


Konsultasi Desain Kursi Taman Sebagai Fasilitas *Street furniture* Untuk Sekitar Fly Over Tol Puri Kembangan Jakarta Barat

Ali Ramadhan¹, Edy Muladi²

^{1,2}Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana, Jl. Meruya Selatan, Kebon Jeruk - Jakarta Barat, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11650, Indonesia

E-mail: ali.ramadhan@mercubuana.ac.id

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3258>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 October 2025

Revised: 15 October 2025

Accepted: 28 October 2025

Kata Kunci

Konsultasi, Desain, Kursi, Taman

Keywords

Consultation, Design, Chairs, Park



ABSTRACT

Flyover sebagai salah satu fasilitas yang dibuat untuk memberikan kemudahan dalam menjangkau suatu tempat. *Street furniture* diketahui sebagai fasilitas yang diberikan oleh pemilik suatu tempat untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung tempatnya. Kursi taman dihadirkan sebagai salah satu elemen dari *street furniture* agar manusia secara individu atau berkelompok dapat menikmati suasana, atau sekedar beristirahat di suatu tempat. Hal ini dapat memberikan potensi kepada masyarakat untuk melakukan aktivitasnya atau bahkan menjalankan aktivitas lainnya. Dengan menggunakan metode konsultasi yang disertakan dengan desain yang akan menghasilkan luaran berupa produk kursi taman, program pengabdian ini dapat menjadi salah satu pilihan dalam menjalankan program pengabdian pada masyarakat yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan desain produk. Desain kursi taman yang dihasilkan memiliki bentuk sederhana dengan kepadatan tampilan yang dihasilkan dari kombinasi berbagai material serta menggabungkan unsur lingkungan. Desain kursi taman yang dibuat dapat menjadi solusi untuk masyarakat sekitar untuk dapat duduk sementara untuk beristirahat dari aktivitasnya.

Flyovers are facilities designed to facilitate access to a location. Street furniture is known as a facility provided by a location's owner to provide comfort for visitors. Park benches are presented as an element of street furniture so that people, either individually or in groups, can enjoy the atmosphere or simply rest. This can provide potential opportunities for the community to carry out their activities or even carry out other activities. By using a consultation method accompanied by a design that will produce an output in the form of a park bench, this community service program can be one option in implementing community service programs related to product design science. The resulting park bench design has a simple shape with a dense appearance resulting from a combination of various materials and incorporating environmental elements. The park bench design can be a solution for the surrounding community to sit temporarily to rest from their activities



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Ali Ramadhan, et al (2025). Konsultasi Desain Kursi Taman Sebagai Fasilitas *Street furniture* Untuk Sekitar Fly Over Tol Puri Kembangan Jakarta Barat 4(2) 8967-8979 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3258>

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sebagai salah satu elemen penting yang harus dimiliki oleh manusia. Selain itu, ilmu pengetahuan akan lebih baik jika dapat diterapkan. Karena dalam penerapan ilmu pengetahuan dapat menjadi semakin berkembang (Ariyanto, 2023). Selain itu, sejalan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, pengaplikasiannya juga dapat memberikan kehidupan yang lebih baik. Salah satu peluang

dalam penerapan ilmu pengetahuan yang dimiliki adalah melalui pengabdian pada masyarakat. Sebagai gerbang antara pengetahuan dan penerapannya (Nasution et al., 2022).

Dalam pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat memiliki tujuan memberikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki untuk dapat diterima oleh pihak masyarakat agar dapat digunakan kembali sebagai salah satu cara untuk memberikan kenyamanan untuk mereka (Teguh et al., 2020). Dalam ilmu pengetahuan desain, memberi kenyamanan kepada masyarakat dapat melalui berbagai macam metode. Salah satunya adalah melalui konsultasi untuk mengatasi berbagai macam masalah yang dihadapi oleh masyarakat (Yani & Rahmidani, 2019).

Konsultasi merupakan proses dalam suasana kerja sama dan hubungan antar pribadi dengan tujuan memecahkan suatu masalah dalam lingkup profesional dari orang yang meminta konsultasi (Franata., 2016) Ada tiga unsur di dalam konsultasi, yaitu klien, orang yang minta konsultasi, dan konsultan. Layanan konsultasi bertujuan agar klien dengan kemampuannya sendiri dapat menangani kondisi atau permasalahan yang dialami oleh pihak ketiga. Pihak ketiga adalah orang yang mempunyai hubungan baik dengan konsultan, sehingga permasalahan yang dialami oleh pihak ketiga yang menjadi tanggung jawab konsultan (Triyana, 2015).

Konsultasi desain yang dilaksanakan pada program pengabdian pada masyarakat kali ini adalah konsultasi mengenai street furniture untuk di sekitar jalan layang tol di daerah kembangan Jakarta barat. Karena diketahui street furniture (Dahlia & Sunartio, 2019) merupakan salah satu bagian dari fasilitas yang ada di jalanan yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk menunjang aktivitas yang akan atau sedang dilakukan (Ramadhan et al., 2020).

Street furniture diketahui sebagai objek atau peralatan yang di pasang di sepanjang jalan, dalam pariwisata merupakan elemen pelengkap di suatu kawasan. Street Furnitures penting karena merupakan elemen pelengkap yang bisa membantu dan membuat pengunjung atau penggunanya nyaman dan aman. Salah satu bagian dari street furniture adalah kursi taman (Sani & Hermintoyo, 2019a). Karena diketahui bahwa kursi taman merupakan 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. Dan tujuan dari penyediaan kursi taman digunakan untuk mengantisipasi keinginan pejalan kaki untuk beristirahat atau menikmati suasana sekitarnya. Kursi taman dapat dibuat dari kayu, besi, beton atau batu.

Kursi yang nyaman adalah yang memiliki tinggi sekitar 15-18 inci dari lantai dan memiliki sandaran. Kursi dapat dilengkapi dengan kisi-kisi sehingga angin dapat masuk melalui kisi-kisi tersebut. Bangku merupakan tempat duduk primer, sedangkan tempat duduk sekunder dapat berupa rerumputan, tangga, dan tembok pembatas tanaman/tanah (Sani & Hermintoyo, 2019b). Sehingga dalam hal ini didapatkan hasil bahwa kursi sebagai elemen street furniture perlu dimanfaatkan sebagai penunjang untuk orang dapat mengantisipasi keinginannya untuk beristirahat dan dalam kondisi yang tidak membahayakan dirinya pada saat beristirahat.

Permasalahan Mitra

Saat ini, flyover merupakan salah satu fasilitas yang diberikan pada suatu daerah untuk kendaraan yang ingin menuju suatu tempat (Franata., 2016), flyover juga diketahui merupakan upaya untuk mengurangi kepadatan volume kendaraan yang menumpuk. Melalui pembangunan jalan flyover ini diharapkan arus lalu lintas menjadi lancar. Kelancaran arus lalu lintas tersebut selain didukung oleh kondisi jalan juga dipengaruhi oleh faktor dari kondisi lingkungan tersebut (Hakim, 2017)

Selain aktivitas pada bagian jalanan utama, terdapat juga aktivitas di luar yaitu di bagian bawah dari flyover. Yang tidak jarang terdapat berbagai aktivitas manusia dalam memanfaatkan kondisi bagian bawah karena tidak jarang aktivitas yang dilakukan adalah aktivitas sederhana seperti menyeberang dan jalan (Janu, 2013).

Dampak dari adanya aktivitas tersebut secara tidak langsung pembangunan flyover memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap masyarakat sekitar baik dari segi ekonomi, sosial, maupun budaya. Seperti halnya melalui kontrol yang lebih besar yang mereka dapatkan terhadap lingkungan mereka. Sehingga penggunaan bagian bawah flyover tidak dapat dipisahkan dari kehadiran masyarakat sekitar dalam memanfaatkannya.

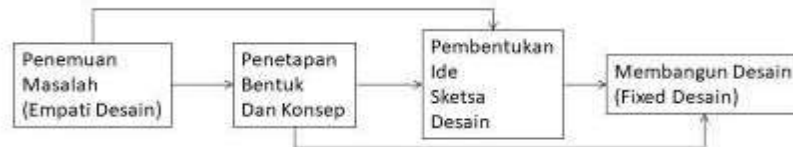
Dalam hal ini, konsultasi dan perencanaan yang akan dilakukan adalah dengan membuat desain awal dari fasilitas street furniture berupa kursi taman yang dapat memberikan manfaat kepada orang

yang sedang berada di bagian bawah dari flyover kembangan, Jakarta barat untuk dapat membantu mereka beristirahat sejenak dari aktivitas yang dilakukannya.

METODE

Penelitian Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan pada program pengabdian pada masyarakat kali ini adalah melalui metode desain yang akan diterapkan sampai mengarah kepada rancangan awal (Hamzah & Susanti, 2021). Dengan penerapan metode desain yang dilakukan diharapkan dapat digunakan dengan baik sampai mengarah kepada rancangan awal yang dapat membantu pihak mitra untuk dapat menentukan arah selanjutnya.



Gambar 1. Metode desain yang diterapkan

Dalam mewujudkan kegiatan berupa konsultasi desain dari *street furniture* berupa kursi taman untuk Pengabdian Pada Masyarakat dengan pihak terkait, tim pelaksana membagi kegiatan ini menjadi 4 tahap (Njelesani et al., 2022) yaitu tahap empati (merasakan kondisi dari tempat tujuan desain), tahap pembentukan ide melalui sketsa yang akan dibuat, tahap penetapan desain dan tahap *fixed design* melalui rancangan awal desain. Penjelasan detail dari tahap pelaksanaan terdiri dari:

Tabel 1. Tahap kegiatan dan metode pelaksanaan

Tahap	Kegiatan	Metode
Empati	- Koordinasi dengan mitra - Studi lapangan (lokasi desain) - Perumusan masalah - Melihat kondisi (lokasi desain)	Melihat kondisi langsung keadaan dan suasana dari target desain untuk menentukan rancangan yang akan dibuat
Membentuk ide	-Koordinasi dengan pihak mitra mengenai ide yang akan diterapkan -Koordinasi dengan tim pelaksana mengenai ide yang akan dibuat -Menentukan konsep desain yang akan dibuat	Metode wawancara dengan pihak mitra untuk dapat menjelaskan ide yang akan dibuat Metode <i>group discussion</i> dengan tim untuk dapat menentukan ide desain serta konsep yang akan dilaksanakan
Penetapan desain	Pembuatan sketsa dan dari ide yang akan dibuat dari setiap bagian yang didesain	Metode rancangan berupa sketsa untuk memperlihatkan berbagai desain yang akan dibuat
Konsep Produk (Desain)	Tim dosen memperlihatkan hasil desain yang telah terpilih dan ditentukan melalui kesesuaian dengan konsep serta fakta yang ada.	Metode presentasi ide desain kepada pihak mitra disertakan dengan penjelasan mengenai desain yang dibuat

Pelaksanaan Kegiatan Koordinasi dengan Mitra

Koordinasi merupakan suatu kewenangan untuk menyelaraskan, serta menyeimbangkan kegiatan secara spesifik atau berbeda agar terarah pada tujuan tertentu. Selain itu, koordinasi dilakukan guna untuk mengurangi dampak negatif spesialisasi dan mengefektifkan pembagian kerja (Widjaja & Sutarki, 2020). Koordinasi dilakukan untuk memberikan suatu gambaran secara bersama yang difungsikan untuk menyesuaikan pengoperasian suatu kegiatan agar tercapai suatu tujuan dengan meminimalkan hal negatif yang akan terjadi (Yuliana et al., 2015).



Gambar 2. Koordinasi dengan pihak mitra

Dalam pelaksanaan program ini, pada bagian awal dari pelaksanaan, tim melakukan koordinasi dengan pihak mitra yang merupakan salah satu instansi pemerintahan untuk daerah Jakarta Barat. Yaitu Kembangan. Dan dalam pelaksanaannya, koordinasi dengan mitra dilakukan oleh wakil dari fakultas bersama dengan kepala program pengabdian pada masyarakat universitas. Yang hasilnya adalah mengemukakan pendapat dan ide mengenai fokus lingkungan dengan cara menggunakan objek produk yaitu *street furniture*.

Studi Lapangan

Studi lapangan dikenal juga sebagai suatu teknik pengamatan yang didasarkan atas pengalaman secara langsung. Tampaknya pengamatan langsung merupakan alat yang untuk menguji suatu kebenaran (Noble-Carr et al., 2021). Dan sebagai salah satu cara untuk memperoleh keyakinan tentang keabsahan data, maka perlu menempuh cara dengan mengamati yang berarti mengalami langsung suatu peristiwa.



Gambar 3. Studi lapangan pada program

Studi lapangan yang dilakukan dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran asli yang diterima oleh tim pelaksana (Kusumastuti et al., 2025). Sehingga tidak terjadi miskomunikasi yang dapat menghasilkan kesalahan rancangan. Dan dalam pelaksanaan studi lapangan tim tidak hanya memanfaatkan kondisi nyata namun juga berdasarkan kondisi dari penelusuran internet untuk mendapatkan data berupa ketentuan tertentu seperti jarak dan gambaran mengenai keterbatasan aksesibilitas tim pelaksana (Maharani & Handojo, 2012).

Studi Produk Sejenis

Studi produk sejenis merupakan sebuah usaha untuk mengidentifikasi keragaman serta permasalahan yang ada dan dihasilkan dari objek yang sudah ada sebelumnya. Hal ini terjadi karena perlu adanya diferensiasi objek yang akan dibuat (Sumartono, 2017). Sehingga dapat memberikan opsi baru kepada masyarakat. Studi yang dilakukan dapat dianggap seperti memetakan persaingan. Namun hal ini dapat juga dikarenakan keinginan untuk membuat suatu perbedaan.

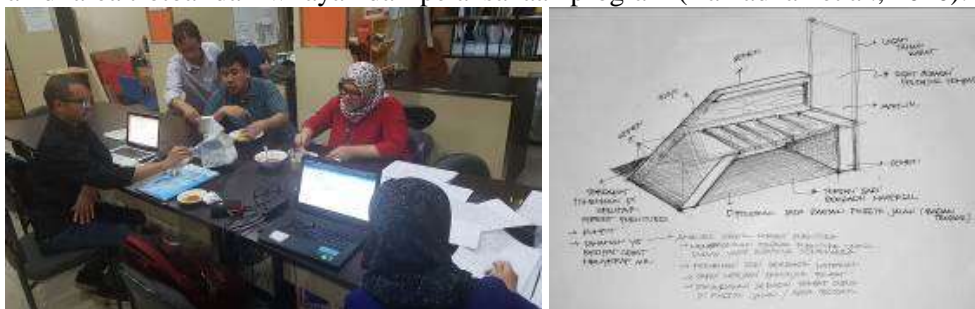


Gambar 4. Studi produk *street furniture* yang sudah ada

Dari studi lapangan yang telah dilakukan. Tim pelaksana juga melakukan studi produk sejenis untuk mengetahui produk *street furniture* yang sudah ada dan mencari batasan yang dilakukan dari produk sejenis oleh masyarakat (Rukin, 2019). Studi produk sejenis ini dilakukan tidak hanya kepada jenis *street furniture* tertentu, namun juga diusahakan untuk mendapatkan kondisi nyata dari penggunaan *street furniture* oleh masyarakat.

Pembentukan ide serta Kordinasi dengan tim pelaksana

Dalam proses pembentukan ide. Tim pelaksana melakukan koordinasi antar personal untuk menerima masukan yang dapat berguna untuk pembuatan desain *street furniture*. Hasil dari pembentukan ide dimaksudkan agar dalam pelaksanaan pembuatan desain tidak terjadi tumpang tindih kepentingan dalam menghasilkan satu ide dasar (Kristien, 2019). Ide dasar yang dijadikan sebagai acuan adalah membuat desain *street furniture* dengan tema kursi taman. Yang hasilnya dapat digunakan untuk ditempatkan di area trotoar dari wilayah dari pelaksanaan program (Ramadhan et al., 2020).



Gambar 5. Pembentukan ide oleh tim pelaksana

Dengan adanya berbagai kriteria yang dihasilkan dari pembentukan ide. Menghasilkan kriteria desain kursi taman (*street furniture*) dengan konteks penempatan yang berada di area trotoar. Memiliki fungsi untuk tempat duduk sementara. Dan dihasilkan dari berbagai macam material pembentuk. Dan tahan lama serta tidak mengurangi kondisi lingkungan yang ada.

Konsep

Konsep diketahui adalah suatu hasil buah pemikiran seseorang atas kelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum dan teori konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, pengalaman, melalui generalisasi dan berpikir abstrak, kegunaan konsep untuk menjelaskan dan meramalkan. Selain itu, dijelaskan juga bahwa konsep desain adalah ide di balik sebuah desain (Hakim & Ramadhan, 2020). Konsep ini yang akan mendasari logika, pemikiran, serta penalaran untuk bagaimana mendesain. Dibuatnya konsep adalah untuk memberikan pilihan dalam

bentuk, warna, dan jenis. Setiap keputusan desain akan jatuh kembali terhadap arah konsep. Dengan kata lain, konsep desain menjadi kerangka untuk semua keputusan desain (Hendriyana, 2021).



Gambar 6. Konsep produk tempat duduk *street furniture*

Berdasarkan dengan hasil diskusi dan pembentukan ide dengan tema kursi taman untuk kategori *street furniture*. Maka tim pelaksana membentuk konsep sebagai bahan acuan dalam membuat desain (Gunansyah, 2020). Konsep yang diajukan merupakan hasil analisis lokasi dan produk sejenis serta koordinasi dengan tim pelaksana. Konsep yang dihasilkan terdiri dari tiga kata kunci dari produk yang akan diajukan. Dan kata kunci yang dijadikan acuan adalah bentuk “sederhana”, Dengan kesan “padat” dan memberikan “fokus lingkungan”.

Bentuk sederhana dimaksudkan dengan menampilkan desain kursi tanpa adanya komponen yang menampilkan kompleksitas dari bentuk. Sedangkan untuk kesan padat menghasilkan tampilan kursi yang menggabungkan beberapa material agar memiliki kesan kuat. Serta desain kursi yang berfokus kepada lingkungan tanpa menghilangkan unsur lingkungan hidup yang ada di sekitar dari desain kursi.

Sketsa Ide

Sketsa merupakan sebuah gambaran kasar dan ringan yang dapat digunakan untuk bisa mengawali atau sebagai kerangka sebuah penggarapan karya lukis, yang di dalamnya terdapat sebuah gagasannya ‘tanpa persiapan’ (Anggakarti & Benyamin, 2021). Dari arti kata yang didapat, sketsa meliputi sebagai sebuah garis, gambar, ilustrasi, buram, coretan, rencana, konsep, serta konsep, skenario, garis besar, bingkai, rentang, dan bentuk. Jika disederhanakan, gagasan sketsa ini yakni sebuah gambar yang dapat dirancang sebelumnya dengan media garis (Boothroyd, 1994).

Ide dijelaskan merupakan suatu rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita. Untuk mengubah ide menjadi karya cipta dilakukan serangkaian proses berpikir yang logis dan seringkali realisasinya memerlukan usaha yang terus menerus sehingga antara ide awal yang muncul di pikiran dan karya cipta satu sama lain saling bersesuaian sebagai kenyataan (Setiawan et al., 2020).



Gambar 7. Sketsa ide *street furniture*

Sketsa ide yang dibuat dalam proses desain merupakan sketsa yang digunakan sebagai bahan awal untuk menentukan bentuk dasar dan visualisasi ide. Hal ini dimaksudkan untuk menghasilkan ide yang tidak hanya disampaikan dalam bentuk wacana. Namun juga memiliki kekuatan dalam hal visual sebagai acuan dalam melakukan proses lanjutan.

Pada saat melakukan sketsa, tim pelaksana mengacu kepada konsep dan tema yang telah dibuat. Sehingga hal ini dapat menghasilkan batasan yang menjadi pegangan untuk membuat dan fokus terhadap konteks produk yang dibuat.

Pemilahan Ide Desain

Ide diketahui sebagai suatu pemikiran, konsep, gambaran mental, yang terkadang bersifat imajiner tanpa ada hubungannya dengan realitas. Ide, adalah apa saja yang terlintas dalam pikiran kita pada saat



Gambar 10. Rancangan Digital

Dalam rancangan digital dapat diketahui berbagai macam kesulitan dan ilustrasi dari bentuk utama dari desain yang dibuat. Sehingga dalam rancangan digital memungkinkan tim pelaksana mengetahui hasil yang dapat lebih mewakili visual tidak hanya dari bentuk namun warna dan material.



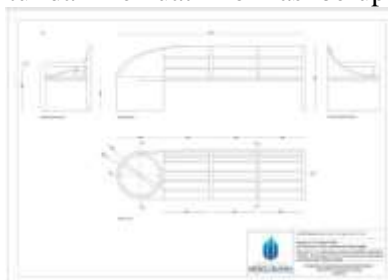
Gambar 11. Proses rancangan digital yang dilakukan

Dalam membuat rancangan digital, tim pelaksana menggunakan salah satu perangkat lunak yang memungkinkan untuk membuat dan mengilustrasikan hasil dari desain terpilih. Dan untuk hal tersebut tim pelaksana menunjuk salah satu anggota tim untuk dapat membuat sesuai dengan acuan desain terpilih yang telah ditetapkan.

Gambar Kerja

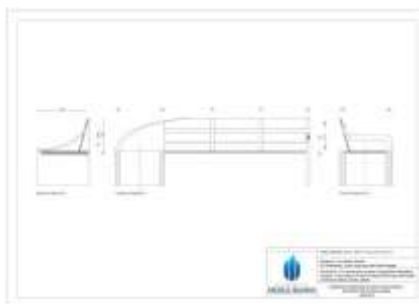
Dalam desain, kesempatan bekerja secara tim memang terbuka lebar. Oleh karena itu perlu adanya komunikasi yang dibuat untuk menciptakan suatu hubungan yang baik antar tim. Komunikasi tercipta oleh adanya pertukaran informasi dua arah, yaitu pembicara dan pendengar (Lee, 2016). Komunikasi dapat saja berupa ucapan yang diikuti oleh artikulasi suara, atau pun berupa isyarat, mimik, gerak tubuh ataupun berupa gambar. Diketahui bahwa, gambar sebagai media komunikasi diperlukan untuk memberikan kejelasan pada suatu ide atau rencana dari seseorang kepada komunikannya, baik itu seorang karyawan, pimpinan, pengguna dan sebagainya. Dan dalam menerapkan desain diperlukan gambar kerja sebagai salah satu alat komunikasi dengan tim yang lain.

Gambar kerja adalah suatu teknik menggambar objek yang bertujuan untuk membuat gambar yang fungsinya adalah sebagai media atau alat untuk menyampaikan ide dan gagasan kepada para pekerja yang akan membuatnya (Nieto & Sánchez, 2021). Fungsi dari penggunaan gambar kerja diketahui sebagai alat untuk menuangkan atau mempresentasikan hasil pemikiran yang dituangkan pada gambaran objek yang terstruktur dan memuat informasi berupa ukuran dan komponen yang lain.



Gambar 12. Proyeksi Ortogonal Desain Street Furniture

Setelah didapatkan hasil dari desain dalam format digital. Selanjutnya dilakukan pembuatan gambar kerja yang diawali dengan gambar ortogonal dari desain kursi (Ramadhan et al., 2020). Hal ini dimaksudkan untuk menetapkan ketentuan yang telah dibuat menjadi visualisasi yang tetap berdasarkan ukuran yang pasti. Sehingga desain dari *street furniture* yang dibuat akan mengarahkan kepada ketentuan yang berlaku dari desain.



Gambar 13. Tampak potongan desain *street furniture*

Selain tampak ortogonal. Desain dari kursi juga dibuatkan tampak potongan. Yang berfungsi untuk mengetahui secara detail bagian yang tidak tampak pada gambar ortogonal. Selain itu, pada tampak potongan juga ditetapkan ukuran pasti dari bagian yang tidak terlihat seperti ketebalan pada bagian tertentu dari desain kursi yang dibuat.

Dalam pelaksanaan proses ini, gambar potongan menjadi batasan dari berkas yang dapat diberikan. Hal ini dikarenakan adanya batasan untuk publikasi suatu ide agar tidak jauh berkembang sehingga diklaim oleh pihak lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Relevansi Program Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan program pengabdian pada masyarakat Universitas Mercu Buana dalam bentuk desain *street furniture* yang dilaksanakan ini. Menghasilkan relevansi dengan adanya transfer pengetahuan yang dimiliki oleh tim pelaksana dalam bentuk penerapan nyata dari pengetahuan yang dimiliki. Sehingga tidak hanya memiliki pengetahuan yang bersifat teoritis saja. Tim pelaksana juga dihadapkan dengan peningkatan pengetahuan teknis dalam menghasilkan desain khususnya *street furniture* dengan objek kursi taman. Sehingga secara langsung menghasilkan objek yang dapat memiliki nilai guna untuk masyarakat.



Gambar 14. Proses pelaksanaan program pengabdian

Selain itu, pada pelaksanaan program pengabdian berupa membuat desain *street furniture* yang dilakukan berawal dari tujuan yaitu untuk menghasilkan produk yang memiliki nilai fungsi dan menjawab permasalahan mengenai fasilitas umum yang ada di daerah “puri kembangan”. Tidak hanya hal tersebut, penggunaan program konsultasi juga dimaksudkan untuk menghadirkan kondisi nyata untuk tim pelaksana dalam menghadapi “klien”. Yang secara langsung berpengaruh kepada hasil desain.

Adanya penerapan teknik yang dimiliki oleh tim pelaksana secara langsung juga menghasilkan pengetahuan baru yang semakin berkembang mengenai keilmuan desain yang ada dimasyarakat. Hal ini dibuktikan melalui adanya perubahan yang diperlukan untuk kepentingan penerapan desain. Karena diketahui bahwa penerapan desain yang di praktikan langsung tidak hanya mengarah ke satu klien saja. Melainkan juga akan berpengaruh kepada pengguna *street furniture* yaitu masyarakat yang berada di sekitar objek *street furniture*. Sehingga, pada praktiknya, tim pelaksana sebagai tim desain perlu memperhatikan kondisi masyarakat sekitar melalui analisis lokasi yang dilaksanakan. Agar desain *street furniture* yang dibuat tidak merugikan masyarakat yang berada di sekitarnya.

Hasil Kegiatan

Hasil Koordinasi

Pelaksanaan program pengabdian berupa konsultasi desain yang dilakukan ini, tim pelaksana melakukan komunikasi dari awal melalui presentasi dengan 2 pihak inti yaitu pihak instansi dari kecamatan dan tim pelaksana dari universitas.



Gambar 15. Komunikasi dalam bentuk presentasi

Komunikasi yang dijalin melalui penjelasan secara personal melalui wawancara tidak terstruktur dan presentasi agar data, informasi dan kondisi dapat diketahui tanpa adanya tekanan dari salah satu pihak. Selain wawancara dan komunikasi, pelaksanaan program ini disertakan juga pengamatan langsung terhadap kondisi lokasi tempat penerapan dari *street furniture* agar dapat diketahui pasti dan dianalisis berbagai unsur yang dapat mendukung hasil desain yang akan dibuat.

Hasil Desain

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan secara langsung memberikan kontribusi dari tim pelaksana kepada masyarakat melalui desain *street furniture*. Yang di dalamnya terdapat unsur tujuan utama dari program pengabdian kepada masyarakat yang melakukan alih teknologi, ilmu, dan seni kepada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia dan kelestarian sumber daya alam melalui penerapan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Sehingga terciptanya peningkatan kehidupan sosial dari masyarakat.



Gambar 16. Hasil proses desain

Desain yang dihasilkan dari proses dan dijelaskan kepada pihak mitra. Dapat memberikan suatu upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dalam kehidupan sosialnya. Karena dalam penerapan dari *desain street furniture* yang dibuat bertujuan untuk memberikan kenyamanan kepada masyarakat sekitar objek desain tanpa harus menghilangkan sumber daya sekitarnya. Karena dalam desain *street furniture* yang dibuat akan berkesinambungan dengan kondisi lingkungan seperti jalanan dan tingkat kepadatannya, tumbuhan dan pepohonan, serta fasilitas pendukungnya seperti trotoar dan selokan air. Yang semua unsur itu tidak boleh mengalami pengurangan. Walaupun terdapat objek baru di sekitarnya.

Diskusi

Hasil pelaksanaan program memberikan hasil berupa hasil dari koordinasi dan hasil desain. Selain meningkatnya hubungan antara tim pelaksana dengan pihak kecamatan. Juga menghasilkan peningkatan kemampuan dalam menghadirkan objek desain untuk keperluan masyarakat sekitar. Dan dalam pelaksanaannya terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat yang dapat dijadikan bahan evaluasi oleh tim pelaksana.

Faktor Pendukung

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk konsultasi desain yang dilakukan. Terdapat berbagai faktor yang menjadi pendukung yang menjadi bantuan dalam pengerjaan program ini. Dan faktor tersebut yaitu:

- Bantuan fisik dan non-fisik dari pihak mitra dalam menyajikan dan memberikan kemudahan akses dan informasi terkait dengan wilayah yang dijadikan objek studi dalam program pengabdian yang dilakukan.
- Antusiasme dari pihak mitra dalam memberikan kesempatan kepada tim pelaksana untuk dapat melihat dan mengamati wilayah dari program pengabdian yang dilakukan. Hal ini menghasilkan kemudahan dalam mendapatkan data yang diperlukan untuk pelaksanaan konsultasi.

Adanya kebebasan berekspresi yang diberikan oleh pihak mitra dalam melakukan pengembangan dari wilayah yang dijadikan fokus program. Sehingga tim pelaksana dapat menghasilkan *street furniture* yang sesuai dengan kondisi yang ada. Dan hal ini dikarenakan dalam menghasilkan suatu keputusan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh tim pelaksana.

Faktor Penghambat

Pelaksanaan dari program pengabdian pada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk konsultasi desain yang dilakukan juga menghasilkan beberapa faktor penghambat seperti:

- Adanya miskomunikasi antara tim pelaksana dengan masyarakat sekitar pada saat melakukan studi lokasi. Karena kurangnya pemberitahuan yang diterima. Hal ini menghasilkan berbagai kecurigaan dari masyarakat sekitar terhadap gerak-gerik dari tim pelaksana

- Beragamnya aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat. Yang menyebabkan tim pelaksana perlu melakukan studi lokasi secara berulang. Hal ini dikarenakan setiap dilakukan hasil studi lokasi selalu mengalami perubahan di sekitar aktivitas masyarakat yang ada di daerah tersebut.

- Ketersediaan informasi dari masyarakat yang masih kurang dapat membantu tim pelaksana. Hal ini menghasilkan kurangnya informasi yang didapat oleh tim pelaksana. Sehingga dalam menentukan desain awal, tim pelaksana tidak langsung dapat memutuskan jenis dari *street furniture* yang akan didesain.

SIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk konsultasi desain *street furniture* yang telah dilaksanakan dapat memberikan kesimpulan bahwa dengan hadirnya pengetahuan yang bersifat terapan oleh tim pelaksana kepada masyarakat secara langsung dalam konteks terbatas. Karena penerapan pengetahuan yang dilakukan masih terbatas kepada kecenderungan hadirnya klien walaupun dalam hal ini mitra yang merupakan salah satu instansi pemerintahan. Walaupun dalam pelaksanaan program ini klien atau mitra masih terbatas. Penggunaan pengetahuan yang menghasilkan luaran berupa kursi taman ini juga memiliki arti yang cukup besar. Hal ini karena hasil yang dibuat tidak hanya dapat digunakan untuk masyarakat khusus. Melainkan juga dapat digunakan oleh masyarakat umum dan luas.

Berbagai kemudahan yang oleh mitra kepada tim pelaksana program pengabdian telah mampu menghasilkan kerja sama lain selain pengetahuan yang bersifat teoritis. Hal ini dilihat dari luaran yang bersifat rancangan yang diberikan oleh tim pelaksana yang tidak hanya berkaitan dengan keinginan saja. Namun juga memberikan dampak terhadap lingkungan pelaksanaan.

Ketersediaan informasi yang dikombinasikan dengan pemanfaatan alat dan penerapan desain secara langsung telah membantu tercapainya tujuan dari pelaksanaan program pengabdian ini. Sehingga kesesuaian antara tugas, beban kerja dan luaran yang dihasilkan dapat memberikan bukti atas pelaksanaan program pengabdian yang dilakukan. Selain itu, ketersediaan komponen tersebut juga secara langsung memberikan kemudahan kepada tim pelaksana untuk dapat memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Terkait konsultasi yang dilakukan. Serta memberikan dampak positif kepada mitra terkait pekerjaan yang dilakukan.

REFERENSI

- Anggakarti, D. M., & Benyamin, M. F. (2021). Adaptasi Gambar Hias sebagai Gambar Latar pada Aplikasi Desain. *VISUALIDEAS*, 1(1), 3–7.
- Ariyanto, E. (2023). Hubungan Pengetahuan dan Sikap Terhadap Kepatuhan Penggunaan Alat Pelindung Diri (APD) di PT. Bima Trisakti Kota Banjarmasin. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(4), 708–713.
- Atmadi, T., & Ramadhan, A. (2024a). The Role of Computer-Aided Design and Visual Simulation in Interior Design. *Tuijin Jishu/Journal of Propulsion Technology*, 45(1), 4443–4460. <https://doi.org/https://doi.org/10.52783/tjjpt.v45.i01.5219>
- Atmadi, T., & Ramadhan, A. (2024b). The Role of Computer-Aided Design and Visual Simulation in Interior Design. *Tuijin Jishu/Journal of Propulsion Technology*, 45(1), 4443–4460.
- Boothroyd, G. (1994). Product design for manufacture and assembly. *Journal Computer-Aided Design*, 26(7), 505–520. [https://doi.org/doi.org/10.1016/0010-4485\(94\)90082-5](https://doi.org/doi.org/10.1016/0010-4485(94)90082-5)
- Dahlia, L., & Sunartio, A. (2019). Effects Of Street Furniture Towards The Lessening Of Pedestrian

- Area In Braga Street. Riset Arsitektur RISA, 3(1), 1–17.
- Franata., S. J. (2016). Analisis Aspek sosial Terhadap Pembangunan Flyover Bandar Lampung, Lampung. Universitas Lampung.
- Gunansyah, G. (2020). Konsep Dasar Ilmu-Ilmu Sosial. . Zifatama Jawara.
- Hakim, Adi, A., & Ramadhan, A. (2020). Perancangan Video Infografis Siklus Hidup Nyamuk Demam Berdarah dan Cara Pencegahannya. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 6(1), 83–99.
- Hakim, A. R. (2017). Implementasi Manajemen Risiko Sistem Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan (K3L) pada Pembangunan Flyover Pegangsaan 2 Kelapa Gading Jakarta Utara. Media Komunikasi Teknik Sipil, 23(2), 113–123.
- Hamzah, A., & Susanti, M. D. L. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Teoretik & Praktik Dilengkapi Desain, Proses, Dan Hasil Penelitian. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hendriyana, H. (2021). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya: Practice-Led Research And Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya Dan Desain. Penerbit ANDI.
- Janu, M. (2013). Analisis Dampak Sosial dan Ekonomi dalam Pembangunan Flyover Jombor di Kabupaten Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kristien, A. (2019). STEM Learning at NYPi Singapore as an Inspiration for Education in Indonesia. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v4i1.77>
- Kusumastuti, S. Y., Anggraeni, A. F., Rustam, A., Desi, D. E., & Waseso, B. (2025). Metodologi Penelitian: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lee, N. (2016). Manufacturing Processes. The Hong Kong University of Science and Technology.
- Maharani, N. Y., & Handojo, O. (2012). Eksplorasi struktur dan kombinasi material produk furnitur rotan. Product Design, 1(1), 1–6.
- Nasution, Z. M., Sari, D. Y., Nabawi, R. A., & Rifelino, R. (2022). Metode Perancangan Produk Dalam Teknik Mesin. Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek), 4(3), 20–29.
- Nieto, D. M., & Sánchez, D. M. (2021). Design for additive manufacturing: Tool review and a case study. Applied Sciences (Switzerland), 11(4), 1–13. <https://doi.org/10.3390/app11041571>
- Njelesani, J., Mlambo, V., Deneke, T., & Hunleth, J. (2022). Inclusion of children with disabilities in qualitative health research: A scoping review. PLoS ONE, 17(9 September), 1–19. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0273784>
- Noble-Carr, D., Moore, T., & McArthur, M. (2021). The Nature and Extent of Qualitative Research Conducted With Children About Their Experiences of Domestic Violence: Findings From a Meta-Synthesis. Trauma, Violence, & Abuse, 22(4), 928–943. <https://doi.org/10.1177/1524838019888885>
- Ramadhan, A., Anggita, D., & Muladi, E. (2020). Street furniture design consultation signage for place's name for Puri Kembangan fly over area. International Journal of Community Service Learning, 4(2), 139–149.
- Rukin, S. P. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sani, M. A. A., & Hermintoyo, H. (2019a). Pembangunan Taman Bacaan Masyarakat Sebagai Sarana Pembinaan Minat Baca Masyarakat (Kaji Tindak Partisipatif Di Dusun Kemas, Desa Klepu, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah). Jurnal Ilmu Perpustakaan, 7(2), 161-170.
- Sani, M. A. A., & Hermintoyo, H. (2019b). Pembangunan Taman Bacaan Masyarakat Sebagai Sarana Pembinaan Minat Baca Masyarakat (Kaji Tindak Partisipatif Di Dusun Kemas, Desa Klepu, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah). Jurnal Ilmu Perpustakaan, 7(2), 161–170.
- Setiawan, J., Laela, E., Eskani, I. N., & Ekarini, N. (2020). Konseptual Desain Masker Batik di Era Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik, A09–A09.
- Sumartono. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain, Universitas Trisakti.
- Teguh, B., Ujianto, F., & Redi, S. (2020). Implementasi Desain Fasilitas Umum Dari Hasil Analisa Tapak Pada Lingkungan Komplek Sidomakmur Baru. Pawon: Jurnal Arsitektur, 4(1), 21–36.
- Triyana, I. G. N. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Bidang Pendidikan Agama Hindu. Jurnal Penelitian Agama: Vidya Samhita, 1(2), 1–12.
- Widjaja, A. C., & Sutarki, S. (2020). Kajian Perancangan Ruang Komunitas Seni Sketsa Perjalanan Jakarta. Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur Stupa, 1(2), 1497–1506.
- Yani, S. R., & Rahmidani, R. (2019). Pengaruh Atribut Produk Terhadap Persepsi Konsumen Atas

Produk Pasta Gigi Herbal HNI- HPAI di Kota Padang. *EcoGen*, 2(3), 564–574.

Yuliana, R., Cahyani, I., & Sastomiharjo, A. (2015). Penerapan Strategi Partisipatif Melalui Media Gambar Denah Dan Kartu Pancing Foto Dalam Pembelajaran Pemahaman Konsep Dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JPsD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 98–108.