

Wando Chair

Kursi Tunggu New Normal Bernilai Budaya di Stasiun Tawang

Yohanes Prasetyo Saputra

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra
yohanesprasetyo@gmail.com

Favian Ferdinand

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

ABSTRAK

Pada era *New Normal* saat ini, banyak fasilitas di ruang publik seperti bandara, stasiun, perpustakaan daerah, dll yang mulai menerapkan protokol *New Normal* untuk menghambat dan mengurangi penyebaran virus COVID-19. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, desain dari produk-produk yang tercipta mulai terkesan monoton, sebab desain saat ini hanya bergaya modern minimalis. Permasalahan yang terjadi adalah hilangnya nilai-nilai budaya yang terdapat dalam sebuah produk atau fasilitas di ruang publik, maka dari itu munculah ide untuk membuat fasilitas di ruang publik dengan menerapkan dua aspek utama yaitu *New Normal* dan juga aspek budaya yang fungsional. Di Stasiun Tawang dijumpai permasalahan tersebut, yaitu penerapan protokol *New Normal* yang belum maksimal dan desain fasilitas duduk yang terkesan kuno serta monoton. Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk memberikan produk atau fasilitas di Stasiun Tawang yang memiliki nilai budaya dan juga menjalankan protokol *New Normal* untuk saat ini. Metode perancangan fasilitas duduk di Stasiun Tawang menggunakan metode *design thinking* dengan beberapa tahapan, yaitu tahap *empathize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype*, dan tahap *test*. Hasil desain yang diharapkan melalui perancangan ini adalah membantu setiap pengunjung ruang publik untuk selalu menjalankan protokol *New Normal* secara tidak langsung serta memberikan keunikan atau ciri khas budaya Semarang melalui nilai filosofis produk dalam Stasiun Tawang. Dapat disimpulkan bahwa perancangan produk di era *new normal* dapat diberikan nilai-nilai suatu budaya untuk dimasukkan dalam proses perancangan, yang menjadikan produk memiliki nilai filosofis serta desain yang menarik untuk digunakan.

Kata Kunci: Fasilitas Duduk, New Normal, Budaya, Ruang Publik, Covid-19

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia sedang mengalami wabah global berupa virus corona yang muncul sejak akhir tahun 2019. Virus corona atau biasa disebut Covid-19 merupakan virus yang dapat menular antar makhluk hidup. Penyebaran virus ini sendiri memiliki

banyak cara, ada yang melalui udara, sentuhan, dan kontak fisik antar manusia dengan manusia atau manusia dengan benda. Angka kematian yang terjadi akibat Covid-19 semakin bertambah dari waktu ke waktu, sejak kemunculan virus ini.

Setelah beberapa waktu berlalu, akhirnya era sekarang mulai diberi nama sebagai era *New Normal*, sebab manusia hidup mulai dengan beberapa gaya hidup dan kebijakan baru untuk mencegah terjangkit Covid-19. Sangat banyak tatanan baru yang dapat dijumpai, khususnya saat berada di ruang publik. Adanya pembatasan jumlah, pengaturan jarak, dan berbagai protokol *New Normal* diberlakukan di ruang publik.

Aspek *New Normal* ini mulai diadaptasikan ke dalam perancangan berbagai produk khususnya furnitur yang digunakan oleh manusia. Tetapi seiring waktu berjalan, konsep perancangan yang disatukan dengan aspek-aspek dari *New Normal* menjadikan banyak desain dari furnitur terkesan monoton sebab gaya desain dari kebanyakan furnitur mengambil tema minimalis. Sebagai contoh kasus di Stasiun Tawang Semarang, fasilitas duduk yang ada sama sekali belum menganut aspek *New Normal* dan belum ada desain fasilitas duduk yang mengambil budaya Kota Semarang sebagai ciri khas untuk Stasiun Tawang.

Maka dari itu perancangan fasilitas duduk di Stasiun Tawang cukup dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diharapkan melalui perancangan fasilitas duduk di Stasiun Tawang dapat menerapkan aspek *New Normal* sehingga para penggunanya dapat terhindar dari penularan virus dan juga fasilitas duduk pada Stasiun Tawang memiliki gaya desain yang lebih menarik dikarenakan mengambil nilai-nilai budaya dari Kota Semarang.

Nilai kebudayaan Kota Semarang ditambahkan dalam perancangan produk untuk menghidupkan kembali unsur-unsur budaya yang ada di Kota Semarang, supaya budaya yang ada tidak hilang dan masih dapat dilihat melalui perancangan produk ini.

KAJIAN TEORI

1. 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* (Mustafa, Pulat, *Industrial ergonomics case studies*, 1992). 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*).

2. 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 (Muhyiddin, 2020: 246). 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.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

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 (Purnomo, 2013: 101). Metode ini digunakan dalam perancangan fasilitas duduk di Stasiun Tawang Semarang. 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*.

A. 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.

B. 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.

C. 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.

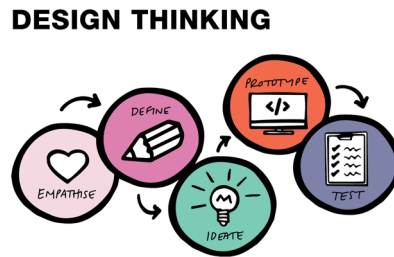
D. Tahapan *Prototype*

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.

E. 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.



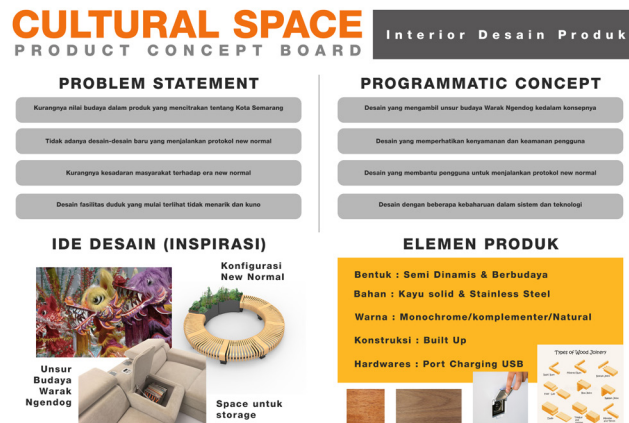
Gambar 1. Metode Design Thinking. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

HASIL PENELITIAN DAN 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 dan Perancangan

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



Gambar 2. Concept Board. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

Permasalahan utama yang ditentukan adalah kurangnya penerapan protokol *New Normal* pada Stasiun Tawang serta tidak ada ciri khas Kota Semarang yang membuat desain fasilitas duduk disana terkesan kuno dan monoton. Terdapat dua konsep utama perancangan fasilitas duduk di Stasiun Tawang Semarang, yaitu memiliki aspek *New Normal* dan memiliki nilai budaya Warak Ngendog.

Konsep *New Normal* sendiri yang diterapkan pada perancangan fasilitas duduk di Stasiun Tawang bertujuan untuk menerapkan protokol *New Normal*, supaya mengurangi penyebaran virus pada para pengunjung stasiun. Aspek-aspek yang

diterapkan adalah :

1. Pemberian jarak antara pengguna fasilitas duduk
2. Mengurangi interaksi sosial (sosiofugal)
3. Menggunakan material yang anti virus dan bakteri
4. Desain produk yang mudah dibersihkan



Gambar 3. New Normal & Desain Produk. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

Sedangkan konsep kedua adalah penambahan nilai-nilai budaya pada perancangan fasilitas duduk berupa budaya dari Kota Semarang, yaitu Warak Ngendog. Warak Ngendog adalah sebuah mainan yang hadir dan berkaitan pada perayaan Dugderan, suatu festival rakyat yang ada di Kota Semarang (Triyanto, 2013: 163). Festival ini hadir setiap menyambut datangnya bulan puasa dan di setiap festival rakyat ini berlangsung pasti akan terdapat arak-arakan Warak Ngendog mengitari beberapa jalanan di Kota Semarang.

Warak Ngendog terdiri dari dua kata yaitu warak berasal dari bahasa Arab yang berarti suci dan ngendog berasal dari bahasa Jawa yang berarti bertelur. Jika diartikan secara filosofis, maka Warak Ngendog memiliki arti siapa saja yang menjaga kesucian di bulan Ramadan, kelak di akhir bulan akan menerima pahala pada hari lebaran. Nilai filosofis lain dalam Warak Ngendog adalah :

1. Keberanekaragaman, dalam visualisasi dan bentuk Warak Ngendog terdiri dari tiga akulturasi budaya yaitu budaya Jawa, Cina, dan Arab (Triyanto, 2013: 168-169). Nilai ini diadaptasikan dalam perancangan fasilitas duduk yang memiliki keberanekaragaman material dalam sebuah produk.
2. Keberuntungan, Warak Ngendog sendiri memiliki makna penerimaan pahala saat hari lebaran, dapat diartikan seseorang akan mendapat keberuntungan pada hari lebaran. Nilai filosofis ini diadaptasi dalam perancangan produk berupa aspek fungsionalitas produk, dimana produk dirancang untuk memberi nilai fungsional yang membuat pengguna nyaman dan terbantu dalam menggunakan produk.
3. Keterbukaan, nilai lain dari Warak Ngendog adalah keterbukaan yang dapat dilihat dari penggabungan beragam budaya, dimana budaya ini dapat menerima unsur-unsur budaya luar. Nilai ini diadaptasikan dalam

desain fasilitas duduk yang meminimalisir penggunaan penutup, sehingga desain terlihat terbuka.



Gambar 4. Eksplorasi Budaya Warak Ngendog. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

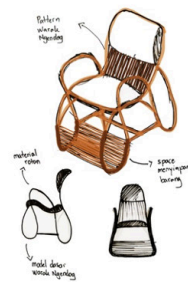
Setelah penentuan kedua konsep utama yaitu *New Normal* dan Warak Ngendog, lalu konsep dari produk juga perlu ditambahkan dengan solusi-solusi tambahan yang didapatkan dari pengamatan aktivitas pengguna (Candra, 2017: 322-323) yang terjadi di Stasiun Tawang guna memenuhi kebutuhan dan mengatasi kekurangan pada aspek penggunaan fasilitas publik. Penambahan aspek fungsional seperti adanya *charger port* untuk mengatasi kendala pengisian daya ponsel serta terdapat *space* untuk meletakkan koper juga merupakan konsep yang dihadirkan berdasarkan kebutuhan pengguna di Stasiun Tawang.

B. Sketsa Konseptual

Setelah membuat konsep untuk produk yang akan dibuat, maka dilanjutkan dengan tahap *ideate* yang dimana direalisasikan dalam pembuatan sketsa-sketsa tentang produk yang akan dibuat. Sketsa konseptual dibuat berdasarkan solusi dan jawaban permasalahan yang telah ditentukan dari tahapan sebelumnya serta bertujuan untuk menggambarkan produk sebelum produk direalisasikan ke tahap selanjutnya. Sketsa konseptual dibuat dengan keterangan-keterangan yang lengkap, supaya memudahkan untuk dipahami. Sketsa konseptual dapat dikembangkan kembali jika dalam konsep masih terdapat masalah atau kekurangan menjadi sketsa pengembangan produk.



CULTURAL SPACE Interior Desain Produk
CONCEPTUAL SKETCH



Sketsa 3

Produk ini berupa kursi dengan material rotan yang diadaptasi dari bentuk warak sendiri. Elemen pada produk ini yaitu bantalan dudukan dan sandaran serta fungsi tambahan yaitu space peletakan koper.

Gambar 5. Sketsa Konseptual. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

C. Pengembangan Desain

Tahapan ini masih termasuk kedalam tahapan *ideate*, dimana hasil sketsa konseptual dikembangkan kembali menjadi lebih sempurna dari berbagai aspek yang sudah dinilai sebelumnya. Desain final akhirnya diberi nama menjadi “Wando Chair”. Pengembangan desain “Wando Chair” terletak pada bentuk dan juga nilai fungsionalitasnya (multifungsi), supaya menghasilkan desain yang baik (Tambunan, 2019: 94). Pengurangan jumlah pengguna dibutuhkan sebab untuk mengurangi kontak fisik dan interaksi antar sesama pengguna fasilitas duduk (Iswara, 2020: 358-360).

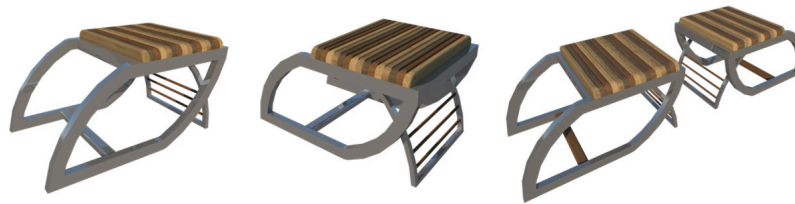


Gambar 6. Pengembangan Desain. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

D. Pembuatan 3D Modelling

Pembuatan 3D *modelling* dilakukan setelah desain yang dikembangkan dirasa telah cukup untuk mengatasi permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan pengguna di Stasiun Tawang. Tujuan pembuatan 3D *modelling* adalah untuk menggambarkan produk secara berskala dengan ukuran yang tepat. Pembuatan

3D *modelling* untuk produk fasilitas duduk menggunakan *Software Sketchup 2018* dan kemudian dirender untuk menghasilkan gambaran produk yang lebih realistis.



Gambar 7. Hasil Render Produk. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

E. Pembuatan Maket Produk

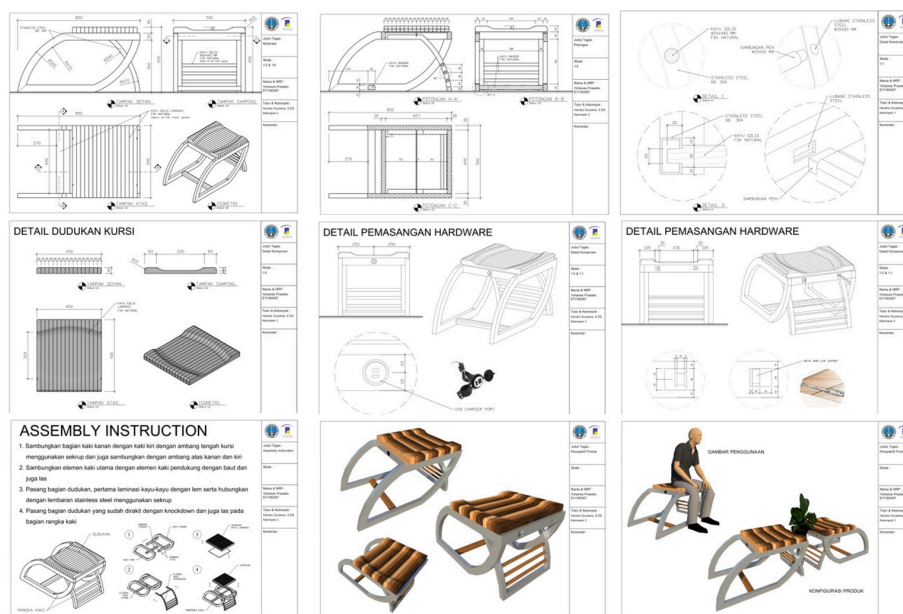
Tujuan dibuatnya maket produk adalah untuk menunjukkan bentuk produk secara nyata dan menguji konstruksinya dalam skala yang diperkecil daripada ukuran produk aslinya. Maket dari “*Wando Chair*” dibuat menggunakan bahan yang menyerupai dengan bahan yang akan digunakan dalam produk aslinya.



Gambar 8. Maket Wando Chair. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

F. Pembuatan Gambar Kerja Desain Final

Gambar kerja dari “*Wando Chair*” dibuat menggunakan dua *software* yaitu *Autocad* dan *Sketchup*. Gambar kerja dimaksudkan untuk memberi info detail kepada pembuat produk ini, sehingga tidak terjadi kesalahan.



Gambar 9. Gambar Kerja. (Sumber: Dokumen Penulis (2021))

G. Tahapan Test

Setelah Proses pembuatan produk selesai, maka akan dilanjutkan untuk tahap uji coba pemakaian produk ini. Dari hasil uji coba diambil data-data pengguna dan apa yang dirasakan saat menggunakan produk ini. Jika dirasa ada yang kurang maka akan dilakukan penyempurnaan desain kembali, jadi desainer tidak perlu memulai proses perancangan dari awal (Paulinesya, 2019: 877).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Wando Chair dirancang untuk menerapkan protokol *New Normal* di Stasiun Tawang Semarang serta produk ini juga memiliki nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Produk ini mengambil konsep dan nilai budaya dari Warak Ngendog. Penerapan unsur budaya terdapat dalam stilasi bentuk dan juga pemilihan material dalam konsep perancangannya. Dari segi fungsionalitasnya, produk ini memiliki beberapa fasilitas yang dapat berguna dalam penggunaannya, seperti adanya *port charger* untuk mengisi daya dan juga terdapat *space* atau ruang untuk peletakan koper yang berukuran 20-24 inch. Jumlah pengguna *Wando Chair* dibuat hanya dapat menampung satu orang saja dikarenakan untuk mengurangi jarak antar pengguna dan didukung oleh konfigurasi dari *Wando Chair* yang dapat digabungkan antar dua buah kursi yang tetap memiliki jarak antar kedua kursi tersebut. Pemilihan material juga menggunakan *stainless steel* dimana sifat *stainless steel* sendiri cukup kuat dan tahan karat (Gardner, 2019: 2) yang diaplikasikan pada bagian rangka kaki yang bertujuan supaya mudah dibersihkan serta virus atau bakteri susah menempel pada bagian tersebut. Lalu untuk bagian dudukan menggunakan bahan kayu solid yang memiliki nilai ekonomis tinggi serta memiliki karakter bahan yang cukup baik sebagai *furniture* (Wahyudi, 2013: 2-3) dengan lapisan *finishing antibacterial* yang juga membuat bakteri dan virus tidak dapat bertahan lama pada lapisan tersebut. Dalam merancang *Wando Chair* tersebut, digunakanlah metode *design thinking* dengan lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Tambunan, Y. C. (2019). "Sayuni" Fasilitas Duduk Ruang Publik Modular dan Ramah Lingkungan.
- Paulinesya, Y. M., Mulyono, G., & Tanaya, F. (2019). Perancangan Furnitur Musikal untuk Ruang Tunggu Publik. *Intra*, 7(2), 876-881.
- Candra, C. (2017). Perancangan Mebel Multifungsi untuk "Daily Treats" Surabaya. *Intra*, 5(2), 322-331.
- Muhyiddin (2020). Covid-19, New Normal dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal perencanaan pembangunan*
- Pulat, B. Mustafa. 1992. *Fundamentals of Industrial Ergonomic. AT & T Network System*. Oklahoma.
- 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.
- Triyanto. (2013). Warak Ngendog: Simbol Akulturasi Budaya pada Karya Seni Rupa. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 5(2), 168804.