

# PERANCANGAN INTERIOR UNTUK KOMUNITAS RECYCLE SAMPAH PLASTIK SEBAGAI TEMPAT WISATA DAN PEMBELAJARAN

**Stefanny Margaretha<sup>1</sup> dan Alicia Inneke<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
email: stefaniee07@gmail.com

<sup>2</sup>Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Email: aliciainnekee1507@gmail.com

## ABSTRACT

*The city of Surabaya is the second largest city after Jakarta and of course is inhabited by millions of people who produce trash every day, especially plastic waste which is mostly produced from used food containers, plastic cups, straws and plastic bags. Various methods are used by the government to overcome this problem so that the city of Surabaya can become a cleaner and more beautiful city. One community in Surabaya called the Waste Recycling Project is a caring community, focusing on the waste recycling activities in Surabaya. The Waste Recycling Project community is able to change the form (transformation) of waste into functional goods. This encourages this community to have a place where it can be developed into a community tourism destination with a Human Centered Design approach where people and tourists can come to visit the Waste Recycling Project to tour and learn together about plastic waste management. This interior design is focused on designing a community place that can accommodate gathering activities for service learning, space for plastic waste recycle workshop activities, and as a forum for aspirations of creative ideas as well as a gathering place for people who have interests and concerns for the surrounding environment.*

**Keywords:** interior, community, tourism, waste, recycle.

## I. PENDAHULUAN

Masyarakat di Surabaya membutuhkan satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk membuka wawasan mereka akan pentingnya merawat lingkungan sekitar terutama dalam pengelolaan sampah. Setiap orang perlu sadar untuk mulai ambil bagian dalam mengelola sampah yang dilakukan belum sampai pada tahap pemikiran proses daur ulang atau menggunakan ulang sampah tersebut. Penanganan sampah yang selama ini dilakukan hanya mengangkutnya dari tempat sampah di permukiman kota dan membuangnya ke tempat pembuangan akhir atau membakarnya. Cara seperti ini dinilai kurang baik karena masih berdampak untuk mencemari lingkungan sekitar. Maka dibutuhkanlah suatu wadah untuk masyarakat dengan tujuan agar masyarakat dapat belajar mengenai sampah bagaimana cara mendaur ulang sampah menjadi suatu hal yang positif dan dapat berguna.

Kota Surabaya seperti yang kita ketahui merupakan salah satu kota besar kedua setelah kota Jakarta sehingga memiliki banyak penduduk dan menjadi tempat destinasi para turis untuk berwisata di Kota Surabaya. Menjadikan kota Surabaya sebagai

tempat wisata dapat membantu meningkatkan perekonomian negara, Komunitas Waste Recycling Project adalah sebuah komunitas yang peduli berfokus pada kegiatan daur ulang sampah yang ada di Surabaya. Komunitas ini mampu menyulap sampah menjadi barang fungsional seperti aksesoris fashion, dekorasi elemen interior, kursi, lampu, meja dan barang-barang lainnya hasil dari daur ulang sampah. Banyaknya respon positif dari masyarakat sekitar membuat komunitas Waste Recycling Project ingin melebarkan sayapnya dan menjadi sebuah tempat wisata komunitas dimana orang-orang dapat saling berinteraksi, bertukar informasi dan pikiran mengenai isu lingkungan, belajar mengenai sampah dan bagaimana cara daur ulang sampah itu sendiri. Oleh karena itu dibuatlah sebuah karya desain berjudul "Perancangan Interior untuk Komunitas Recycle Sampah sebagai Tempat Wisata dan Pembelajaran" untuk dapat mewujudkan suatu tempat wisata komunitas sampah yang dapat menarik minat banyak orang untuk bergabung dan mulai ambil bagian dalam merawat lingkungan serta meningkatkan perekonomian negara.

## II. KAJIAN LITERATUR

### 1. Pengertian Ruang Publik

Ruang publik adalah ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Rustam Hakim, 1987). Menurut Carr dkk (1992), tipologi ruang publik penekanan kepada karakter kegiatannya, lokasi dan proses pembentukannya. Carr membagi tipologi ruang publik diantaranya adalah: jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam lingkungan hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, tepi air. Carr dalam Carmona, et al (2003) mengemukakan adanya keterlibatan pasif (*passive engagement*) dan aktif (*active engagement*) dalam pemanfaatan ruang publik. Kedua bentuk pengalaman ini terjadi sebagai akibat adanya proses interaksi tersebut, dimana pengguna ruang publik dapat melakukan interaksi dengan cara yang berbeda.

Ruang sebagai wadah harus mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi terpenuhinya syarat interaksi, yaitu memberi peluang bagi terjadinya kontak dan komunikasi sosial. Interaksi sosial dapat terjadi dalam bentuk aktivitas yang pasif seperti sekedar duduk menikmati suasana atau mengamati situasi dan dapat pula terjadi secara aktif dengan berbincang bersama orang lain membicarakan suatu topik atau bahkan melakukan kegiatan bersama. Sedangkan menurut Roger Scurton (1984), setiap ruang publik memiliki makna sebagai berikut: sebuah lokasi yang didesain seminimal apapun, memiliki akses yang besar terhadap lingkungan sekitar, tempat bertemunya masyarakat/pengguna ruang publik dan perilaku masyarakat pengguna ruang publik satu sama lain mengikuti norma-norma yang berlaku setempat.

### 2. Jenis Ruang Komunitas

Jenis ruang komunitas dibedakan menjadi 3 berdasarkan asal terbentuknya:

- 1) Komunitas berdasarkan minat: komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan minat ketertarikan antar anggota.
- 2) Komunitas berdasarkan lokasi: komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan lokasi atau tempat secara geografis. Pada umumnya komunitas ini terbentuk karena adanya keinginan untuk saling mengenal satu sama lain.
- 3) Komunitas berdasarkan komunitas: komunitas yang terbentuk karena adanya keinginan dan

kepentingan bersama. Komunitas ini terbentuk atas dasar kepentingan di dalam organisasi dalam masyarakat.

### 6 Tahapan Pendekatan Human Centered Design

*Human Centered Design* adalah suatu pendekatan untuk mendesain produk yang berfokus kepada manusia atau pengguna. Dalam *Human Centered Design*, desainer mendesain sebuah produk atau service sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan kapabilitas manusia. Berikut adalah 6 tahapannya:

- 1) *Applied Ethnography*: memahami kehidupan sehari-hari sebuah kelompok manusia sebagai fenomena sosial dengan cara menjadi bagian dari kegiatan mereka sehari-hari dalam kurun waktu tertentu.
- 2) *Participatory Design*: bertujuan untuk melibatkan seluruh stakeholder di dalam proses desain sehingga hasil desain dapat memenuhi kebutuhan mereka.
- 3) *Co-Design*: dalam pendekatan ini fasilitator menyediakan cara bagi komunitas untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, menjadi kreatif, membagi pengalaman dan bersama-sama bereksperimen dengan ide baru.
- 4) *Contextual Design*: analisis data lebih terstruktur dan penggunaan data untuk menciptakan konsep, produk dan test terintegrasi dengan konsep dari penggunaannya.
- 5) *Emphatic Design*: bertujuan untuk mengetahui perasaan pengguna terhadap sebuah desain atau produk melalui observasi.
- 6) *Lead-user Approach*: melakukan pendekatan dengan pengguna.

## III. METODE PENELITIAN

### a. Understand

Pada tahapan ini langkah yang dilakukan antara lain *Human Centered Design* yang terinspirasi dari empati kepada komunitas *Waste Recycling Projects Project* yang mengumpulkan sampah-sampah plastik untuk didaur ulang kembali. Metode ini dicapai menggunakan pendekatan *applied ethnography* dimana penulis ikut berpartisipasi melakukan beberapa kegiatan workshop sampah plastik dan berinteraksi dengan pengurus komunitas *Waste Recycling Project* serta melakukan proses wawancara.



Gambar 1. Workshop bersama dengan komunitas.  
Sumber: Margaretha, 2019.

#### b. Observe

- Mengumpulkan data literatur baik online maupun offline mengenai hal-hal yang memiliki relasi dengan objek dan subjek perancangan untuk menjadi pedoman dalam perancangan. dengan metode studi pustaka.
- Pengumpulan data lapangan dengan metode dokumentasi dan observasi lapangan
- Mengumpulkan data pengguna ruang dengan metode wawancara yang dilakukan dengan beberapa nara-sumber untuk mencari tahu apa saja problems and needs yang muncul.
- Mencari dan membandingkan beberapa tipologi terkait objek sejenis guna mendapat standarisasi desain dan inspirasi yang dapat membantu perancangan.

#### c. Resolving Needs

Tahap pemecahan masalah yang telah ditemukan pada tahapan observe. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain:

- Menjabarkan solusi-solusi dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya menggunakan metode brainstorming
- Memberikan beberapa solusi berupa ide-ide desain
- Memilih ide yang telah diasistensikan dengan dosen pembimbing
- Mengembangkan ide ke dalam konsep desain dan memberi alternatif desain berupa sketsa hasil akhir pada tahap ini berupa problem solving analysis, problem statement, analisa besaran dan kebutuhan ruang, analisa hubungan antar ruang, zoning, grouping, sketsa desain, dll.

#### d. Prototype

Tahap mengeluarkan ide desain yang nantinya akan direalisasikan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain:

- Mengeluarkan ide melalui sketsa desain
- Merealisasikan ide berupa gambar desain yang meliputi layout, rencana lantai, rencana plafon, mechanical electrical, dan gambar perspektif

#### e. Test

Merupakan tahap evaluasi dimana perancang melaksanakan evaluasi akhir.

#### f. Story Telling

Melakukan presentasi untuk menjelaskan perancangan yang telah dilakukan bersama dengan komunitas untuk mendapatkan feedback.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Konsep Perancangan

Konsep yang ingin diciptakan untuk perancangan tempat wisata komunitas Waste Recycling Project adalah "Reflex" yang memiliki kepanjangan dari *Refreshing & Flexible*. *Refreshing* di sini ingin menggabungkan antara Nature dan Human dimana alam dan makhluk hidup adalah dua hal yang berhubungan antara satu dengan yang lain sehingga penulis ingin menciptakan desain ruang yang mengutamakan unsur alam dan interaksi manusia. *Flexibel* akan diimplementasikan pada keseluruhan desain interior ruang tempat wisata komunitas agar apa yang ada di dalamnya dapat memwadahi aktivitas pengguna dengan baik.



Gambar 2. Konsep Perancangan.  
Sumber: Margaretha, 2019.

#### b. Penerapan Konsep

- Bentuk  
Bentukan yang diterapkan dalam Perancangan Interior untuk Komunitas Waste Recycle Sampah menerapkan bentukan yang geometris seperti persegi, lingkaran, hexagon dan lain-lain. Bentuk geometris terimplementasikan pada bentuk layout, sirkulasi, hingga bentukan perabot yang



digunakan. Hal ini bertujuan agar ruangan terlihat lebih sederhana dan lebih ingin menonjolkan fungsi dan tidak menggunakan ornamen-ornamen ruangan yang tidak fungsional.

- **Warna**

Warna yang digunakan secara dominan merupakan warna netral dan warna-warna alam seperti coklat, hijau, abu-abu, krem dan menambahkan 3 warna aksen yaitu Biru, Hijau dan Kuning. Hal ini bertujuan untuk merangsang psikologis pengguna ruang dan menambahkan keceriaan pada ruang komunitas. Warna hijau melambangkan kesuburan dan menciptakan perasaan yang santai. Warna kuning terkesan memberikan suasana yang akrab, ceria dan lambang harapan. Sedangkan warna biru melambangkan ketenangan dalam ruangan.



Gambar 3. Skema Warna.  
Sumber: Margaretha, 2019.

- c. Material**

Material yang digunakan dalam perancangan ini sebagian besar adalah material yang berasal dari alam seperti kayu, batuan alam, keramik, dan adapun material bekas yang digunakan yaitu kayu palet pinus dan plastik dari daur ulang sampah plastik. Kayu palet dari material bekas ini diolah untuk menjadi meja dan kursi pada ruangan workshop area agar hemat biaya serta mendukung pelestarian alam dengan memanfaatkan barang bekas. Sampah plastik hasil daur ulang dimanfaatkan menjadi elemen dekorasi dinding pada ruang.

- d. Layout**



Gambar 4. Denah Ruangan.  
Sumber: Margaretha, 2019.

- e. Elemen Pembentuk Ruang**

- **Pola Lantai**



Gambar 5. Tampak Atas Pola Lantai.  
Sumber: Margaretha, 2019.

- **Pola Plafond**



Gambar 6. Pola Plafond dan denah titik lampu & saklar penyalaaan.  
Sumber: Margaretha, 2019.

Banyak menerapkan leveling pada plafon dengan bentuk geometris agar ruang terasa lebih dinamis dan tidak monoton. Finishing plafon menggunakan material kayu dan rumput sintetis yang memiliki tujuan agar pengunjung mampu merasakan suasana seperti di alam yang penuh dengan rerumputan.

- **Dinding**

Dinding bagian luar main entrance bangunan menggunakan kombinasi dari material dinding gypsum, kisi-kisi dan dinding kaca. Penggunaan material yang terbuka dan tembus pandang bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung untuk datang ke tempat wisata komunitas Waste Recycling Project, sehingga mereka dapat melihat keseluruhan aktivitas yang sedang berlangsung di dalamnya. Dinding bagian dalam kebanyakan terbuka dan hanya dibatasi oleh dinding kaca

maupun kisi-kisi agar ruangan terlihat lebih luas serta menghemat energi karena cahaya matahari dapat masuk hingga kedalam dan penghawaan juga dapat menggunakan AC Central.

#### f. Elemen Tata Kondisional Ruang

- **Pencahayaan**

Penggunaan bukaan-bukaan jendela pada main entrance tempat komunitas dan wisata Waste Recycling Project dan pada area cafetaria mendorong cahaya alami masuk kedalam ruangan sehingga menghemat penggunaan energi. Sedangkan di area santai kurang mendapatkan cahaya alami sehingga diberikan titik-titik lampu agar pada area tersebut bisa mendapatkan penerangan yang cukup.

- **Penghawaan**

Penghawaan tempat komunitas dan wisata Waste Recycling Project didesain menggunakan AC Central yang mengalirkan dingin ke seluruh area yang sifatnya publik seperti area produksi, area workshop, area santai, area merchandise, dan area cafetarian. Jendela-jendela yang ada didesain untuk dapat dibuka tutup agar saat workshop berlangsung udara/output yang dihasilkan saat mendaur ulang sampah dapat dikeluarkan melalui bukaan-bukaan yang mengarah ke luar serta tak lupa exhaust fan juga diletakkan pada titik-titik tertentu untuk membantu saluran udara.

- **Sistem Proteksi Keamanan**

Sistem keamanan pada tempat komunitas dan wisata Waste Recycling Project menggunakan CCTV yang diletakkan pada seluruh area. Pada *main entrance* menggunakan pintu dengan gembok kunci dan alarm untuk lebih memudahkan penjagaan.

- **Sistem Audio**

Berbagai ruang dan area beraktivitas yang ada di tempat komunitas dan wisata Waste Recycling Project memerlukan sistem akustik guna meredam suara yang dihasilkan. Area produksi dan area workshop adalah area yang mengeluarkan suara yang cukup mengganggu dari mesin-mesin dan aktivitas workshop daur ulang sampah, oleh karena itu tata suara perlu diperhatikan agar tidak mengganggu kenyamanan aktivitas lainnya. Material peredam suara menggunakan dinding dan plafon bermaterial panel akustik, penggunaan karpet, puff bantal dan penggunaan lantai vinyl dapat meredam serta mengurangi suara bising yang ditimbulkan dari aktivitas produksi dan workshop

#### g. Desain Akhir

- **Main Entrance**

Akses masuk untuk pengunjung komunitas terletak tepat di depan bangunan menghadap ke arah jalan raya dan parkir. Desain main entrance dibuat transparan dan terbuka agar aktivitas workshop dan produksi dapat terlihat langsung dari luar. Bentuk geometris terlihat jelas pada *main entrance* bangunan sehingga menimbulkan kesan minimalis dan modern.



Gambar 7. Perspektif Tampak Depan *Main Entrance* Bangunan.  
Sumber: Margaretha, 2019.

- **Area Produksi Daur Ulang Sampah**

Pada area ini berlangsung aktivitas produksi daur ulang sampah yang meskipun tidak sedang digelar workshop, produksi akan tetap berjalan. Area produksi ini ditempatkan di depan dekat pintu masuk tempat komunitas sehingga memudahkan orang dari luar untuk dapat melihat proses pembuatan daur ulang sampah. Pada dinding juga terdapat dekorasi *sign* hasil dari daur ulang sampah plastik dari gelas plastik minuman yang kemudian dicetak menjadi huruf-huruf untuk estetika ruangan. Dekorasi *sign* ini ingin menginformasikan kepada pengunjung bahwa di tempat komunitas ini segala sampah akan dilihat sebagai peluang recycle.



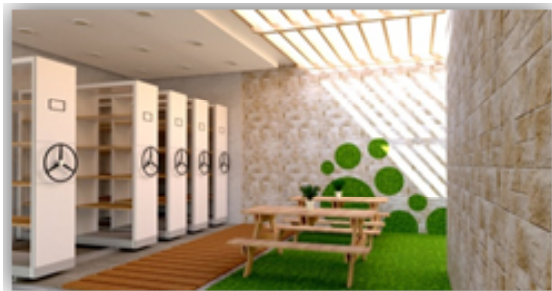
Gambar 8. Perspektif Area Produksi.  
Sumber: Margaretha, 2019.

- **Area Workshop**  
Area workshop didesain bukan hanya menjadi tempat workshop namun juga sekaligus menjadi area pameran, area berkumpul dan belajar bersama. Kursi yang ada didesain menggunakan material bekas yaitu kayu palet yang atasnya diberikan bantalan cushion agar nyaman ketika diduduki. Lantai pada area ini menggunakan material semen yang tahan lama dan mudah untuk dibersihkan apabila terkena kotoran saat workshop. Meja dan kursi didesain secara multifungsi agar mudah untuk dipindah-pindah dengan tujuan supaya memudahkan aktivitas didalamnya. Lay out tatanan perabot dapat berubah-ubah (fleksibel) sesuai dengan kebutuhan pengguna dan aktivitas pengguna.



Gambar 9. Perspektif Area Workshop Pengunjung. *Sumber: Margaretha, 2019.*

- **Tempat Penyimpanan Sampah & Area Outdoor**  
Tempat penyimpanan sampah diletakkan di outdoor dan paling belakang bangunan agar terlihat rapi. Lemari tempat penyimpanan sampah didesain menggunakan rel seperti laci sehingga dapat digeser ke kanan dan kiri untuk menghemat dan memaksimalkan tempat kecil yang ada. Setiap lemari juga digolongkan melalui jenis sampahnya seperti sampah plastik, kertas, dan sebagainya untuk memudahkan ketika akan diproduksi / digunakan sebagai material untuk workshop.



Gambar 10. Perspektif Area Penyimpanan Sampah & Outdoor. *Sumber: Margaretha, 2019.*

- **Cafetaria**  
Area ini desain untuk tempat makan pengunjung sehingga mereka mempunyai tempat sendiri untuk mengobrol dan makan bersama. Selain itu cafetaria ini juga dilengkapi dengan mini pantry yang terletak di belakang.



Gambar 11. Perspektif Area Cafetaria. *Sumber: Margaretha, 2019.*

- **Area Santai**  
Pada area santai terdapat lemari buku-buku di mana tempat komunitas dan wisata Waste Recycling Project dapat menghabiskan waktu mereka dengan santai dan membaca buku. Terdapat salah satu dinding ruangan yang dilengkapi dengan kursi sofa kecil untuk duduk. Kursi-kursi ini tersimpan dalam dinding sehingga apabila pengguna ingin memakai kursi mereka bisa langsung menarik kursi berbentuk hexagon ini dari tempatnya. Tujuan untuk mendesain dinding yang dapat dimasukkan kursi-kursi ialah untuk menghemat tempat dan menjadikan dinding terlihat unik.



Gambar 12. Perspektif Area Santai *Sumber: Margaretha, 2019.*



- Ruang Pengurus Komunitas



Gambar 13. Perspektif Ruang Pengurus Komunitas  
*Sumber: Margaretha, 2019.*

## V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari Perancangan Interior untuk Komunitas Recycle Sampah sebagai Tempat Wisata dan Pembelajaran:

- 1) Desain ruangan untuk komunitas harus dapat mencerminkan nilai-nilai komunitas itu sendiri sehingga sebuah interior tidak hanya sebagai wadah untuk aktivitas namun juga sebagai sebuah identitas.
- 2) Desain area workshop dan produksi harus didesain secara fleksibel dengan menggunakan perabot yang multifungsi, ringan dan mudah dipindah-pindah. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penyesuaian kapasitas dan kebutuhan.

- 3) Melalui Perancangan Interior tempat komunitas dengan berkonsep "Refreshing & Flexible" ingin mendesain interior yang ramah lingkungan, menggunakan material alam yang mudah untuk didapatkan dan didaur ulang, serta memanfaatkan material bekas untuk mendukung pencerminan identitas komunitas yaitu komunitas daur ulang sampah.
- 4) Perancangan interior tempat komunitas dan wisata Waste Recycling Project diharapkan dapat memperluas relasi antar orang-orang yang peduli akan lingkungan agar bersama mereka belajar mengenai sampah, berbagi pengetahuan melalui wadah tempat yang telah disediakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F.D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta. Erlangga, 2006.
- Panero Julius. *Human Dimension & Interior Space*. Watson- Guptill Publisher. 2002.
- Harold R. Sleeper, John Willey and Sons. *Building Planning and Design Standarts*. 1997.
- Mark Karlen.. *Dasar-Dasar Perancangan Ruang – Edisi Kedua*. Jakarta. 2007.