

"BECAK BENCH" PENERAPAN NILAI BUDAYA PADA FASILITAS DUDUK RUANG TUNGGU STASIUN

Justin Holiyanto

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra Surabaya Jl. Siwalankerto 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya
60236 Telp. 031 8439040
Email : justinholiyanto19@gmail.com

Abstrak

Sebuah produk interior dirancang untuk menjadi solusi atas permasalahan serta memberikan dampak yang positif untuk penggunaannya. Melalui metode design thinking, penulis melakukan tahapan-tahapan guna merancang sebuah desain produk interior yang berorientasi pada nilai-nilai budaya yang pemanfaatannya masih kurang maksimal. Tahapan dimulai dengan observasi data-data, proses analisis, brainstorming, hingga produksi prototype sebagai implementasi produk yang telah dirancang. Konsep perancangan produk adalah "Becak" sebagai salah satu alat transportasi tradisional Indonesia, khususnya Pulau Jawa. Batasannya pun meliputi prinsip desain movement, kontras, dan efisiensi. Adalah produk "Becak Bench" yang diharapkan mampu menjawab permasalahan kurangnya identitas budaya lokal untuk fasilitas tunggu publik dalam hal ini Stasiun Kereta Api Gubeng, tanpa mengabaikan faktor efisiensi dalam produksi yang mampu memberikan dampak positif terhadap lingkungan maupun secara ekonomi.

Kata kunci: nilai budaya, fasilitas duduk, ruang tunggu, Becak Bench, efisien

Pendahuluan

Ruang tunggu merupakan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak PT. KAI bagi para penumpang untuk beristirahat sembari menunggu jadwal keberangkatan kereta. Salah satu fasilitas yang disediakan pada ruang tunggu adalah tempat duduk.

Tempat duduk pada ruang tunggu stasiun seharusnya memiliki kekhasan sendiri dan menjadi identitas untuk stasiun yang ditempatinya. Indonesia sendiri merupakan sebuah negara yang luas dengan kebudayaan yang melimpah dan beragam. Akan tetapi kelebihan tersebut masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Kekayaan budaya Indonesia seharusnya mampu menjadi ide yang menarik apabila diterapkan pada fasilitas duduk ruang tunggu kereta api, sehingga mampu mencerminkan identitas dari daerah stasiun itu berada. Selain unsur budaya yang diangkat, sebagai upaya menaikkan nilai-nilai budaya sebagai unsur edukasi, unsur kenyamanan juga menjadi topik penting guna membantu menaikkan produktifitas pengguna.

Salah satu objek perancangan yaitu Stasiun Kereta Api Gubeng yang berada di Kota Surabaya. Pada ruang tunggu Stasiun Kereta Api Gubeng, masih menggunakan tempat duduk *stainless* standar yang banyak digunakan di ruang tunggu manapun. Kesempatan ini yang seharusnya dipakai guna memaksimalkan kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia. Budaya di Kota Surabaya khususnya Pulau Jawa sangatlah beragam dan apabila diterapkan pada fasilitas duduk ruang tunggu akan sangat menarik dan mampu menonjolkan identitas budaya dari daerah tersebut.

Becak merupakan salah satu alat transportasi tradisional Indonesia, yang masih sering kita jumpai dan gunakan hingga saat ini. Becak tersebar luas di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa. Konsep becak sendiri diambil karena memiliki keterkaitan, dimana sama-sama merupakan fasilitas transportasi untuk publik.

Metode Perancangan

Pada perancangan ini metode yang diterapkan adalah metode *design thinking* yang prosesnya terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan pertama yang dilakukan adalah dengan menentukan objek/rancangan, yang dilanjutkan dengan kegiatan observasi guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Tahapan kedua adalah tahapan mengidentifikasi data-data yang telah ditemukan sebelumnya. Pada tahap ini perancang melakukan proses analisa, *programming*, serta mengidentifikasi masalah-masalah yang ada. Tahapan ketiga perancang melakukan proses *brainstroming* menggunakan metode-metode desain, guna menghasilkan sebuah konsep desain baik dalam bentuk

visual maupun non-visual. Tahapan keempat yaitu tahapan *prototype* dimana mengimplementasikan hasil studi dalam bentuk presentasi desain produk 1:1. Dan tahapan kelima yaitu melakukan presentasi serta pengujian terhadap *prototype*, guna mendapatkan *feedback* untuk pengembangan produk kedepannya.



Gambar 1. *Design Thinking*
(Sumber: Penulis,2019)

Konsep Perancangan

Konsep perancangan fasilitas duduk pada ruang tunggu Stasiun Kereta Api Gubeng adalah "Becak". Pemilihan konsep ini diambil karena Becak sendiri merupakan salah satu alat transportasi paling tua di Indonesia, khususnya Pulau Jawa sehingga dapat mencerminkan identitas daerah Jawa itu sendiri. Selain itu Becak sendiri memiliki kesamaan dengan Kereta Api yaitu sama-sama merupakan alat transportasi umum. Terdapat beberapa aspek yang menjadi batasan serta acuan penting pada perancangan konsep "Becak" ini. Aspek-aspek tersebut antara lain movement, kontras, dan efisien.

Becak sendiri merupakan alat transportasi yang digunakan untuk berpindah dari satu tempat ke tujuan tertentu. Perpindahan ini apabila diartikan dalam bahasa desain menjadi *movement*. *Movement* dalam prinsip desain adalah suatu prinsip dimana desain yang rancang memiliki suatu alur pergerakan ketika dilihat. Prinsip desain *movement* sendiri digunakan untuk membantu perancang dalam menghasilkan bentuk-bentuk baru.

Prinsip desain yang digunakan selanjutnya adalah kontras. Kontras sendiri bisa didefinisikan sebagai pembeda pada elemen desain yang membuat sebuah objek dapat dibedakan dari objek lainnya. Apabila diadaptasikan pengertian yang lebih sederhana, kontras merupakan elemen yang berbeda dari lainnya. Prinsip desain kontras diambil dari unsur pelengkap Becak itu sendiri yaitu penumpang serta pengemudi dari Becak. Kontras tampak pada aktifitas yang dilakukan, dimana penumpang yang aktifitasnya duduk diam sedangkan pengemudi becak yang aktifitasnya mengayuh pedal becak yang apabila diartikan dalam bahasa desain menjadi irama statis dan dinamis. Irama statis sendiri merupakan pengulangan dengan pola yang sama dan konsisten sehingga apabila divisualisasikan irama statis digambarkan dengan bentuk-bentuk geometri yang bersifat kaku. Sedangkan Irama dinamis adalah irama yang di mana faktor penentu pengulangan irama bisa lebih dari satu aspek dan bervariasi sehingga apabila divisualisasikan irama dinamis digambarkan dengan bentuk-bentuk yang berpola atau beralur. Selain menghasilkan prinsip kontras dalam segi bentuk, aktifitas yang terjadi pada Becak juga menghasilkan prinsip kontras dalam segi bahan yang digunakan. Aktifitas duduk diam yang dilakukan penumpang menggambarkan suasana yang nyaman. Dalam hal ini penggunaan bahan yang melambangkan penumpang adalah bahan-bahan yang bersifat hangat dan empuk. Sedangkan aktifitas mengayuh pedal Becak oleh pengemudi menggambarkan suasana yang penuh perjuangan dan kerja keras untuk mencari nafkah. Sehingga penggunaan bahan yang melambangkan pengemudi adalah bahan-bahan yang bersifat keras.

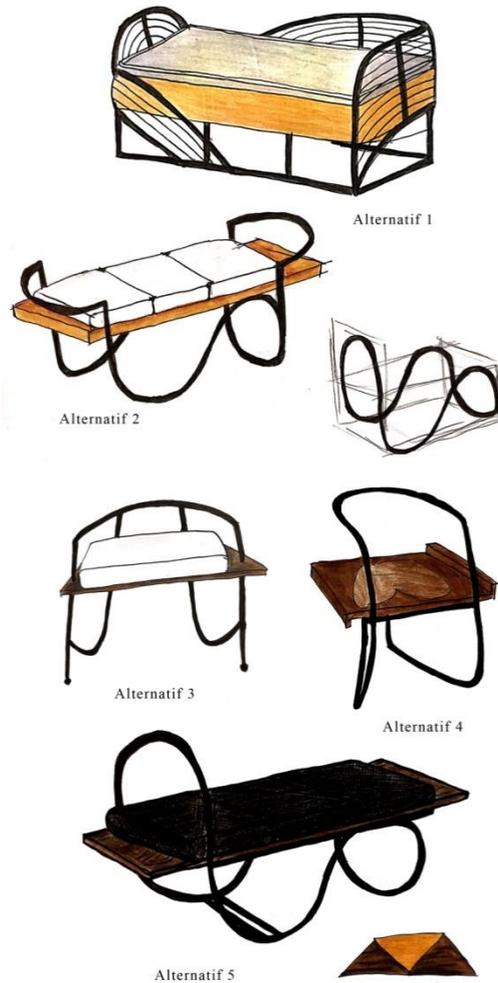
Menurut Adisasmita (2014), efisiensi merupakan komponen-komponen input yang digunakan (waktu, tenaga, biaya) dapat dihitung penggunaannya dan tidak berdampak pada pemborosan/ pengeluaran yang tidak berarti. Pengertian efisiensi produksi dapat dibahas dari 3 sudut pandang, dari segi material, waktu, dan tenaga kerja. Efisiensi material berarti secara dimensi, komponen produk menyesuaikan dengan ukuran material yang ada sehingga bisa digunakan semaksimal mungkin dan *waste* seminimal mungkin. Efisiensi dari segi waktu, berarti waktu yang digunakan untuk membuat produk harus sebanding dengan banyaknya produk yang dihasilkan. Sedangkan efisiensi tenaga kerja, berarti jumlah tenaga kerja sebanding dengan produksi, tidak sampai berlebih agar tidak berdampak pada melambungnya *cost* produksi.

Becak terbilang efisien karena dalam penggunaannya Becak mampu membantu aktifitas penumpang untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain lebih cepat dan dengan biaya yang murah. Selain itu Becak yang bukan kendaraan bermotor sehingga tidak memerlukan bahan bakar yang membuatnya ramah terhadap lingkungan. Efisiensi yang diterapkan pada perancangan fasilitas duduk ini adalah pada penggunaan bahan-bahan yang mudah diolah dan memanfaatkan bahan-bahan sisa yang nantinya akan berdampak pada efisiensi tenaga kerja dan waktu.

Selain dari konsep desain yang diangkat, perancangan produk ini juga berdasarkan pada nilai-nilai ergonomis. Dimana produk ini merupakan fasilitas duduk untuk menunggu, sehingga dibutuhkan kenyamanan dalam penggunaannya. Guna mencapai kenyamanan pengguna, produk ini dirancang berdasarkan nilai-nilai dimensi antropometri yang telah ditetapkan sesuai dengan penggunaannya yang merupakan orang Indonesia.

Pengembangan Desain

Pengembangan bentuk-bentuk desain perancangan dilakukan berdasarkan proses ideasi perancang. Proses pengembangan ini dilakukan berdasarkan banyak aspek seperti nilai filosofi, prinsip desain, material, fungsi, bentuk, dll. Pada proses pengembangan ini, diharapkan dapat menghasilkan visualisasi rancangan desain yang sesuai dengan konsep, tujuan, serta target yang ingin dicapai. Dalam tahapan ini, perancang melakukan beberapa kali tahapan pengembangan desain guna mendapatkan hasil desain yang diinginkan. Pengembangan desain bisa berupa penambahan fungsi, merubah bentuk, merubah bahan, merubah sistem konstruksi, dll.



Gambar 2. Sketsa Konseptual
(Desain oleh penulis,2019)

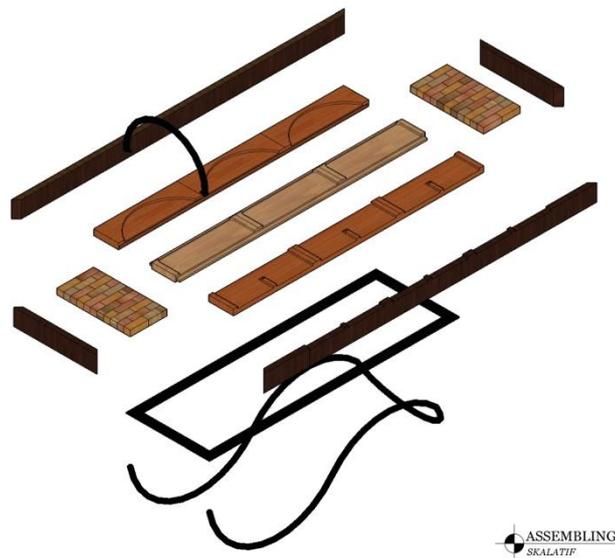


Gambar 3. Render desain terpilih
(Desain oleh penulis,2019)

Pada perancangan pertama ditemukan bahwa desain yang dihasilkan tampak rumit sehingga pada tahap selanjutnya desain dibuat lebih minimalis. Pada tahap kedua ditemukan rangka struktur yang baik, karena sesuai dengan konsep *movement* tetapi tetap kuat untuk penggunaan publik dan jangka panjang. Pada tahap selanjutnya muncul ide gagasan untuk membuat produk yang bersifat modular, akan tetapi dalam segi fungsi kurang efisien. Pada alternatif selanjutnya kembali dengan pengguna tiga orang dengan penggunaan rangka yang telah dirancang sebelumnya. Akan tetapi penggunaan *cushion* dirasa kurang efisien sehingga digantikan dengan coakan dudukan yang tetap mampu memberikan kenyamanan tetapi bersifat lebih efisien. Pengembangan terakhir adalah hasil pengembangan yang terpilih untuk dilanjutkan ke tahap *prototype*.

Desain Akhir

Desain perancangan “Becak Bench” merupakan sebuah rancangan fasilitas duduk untuk ruang tunggu publik dimana mampu mencerminkan identitas daerah dengan penerapan nilai-nilai budaya di dalamnya. “Becak Bench” memiliki dimensi keseluruhan 2000x500x700mm. Sesuai dengan konsep perancangan produk efisien, penggunaan material yang mudah diolah serta penggunaan material-material bekas membuat pembuatan produk “*Becak Bench*” menjadi lebih efisien dari segi *cost*, waktu, serta tenaga kerja. Konsep kontras ditampilkan dengan membagi produk menjadi dua bagian, dimana bagian rangka melambangkan pengemudi sedangkan bagian badan kursi melambangkan penumpang.



Gambar 4. *Assembling produk*
(Desain oleh penulis,2019)



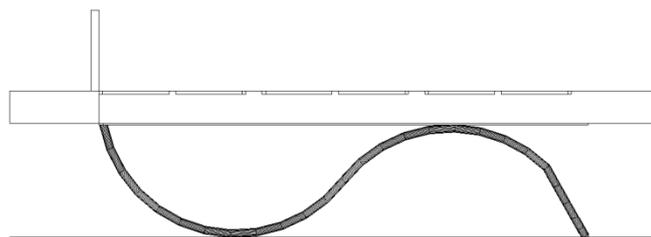
Gambar 5. Penempatan "Becak Bench" pada Stasiun Kereta Api Gubeng, Surabaya (Desain oleh penulis, 2019)

publik dimana mampu mencerminkan identitas daerah dengan penerapan nilai-nilai budaya di dalamnya. "Becak Bench" memiliki dimensi keseluruhan 2000x500x700mm. Sesuai dengan konsep perancangan produk efisien, penggunaan material yang mudah diolah

- **Analisa Konsep *Movement***

Menurut (Ohel Studio, 2017), *movement* adalah prinsip desain yang digunakan kepada element seni untuk membuat supaya terlihat ada aksi yang membuat mata penonton melihat ada pergerakan.

Pada perancangan desain "Becak Bench" dilakukan perhatian khusus pada konsep *movement* yang ingin dihadirkan, agar konsep Becak itu sendiri kuat sehingga identitas Pulau Jawa itu sendiri dapat terlihat. Konsep *movement* diterapkan pada rangka kaki dari "Becak Bench", dimana rangka kaki sengaja dirancang berlekuk-lekuk menggunakan besi pipa 2/3 dengan diameter 2,5cm dan tebal 1,5mm dengan teknik *bending*.

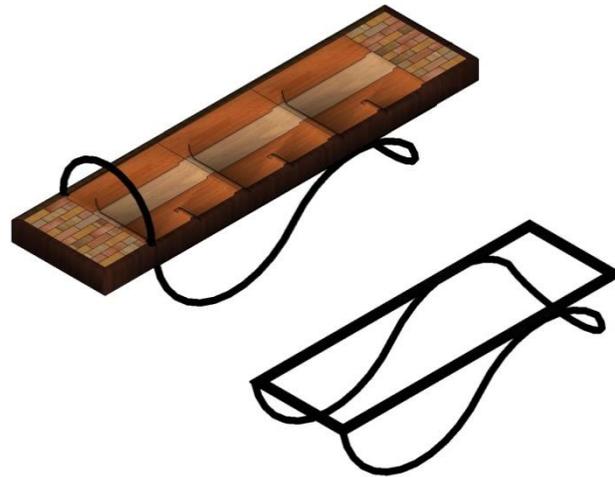


Gambar 6. Tampak depan "Becak Bench" (Desain oleh penulis, 2019)

- **Analisa Konsep Kontras**

Menurut (Putra, 2015), Prinsip kontras ini adalah prinsip yang bertujuan untuk menjauhkan bagian desain dalam bidang yang tampak sama. Jika bagian yang tidak diinginkan sama maka secara otomatis akan membuat berbeda dari yang lain. Kontras ini menjadi visualisasi yang membuat ketertarikan-nya sendiri dan kontras inilah yang menarik pertama kali peminat pembaca.

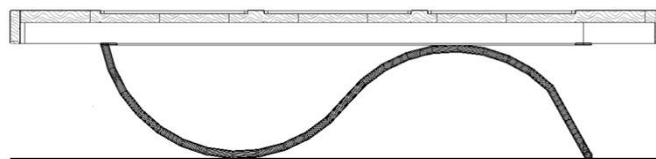
Dari segi kontras, "Becak Bench" menerapkan konsep membagi produk menjadi dua bagian yaitu rangka kaki yang melambangkan pengemudi serta dudukan kursi yang melambangkan penumpang. Untuk bagian rangka kaki menggunakan bahan besi pipa yang dibuat membentuk irama dinamis. Bahan besi pipa dipilih karena karakternya yang kaku dan keras tapi mudah untuk dibentuk. Sedangkan untuk bagian dudukan kursi menggunakan bahan kayu Nyatoh yang dibuat bentuk geometris melambangkan irama statis. Penggunaan material kayu dipakai karena identik dengan karakter hangat dan empuk.



Gambar 7. Rangka dan dudukan "Becak Bench"
(Desain oleh penulis,2019)

- **Analisa Efisiensi**

Efisiensi bisa dicapai bila output dihasilkan maksimal menggunakan input yang minimal (Nicholson, 2002). Tingkat efisiensi dianalisa dari jenis material yang dipakai dan pemanfaatan material tersebut. Pada perancangan ini jenis material yang digunakan adalah sisa-sisa kayu Nyatoh bekas, hasil pengolahan untuk pembuatan *furniture* sehingga kualitasnya tetap terjamin, mampu memanfaatkan *waste*, serta *cost* yang lebih sedikit. Bagian tengah dari dudukan juga sengaja dibuat kopong dan tidak *solid* sehingga penggunaan bahan pun juga minim. Hal ini bertujuan untuk menekan *cost* dari produksi itu sendiri. Selain itu bahan-bahan yang digunakan merupakan jenis bahan yang familiar dan mudah diolah. Kayu Nyatoh, jenis kayu yang tidak memerlukan perlakuan khusus serta besi pipa yang mudah untuk dibentuk dengan teknik *bending*.



Gambar 8. Tampak potongan
dudukan "Becak Bench"
(Desain oleh penulis,2019)

Proses Produksi

Proses produksi "Becak Bench" secara garis besar dibagi ke dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu tahap pengolahan bahan kayu Nyatoh sesuai dengan kebutuhan. Proses tersebut juga bersamaan dengan pengolahan besi pipa yang dipotong sesuai ukuran dan dibentuk dengan proses *bending*. Tahap kedua adalah proses pengabungan kedua komponen rangka kaki dan dudukan kursi menjadi satu produk utuh. Dan tahapan terakhir adalah tahap *finishing* dan pewarnaan.



Gambar 9. (a) Proses pemotongan besi pipa,
(b) Proses pemotongan kayu Nyatoh,
(c) Proses pengolahan kayu-kayu bekas
(Sumber: Penulis,2019)



Gambar 10. Proses pengabungan komponen dudukan
Pada rangka kaki besi(Sumber: Penulis,2019)



Gambar 11. Proses finishing dan pewarnaan produk
(Sumber: Penulis,2019)



Gambar 11. Hasil akhir desain produk "Becak Bench"
(Desain oleh Justin Holiyanto,2019)

Kesimpulan

Proses perancangan dilakukan melihat kekayaan budaya Indonesia yang melimpah dan beragam, akan tetapi kelebihan tersebut belum mampu dimanfaatkan secara maksimal, khususnya pada penerapan produk interior. Padahal ini merupakan peluang besar melihat *furniture* yang sekarang digunakan rata-rata adalah tempat duduk *stainless* standar yang banyak digunakan di ruang tunggu manapun. Kesempatan ini mampu dimanfaatkan untuk menaikkan nilai-nilai budaya tradisional yang mulai ditinggalkan. Selain itu juga penerapan budaya juga bisa menjadi nilai plus tersendiri sehingga mampu mencerminkan identitas dari daerah stasiun itu berada. Selain dari segi budaya, untuk sebagai produksi massal dan publik, konsep efisiensi adalah solusi yang baik guna menekan *cost* produksi. Oleh sebab itu, dibuatlah perancangan "Becak Bench" sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diharapkan dengan perancangan produk ini, dapat memberi dampak positif bagi banyak pihak.

Daftar Pustaka

- Adisasmata, Rahardjo, (2014), "Pengertian Efisiensi, Efektivitas, Produktivitas Kerja", Retrieved Oktober 12, 2019 from pengertianpakar : www.pengertianpakar.com
- Nicholson, Walter, (2002), "Mikroekonomi *Intermediate* dan Aplikasinya", Erlangga, p.427
- Ohel Studio. (2017, November 10). *11 Rules Principle Of Design (Prinsip Desain)*. Retrieved Oktober 12, 2019, from Ohel Studio: <http://ohelstudio.com/2017/11/10/11-rules-principle-of-design-prinsip-desain/>
- Putra, H. A. (2015, Mei 15). *Prinsip-Prinsip Tata Letak Dalam Pembuatan Desain Grafis*. Retrieved Oktober 12, 2019, from garudacyber: <https://garudacyber.co.id/artikel/661-prinsip-prinsip-tata-letak-dalam-pembuatan-desain-grafis>