SHARE (Journal of Service Learning), Vol. 6, No. 1, February 2020, 53-56 DOI: 10.9744/share.6.1.53-56
p-ISSN 2338-7866 / e-ISSN 2655-4720

IDEASI DESAIN INTERIOR DAN TERAPAN *STYLING* INTERIOR PADA BASECAMP KOMUNITAS DOODLE ART SURABAYA

Evelyn Sutanto[1], Maria Vincentia[2], Diana Thamrin[3*]
[1,2,3] Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: [1]evelynsutanto08@gmail.com; [2]vincentiavinn@gmail.com; [3]dianath@petra.ac.id
*Penulis korespondensi

Abstrak: Komunitas Doodle Art Surabaya adalah komunitas universal yang mengakomodasi seniman dan semua orang yang tertarik pada seni corat-coret. Tetapi komunitas ini masih belum memiliki tempat yang layak bagi anggotanya untuk melakukan kegiatan sehari-hari, seperti acara atau lokakarya. Karena itu, rencana desain ruang untuk mendukung kebutuhan dan kegiatan masyarakat, ini dilaksanakan dengan pendekatan *service-learning*. Pendekatan ini adalah bagian dari langkah 'mengamati' dalam metode berpikir desain, sebagai metode untuk memahami kegiatan sehari-hari anggota dengan lebih baik melalui wawancara dan mengambil bagian dalam rutinitas kegiatan mereka. Hasil dari proses desain keseluruhan adalah desain *basecamp* komunitas dengan konsep atmosfer jalan Kota Surabaya. Fasilitas yang dirancang meliputi area pameran, area istirahat dan curah pendapat, area bengkel, dan area stasiun makanan. Selain itu produk akhir dalam bentuk stan pameran dirancang oleh tim desainer dengan bantuan anggota masyarakat, sebagai cara untuk membantu promosi komunitas ke masyarakat.

Kata kunci: *Service learning*; perancangan; komunitas; *doodle art*; Surabaya

Abstract: *Surabaya's Doodle Art Community is a universal community that accommodates artists and everyone who is interested in the art of doodling. But this community still doesn't have the proper place for their members to do their daily activities, such as occasional events or workshops. Hence, to support the community's needs and activities, a design plan is created using the approach of service learning. This approach is part of the 'observe' step in design thinking method, as a method to understand the member's daily activities better through rounds of interviews and taking part in their routines. The results of the overall design process are the community's basecamp design with the concept of Surabaya's City streets atmosphere. The following facilities included such as display area, break and brainstorming area, workshop area, and food station area. Also the final product in the form of a booth designed by the designer's team with the help of community members, as a way to help with the promotion of the community.*

Keywords*: Service learning; design and planning; community; doodle art; Surabaya.*

PENDAHULUAN

Komunitas merupakan sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Dalam komunitas manusia, individu – individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, 2002). Jenis komunitas ada bermacam - macam, salah satunya adalah komunitas *doodle art*. Di Surabaya sendiri seni *doodle art* cukup diminati sehingga terbentuklah sebuah wadah bagi para pecinta seni ini, yang diberi nama Komunitas *Doodle Art* Surabaya.

Dengan berkembangnya minat dan ketertarikan masyarakat pada seni ini, maka banyak pula kegiatan dan acara yang diadakan oleh komunitas yang bersangkutan. Namun pihak komunitas masih belum memiliki tempat yang dapat menampung seluruh aktivitas tersebut. Tujuan perancang adalah mengusulkan ide desain tempat dengan konsep yang sesuai dengan kepribadian dari para anggota komunitas, agar dapat menghidupkan kekhasan dan identitas komunitas. Untuk mengetahui dan memahami kepribadian para anggota dengan lebih baik, maka perancang menggunakan pendekatan *service learning*.

Pada proses perancangan ini, implementasi *service learning* dilakukan untuk mendukung peran komunitas kreatif di masyarakat melalui perancangan interior. Menurut Lisman (1998), *service learning* memiliki potensi untuk membantu pendidikan tinggi menjadi mitra komunitas yang otentik, berfungsi sebagai sumber daya untuk membantu ang-

gota masyarakat meningkatkan kehidupan masyarakat. Metode pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam tentang kegiatan, keseharian dan kebutuhan para anggota komunitas dengan cara mengikuti langsung kegiatan yang diadakan.

Komunitas

Komunitas merupakan sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Komunitas diartikan sebagai sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas tersebut terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values* (Hermawan, 2008).

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu–individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, 2002).

Manfaat *Service Learning*

Civic Engagement atau keterlibatan warga merupakan kegiatan untuk membuat perubahan dalam kehidupan warga ataupun komunitas dan mengkombinasikan aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, nilai dan motivasi guna membuat perubahan tersebut. Tindakan ini merupakan usaha memperbaiki kualitas hidup masyarakat, "baik melalui proses politik maupun non-politik" (Ehrlich, 2000). Jadi, *Civic Engagement* ini adalah proses menghubugkan individu dengan individu dalam masyarakat, untuk berbagi kepentingan bersama dan bekerja untuk kebaikan bersama. Istilah *Civic Engagement* ini digunakan terutama dalam konteks orang yang lebih muda. Pedagogi *Civic Engagement,* baik dalam bentuk *Service Learning* atau pembelajaran layanan adalah menggabungkan tujuan pembelajaran dan pengabdian masyarakat dengan cara yang dapat meningkatkan perkembangan warga dan kebaikan bersama

Lisman (1998) mengatakan bahwa *service learning* memiliki potensi untuk membantu pendidikan tinggi menjadi mitra komunitas yang otentik, berfungsi sebagai sumber daya untuk membantu anggota masyarakat meningkatkan kehidupan masyarakat.

Efektivitas *service learning* sangat ditentukan oleh tiga tahapan yang harus dilakukan, yaitu: tahap persiapan, tahap aksi, dan tahap refleksi (evaluasi). Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas, sudah saatnya untuk lebih memfokuskan pada tahap refleksi agar institusi atau organisasi dapat memperoleh informasi tentang kegiatannya, dampaknya dan efektivitas kerjanya, sehingga dapat mengetahui pencapaiannya. Dengan demikian dapat meningkatkan mutu kegiatan *service learning* sehingga dapat meningkatkan *civic responsibility* di masa depan.

METODE PELAKSANAAN

Proses kegiatan dari tahap awal hingga akhir diadakan mulai bulan Februari 2019 hingga Juni 2019. Kegiatan *service learning* ini mengacu pada metode *design thinking* menurut Tim Brown (2008). Metode ini dilaksanakan sebagai metode pendekatan untuk menyelesaikan proyek DIS 5 (*Design-Interior and Styling 5*) pada semester 6 Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra oleh Evelyn Janesty Sutanto.

Berikut adalah tahapan *Design Thinking*:

1. *Understanding*
   Proses pengumpulan data literatur yang menunjang dan berkaitan dengan konsep perancangan.
2. *Observe*
   Kegiatan berproses bersama komunitas dengan pendekatan *service learning* dilakukan sebanyak 3 kali. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah:
   a. Berkumpul dengan anggota komunitas untuk lebih mengenal komunitas mereka, mengetahui apa saja kegiatannya, dan informasi terkait dengan kebiasaan mereka dalam beraktifitas. Kegiatan ini dimaksudkan sebagai langkah awal untuk mengamati gaya hidup anggota komunitas. (3 Maret 2019)
   b. Mengikuti *event* yang diselenggarakan oleh komunitas meliputi kegiatan men-*doodle* bersama dengan anggota lain, tidak terbatas pada umur dan profesi. (21 Maret 2019)
   c. Setelah membuat rancangan desain, perancang melakukan evaluasi bersama anggota komunitas untuk mendapatkan *feedback* dan masukan. (Mei 2019)
3. *Point of View*
   Pembuatan *framework,* pola aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang, pendataan elemen interior, sistem interior utilitas, *zoning & grouping.*
4. *Programming*
   Pembuatan alternatif *layout* dan skematik desain.
5. *Ideate*
   Mengumpulkan ide melalui *brainstorming* dan *mind map.* Ide–ide tersebut dikumpulkan dan direalisasikan dalam bentuk sketsa–sketsa alternatif.
6. *Prototype*
   Pembuatan maket presentasi dan gambar kerja dari desain alternatif yang terpilih.
7. *Test*
   Evaluasi bersama komunitas, *feedback* mengenai konsep perancangan yang diajukan.

HASIL DESAIN DAN PEMBAHASAN

Konsep berfokus pada penciptaan suasana jalanan kota Surabaya. Tujuannya adalah sebagai sarana pengenalan komunitas pada masyarakat terutama penduduk Kota Surabaya, serta untuk menonjolkan keunikan para anggota komunitas yang memiliki gaya hidup fleksibel.

Anggota komunitas atau pengunjung akan merasakan pengalaman seperti sedang berjalan mengelilingi kota Surabaya. Lantai dbuat seperti jalanan beraspal, dan pada bagian kiri kanan ruang dibuat menyerupai rumah–rumah penduduk lengkap dengan bentuk tiruan atap pada bagian plafon. Sedangkan untuk bagian yang bukan rumah, plafon diberi *finishing* berupa cat yang menyerupai langit untuk memberikan kesan sedang berada di ruang terbuka. Pada area *display,* dbuat menyerupai papan reklame, sehingga pengunjung dapat melihat dan menikmati hasil karya seperti seolah sedang berada di jalanan kota Surabaya.

Gambar 1. Hasil alternatif *layout* terpilih. (Desain oleh Evelyn Janesty)

Tampak Perspektif *Basecamp* Komunitas

a. Area *Display*

Pada area display terdapat papan - papan display menyerupai papan reklame yang biasa ditemukan di sekitar jalan raya, dan pada plafon terdapat lampu sorot dan ilustrasi tiruan awan serta terdapat pilar yang berbentuk seperti pohon, semua ini untuk menunjang suasana jalanan kota Surabaya yang ingin diangkat oleh perancang.

Gambar 2. Hasil render Area Display. (Desain oleh Evelyn Janesty)

b. Area *break* dan *brainstorming*

Pada area ini, terdapat dua pilihan area untuk istirahat dan bersantai. Para pengunjung bisa beristirahat sembari rebahan di bagian bulat-bulatan yang terbuat dari pipa dan tersusun secara vertikal menempel pada dinding. Atau memilih untuk bersantai pada *bean bag* yang sudah disediakan.

Gambar 3. Hasil render Area Break dan Brainstorming. (Desain oleh Evelyn Janesty)

c. Area *Workshop*

Pada area ini, suasana yang ingin diciptakan adalah seperti sedang berada di dalam rumah, sehingga elemen dekoratif yang digunakan berupa atap pada bagian plafon.

Gambar 4. Hasil render Area Workshop. (Desain oleh Evelyn Janesty)

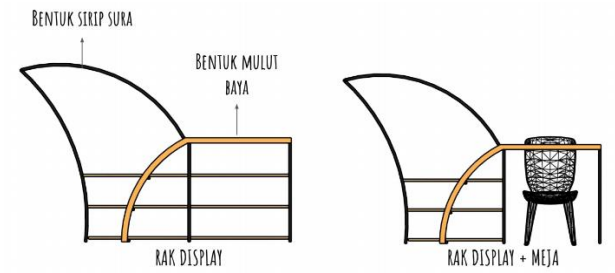
d. Area *Food Station*

Pada area ini, yang ingin ditonjolkan adalah kekhasan kota Surabaya yang terkenal akan kehijauannya, sehingga menggunakan banyak tanaman sebagai elemen dekoratif. Sedangkan pada salah satu dinding terdapat mural yang menggambarkan ikon utama kota Surabaya yaitu sura dan baya. Lalu pada sisi dinding lainnya, terdapat tempat khusus dimana pengunjung dapat menyampaikan aspirasinya pada lembaran- lembaran sticky note yang kemudian bisa direkatkan pada dinding yang sudah tersedia.

Gambar 5. Hasil render Area Food Station. (Desain oleh Evelyn Janesty)

Selain itu, hasil produk akhir adalah berupa *Booth* Kolaborasi Tim desain dengan Komunitas *Doodle Art* Surabaya. *Booth* ini berfunsgi sebagai penunjang kegiatan promosi pada masyarakat. Berbahan dasar kayu dan rangka besi dengan rak *display*, rangka kayu sebagai tempat untuk menggantung hasil karya seni *doodle art* para anggota komunitas, serta meja *display* sebagai tempat untuk meletakkan *cup* yang sudah didekorasi dengan motif *doodle*.

Elemen utama yang ingin ditonjolkan pada *booth* ini adalah ikon kota Surabaya berupa *sura* dan *baya,* diimplementasikan dalam bentuk rak dan meja *display*.



Gambar 6. Transformasi desain *booth*. (Desain oleh Graciela, Nico Prasetyo dan Sidharta Sutedja)

Dengan adanya *booth* ini, anggota komunitas menjadi lebih mudah untuk melakukan kegiatan promosi karena desain *booth* ini diperuntukkan untuk kegiatan yang mengharuskan anggota komunitas untuk berpindah-pindah tempat.

Gambar 7. Transformasi desain *booth*. (Desain oleh Graciela, Nico Prasetyo dan Sidharta Sutedja)

SIMPULAN

Kegiatan *service learning* ini merupakan kegiatan yang diselenggarakan pihak program studi Desain Interior untuk mengajak para mahasiswa agar dapat lebih memahami dan menghasilkan desain yang dapat berguna dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat berdasarkan teori *Human Centered Design*. Mahasiswa tidak hanya melakukan observasi saja, melainkan melalui pendekatan *service learning* ini mahasiswa diajak untuk mengikuti kegiatan komunitas yang bersangkutan agar dapat merasakan kesehariannya langsung, sehingga usulan desain yang diberikan menjadi lebih sesuai dan kesadaran mahasiswa akan lingkungan sekitar meningkat. Hasil akhir dari proses ini adalah sebuah solusi usulan desain untuk *basecamp* Komunitas *Doodle Art Surabaya* dengan konsep jalanan kota Surabaya, serta *Booth* Kolaborasi antara tim desain dengan komunitas yang dipergunakan untuk keperluan promosi. Harapan dari keseluruhan proses ini adalah agar pihak komunitas menjadi lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan promosi, sebagai bentuk pengenalan diri kepada masyarakat sehingga komunitas ini dapat berkembang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Keseluruhan proses perancangan tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan dari pihak-pihak yang mendukung dan terlibat. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih pada tim desain Graciella, Crisientia, Adi Kelvianto, Jovian, Nico, Pamela, Stacey, Andika, Sidartha; dan pada seluruh pihak dari Komunitas Doodle Art Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, Tim. 2008. Design Thinking. *Harvard Business Review*. 86 (6): 84-92,141.

Ehrlich, T. 2000. *Civic Responsibility and Higher Education*. Greenwood Publishing Group. Phoenix-AZ.

Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Gramedia Pustaka Indonesia. Bandung.

Lisman, C. D. 1998. *Toward A Civil Society: Civic Literacy and Servive Learning*. Bergin & Garvey Publisher. Westport.

Soenarno, 2002. *Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan Nasional*. Jakarta.

Wenger, Etienne C, Mc Dermott, Richard, and Snyder, Williams C. 2002. *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Harvard Business School Press. Cambridge-USA