

Go-Yong Chair

Fasilitas Kursi Tunggu di Era New Normal

Favian Ferdinand Chandra

Desain Interior, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Favianferdinand@gmail.com

Yohanes Prasetyo

Desain Interior, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Yohanesprasetyo@gmail.com

ABSTRAK

Karena munculnya wabah COVID-19 di dunia ini, muncullah sebuah kebiasaan baru yang disebut dengan era *new-normal*. Era new normal ini muncul untuk mengurangi persebaran wabah virus COVID-19 di dunia. Era *new-normal* ini mengharuskan masyarakat untuk melakukan beberapa tindakan pencegahan, antara lain menjaga jarak fisik (*physical distancing*), menggunakan masker, dan menjaga kebersihan diri guna melindungi diri mereka dari paparan virus COVID-19. Melihat hal ini masih banyak sekali kursi tunggu di beberapa tempat umum yang tidak sesuai dengan kriteria Era *New-normal*, contohnya kursi tunggu rumah sakit yang belum memenuhi persyaratan era new-normal dalam menjaga jarak (hanya diberi larangan ataupun tanda), yang membuat banyak masyarakat kurang sadar akan pentingnya menjaga jarak di era *new-normal* ini. Oleh karena itu, muncullah ide untuk membuat perancangan sebuah kursi tunggu yang dapat memenuhi persyaratan dari era *new normal*, serta mengandung nilai budaya di dalamnya. Perancang kursi tunggu ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *empathize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype* dan tahap *test*. Diharapkan melalui perancangan ini akan menghasilkan produk yang sesuai dengan era *new normal* yang dapat membuat masyarakat sadar akan pentingnya menjaga jarak, serta dapat melestarikan budaya Gotongroyong di Indonesia. Selain itu perancangan kursi tunggu ini juga memiliki aspek *sustainable* yang dapat dinyatakan dari inovasi sistem modular di dalamnya, sehingga pada saat pandemi ini sudah berakhir, maka produk kursi tunggu ini dapat diubah susunannya dengan mudah sehingga bisa digunakan tanpa perlu menerapkan *physical distancing*.

Kata Kunci: Kursi tunggu, Budaya, New-Normal, COVID-19

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Munculnya wabah COVID-19 di dunia, menyebabkan banyak sekali perubahan pada kehidupan, mulai dari pola hidup, gaya bekerja, dan juga cara berpikir seseorang. Melihat hal ini terciptalah suatu kebiasaan baru yang disebut dengan era *new-normal*. Era new-normal ini diciptakan dengan tujuan untuk mengurangi penyebaran wabah virus COVID-19 di dunia. Pencegahan ini dilakukan dengan cara menjaga jarak, menggunakan masker, dan menjaga kebersihan diri dengan

menggunakan hand sanitizer atau dengan mencuci tangan setelah melakukan kegiatan.

Melihat di dalam kehidupan sehari-hari, masih banyak sekali penduduk di Indonesia yang belum sadar akan pentingnya menjaga jarak. Dari kejadian ini muncullah sebuah ide untuk merancang sebuah kursi tunggu yang sesuai dengan era new-normal. Perancangan kursi tunggu ini dimaksud untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya menjaga jarak guna mengurangi penyebaran dari virus COVID-19.

Selain itu perancangan kursi tunggu ini juga menganut konsep budaya di dalamnya, yaitu Gotong-royong. Pemasukan konsep budaya di dalam perancangan ini dimaksud untuk melestarikan budaya Indonesia. Terdapat pula aspek *sustainable design* di dalam perancangan kursi ini. Aspek sustainable design ini diterapkan dengan cara penggunaan kayu bekas dan memiliki desain yang dapat disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari setelah era New-normal selesai.

Perancangan produk ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat akan pentingnya menjaga jarak, dan sekaligus melestarikan budaya Indonesia.

B. Tujuan Perancangan

- Merancang Kursi tunggu yang sesuai dengan era New-Normal.
- Merancang kursi tunggu yang mengandung dan melestarikan nilai budaya di dalamnya.
- Merancang kursi tunggu yang sustainable.

KAJIAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses berpikir untuk menemukan gambaran solusi fisik maupun non fisik yang berguna, dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan pengguna. Proses perancangan terdiri dari beberapa tahapan yang disebut sebagai NIDA. NIDA adalah kepanjangan dari Need, Idea, Decision dan Action. Tahap pertama seorang perancang menetapkan dan menganalisis kebutuhan (need) yang berhubungan dengan produk yang harus dirancang. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan ide-ide (idea) yang akan melahirkan berbagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan tadi dilakukan suatu penilaian dan penganalisaan terhadap berbagai alternatif yang ada, sehingga perancang akan dapat memutuskan (decision) suatu alternatif yang terbaik. Dan pada akhirnya dilakukan suatu proses pembuatan (Action).

B. New Normal

New-normal merupakan salah satu perwujudan untuk mencegah persebaran dari wabah virus COVID-19. Di era New-Normal ini masyarakat diharapkan dapat menjaga jarak, menggunakan masker, dan menjaga kebersihan diri. Di dalam era new normal masyarakat dianjurkan untuk menjaga jarak sebesar 1 meter bila bersebelahan dan 2 meter bila berhadapan. Selain itu masker yang digunakan juga

disarankan menggunakan masker medis sehingga dapat mengurangi kemungkinan tersebarnya virus COVID-19. Yang terakhir adalah menjaga kebersihan, disini dianjurkan untuk menggunakan hand sanitizer ataupun mencuci tangan setelah memegang atau menggunakan sesuatu.

C. Sustainable Desain

Sustainable Design Sustainable design merupakan pendekatan desain yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan penggunanya di masa sekarang, tanpa mengorbankan 4 pemenuhan kebutuhan dari generasi di masa depan (berkelanjutan). Pendekatan ini mempertimbangkan kekuatan, perawatan, nilai ekonomi dan nilai budaya dari suatu produk tanpa mengganggu keseimbangan lingkungan. Dalam desain yang sustainable, terdapat 3 aspek yang harus diseimbangkan dan diuntungkan sekaligus, yaitu:

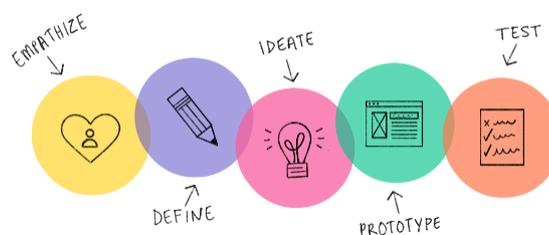
1. Sosial, berhubungan dengan masyarakat sebagai sumber daya manusia ataupun pengguna produk
2. Ekonomi, berhubungan dengan keberlangsungan hidup dari perusahaan atau industri
3. Lingkungan, berhubungan dengan kualitas dan keseimbangan alam

C. Ruang Publik

Ruang public merupakan ruangan dimana beberapa orang berkumpul untuk melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan yang sama. Ruang public yang dimaksud disini adalah sekolah, rumah sakit, dan lain-lain. Seperti di rumah sakit terdapat area tunggu yang merupakan tempat tunggu bagi para pasien. Di dalam ruangan ini biasanya terdapat beberapa prabot, yaitu meja resepsionis dan kursi tunggu.

METODOLOGI

Metode *design thinking* adalah metode yang dimana proses yang berusaha pada memahami tentang pengguna, memaparkan berbagai *problem* dan asumsi, dan mengambil solusi permasalahan melalui tahap pendekatan awal. *Design Thinking* dapat membantu dalam mengembangkan empati pada target pengguna. Metode ini digunakan dalam perancangan fasilitas duduk di Rumah Sakit Gotong Royong Surabaya. Metode ini digunakan sebab memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat menghasilkan banyak ide dalam penyelesaian masalah dan urutan atau tahapan dari metode ini cukup runtut untuk menyelesaikan sebuah permasalahan atau *problem*.



Gambar 1. Metode Design Thinking. Sumber: Dokumen Penulis (2021) Tahapan Empathise

Tahapan awal metode *design thinking* adalah tahapan untuk mendapatkan pemahaman empatik dari permasalahan yang ada dan ingin diselesaikan. Tahap pertama ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna serta kebutuhan pengguna.

1. Tahapan Define

Tahapan kedua adalah tahapan dimana semua informasi dan pemahaman dari tahapan awal dikumpulkan menjadi satu yang kemudian dianalisis untuk menentukan permasalahan utama yang ada.

2. Tahapan Ideate

Tahapan ketiga adalah tahapan yang menghasilkan banyak ide untuk penyelesaian masalah yang telah dirumuskan dari tahapan *define*. Pada tahapan inilah konsep perancangan desain dan sketsa-sketsa perancangan produk banyak dihasilkan.

3. Tahapan Prototype

Tahapan keempat adalah tahapan untuk membuat produk yang telah ditentukan dari tahapan *ideate* dalam skala yang diperkecil untuk memahami solusi terbaik bagi permasalahan yang ada. Maket produk adalah salah satu contoh hasil dari tahap *prototype* ini yang selanjutnya diproses untuk dijadikan produk sesuai skala asli.

4. Tahapan Test

Tahapan akhir adalah tahapan untuk menguji hasil jadi produk setelah digunakan oleh pengguna. Perubahan dan penyempurnaan produk dapat dilakukan di tahapan ini untuk memperbaiki kekurangan produk yang telah jadi.

PEMBAHASAN

Setelah mengamati kondisi lapangan dan juga aktivitas pengguna, maka dilanjutkan dengan mengidentifikasi permasalahan utama yang terjadi. Kemudian jika permasalahan utama dan tujuan perancangan telah ditentukan, lalu masuk dalam penyusunan konsep desain.

A. Konsep Desain

Konsep desain disusun berdasarkan hasil dari perumusan masalah serta penentuan tujuan yang ingin dicapai dari perancangan produk.

PROBLEM STATEMENT					
		Produk sekarang kursi tunggu yang digunakan sekarang ini masih belum sesuai dengan protokol era new normal, karena produk yang digunakan sekarang ini masih merupakan kursi tunggu bandara yang diberi tanda X pada bagian yang tidak boleh digunkannya. Namun bila tempat penuh kebanyakan masyarakat sudah tidak peduli dengan kehausannya era new-normal, terutama untuk menjaga jarak.			
FRAMEWORK					
	Goals	Fact	Concept	Needs	Problem
Function	Menghasilkan produk kursi tunggu yang multifungsi serta berfungsi sebagai produk era normal	Pada saat ini kursi tunggu hampir berfungsi sebagai tempat duduk serta tidak sesuai dengan era new normal	Produk multifungsi new normal yang dapat digunakan selain untuk duduk.	Produk yang sesuai dengan multifungsi yang sesuai dengan era New-normal	Fungsi produk duduk saat ini hanya untuk duduk dan tidak sesuai dengan era new normal
Form	Menghasilkan produk yang inovatif serta mengadung nilai budaya di dalamnya	Produk kursi tunggu kurang inovatif dan tidak mengadung nilai budaya sama sekali.	Menggunakan nilai budaya sebagai konsep utama dalam perancangan.	Menggunakan nilai budaya guna melestarikan budaya	Kursi tunggu saat ini menggunakan kursi tunggu bandara yang tidak mengadung nilai budaya.
Economic	Menghasilkan produk yang optimal dan memiliki nilai tinggi, serta ini mudah untuk di maintain tanpa memerlukan biaya yang besar	Dapat dibayar standar tidak murah maupun mahal, karena setiap tempat menggunakan produk yang sama.	Menggunakan budget yang optimal guna menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan	Barang yang terjangkau atau relatif kecil	Perawatan yang mudah, karena penggunaan dilakukan oleh banyak orang
Time	Produk dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama (3-5 tahun)	Penggunaan produk dilakukan setiap terjadi keramaian	Desain yang efektif agar produk dapat digunakan dalam jangka waktu lama	Produk dapat digunakan dalam jangka waktu relatif lama	Penggunaan dilakukan oleh berbagai orang, sehingga keramaian dapat mempengaruhi masa pemakaian produk.
IDP 4 (DEFINE)			FAVIAN FERDINAND - E11190023		

Gambar 2. Problem statement & Framework
 Sumber: Dokumen Penulis (2021)

Permasalahan utama yang saya temukan saat melakukan analisa lapangan adalah kurangnya kesadaran masyarakat akan era new-normal. Selain itu fasilitas duduk yang digunakan tidak memenuhi protocol new-normal. Oleh karena itu konsep utama yang diangkat adalah new normal. New normal disini bermaksud untuk menciptakan produk dengan kriteria:

- Pemberian jarak antara pengguna fasilitas duduk
- Mengurangi interaksi sosial (sosiofugal)
- Menggunakan material yang anti virus dan bakteri
- Desain produk yang mudah dibersihkan

Sedangkan konsep selanjutnya diambil dari kebudayaan indonesia yang digunakan sebagai nama rumah sakit tempat yang dianalisa, yaitu gotong-royong. Gotong-royong sendiri memiliki arti untuk bekerja sama satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan bersama atau untuk membuat pekerjaan berat menjadi ringan.

Nilai- nilai di dalam gotong-royong:

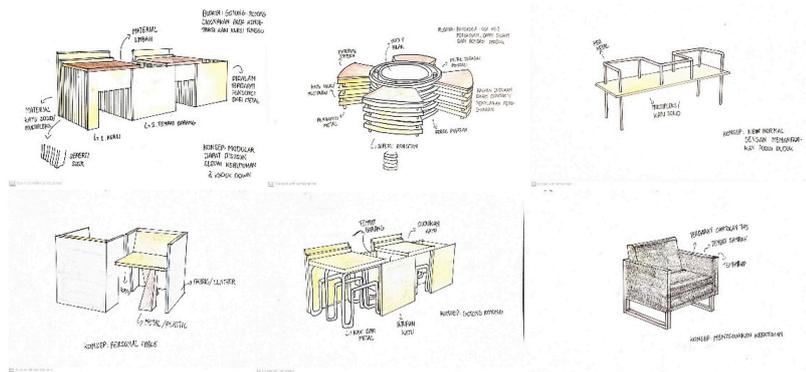
- Kebersamaan: Saling menopang (Tidak hanya 1 bagian)
- Persatuan: Menggunakan konsep interlocking
- Mencapai tujuan: Menganut tema New-normal
- Sosialisasi: Konsep modular dalam produk
- Solidaritas: Menggunakan Material yang kokoh serta bentuk geometris



Gambar 3. Concept Board
Sumber: Dokumen Penulis (2021)

B. Sketsa Konseptual

Setelah konsep dari sebuah produk terbentuk, selanjutnya akan dilakukan tahap ideate dimana konsep yang sudah dibentuk tersebut digambarkan dalam bentuk sketsa konseptual. Sketsa konseptual dibuat dengan maksud untuk menggambarkan produk sebelum direalisasikan. Selain itu sketsa konseptual juga digunakan untuk memilah-milah desain yang cocok dengan konsep serta material yang akan digunakan.



Gambar 4. Sketsa Konseptual Produk
 Sumber: Dokumen Penulis (2021)

C. Pengembangan Desain dan Pembuatan 3d

Setelah sketsa konseptual dibuat, selanjutnya akan dilakukan pemilahan sketsamana yang paling sesuai dengan konsep yang telah ada lalu dikembangkan lagi bentuk desainnya sehingga terbentuk sebuah desain yang matang. Pengembangan desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi 3d (Sketch Up). Pengembangan dilakukan dengan penggunaan aplikasi 3d dengan tujuan untuk melihat konstruksi dari produk secara langsung dan memperkirakan proses pembuatan produk.



Gambar 5. Konsep & Model Final
 Sumber: Dokumen Penulis (2021)

D. Pembuatan Maket Studi

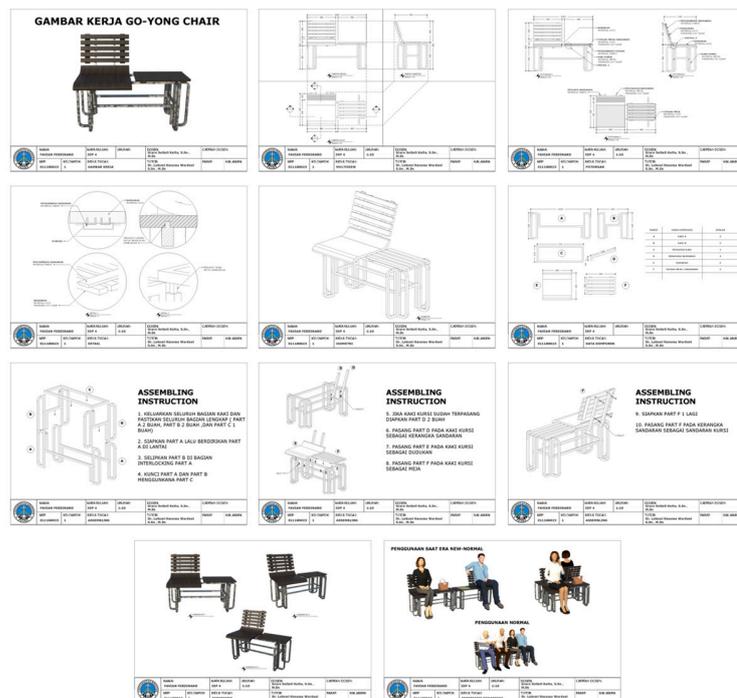
Setelah desain final sudah terbentuk akan dibuat sebuah maket studi. Tujuan dari pembuatan maket studi ini adalah menguji system konstruksi dari sebuah produk. Maket studi ini juga dibuat menggunakan bahan yang menyerupai asli sehingga dapat dilihat kemungkinan realisasinya.



Gambar 6. Maket Studi
Sumber: Dokumen Penulis (2021)

E. Desain Final

Setelah maket studi sudah diuji dan dapat dibuat tahap berikutnya adalah pembuatan gambar kerja untuk pembuatan prototype 1:1. Pembuatan gambar kerja ini menggunakan software Sketch Up dan Layout.



Gambar 7. Gambar Kerja
Sumber: Dokumen Penulis (2021)

F. Tahap Test

Setelah dilakukan pembuatan prototype 1:1 selanjutnya akan dilakukan uji coba. Uji coba ini dilakukan dengan cara melakukan survey pada beberapa orang untuk mencoba kursi tunggu ini, dan bila ada kekurangan maka akan dilakukan pengembangan desain kembali.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Go-Yong Chair dirancang untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga jarak di era new-normal, serta melestarikan budaya gotong-royong. Produk ini mengambil konsep dan nilai budaya dari Gotong-royong. Penerapan unsur budaya terdapat dalam perancangan kaki kursi. Dari segi fungsionalitasnya, produk ini memiliki sistem modular sebagai salah satu inovasi produknya, sehingga dapat menyesuaikan dengan keadaan yang ada. Penataan Go-yomg chair ini dapat diatur sehingga jarak antar pengguna sebesar 1 meter sehingga sudah sesuai dengan protocol new-normal. Pemilihan material juga menggunakan stainless steel di bagian rangka kaki yang bertujuan supaya mudah dibersihkan dan virus atau bakteri susah menempel pada bagian tersebut. Lalu untuk bagian dudukan menggunakan bahan kayu solid dengan lapisan finishing antibacterial yang juga membuat bakteri dan virus tidak dapat bertahan lama pada lapisan tersebut. Dalam merancang Go-Yong Chair tersebut, digunakanlah metode design thinking dengan lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.

DAFTAR PUSTAKA

- Grace Mulyono. (2015) . Perancangan Cafe-Library and Resto di Surabaya. Surabaya : Fakultas Seni & Desain , Universitas Kristen Petra
- Paulinesya, Y. M., Mulyono, G., & Tanaya, F. (2019). Perancangan Furnitur Musikal untuk Ruang Tunggu Publik. *Intra*, 7(2), 876-881.
- Yesika Hartanto Karjodihardjo. (2015). Perancangan interior library cafe di Surabaya. Surabaya : Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
- Muhyiddin (2020). Covid-19, New Normal dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal perencanaan pembangunan*
- Weko Indira Romanti Aulia. (2020). Model Desain Ruang Studio Arsitektur di Era New Normal. *Jurnal Milige Arsitektur*.
- A.A. Gd. Tugus Hadi Iswara A. M. (2020). PENERAPAN KONSEP “NEW NORMAL” PADA DESAIN SIRKULASI DAN SIGNAGE PUSAT PERBELANJAAN DI KAWASAN KUTA, BALI. Institut Desain dan Bisnis Bali
- Imam Wahyudi. (2013) HUBUNGAN STRUKTUR ANATOMI KAYU DENGAN SIFAT KAYU, KEGUNAAN DAN PENGOLAHANNYA. Fakultas Kehutanan IPB
- Dwi Purnomo (2013).KONSEP DESIGN THINKING BAGI PENGEMBANGAN RENCANA PROGRAM DAN PEMBELAJARAN KREATIF DALAM KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI . IPB International Convention Center, Bogor
- Gardner, L. (2019). Stability and design of stainless steel structures—Review and outlook. *Thin-Walled Structures*, 141, 208-216.
- Maulana Irfan (2017), METAMORFOSIS GOTONG ROYONG DALAM PANDANGAN KONSTRUKSI SOSIAL. PKM