

**PERANCANGAN BANGKU TAMAN YANG TERINTEGRASI DENGAN MEJA
DAN SISTEM INFORMASI SEJARAH
*PARK BENCHES DESIGN EQUIPPED WITH TABLES AND HISTORICAL
INFORMATION SYSTEMS***

Muhamad Sedy Mahesa Firdaus¹, Yoga Pujiraharjo, M.Sn.² T. Zulkarnaen Muttaquen, M.Sn³

Jurusan Industrial Design, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung-Indonesia

Sendymaus@student.telkomuniversity.ac.id, yogapeero@telkomuniversity.ac.id,

tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk merancang bangku taman di Taman Sejarah Kota Bandung dengan beberapa aspek yaitu aspek visual, aspek materal, dan aspek sistem. Taman Sejarah terdapat di Jalan Wastukencana no 2, Babakan Ciamis, Kecamatan Sumur Bandung. Taman ini dulunya merupakan lahan kosong yang ditumbuhi pepohonan, lalu dibenahi dan diresmikan menjadi Taman Sejarah pada tanggal 19 Desember 2017. Di taman ini terdapat beberapa fasilitas, diantaranya adalah area *jogging*, kolam renang, lampu taman, tempat sampah, *information center*, bagian keamanan, toilet, monumen biografi pahlawan, dan bangku taman.

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang dimana perancangan ini berupa riset yang bersifat deskriptif, dan menggunakan analisis. Perancangan ini menggunakan Teknik pengumpulan data guna untuk memudahkan mendapatkan data dari lapangan dengan metode wawancara, observasi, litelatur, dan dokumentasi. Perancang mengobservasi lapangan perancangan secara langsung, untuk mengetahui kegiatan dan mencari masalah yang terdapat di Taman Sejarah Kota Bandung ini. Data litelatur yang digunakan bersumber dari beberapa jurnal yang mengangkat masalah serupa, dan juga beberapa buku dengan teori yang berangkutan yang untuk mendukung dan mempermudah perancangan bangku taman ini, Subyek perancangan bangku taman ini merupakan para pengunjung Taman Sejarah Kota Bandung, yaitu orang-orang yang menggunakan dan menikmati fasilitas yang tersedia di Taman Sejarah.

Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa para pengunjung merasa bangku yang tersedia di Taman Sejarah Kota Bandung ini tidak terintegrasi dengan meja, sehingga aktivitas para pengunjung ketika duduk seperti makan, menulis menjadi kurang efektif, dan desain bangku yang dirasa kurang nyaman ketika bangku digunakan. Dengan demikian perancangan ini menjurus kepada perancangan bangku taman yang terintegrasi dengan meja dan memiliki desain yang nyaman.

Kata Kunci: taman kota, perancangan bangku, bangku taman

ABSTRACT

This design discusses the parks in Bandung City Historical Park with several aspects, namely visual aspects, materal aspects, and system aspects. Historical Park is on Jalan Wastukencana no 2, Babakan Ciamis, Sumur District, Bandung. This park was once a vacant land overgrown with trees, then restored and inaugurated into the Historical Park on December 19, 2017. In this park there are several facilities, including jogging areas, swimming pools, park lights, trash cans, information centers, security departments, toilets, hero biographical monuments, and park benches.

This design uses a qualitative method in which this design uses research that illustrates, and uses analysis. This design uses data collection techniques to make it easier to get data from the field with the method of interview, observation, litelatur, and documentation. Designer field observation, directly to find out activities and look for problems in the Bandung City Historical Park. The literature data used is sourced from several journals that contain problems, as well as several books with related theories that support and facilitate the design of this park chair. facilities available at the Historical Park.

The results of this design show that visitors who come to the benches available at the Bandung City Historical Park are not integrated with the table, making it easier for visitors who like to eat, make it less effective, and the design of the bench that feels less comfortable to use. Thus this design leads to garden design that is designed with a table design and has a comfortable design.

Keywords: City park, bench design, park bench

1. Pendahuluan

Kota Bandung merupakan ibu kota Jawa Barat. Kota Bandung juga dikenal dengan pariwisatanya, baik itu wisata kuliner maupun wisata alam. Bandung pun terkenal dengan *public space* nya seperti taman. Banyak taman menarik di kota Bandung ini, dan setiap taman memiliki ciri khususnya, salah satu taman yang berada di Kota Bandung adalah “Taman Sejarah”.

Taman Sejarah terdapat di Jalan Wastukencana no 2, Babakan Ciamis, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung, tepat bersebrangan dengan Museum Kota Bandung. Taman ini dulunya merupakan lahan kosong yang ditumbuhi pepohonan, lalu dibenahi dan diresmikan menjadi Taman Sejarah pada tanggal 19 Desember 2017.

Semenjak taman ini diresmikan, taman ini sudah menarik perhatian dari berbagai wisatawan, baik itu wisatawan lokal setempat, maupun wisatawan luar. Bermacam-macam kegiatan pun dilakukan oleh para pengunjung yang datang ke taman ini diantaranya adalah berolahraga seperti berenang dan jogging, berkumpul dengan teman atau keluarga untuk mengobrol, makan, dan berfoto, hingga untuk sekedar menyendiri menikmati keindahan taman, bersantai menghilangkan penat, dan membaca buku. Taman Sejarah memiliki beberapa fasilitas yang disediakan oleh pemerintah daerah untuk mendukung kegiatan pengunjung. Diantaranya ada fasilitas untuk berolahraga kolam renang untuk anak anak, dan *jogging area*, bangku untuk berkumpul, istirahat, toilet umum, dan toilet ini pun difungsikan sebagai tempat untuk berganti pakaian bagi anak anak yang akan berenang, monument yang bertuliskan informasi dan foto pahlawan bandung, lampu taman, tempat sampah, petugas keamanan, petugas informasi serta halte bandros.

Fasilitas yang disediakan oleh pemerintah kota Bandung tentu memiliki kekurangan, diantaranya, bangku tamannya yang tidak terintegrasi dengan meja, dan sedikitnya bangku yang memiliki sandaran untuk bersantai.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, perancang memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Desain bangku taman yang terintegrasi dengan meja
2. Desain bangku taman yang nyaman

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan masalah yang terdapat pada produk bangku taman Balai Kota sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep desain bangku terintegrasi dengan meja?
2. Bagaimana konsep bangku taman yang nyaman?

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah perancangan, penulis membatasi pengumpulan data menjadi:

1. Rancangan bangku taman yang terintegrasi dengan meja meliputi aspek visual, aspek material, dan aspek sistem

2. Rancangan bangku taman yang nyaman menggunakan data antropometri warga negara Indonesia

2. Landasan Teori

2.1 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. Bangku adalah fasilitas duduk yang tidak memiliki sandaran, sedangkan kursi adalah fasilitas duduk yang memiliki sandaran dan biasanya dilengkapi oleh penyangga tangan, tak jarang juga terdapat banyak kursi yang tidak dilengkapi oleh penyangga tangan” (Wishnuprasetya, 2015:605).

2.2 Rupa

Bram Palgunadi (dalam Ravi Naldi, 2019:6) menyatakan bahwa rupa atau tampilan (*appearance*) atau pembentukan rupa (*appearance forming*), dalam proses desain merupakan aspek yang digolongkan sangat penting dan bersifat baku. Contoh nyata peng-aplikasiannya adalah pada benda, barang, dan produk. Rupa membentuk suatu bentuk. Bentuk adalah perwujudan yang telah melalui proses pengolahan tampilan bentuk baik secara 2 dimensi maupun 3 dimensi

2.3 Warna

Warna sebagai salah satu elemen atau medium senirupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni ataupun seni terapan. Warna memiliki peranan yang sangat penting, yaitu warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi (Kartika, 2017:46-47).

2.4 Material

Bram Pangunaldi (dalam Ravi Naldi 2019:10) menyatakan bahwa istilah bahan atau material dalam Bahasa Indonesia, merupakan terjemahan dari istilah '*material*' dalam Bahasa Inggris. Istilah material ini berasal dari Bahasa Inggris masa pertengahan, yang artinya mengandung sesuatu (hal).

Dalam proses perancangan, pemilihan material yang tepat menjadi salah satu poin utama. Pemilihan material bisa didasari oleh target user, tempat penempatan produk, dan anggaran biaya untuk memproduksi suatu produk. Untuk pertimbangan tambahan pemilihan material pun perlu diperhatikan proses pengolahan material tersebut menjadi produk yang akan dirancang, sifat material, dan sumber daya material tersebut termasuk yang mudah atau sulit ditemukan

2.5 Sistem

a. *Free Standing*

Sistem yang pertama ini merupakan konstruksi furniture dengan model permanen. Biasanya furniture yang menggambarkan system ini adalah furniture dengan bahan pilihan seperti kayu berkelas dan dibuat secara permanen dan juga mewah. Meja, kursi, dan lemari adalah furniture yang biasa menggunakan system ini. Namun akan sulit dipindahkan kecuali dengan cara digotong.

b. *Folding*

Struktur lipat adalah salah satu konstruksi yang paling hemat biaya dan memiliki kekuatan lentur yang tinggi. Dengan menggabungkan elemen-elemen lipat maka akan menghasilkan berbagai bentuk dan ekspresi arsitektur yang luar biasa. Struktur lipat mirip dengan origami. Bentuk struktur dilipat mempengaruhi transmisi beban dan arah mengandalkan dilipat struktur.

2.6 Ergonomi

Ergonomi dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek- aspek manusia dalam lingkungan kerjanya ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain/perancangan. Ergonomi berkenaan dengan optimisasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan manusia di tempat kerja, dirumah dan dimana saja manusia berada (Eko Nurmianto, 2004).

2.7 Antropometri

Antropometri merupakan bagian dari ergonomi yang secara khusus mempelajari ukuran tubuh yang meliputi dimensi linear, serta, isi dan juga meliputi daerah ukuran, kekuatan, kecepatan dan aspek lain dari gerakan tubuh. Secara devinitif antropometri dapat dinyatakan sebagai suatu studi yang berkaitan dengan ukuran dimensi tubuh manusia meliputi daerah ukuran, kekuatan, kecepatan dan aspek lain dari gerakan tubuh manusia, menurut Stevenson (1989) dalam buku Ergonomi : konsep dasar dan aplikasinya, Nurmianto (1991) menjelaskan antropometri adalah suatu kumpulan data numeric yang berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia ukuran, bentuk, dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan

3. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu tahapan yang digunakan untuk proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan, diantaranya:

3.1 Pendekatan Penelitian

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang dimana perancangan ini berupa riset yang bersifat deskriptif, dan menggunakan analisis.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Teknik ini diperuntukan untuk mendapatkan data data secara langsung dari narasumber. Teknik ini dilakukan perancang untuk mengetahui pasti apa yang dirasakan oleh para narasumber terhadap permasalahan yang terjadi di lokasi. Selanjutnya wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dan dapat dilakukan dengan tatap muka (*face to face*) maupun menggunakan telepon (Sugiyono:138-140).

b. Observasi

Teknik ini diperuntukan untuk mengetahui kegiatan narasumber secara langsung di tempat kegiatan, seperti ruang (tempat), kegiatan, pelaku, objek, peristiwa, waktu, dan perasaan. Teknik ini dilakukan perancang untuk mengetahui pasti peristiwa dan permasalahan yang terjadi di lokasi, menyimpulkan semua data yang didapatkan untuk sebuah solusi permasalahan yang ada.

c. Dokumentasi

Teknik ini diperuntukan untuk mendokumentasikan, mengambil gambar ataupun video tentang narasumber, ataupun aktivitas narasumber

d. Litelatur

Teknik ini diperuntukan untuk menambah data data pustaka yang berkaitan dengan masalah yang ada.

e. Kuisisioner

Teknik ini diperuntukan untuk menambah data dari segi pandang pengunjung atau penikmat fasilitas

3.2 Metode Perancangan

Metode peancangan adalah suatu tahapan atau cara yang digunakan untuk mempermudah perancangan suatu produk dengan cara:

a. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan menggunakan *SWOT*, *SWOT* yaitu *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *thread*. Peneliti juga menggunakan 5W+1H untuk membantu dalam wawancara dan pengumpulan data observasi.

b. Teknik Analisa Data

Keputusan-keputusan perancangan diambil dari komparasi produk- produk sejenis dengan melihat aspek visual, aspek material, dan aspek sistem.

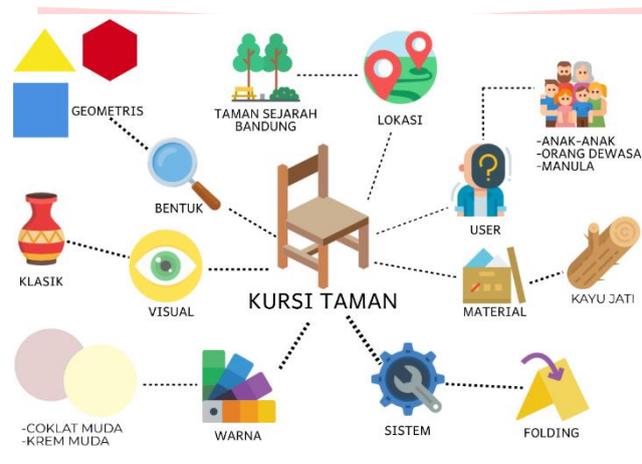
4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Konsep Perancangan

Bangku Taman yang dirancang memiliki desain yang terintegrasi dengan meja, memiliki warna alami dari kayu untuk merepresentasikan alam, dan juga memiliki sistem folding untuk mempermudah memindahkan produk dan menghemat tempat penyimpanan

4.2 Mind Map

Berikut adalah moodboard berdasarkan sstem perancangan bangku Taman Sejarah Bandung

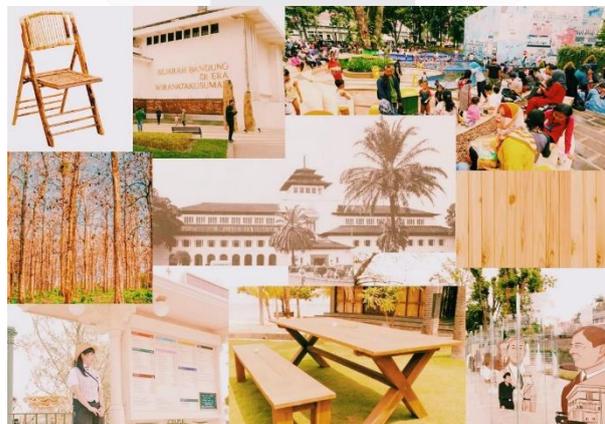


Gambar 4.1 Mindmap

Sumber: Data penulis 2020

4.3 Mood Board

Berikut adalah moodboard berdasarkan sstem perancangan bangku Taman Sejarah Bandung.

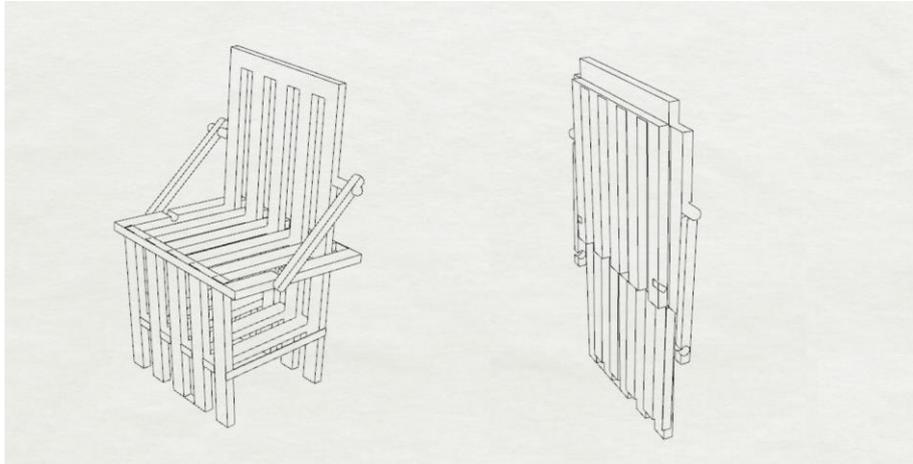


Gambar 4.2 Moodboard

Sumber: Data penulis 2020

4.4 Sketsa Final

Berikut adalah sketsa final yang terpilih dari sketsa alternatif produk bangku Taman Sejarah Bandung



Gambar 4.3 Sketsa Final

Sumber Data: Penulis 2020

Perancang memilih sketsa desain ini karena, memiliki desain utama yang classic seperti bangku pada umumnya, dan dimodifikasi dengan desain bangku yang jarang untuk system *folding*-nya.

4.5 Visualisasi Sketsa

Berikut adalah visualisasi produk dari sketsa alternatif produk bangku Taman Sejarah Bandung

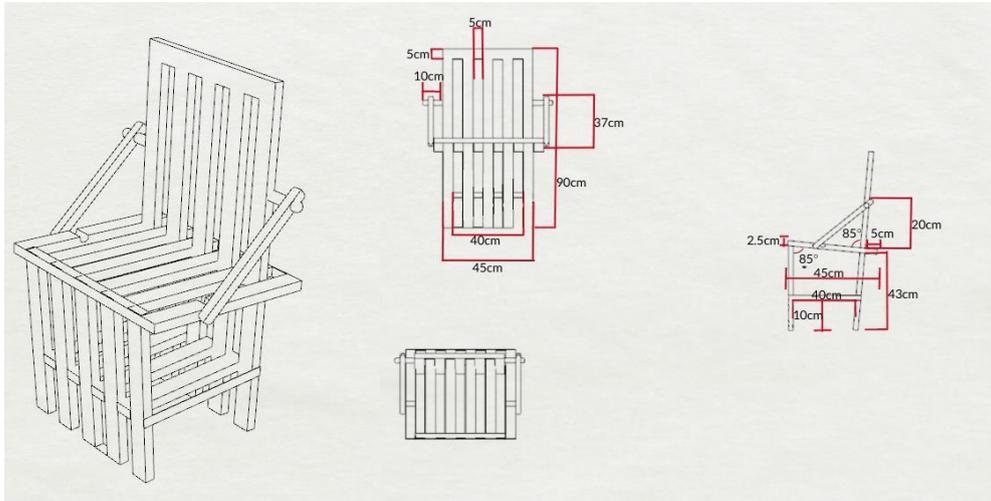


Gambar 4.4 Visualisasi Sketsa

Sumber: Data Penulis 2020

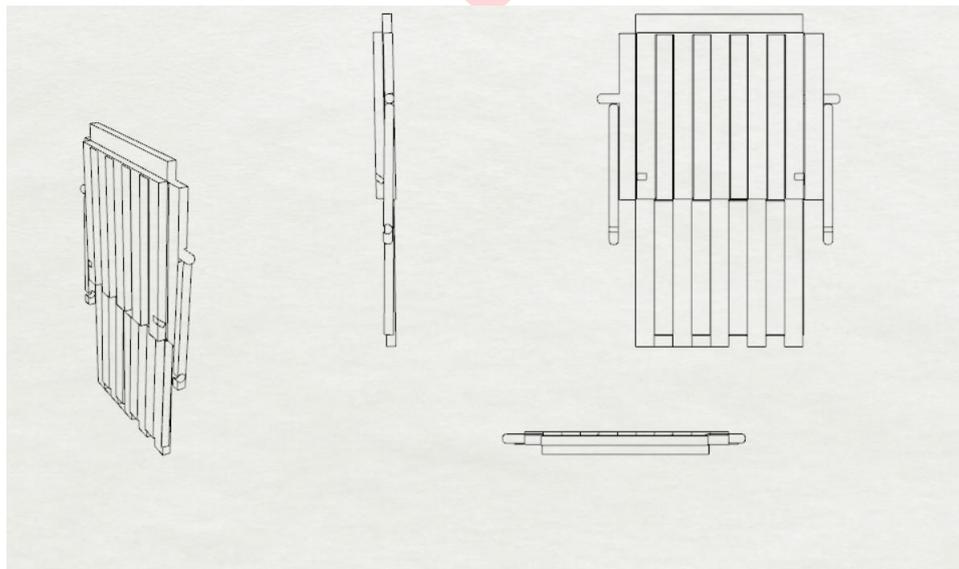
4.6 Gambar Tampak

Berikut adalah gambar tampak dari produk bangku Taman Sejarah Bandung



Gambar 4.5 Gambar Tampak

Sumber: Data penulis 2020



Gambar 4.5 Gambar Tampak

Sumber: Data penulis 2020

5 Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Penyebab kurang nyamannya bangku taman di Taman Sejarah Bandung adalah kebanyakan bangkunya yang tidak memiliki sandaran, dan bangku yang tidak terintegrasi dengan meja sehingga aktivitas pengunjung Taman Sejarah Bandung menjadi terbatas ketika mengerjakan aktivitas ketika duduk yang membutuhkan meja.

Maka dari itu penerapan desain bangku dalam aspek visual dan sistem dibutuhkan dalam perancangan bangku taman ini. Aspek visual menambahkan sandaran kursi sehingga memberikan

kenyamanan lebih bagi pengunjung yang menikmati bangku Taman Sejarah Bandung, dan dari segi aspek sistem menggunakan sistem folding agar ketika bangku taman tidak sedang dipakai bisa disimpan di area sistem informasi sejarah, sehingga tidak memakan tempat yang banyak untuk peng instalan bangku Taman Sejarah Bandung ini.

5.2 Saran

Hasil dari perancangan bangku taman ini masih perlu dikembangkan ke tahap lebih lanjut, diharapkan perancangan ini berguna untuk keilmuan, dan juga perancang lainnya yang sedang merancang produk serupa. Diharapkan pada perancangan selanjutnya dapat lebih memecahkan permasalahan yang ada dengan lebih kreatif dan inovatif, dan juga lebih memahami kebutuhan pengguna.

6 Daftar Pustaka

“Anthropometry,”2015.

“Antropometri posisi duduk.”

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).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).

A. Wishnuprasetya, “Estetika Pada Desain Bangku Taman Untuk Anak Di Kota Surabaya (Sebuah Tela ’ Ah Desain Pada Struktur Dan Material Untuk Model Bangku Taman Khusus Anak),” *Semin. Nas. Sains dan Teknol. Terap. III 2015 Inst. Teknol. Adhi Tama Surabaya*, no. ISBN : 978-602-98569-1-0, pp. 603–616, 2015.

Buyung, Edwin. 2017 “Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis”. *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.

E. Nurmianto, “Perancangan peralatan secara ergonomi untuk meminimalkan kelelahan di pabrik kerupuk,” *Semin. Nas. sains dan Teknol. 2016 Fak. Tek. Univ. Muhammadiyah Jakarta*, no. November, pp. 1–10, 2016, [Online]. Available: jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek%0A ISSN.

Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).

Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

Hermawan, T. A. Setiadi, and K. Gunadi, “Tinjauan Bentuk dan Konstruksi Mebel Jepara,” *J. Rakajiva J. Online Inst. Teknol. Nas. @Desain Inter. Itenas /*, vol. 01, no. 02, pp. 1–14, 2013.

N. Imansari and P. Khadiyanta, "Penyediaan Hutan Kota dan Taman Kota sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) Publik Menurut Preferensi Masyarakat di Kawasan Pusat Kota Tangerang," vol. 1, no. 3, pp. 101–110, 2015, doi: 10.14710/ruang.1.3.101-110.

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

M. A. Wijaya, B. A. H. Siboro, and A. Purbasari, "Analisa Perbandingan Antropometri Bentuk Tubuh Mahasiswa Pekerja Galangan Kapal Dan Mahasiswa Pekerja Elektronika," *Profesiensi*, vol. 4, no. 2, pp. 108–117, 2016.

Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. *Proceeding of the 4th BCM*. 2017,

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya*. ISBI.

Palgunadi, Bram.2008.*Disain Produk 3*. Bandung: Penerbit ITB Bandung. Palgunadi, Bram.2008.*Disain Produk 2*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. *Proceeding Bandung Creative Movement*

Pambudi, Terbit Setya. 2013. *Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota*. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung.

Bandung

P. Probosiwi, "Pengetahuan Dasar Seni Rupa Dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase," *J. Pemberdaya. Publ. Has. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, p. 275, 2018, doi: 10.12928/jp.v1i2.336.

R. Iswara, W. Astuti, and R. A. Putri, "Kesesuaian Fungsi Taman Kota dalam Mendukung Konsep Kota Layak Huni di Surakarta," *Arsitektura*, vol. 15, no. 1, p. 115, 2017, doi: 10.20961/arst.v15i1.11406Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. *BCM 2017 Proceedings*.

Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)

S. P. Servis, D. G. S. Sn, M. Sc, E. I. S. Sn, and M. Ds, "Kajian Bisnis Desain Produk Dengan Pendekatan," pp. 177–184, 2017.

S. Rahayuningsih and S. A. Sari, "Perancangan Kursi Dan Meja Lipat Untuk Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Kadiri)," pp. 4–8, 2018.

Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia 2.2* (2017): 178-192.

Syafii, "Pengembangan Bahan Ajar Ornamen Berbasis Candi di Jawa Tengah: Studi Identifikasi Candi Gedongsanga," *J. Imajin.*, vol. XI, no. 2, pp. 117–124, 2017.

Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. *Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A*

Case Study of First Year Student in Business School. Advanced Science Letters, 23 (8), 7254-7





