
3. Bangku Taman Fiber .
4. Bangku Taman Besi .

2.5 Rak Penyimpanan (*Storage*)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia lemari adalah peti besar tempat menyimpan sesuatu, sama halnya dengan *Storage* atau yang biasa disebut rak penyimpanan ini sendiri merupakan sebuah wadah atau ruang tempat seseorang menyimpan benda atau apa pun kedalamnya dengan tujuan bermacam-macam. *Storage* luar ruangan biasa menggunakan material yang keras seperti kayu, stainless , atau plat besi agar dapat melindungi benda atau barang yang ada di dalamnya .

2.6 Ergonomi

Ergonomi adalah suatu ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk perancangan mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman dan efektif bagi manusia. Ergonomi merupakan suatu cabang ilmu yang sistematis

untuk memanfaatkan informasi mengenai sifat manusia, kemampuan manusia dan keterbatasannya untuk merancang suatu sistem kerja yang baik agar tujuan dapat dicapai dengan efektif, aman dan nyaman (Sutalaksana, 1979).

2.7 Antropometri

Antropometri adalah ilmu yang berkaitan dengan pengukuran dimensi dan cara untuk mengaplikasikan karakteristik tertentu dari tubuh manusia (Roebuck, 1994). Antropometri berasal dari kata antropos yang berarti manusia, dan metrikos yang berarti pengukuran. Sehingga Antropometri diartikan sebagai suatu ilmu yang secara khusus berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya (Pheasant, 1988). Data antropometri ini menyajikan informasi mengenai ukuran tubuh manusia, yang dibedakan berdasarkan usia, jenis kelamin, suku bangsa (etnis), posisi tubuh saat beraktivitas, dan sebagainya, serta diklasifikasikan dalam segmen populasi pemakai, perlu diakomodasikan dalam penetapan dimensi ukuran produk desain yang dirancang guna menghasilkan kualitas rancangan yang tailor made dan memenuhi persyaratan *fitness for use* (Sritomo, 2000).

2.8 Estetika

(Menurut Nanang Rizali 121: 2003)

Sesuatu yang indah di alam maupun karya seni akan menimbulkan perasaan haru dan menjadi pengalaman, ketika itulah seseorang mengalami penghayatan estetika. Estetika berarti pencerapan atau cerapan indra, pencerapan atau persepsi tidak hanya melibatkan indra, tetapi juga proses

psikhofisik seperti asosiasi, pemahaman, khayal, kehendak dan emosi. Pada awalnya estetika adalah bidang filsafat yang berurusan dengan pemahaman tentang keindahan alam dan seni. dalam perkembangannya hingga kini estetika diartikan sebagai 'inti seni' yang meliputi pemilihan dan penyusunan unsur-unsur seni serta cara pengungkapannya. Pada perancangan ini nilai estetika produk yang dirancang sangat mempengaruhi nilai estetika Ruang terbuka hijau tersebut juga, estetika bentuk dan warna yang dimiliki produk harus memiliki sebuah kesatuan dengan tema dan karakteristik taman.

2.9 Gagasan Awal Perancangan

1. Fungsi

Fungsi utama produk yang dirancang adalah sebagai tempat duduk bagi pengunjung taman terutama orang tua yang hendak mengawasi anak mereka ketika bermain di area bermain. Pada bagian badan bangku terdapat tempat penyimpanan mainan anak-anak yang akan disimpan oleh petugas taman ketika waktu berkunjung di taman selesai. Bangku taman ini akan berada di area bermain anak agar anak bermain tetap dalam jangkauan orang tua mereka.

2. Mekanisme

Pada perancangan ini mekanisme utama yang adalah sistem bukaan storage yaitu sistem buka tutup menggunakan engsel guna memudahkan pengguna mengangkat bagian dudukan bangku yang berperan sebagai tutup storage ketika ingin menyimpan atau mengambil sesuatu di dalamnya.

3. Estetika

Nilai estetika dari produk ini muncul dari warna material juga bentuk kursi yang lebih menarik guna menarik perhatian pengunjung. Warna dan bentuk adalah 2 unsur keindahan yang dapat menarik perhatian indera pengelihatan seseorang. Bentuk dan warna yang di munculkan bangku taman ini akan menambah nilai keindahan taman sehingga memuaskan pengunjung ketika mengabadikan momen mereka di taman.

3. Metode Penelitian

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Nawawi dan Martini (1996: 73). Penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Mukhtar (2013: 28). Metode ini dipilih karena perancangan menggunakan lingkungan alam sebagai sumber datanya, serta didukung dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai data pendukung agar perancangan dapat sesuai dengan fakta dilapangan.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Wawancara

Dalam mengumpulkan data penulis melakukan wawancara ke beberapa pengunjung yang mengunjungi Taman Kiara Artha Park dan juga beberapa pengelola taman tersebut.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang apa saja yang kegiatan yang dilakukan pengunjung dan terutama keluarga saat mengawasi anak di taman, juga masalah apa saja yang terjadi di Taman Kiara Artha Park, sehingga penulis dapat mempertimbangkan solusinya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menambah data yang valid mengenai proses penelitian yang dilakukan oleh perancang. Dokumentasi dapat diperoleh dari hasil survey lapangan maupun tulisan hasil wawancara dengan narasumber.

3.2 TOR

A. Kebutuhan Desain (*Design Requirement*)

- Dibutuhkan bangku taman bagi keluarga dan pengunjung yang mengawasi anak mereka pada saat bermain .
- Dibutuhkan bangku taman yang juga mampu menambah nilai estetika taman.
- Dibutuhkan rak penyimpanan mainan di area bermain anak di taman .

B. Batasan Desain (*Design Constrain*)

- Bangku di buat wilayah duduk yang luas agar bisa di duduki seluruh pengunjung yang mengawasi anak di area bermain karena terbatas nya lahan area bermain.
- Material yang sesuai dengan tema taman, perlu dipertimbangkan agar sesuai dengan konsep taman.
- Mudah untuk dioperasikan oleh target user.

C. Deskripsi Produk (*Product Statement*)

Outture adalah nama dari produk ini , produk ini merupakan fasilitas duduk / bangku taman yang di rancang untuk ditempatkan di area bermain anak bagi keluarga atau orangtua yang hendak mengawasi anak saat melakukan aktivitas bermain . Produk ini memiliki fungsi tambahan sebagai rak penyimpanan mainan dibawah dudukan nya guna menyimpan mainan anak yang ada di area bermain tersebut.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan adalah tahapan proses pada sebuah perancangan, yang mana konsep ini yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk sesuatu yang akan dirancang. Dalam perancangan ini aspek-aspek yang ditinjau antara lain : Aspek Visual ,Aspek Fungsi , Aspek Material , dan Ergonomi .

4.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Other Use, Eliminate, Rearrange*). Metode ini digunakan untuk meningkatkan atau mengembangkan produk, atau cara untuk menciptakan produk dengan cara berfikir yang lebih kreatif .Perancangan ini menggunakan metode scamper juga agar memudahkan perancangan hingga dapat sesuai dengan kebutuhan terkait permasalahan yang dilapangan .

Dalam perancangan ini tidak sepenuhnya mengambil bagian SCAMPER, tetapi hanya beberapa saja seperti *subtitute combine, adapt, dan modify*.

Tabel 1 Metode Perancangan

Metode	Penjelasan
--------	------------

<p>Subtitute</p>	<p>Pada rancangan kali ini fungsi bangku taman tidak hanya menjadi fasilitas duduk namun juga menjadi storage guna menyimpan mainan di area bermain anak .</p>
<p>Combine</p>	<p>Bangku taman ini memiliki fungsi sebagai tempat duduk bagi keluarga di area bermain anak , yang juga menambah nilai estetika taman dan rak penyimpanan mainan .</p>
<p>Adapt</p>	<p>Pada perancangan bangku ini penulis mendapatkan ide perancangan bangku yang memiliki storage dari sofa atau kursi rumah (furniture) dalam rumah yang memiliki tempat penyimpanan di bagian bawah dudukannya .</p>
<p>Modify</p>	<p>Produk ini hanya mengalami perubahan di bagian bawah dudukannya , untuk bagian duduk bangku taman tidak banyak mengalami perubahan bentuk yang signifikan</p>

4.3 Visualisasi Produk

Pada perancangan ini dibuat *Mind mapping* yang bertujuan untuk menghubungkan konsep permasalahan dan segala hal yang berkaitan

dengan sesuatu yang dirancang dengan adanya *mind mapping* ini maka akan muncul banyak ide dalam merancang sebuah produk.



Gambar 1 Mind Mapping

4.4 Blocking System

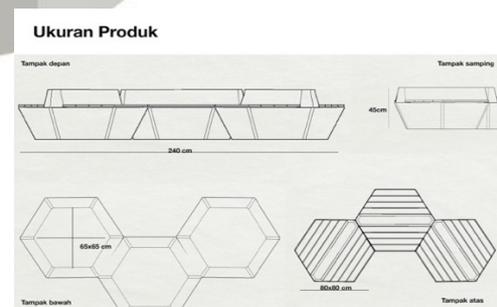
Berikut adalah *blocking system* untuk menggambarkan letak komponen yang ada pada produk yang dirancang .



Gambar 2 Blocking System

4.5 Gambar Kerja

Gambar kerja ini meliputi ukuran produk (bangku taman) juga gambar tampak atas, bawah, depan, belakang, hingga tampak samping kiri, dan kanan .



Gabra 3 Ukuran Produk

4.6 Sketsa Alternatif

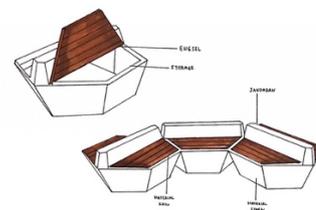
Sketsa alternative di buat guna menjadi pertimbangan sebelum menentukan sketsa akhir atau *final sketch* produk bangku taman ini. Sketsa alternatif ini adalah beberapa sketsa awal yang dipilih dan dikembangkan hingga akhirnya menjadi *final sketch* atau sketsa akhir dari produk ini .

Sketsa juga di buat sesuai dengan kebutuhan desain seperti yang terdapat pada table berikut :

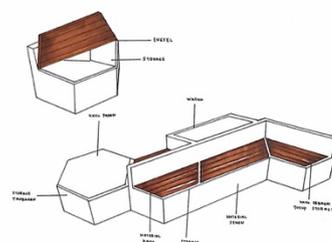
Tabel 2 Kebutuhan Desain

NO	Kebutuhan	Keterangan
1	<i>Park Bench</i>	Sebuah produk yang di tujukan untuk keluarga dan pengunjung yang mengawasi anak mereka di area bermain taman .
2	<i>Storage</i>	Sebuah tempat penyimpanan mainan anak di area bermain , yang terletak di bawah bangku taman . Storage ini menggunakan sistem buka tutup menggunakan engsel agar memudahkan pengguna ketika hendak mengambil mainan di dalam storage.
3	Material	Material yang digunakan adalah kayu solid yang tahan terhadap

		cuaca dan semen yang kuat dan kokoh jika di gunakan di ruang terbuka .
4	Fungsi	Sebagai tempat duduk di area bermain dan juga rak penyimpanan .
5	Visual	Secara visual bentuk dari bangku taman ini memiliki desain yang sesuai dengan konsep atau tema taman yaitu modern minimalis .Produk memiliki daya tarik secara estetik dan memperindah lingkungan taman.

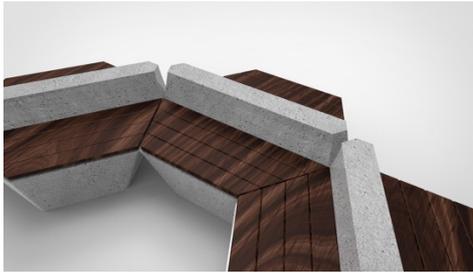


Gambar 4 Sketsa Alternatif



Gambar 5 Sketsa Alternatif

4.7 Sketsa Final

Gambar 6 *Final Design*Gambar 7 *Final Design*Gambar 8 *Final Design*

5. Kesimpulan

Perancangan produk bangku taman ini berdasarkan kurangnya fasilitas duduk bagi pengunjung atau keluarga di area bermain anak, di Taman Kiara Artha Park. Produk bangku taman ini diharapkan dapat membuat orang tua dan anak yang bermain di area tersebut merasa lebih nyaman ketika melakukan berbagai aktifitas di area tersebut. Pada bangku taman ini terdapat storage di bagian bawah dudukan bangku guna menyimpan mainan anak yang sudah selesai digunakan. Bangku taman ini juga di harap dapat menambah nilai estetika taman dari warna material yang digunakan.

Selain itu bangku taman ini memiliki desain yang sesuai dengan konsep taman yaitu modern minimalis, yang mana bangku akan menambah keindahan area bermain dan juga taman. Bangku ini memiliki kapasitas duduk yang lebih luas daripada bangku taman yang sudah ada. Dengan begitu produk ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi keluarga atau pengunjung yang hendak mengawasi anak mereka bermain di area tersebut.

Daftar Pustaka

A'idah, Ulfah, S. (2019) Kajian Literatur Kecendrungan Pengunjung Memanfaatkan RTH Publik,

http://eprints.undip.ac.id/75285/7/10_BAB_II.pdf

Luthfianto, Saufik (2008), Jurnal Pengujian Ergonomi Dalam Perancangan Desain Produk, pengujian ergonomi dalam perancangan desain produk journal.uui.ac.id > Teknoin > article > download

Rizali, Nanang. (2: 2003) Wacana Seni Rupa Halama Pengertian estetika, Ilmu Filsafat

Samin, Novianti, Annisa (2014) Jurnal Proses Penyusunan Rencana Tata Ruang Dalam Kelestarian Fungsi Lingkungan Hidup, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Biocelebes/article/viewFile/7381/5910>

Setyani, Wuri (2017) Jurnal Institut Pertanian Bogor Analisis Ruang Terbuka Hijau dan Kecukupannya journal.ipb.ac.id > index.php > btanah > article > download ANALISIS RUANG TERBUKA HIJAU DAN ... - Journal IPB

Suciyani, Oktavia, Wida (2018) Jurnal Analisis Potensi Pemanfaatan RTH Kampus Politeknik Negeri Bandung, jurnal.unissula.ac.id > index.php >

[psa > article > downloadanalisis potensi pemanfaatan ruang terbuka hijau \(rth\) - Jurnal ...](#)

Susilowati, Indah (430-432: 2013) Jurnal Universitas Diponegoro, Konsep Pengembangan Ruang Terbuka Hijau, Tautan: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/pwk/article/view/6680/5468>

Wishnuprasetya, Angga (2015) Jurnal Institut Adhi Tama Surabaya, Estetika Pada Desain Bangku Taman (Sebuah Tela'ah Pada Struktur Material Untuk Bangku Taman Khusus Anak), Tautan: <http://jurnal.itats.ac.id/wp-content/uploads/2015/10/5.-angga-wishnuprasetya.-ITATS.pdf>

Yücel ,Firdevs, Göcken (2013) Literatur *Street Furniture and Amenities: Designing the User-Oriented Urban Landscape*, <https://www.intechopen.com/books/advances-in-landscape-architecture/street-furniture-and-amenities-designing-the-user-oriented-urban-landscape>