

Wastucitra

Jurnal Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Vol. 2.1

Volume 2 Nomor 1
Juli Tahun 2026

ejournal.stdi.ac.id

www.stdi.ac.id

Jurnal Wastucitra : Jurnal Seni Rupa dan Desain (ISSN 1978-5321, E-ISSN dalam proses pengajuan) merupakan Jurnal Sekolah Tinggi Desain Indonesia yang sebelumnya berbentuk versi cetak sejak tahun 2008. Perpindahan versi cetak ke digital saat ini dilakukan melalui e Journal Wastucitra ini.

Jurnal Wastucitra adalah jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) sebagai media publikasi dan diseminasi hasil penelitian, kajian ilmiah, serta pemikiran kritis di bidang **desain, seni rupa, komunikasi visual, multimedia**, dan bidang-bidang interdisipliner terkait.

Jurnal ini bertujuan untuk mendorong pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik desain yang berakar pada kekayaan budaya lokal, berpijak pada nilai-nilai Pancasila, serta relevan dengan perkembangan global dan teknologi kontemporer.

Wastucitra terbuka bagi akademisi, peneliti, praktisi, dan mahasiswa untuk menyumbangkan karya ilmiah yang berkualitas, inovatif, dan berdampak bagi pengembangan keilmuan desain serta kontribusi nyata bagi masyarakat.

Visi Jurnal Wastucitra

1. *"Menjadi jurnal ilmiah unggulan di bidang desain dan seni rupa yang memadukan nilai-nilai budaya Nusantara, keilmuan global, dan inovasi kreatif."*
2. *"Menjadi wadah publikasi akademik terpercaya yang mendorong pengembangan keilmuan desain dan komunikasi visual berbasis nilai lokal dan relevansi global."*
3. *Menjadi pusat referensi ilmiah dalam bidang desain dan seni visual yang menjunjung etika, keberagaman budaya, dan keberlanjutan."*
4. *"Menjadi jurnal ilmiah terdepan dalam kontribusi terhadap pemikiran dan praktik desain yang berakar pada kearifan lokal dan berorientasi masa depan."*

Wastucitra hanya menerima naskah yang sesuai dengan fokus, ruang lingkup, serta pedoman dan format penulisan jurnal *Wastucitra*. Sebelum memasuki tahap peninjauan ilmiah, setiap naskah akan diperiksa terlebih dahulu oleh tim editorial untuk memastikan kesesuaian tersebut.

Naskah yang memenuhi kriteria awal akan melalui proses **tinjauan sejawat double-blind**, di mana naskah dikirimkan kepada **dua orang reviewer anonim**. Reviewer akan menilai aspek **orisinalitas, kontribusi ilmiah, serta kejelasan penyampaian** dari artikel yang dikirimkan.

Dewan Editor

Editor in Chief: Lano Hapia Penta, S.Sn.,M.T.

Vice Chief Editor: Rizki Maulana Rachman, S.Kom. M.Si.

Administrator: Reny Novia Sari, S.I.Pust.

Design: Helmy Christian Wibowo, S.Ds.

DAFTAR ISI

Jurnal Wastucitra Volume 2 Nomor 1 Juli 2026

- 1. Perancangan Elemen Tekstil Dan Identitas Visual Masjid Al Ajib Bandung**
Ardita Ayulestari Soemardi, Devika Amalia , Harum Iffah Hanifah, Tetes Annisa Lestari
Hlm. 1 - 8
- 2. Pola Adaptasi Dan Fleksibilitas Pemanfaatan Ruang Pada Hunian Rumah Petak Sewa Berluasan Terbatas Di Kawasan Perkotaan**
Yudistira, Lano Hapia Penta
Hlm. 9 - 17
- 3. Peran Perguruan Tinggi Menuju Indonesia Emas 2045**
Putri Elisabet Irene Lumingkewas, Rizki Maulana Rachman
Hlm. 18 - 27
- 4. Penerapan Proses Desain Arsitektur Pada Perancangan Table Lamp**
Edwin Rifanindio, Ari Ariyanto
Hlm. 28 - 36
- 5. Perancangan Sistem Penanda Menuju Masjid Al'ajib Untuk Mempermudah Navigasi Pengunjung Dengan Pendekatan Environmental Graphic Design**
Garrick Gisala Kurnia, Ersto Ardianto, Ceceng Muhammad Badrudin, Alfi Lito Putra
Hlm. 37 - 45
- 6. Fungsi Simbolik , Fungsi Artistik Dan Fungsi Terapeutik Dari Rajah (Tattoo)**
Herman Jusuf
Hlm. 46 - 58

PERANCANGAN ELEMEN TEKSTIL DAN IDENTITAS VISUAL MASJID AL AJIB BANDUNG

Ardita Ayulestari Soemardi¹⁾, Devika Amalia²⁾, Harum Iffah Hanifah³⁾, Tetes Annisa Lestari⁴⁾

^{1,2,3,4} Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Indonesia
email: arditaayulestari@stdi.ac.id

Article History: Submitted/Received 18 Juni 2026

First Revised 22 Juni 2026

Accepted 27 Juli 2026

Publication Date 31 Juli 2026

ABSTRAK.

Masjid Al Ajib, Bandung merupakan fasilitas ibadah yang digunakan oleh penghuni apartemen dan masyarakat sekitar. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi bersama Dewan Kemakmuran Masjid (DKM), ditemukan beberapa permasalahan terkait elemen visual interior masjid, antara lain penggunaan sajadah dengan motif dan warna yang beragam, partisi pembatas ruang yang masih menggunakan tirai polos, serta belum adanya identitas visual interior yang terintegrasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan elemen tekstil dan identitas visual interior yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan Masjid Al Ajib. Metode pelaksanaan dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan mitra, analisis kebutuhan, pengembangan konsep desain, perancangan elemen tekstil dan identitas visual, serta validasi desain bersama mitra. Hasil kegiatan berupa rancangan sajadah jamaah, sajadah imam, partisi tekstil pembatas ruang, elemen kaligrafi, dan pattern identitas visual yang dikembangkan berdasarkan konsep Industrial Islamic. Hasil perancangan memperoleh tanggapan positif dari mitra dan dinilai sesuai dengan kebutuhan pengembangan interior masjid. Luaran kegiatan diharapkan dapat menjadi acuan dalam implementasi pengembangan interior Masjid Al Ajib serta mendukung terciptanya kesatuan visual ruang ibadah yang lebih harmonis.

Kata Kunci: masjid, identitas visual, tekstil interior, pengabdian masyarakat, desain islami

ABSTRACT

Al Ajib Mosque in Bandung serves as a place of worship for apartment residents and the surrounding community. Based on field observations and discussions with the Mosque Management Board (Dewan Kemakmuran Masjid/DKM), several issues related to the mosque's interior visual elements were identified, including the use of prayer rugs with inconsistent patterns and color schemes, plain partition curtains separating male and female prayer areas, and the absence of an integrated interior visual identity. This community service project aimed to develop textile elements and an interior visual identity design that respond to the mosque's development needs. The project was conducted through field observation, stakeholder interviews, needs assessment, design concept development, design development of textile and visual identity elements, and validation with the community partner. The outputs included the design of congregational prayer rugs, an imam prayer rug, textile partitions, calligraphic decorative elements, and a visual identity pattern system developed based on the Industrial Islamic design concept. The proposed designs received positive responses from the partner institution and were considered relevant to the mosque's interior development objectives. The resulting design documents are expected to serve as references for future implementation while supporting the creation of a more cohesive and harmonious visual environment within the worship space.

Keywords: mosque, visual identity, interior textiles, community service, islamic design

I. PENDAHULUAN

Masjid merupakan ruang ibadah yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pelaksanaan ritual keagamaan, tetapi juga sebagai pusat kegiatan sosial dan pembinaan umat. Sebagai ruang publik yang digunakan secara rutin oleh masyarakat, kualitas lingkungan fisik dan visual masjid memiliki peran penting dalam mendukung kenyamanan serta kekhusyukan jamaah dalam beribadah. Penataan interior yang baik dapat menciptakan suasana ruang yang harmonis, tertib, dan mendukung fungsi ibadah secara optimal.

Dalam desain interior masjid, elemen tekstil seperti sajadah, karpet, dan partisi pembatas ruang memiliki fungsi yang tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga estetis. Elemen-elemen tersebut berperan dalam membentuk karakter visual ruang melalui penggunaan warna, motif, dan komposisi yang selaras dengan konsep interior yang diterapkan. Selain itu, elemen dekoratif seperti motif geometris Islam dan kaligrafi juga menjadi bagian penting dalam membangun identitas visual ruang ibadah.

Motif geometris merupakan salah satu elemen penting dalam seni dekoratif Islam yang banyak diterapkan pada arsitektur, interior, maupun produk tekstil. Pola geometris dibangun melalui pengulangan bentuk-bentuk dasar yang menghasilkan komposisi visual yang teratur, seimbang, dan harmonis. Selain memiliki fungsi estetis, motif geometris juga mencerminkan prinsip keteraturan dan kesatuan yang menjadi karakter dalam seni Islam (Broug, 2013).

Masjid Al Ajib yang berlokasi di Apartemen Jarrrdin Cihampelas, Kota Bandung, merupakan salah satu fasilitas ibadah yang digunakan oleh penghuni apartemen maupun masyarakat sekitar. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan diskusi bersama pengurus Dewan Kemakmuran Masjid (DKM), ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan elemen visual interior masjid. Sajadah yang digunakan merupakan produk jadi dengan variasi motif dan warna yang berbeda-beda sehingga belum membentuk kesatuan visual yang harmonis. Selain itu, partisi pembatas ruang antara jamaah ikhwan dan akhwat masih menggunakan tirai polos yang belum memiliki identitas visual yang mendukung karakter interior masjid. Pada sisi lain, elemen dekoratif interior juga belum dikembangkan secara terpadu sebagai bagian dari identitas visual ruang ibadah.

Sejalan dengan rencana pengembangan interior masjid yang mengusung konsep *Industrial Islamic*, diperlukan perancangan elemen tekstil dan identitas visual yang mampu mendukung kesatuan desain ruang secara keseluruhan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui perancangan elemen tekstil dan identitas visual interior masjid yang meliputi desain sajadah jamaah, sajadah imam, partisi tekstil, elemen dekoratif dinding, kaligrafi, serta pengembangan motif identitas visual masjid. Kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan mitra serta mendukung terciptanya ruang ibadah yang lebih nyaman, harmonis, dan memiliki karakter visual yang kuat.



Gambar 1. Kondisi eksisting masjid Al Ajib
Sumber : Data Pribadi 2025

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi lapangan, wawancara, dan analisis kebutuhan desain. Objek penelitian adalah interior Masjid Al Ajib Apartemen Jarrrdin Cihampelas Bandung. Kegiatan dilaksanakan pada periode Februari–Juni 2025 sebagai bagian dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Desain Indonesia.

Tahapan penelitian meliputi observasi kondisi eksisting interior masjid, wawancara dengan Dewan Kemakmuran Masjid (DKM), analisis kebutuhan desain, pengembangan konsep desain *Industrial Islamic*, perancangan elemen tekstil dan identitas visual, serta presentasi dan diskusi hasil perancangan dengan mitra dengan kedua prodi lain yang terlibat. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan interior masjid.

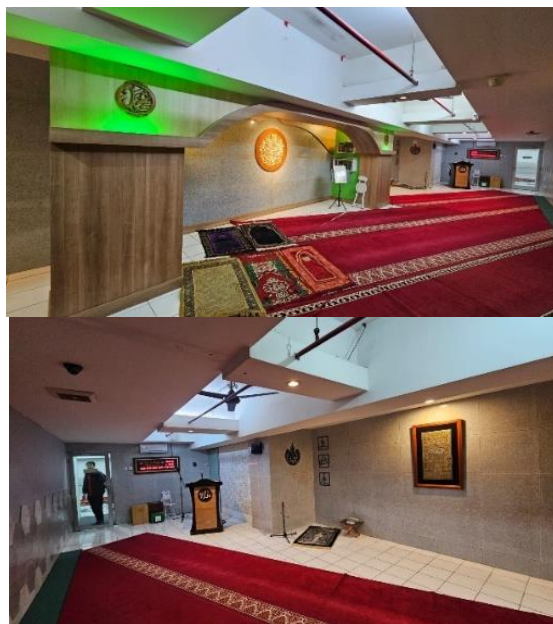
III. PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Kebutuhan Mitra

Kegiatan pengabdian diawali dengan observasi kondisi eksisting Masjid Al Ajib Apartemen Jarrrdin Cihampelas serta diskusi bersama Dewan Kemakmuran Masjid (DKM). Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa elemen visual interior masjid belum memiliki kesatuan desain yang mendukung karakter ruang ibadah secara menyeluruh.

Sajadah yang digunakan masih berupa produk jadi dengan variasi motif dan warna yang berbeda sehingga belum membentuk kesatuan visual yang harmonis. Selain itu, partisi pembatas ruang antara jamaah ikhwan dan akhwat masih menggunakan tirai polos tanpa identitas visual yang mendukung konsep interior masjid. Elemen dekoratif interior juga belum dikembangkan secara terpadu sehingga karakter visual ruang ibadah belum terbentuk secara optimal.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, diperlukan pengembangan elemen tekstil dan identitas visual yang mampu mendukung konsep interior Industrial Islamic yang direncanakan pada Masjid Al Ajib. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan kesatuan visual antara elemen tekstil, elemen dekoratif, dan konsep interior yang diterapkan pada ruang ibadah.



Gambar 2. Kondisi eksisting interior masjid
Sumber : Data Pribadi 2025

3.2 Pengembangan Konsep Desain

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra, dikembangkan konsep desain bertema Industrial Islamic sebagai dasar perancangan elemen tekstil dan identitas visual Masjid Al Ajib. Konsep ini merupakan usulan pengembangan visual baru yang dirancang untuk mendukung rencana pengembangan interior masjid secara menyeluruh.

Pemilihan konsep *Industrial Islamic* didasarkan pada arah pengembangan interior yang menggabungkan karakter visual industrial dengan nilai-nilai estetika Islam. Karakter industrial diwujudkan melalui pendekatan desain yang sederhana, fungsional, dan modern, sedangkan karakter Islam diwujudkan melalui penerapan motif geometris dan elemen kaligrafi sebagai identitas visual ruang ibadah.

Motif geometris dipilih sebagai elemen visual utama karena memiliki karakter yang teratur, seimbang, dan harmonis serta banyak diterapkan dalam seni dekoratif Islam. Penggunaan motif geometris juga memungkinkan terciptanya kesinambungan visual pada berbagai elemen desain yang dikembangkan, mulai dari sajadah jamaah, sajadah imam, partisi tekstil, hingga elemen identitas visual interior lainnya.

Palet warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna netral seperti krem, beige, abu-abu, dan coklat muda. Pemilihan warna tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang tenang, hangat, dan nyaman bagi jamaah sekaligus mendukung karakter *Industrial Islamic* yang ingin dibangun. Penggunaan warna netral juga memberikan fleksibilitas penerapan pada berbagai media tekstil dan elemen interior sehingga tercipta kesatuan visual yang harmonis.

Konsep desain kemudian diterjemahkan ke dalam *moodboard* yang berfungsi sebagai acuan visual dalam pengembangan elemen tekstil dan identitas visual Masjid Al Ajib.

Moodboard memuat referensi warna, motif, bentuk, dan suasana ruang yang menjadi dasar dalam proses perancangan selanjutnya.



Gambar 3. Moodboard desain
Sumber : Data Pribadi 2025

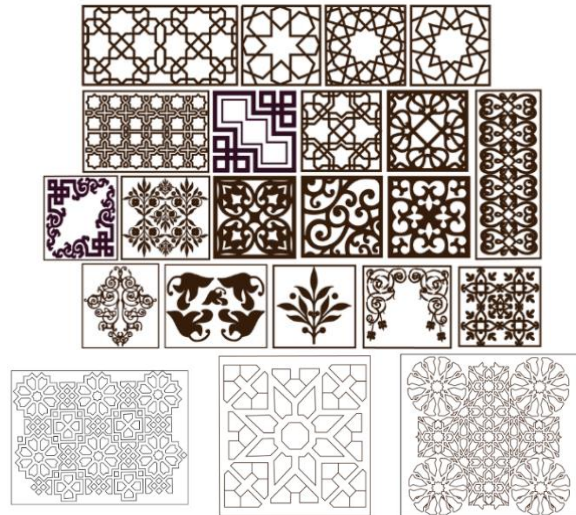
3.3 Pengembangan Elemen Tekstil Interior

3.3.1 Pengembangan Motif Geometris

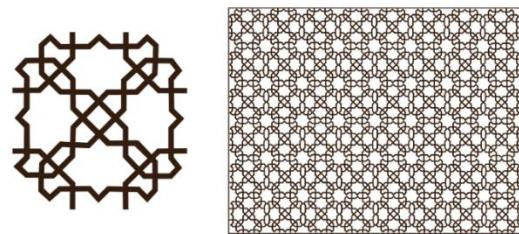
Pengembangan elemen tekstil diawali dengan eksplorasi motif geometris Islam sebagai dasar pembentukan identitas visual Masjid Al Ajib. Motif geometris dipilih karena memiliki karakter repetitif dan simetris yang mampu menciptakan komposisi visual yang teratur dan harmonis. Selain itu, motif geometris merupakan salah satu elemen yang banyak digunakan dalam seni dekoratif Islam sehingga sesuai dengan fungsi ruang ibadah yang menjadi objek perancangan.

Proses pengembangan dilakukan melalui studi berbagai referensi motif geometris Islam dan eksplorasi beberapa alternatif bentuk. Dari hasil eksplorasi tersebut dipilih motif yang memiliki karakter sederhana, mudah diaplikasikan pada berbagai media tekstil, serta mampu mendukung konsep Industrial Islamic yang menjadi dasar perancangan. Motif terpilih kemudian dikembangkan menjadi *pattern* utama yang digunakan secara konsisten pada sajadah jamaah, sajadah imam, partisi tekstil, serta elemen identitas visual interior lainnya.

Konsistensi penggunaan motif pada berbagai media bertujuan untuk menciptakan kesatuan visual antar elemen interior sehingga identitas visual masjid dapat terbentuk secara lebih kuat dan mudah dikenali.



Gambar 4. Alternatif desain motif
Sumber: Data Pribadi 2025



Gambar 5. Desain motif terpilih
Sumber: Data Pribadi 2025

3.3.2 Desain Sajadah Jamaah

Sajadah jamaah merupakan elemen tekstil utama dalam ruang ibadah yang digunakan secara rutin oleh jamaah pada saat pelaksanaan salat berjamaah. Oleh karena itu, pengembangan desain sajadah tidak hanya mempertimbangkan fungsi sebagai alas ibadah, tetapi juga perannya dalam membentuk identitas visual ruang yang selaras dengan konsep interior masjid.

Desain sajadah jamaah dikembangkan dengan menerapkan motif geometris terpilih yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Motif tersebut diaplikasikan dalam bentuk *pattern* yang disusun secara repetitif sehingga menghasilkan komposisi visual yang teratur dan harmonis. Penerapan pola repetitif juga membantu memperkuat keteraturan susunan sajadah jamaah serta menciptakan kesan visual yang lebih menyatu pada ruang ibadah.

Pemilihan warna didominasi oleh warna-warna netral seperti krem, *beige*, abu-abu, dan coklat muda yang mengacu pada konsep Industrial Islamic. Warna-warna tersebut dipilih untuk menciptakan suasana ruang yang hangat, tenang, dan nyaman tanpa mengurangi fokus jamaah dalam beribadah. Selain itu, penggunaan

warna netral memungkinkan elemen tekstil berintegrasi dengan baik terhadap elemen interior lainnya.

Hasil akhir perancangan menunjukkan bahwa penggunaan motif geometris yang konsisten mampu memperkuat karakter visual ruang sekaligus menciptakan kesatuan desain antara elemen tekstil dan interior masjid.



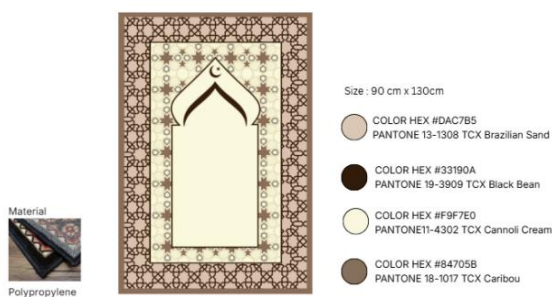
Gambar 6. Mockup desain sajadah jamaah
Sumber: Data Pribadi 2025

3.3.3 Desain Sajadah Imam

Selain sajadah jamaah, dirancang pula sajadah khusus untuk area imam sebagai penanda visual posisi pemimpin salat. Pengembangan desain dilakukan dengan tetap mempertahankan keselarasan terhadap motif geometris yang digunakan pada sajadah jamaah sehingga tercipta kesinambungan visual antar elemen tekstil.

Perbedaan utama terletak pada komposisi visual yang lebih terpusat dengan penekanan pada area tengah sajadah. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan identitas visual yang berbeda pada area imam tanpa menciptakan kesan yang terpisah dari keseluruhan konsep desain ruang.

Penggunaan warna dan elemen motif yang konsisten menjadikan sajadah imam tidak hanya berfungsi sebagai alas ibadah, tetapi juga sebagai bagian dari sistem identitas visual yang mendukung konsep *Industrial Islamic* pada interior Masjid Al Ajib.



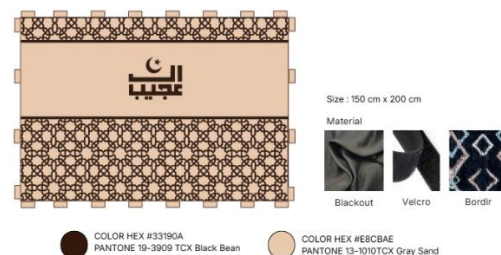
Gambar 7. Desain sajadah imam
Sumber: Data Pribadi 2025

3.3.4 Desain Partisi Tekstil

Partisi tekstil dirancang sebagai elemen pembatas ruang antara jamaah ikhwan dan akhwat yang tetap mendukung kesatuan visual interior masjid. Berbeda dengan kondisi eksisting yang masih menggunakan tirai polos, desain partisi yang dikembangkan mengintegrasikan motif geometris sebagai identitas visual yang selaras dengan elemen tekstil lainnya.

Motif yang diterapkan pada partisi berasal dari motif utama yang digunakan pada sajadah jamaah dan sajadah imam sehingga tercipta kesinambungan visual antar elemen interior. Selain itu, partisi juga mengintegrasikan identitas Masjid Al Ajib melalui penerapan logo masjid sebagai bagian dari komposisi desain.

Penggunaan warna netral yang konsisten dengan konsep *Industrial Islamic* membantu partisi berintegrasi dengan elemen interior lainnya. Dengan demikian, partisi tidak hanya berfungsi sebagai pembatas ruang, tetapi juga sebagai elemen visual yang memperkuat identitas interior Masjid Al Ajib.



Gambar 8. Desain partisi tekstil dengan integrasi motif geometris dan logo Masjid Al Ajib sebagai identitas visual ruang



Gambar 9. Mockup partisi masjid

3.4 Pengembangan Identitas Visual Interior

Selain pengembangan elemen tekstil, kegiatan ini juga menghasilkan rancangan identitas visual interior yang diterapkan melalui desain kaligrafi dan *pattern* dekoratif. Pengembangan identitas visual dilakukan untuk memperkuat karakter ruang ibadah serta menciptakan keterkaitan visual antara elemen tekstil, elemen dekoratif, dan konsep interior yang dikembangkan pada Masjid Al Ajib. Seluruh elemen dirancang berdasarkan konsep Industrial Islamic sehingga memiliki keselarasan dengan arah pengembangan interior masjid secara keseluruhan.

3.4.1 Pengembangan Kaligrafi

Kaligrafi merupakan salah satu elemen visual yang memiliki peran penting dalam interior masjid karena tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga mengandung nilai spiritual yang berkaitan dengan fungsi ruang ibadah. Dalam kegiatan ini dikembangkan desain kaligrafi lafadz Allah yang dirancang sebagai salah satu elemen dekoratif utama pada interior Masjid Al Ajib. Perancangan kaligrafi dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap konsep Industrial Islamic yang diterapkan pada interior masjid. Bentuk kaligrafi dikembangkan dengan pendekatan visual yang sederhana dan mudah dikenali sehingga tetap memiliki keterbacaan yang baik ketika diterapkan pada ruang interior. Penggunaan bentuk yang tidak berlebihan bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara fungsi estetis dan suasana ruang yang tenang serta mendukung kekhusyukan jamaah dalam beribadah.

Selain berfungsi sebagai elemen dekoratif, kaligrafi juga berperan sebagai titik fokus visual pada ruang interior. Kehadirannya diharapkan mampu memperkuat karakter ruang ibadah sekaligus menjadi bagian dari sistem identitas visual yang dikembangkan pada Masjid Al Ajib.



Gambar 10. Desain kaligrafi dan *pattern* untuk elemen interior
Sumber: Data Pribadi 2025

3.4.2 Pengembangan *Pattern* Identitas Visual Masjid

Selain diterapkan pada elemen tekstil dan dekoratif interior, motif geometris yang telah dikembangkan juga digunakan sebagai *pattern* identitas visual Masjid Al Ajib. *Pattern* ini dirancang sebagai elemen visual pendukung yang dapat diterapkan secara konsisten pada berbagai media komunikasi visual yang digunakan oleh pengurus masjid.

Pengembangan *pattern* dilakukan dengan mengolah motif geometris utama menjadi susunan pola yang fleksibel dan mudah diaplikasikan pada berbagai kebutuhan desain. *Pattern* tersebut dapat digunakan pada media informasi, template pengumuman kegiatan, poster, spanduk, media sosial, maupun kebutuhan visual lainnya yang berkaitan dengan aktivitas Masjid Al Ajib.

Penggunaan *pattern* secara konsisten diharapkan dapat memperkuat identitas visual masjid serta menciptakan keterkaitan antara elemen interior dan media komunikasi visual yang digunakan. Dengan demikian, identitas visual Masjid Al Ajib tidak hanya hadir pada ruang ibadah, tetapi juga dapat diterapkan secara berkelanjutan pada berbagai media komunikasi yang digunakan oleh pengurus dan jamaah.



Gambar 11. Penempatan *pattern* identitas visual pada template poster masjid Al Ajib
Sumber: Data Pribadi 2025

3.5 Presentasi dan Diskusi Hasil Perancangan Bersama Mitra

Tahap akhir kegiatan dilakukan melalui presentasi hasil perancangan kepada Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) Masjid Al Ajib sebagai mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Presentasi dilakukan untuk menyampaikan hasil pengembangan elemen tekstil dan identitas visual yang telah dirancang berdasarkan hasil observasi, analisis kebutuhan, serta konsep Industrial Islamic yang menjadi dasar pengembangan desain.

Pada kegiatan ini tim memaparkan hasil perancangan yang meliputi desain sajadah jamaah, sajadah imam, partisi tekstil pembatas ruang, desain kaligrafi, serta *pattern* identitas visual masjid. Selain menjelaskan konsep visual yang digunakan, tim juga menyampaikan penerapan motif geometris sebagai elemen utama yang menghubungkan seluruh luaran desain sehingga tercipta kesatuan visual pada interior Masjid Al Ajib.

Kegiatan presentasi dilanjutkan dengan sesi diskusi bersama pihak DKM untuk memperoleh tanggapan dan masukan terhadap hasil perancangan yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil diskusi, mitra memberikan respons positif terhadap konsep dan desain yang diusulkan serta menilai bahwa rancangan yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pengembangan interior Masjid Al Ajib.

Masukan yang diperoleh selama proses diskusi digunakan sebagai bahan penyempurnaan akhir sebelum dokumen desain diserahkan kepada pihak mitra. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam proses implementasi dan pengembangan interior Masjid Al Ajib pada tahap selanjutnya.



Gambar 32. Presentasi desain kepada DKM masjid Al Ajib
Sumber: Data Pribadi 2025

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan rancangan elemen tekstil dan identitas visual untuk Masjid Al Ajib Bandung yang meliputi desain sajadah jamaah, sajadah imam, partisi tekstil pembatas ruang, desain kaligrafi, serta *pattern* identitas visual masjid. Seluruh elemen dirancang berdasarkan konsep Industrial Islamic dengan mengintegrasikan motif geometris Islam sebagai identitas visual utama yang diterapkan secara konsisten pada berbagai media desain.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa pengembangan elemen tekstil dan identitas visual dapat menjadi solusi terhadap kebutuhan mitra dalam menciptakan kesatuan visual interior masjid yang lebih harmonis dan terintegrasi. Selain mendukung fungsi ruang ibadah, rancangan yang dihasilkan juga berperan dalam memperkuat karakter visual Masjid Al Ajib sebagai fasilitas ibadah yang digunakan oleh penghuni apartemen dan masyarakat sekitar.

Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan melalui implementasi fisik desain yang telah dirancang sehingga efektivitas penerapan elemen tekstil dan identitas visual terhadap kualitas ruang ibadah dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Broug, E. (2013). *Islamic Geometric Patterns*. London: Thames & Hudson.
- Ching, F. D. K. (2014). *Interior Design Illustrated* (3rd ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Fuadah, R. S., & Arzaqina, S. (2025). Kajian Bentuk dan Makna Simbolis Ornamen pada Masjid Kontemporer di Indonesia. *Realisasi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*.
- Nasr, S. H. (1987). *Islamic Art and Spirituality*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Sundari, S., & Yulimarni, Y. (2020). Estetik Ornamen Masjid di Kota Padang. *Besuang: Jurnal Seni Desain dan Budaya*.

POLA ADAPTASI DAN FLEKSIBILITAS PEMANFAATAN RUANG PADA HUNIAN RUMAH PETAK SEWA BERLUASAN TERBATAS DI KAWASAN PERKOTAAN

Yudistira¹⁾, Lano Hapia Penta²⁾

^{1,2}Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Email: joedhistira@gmail.com

Article History: Submitted/Received 13 Juli 2026

First Revised 15 Juli 2026

Accepted 27 Juli 2026

Publication Date 31 Juli 2026

ABSTRAK

Rumah petak sewa merupakan bentuk hunian berbiaya rendah yang banyak ditemukan di kawasan perkotaan Indonesia dan umumnya dihuni oleh masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah. Keterbatasan luasan ruang dan fasilitas hunian menuntut penghuni untuk menerapkan strategi adaptasi dan fleksibilitas dalam pemanfaatan ruang guna mengakomodasi aktivitas domestik maupun ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola pemanfaatan ruang, strategi adaptasi penghuni, serta keterkaitannya dengan kondisi sosial ekonomi pada hunian rumah petak sewa berluasan terbatas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus pada rumah petak sewa di kawasan Cipageran, Kota Cimahi, dengan luasan unit berkisar antara $\pm 20\text{--}30\text{ m}^2$. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara semi terstruktur dengan penghuni, dan dokumentasi visual. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ruang utama merupakan ruang dengan tingkat adaptasi tertinggi dan dimanfaatkan secara multifungsi sebagai ruang tinggal, ruang keluarga, ruang makan, serta ruang usaha rumahan. Fleksibilitas ruang dicapai melalui penggunaan furnitur multifungsi, pemanfaatan penyimpanan vertikal, dan penggunaan elemen semi permanen sebagai pembatas ruang. Temuan ini menunjukkan bahwa rumah petak sewa berfungsi sebagai hunian adaptif yang merefleksikan strategi penghuni dalam merespons keterbatasan fisik hunian di kawasan perkotaan.

Kata kunci: adaptasi ruang, desain interior, rumah petak, ergonomic, pola ruang,

ABSTRACT

Rental row houses are a form of low-cost housing commonly found in urban areas of Indonesia and are generally occupied by low- to middle-income communities. The limited size of the living space and housing facilities requires residents to adopt adaptive and flexible spatial strategies to accommodate both domestic and economic activities. This study aims to analyse patterns of space utilisation, residents' adaptation strategies, and their relationship with the socio-economic conditions of occupants living in limited-space rental row houses.

This research employs a qualitative approach using a case study method conducted in rental row houses located in the Cipageran area of Cimahi City, with unit sizes ranging from approximately $20\text{--}30\text{ m}^2$. Data were collected through field observations, semi-structured interviews with residents, and visual documentation. The data were analysed using descriptive qualitative analysis through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing.

The findings indicate that the main living area is the space with the highest level of adaptation and is utilised multifunctionally as a living room, family room, dining area, and home-based business space. Spatial flexibility is achieved through the use of multifunctional furniture, vertical storage solutions, and semi-permanent elements as space dividers. These findings demonstrate that rental row houses function as adaptive dwellings, reflecting residents' strategies in responding to the physical limitations of urban housing.

Keywords: spatial adaptation, interior design, rental row house, ergonomics, spatial patterns.

I. PENDAHULUAN

Pertumbuhan Kota Bandung sebagai pusat kegiatan ekonomi, perdagangan, dan jasa telah mendorong peningkatan arus urbanisasi dari wilayah sekitarnya, seperti Lembang, Cimahi, dan Soreang, serta dari daerah lain di Jawa Barat, antara lain Cianjur, Sukabumi, dan Garut. Urbanisasi tersebut didorong oleh harapan masyarakat untuk memperoleh kesempatan kerja dan kualitas hidup yang lebih baik. Namun demikian, keterbatasan pendapatan, khususnya pada kelompok pekerja dengan penghasilan setara Upah Minimum Regional (UMR), menimbulkan permasalahan serius dalam pemenuhan kebutuhan hunian yang layak dan terjangkau.

Salah satu bentuk hunian yang banyak dijumpai dan menjadi solusi sementara bagi masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah adalah rumah petak sewa. Hunian ini dipilih karena biaya sewa yang relatif rendah serta lokasinya yang umumnya dekat dengan tempat bekerja. Meskipun demikian, rumah petak sewa sering kali memiliki luasan ruang yang sangat terbatas dan fasilitas yang minim. Kondisi tersebut menuntut penghuni untuk melakukan berbagai bentuk adaptasi ruang agar hunian tetap dapat mendukung aktivitas kehidupan sehari-hari.

Keterbatasan luasan hunian menjadi tantangan utama, terutama ketika satu ruang yang sama harus mengakomodasi berbagai fungsi secara bersamaan, seperti ruang tidur, ruang tamu, ruang makan, area memasak, hingga ruang usaha rumahan. Fenomena ini menarik untuk dikaji lebih lanjut guna memahami pola adaptasi penghuni terhadap keterbatasan ruang, serta bagaimana ruang hunian digunakan secara fleksibel untuk memenuhi kebutuhan domestik dan ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini disusun dengan mengacu pada pendekatan kajian hunian rumah petak sewa sebagai bentuk hunian adaptif di kawasan perkotaan.

Objek penelitian berupa rumah petak sewa yang berlokasi di daerah Cipageran, Cimahi, dengan luasan berkisar antara ± 20 hingga 30 m^2 . Secara umum, unit rumah petak hanya terdiri dari satu ruang utama, satu kamar tidur dan satu kamar mandi, dengan pembagian ruang yang sangat sederhana dan minim sekat

permanen. Kondisi fisik bangunan relatif padat, dengan jarak antar unit yang berdekatan dan sirkulasi udara serta pencahayaan alami yang terbatas.



Gambar 1. Tampak Lingkungan Rumah Petak Sewa
Sumber: Pribadi

Berdasarkan hasil survei dan dokumentasi visual yang dilakukan pada Kamis 18 Desember 2025, penghuni rumah petak merupakan kelompok masyarakat dengan pendapatan rata-rata setara UMR. Profesi penghuni sangat beragam, antara lain pekerja minimarket, tenaga kasar, dan pekerja sektor informal lainnya. Selain itu, terdapat beberapa ibu rumah tangga yang memanfaatkan hunian sebagai tempat produksi usaha kecil, seperti pembuatan makanan atau kue yang kemudian dititipkan ke warung-warung sekitar untuk dijual.



Gambar 2. Tampak Muka Rumah Petak Sewa
Sumber: Data Pribadi

Sebagian besar penghuni merupakan pasangan suami istri tanpa anak. Kondisi ini mempengaruhi cara ruang digunakan, di mana kebutuhan privasi, penyimpanan, dan

fleksibilitas ruang menjadi faktor penting dalam pengaturan interior rumah petak.



Gambar 3. Ruang Utama Rumah Petak Sewa
Sumber: Data Pribadi

Berdasarkan hasil survei lapangan dan kondisi eksisting rumah petak sewa, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pola pemanfaatan ruang pada rumah petak dengan luasan terbatas ($\leq 30 \text{ m}^2$) untuk mengakomodasi berbagai aktivitas penghuni?
2. Bagaimana strategi adaptasi penghuni terhadap keterbatasan ruang, khususnya dalam memenuhi kebutuhan fungsi domestik dan ekonomi secara bersamaan?
3. Bagaimana pengaruh latar belakang profesi dan struktur keluarga penghuni terhadap pengaturan dan penggunaan ruang di dalam rumah petak?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari dan memahami pola adaptasi penghuni rumah petak sewa terhadap keterbatasan ruang hunian. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi pola aktivitas penghuni rumah petak berdasarkan dokumentasi visual dan hasil survei lapangan.
2. Menganalisis cara penghuni mengatur dan memanfaatkan ruang terbatas agar dapat mendukung berbagai fungsi, baik sebagai ruang tinggal maupun ruang usaha.
3. Mengkaji hubungan antara kondisi sosial ekonomi penghuni dengan strategi adaptasi ruang yang diterapkan.

Menjadi dasar perumusan konsep perancangan interior rumah petak yang lebih adaptif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan penghuni berpenghasilan menengah ke bawah.

Permintaan akan hunian sewa di kawasan perkotaan merupakan fenomena yang terus meningkat sebagai bagian dari dinamika sosial-ekonomi urban. Dalam kajian *housing careers*, pergerakan individu dari status tinggal dengan keluarga menuju hunian sewa dan kemudian ke hunian milik sendiri dipandang sebagai bagian dari proses transisi *bertahap yang dipengaruhi oleh kondisi ekonomi, mobilitas pekerjaan, serta fase kehidupan* (Rosa, 2014; Turner, 1976). Kota Bandung menunjukkan bahwa generasi muda cenderung memilih hunian sewa sebagai langkah awal dalam *housing careers* mereka sebelum beralih ke kepemilikan rumah pribadi *dikarenakan oleh keterjangkauan biaya sewa dan kedekatan lokasi dengan pusat aktivitas ekonomi*. Dalam konteks rumah petak sewa, temuan tersebut relevan karena hunian ini berperan sebagai bentuk hunian sementara yang terjangkau, namun menghadirkan tantangan tersendiri terkait ruang dan fungsi yang terbatas.

Pendekatan adaptasi ruang pada hunian berluasan terbatas menjadi penting untuk dipahami sebagai respons penghuni terhadap kebutuhan fungsional yang beragam. Rumah petak sewa sering kali tidak menawarkan fleksibilitas desain yang optimal sehingga penghuni perlu melakukan penataan ulang fungsi ruang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas harian. Perspektif *housing careers* justru memperkuat hal tersebut karena hunian sewa bukan hanya menjadi tempat tinggal, tetapi juga sebagai ruang transisi yang memaksa penghuni untuk melakukan improvisasi

penggunaan ruang sesuai kebutuhan temporer mereka.

Hunian rumah petak merupakan salah satu bentuk hunian sewa dengan karakteristik utama berupa luasan ruang yang terbatas, kepadatan bangunan yang tinggi, serta fasilitas dasar yang minimal. Menurut Turner (1976), hunian sederhana bagi masyarakat berpenghasilan rendah tidak hanya dipahami sebagai wadah fisik, tetapi juga sebagai proses adaptif yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan penghuninya. Dalam konteks perkotaan di Indonesia, rumah petak berkembang sebagai solusi pragmatis terhadap keterbatasan lahan dan tingginya harga properti di pusat kota.



Gambar 4. Area Dapur Rumah Petak Sewa
Sumber: Data Pribadi

Rumah petak umumnya terdiri atas satu hingga dua ruang utama yang berfungsi ganda, dengan pembagian ruang yang tidak kaku. Kondisi ini menuntut fleksibilitas tinggi dalam pemanfaatan ruang, baik dari segi penataan furnitur maupun pengaturan aktivitas. Keterbatasan tersebut seringkali mendorong penghuni untuk melakukan modifikasi ruang secara mandiri guna menyesuaikan dengan kebutuhan sehari-hari.

Dalam kajian perumahan perkotaan, rumah petak dapat dikategorikan sebagai hunian sewa informal atau semi-formal yang tumbuh secara organik. Hunian sewa berbiaya rendah di kawasan perkotaan berkembang pesat seiring meningkatnya urbanisasi dan ketimpangan akses terhadap perumahan formal. Rumah petak menjadi alternatif hunian bagi kelompok pekerja sektor informal dan formal berpenghasilan rendah yang membutuhkan kedekatan lokasi dengan pusat aktivitas ekonomi.

Hunian sederhana perkotaan di Indonesia didefinisikan sebagai hunian dengan luasan terbatas, fasilitas dasar minimum, serta ditujukan bagi masyarakat berpenghasilan rendah hingga menengah. Hunian ini berkembang sebagai respons terhadap keterbatasan lahan perkotaan dan tingginya harga tanah, khususnya di kota-kota besar seperti Bandung. Turner (1976) menyatakan bahwa hunian sederhana tidak semata dipahami sebagai produk fisik, melainkan sebagai proses adaptif yang memungkinkan penghuni menyesuaikan ruang sesuai kebutuhan dan kemampuan ekonomi mereka.

Secara umum, rumah petak di kawasan perkotaan Indonesia memiliki luasan antara $\pm 20\text{--}36\text{ m}^2$, dengan susunan ruang sederhana yang biasanya terdiri dari satu ruang utama multifungsi, satu kamar tidur, dan satu kamar mandi. Tata letak ruang cenderung linier atau memusat, dengan minimnya sekat permanen untuk memungkinkan fleksibilitas penggunaan ruang. Standar bentuk dan layout ini berkembang secara organik sebagai bentuk hunian sewa berbiaya rendah yang mengutamakan efisiensi ruang.

Dalam praktiknya, satu ruang yang sama sering kali mengakomodasi berbagai fungsi domestik sekaligus, seperti ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan, hingga area memasak. Kondisi ini mendorong terjadinya tumpang tindih fungsi ruang dan perubahan penggunaan ruang berdasarkan waktu. Fleksibilitas tersebut menjadi strategi penting bagi penghuni rumah petak sewa dalam mempertahankan kenyamanan dan produktivitas di tengah keterbatasan fisik hunian.



Gambar 5. Kamar Mandi Rumah Petak Sewa
Sumber: Data Pribadi

Adaptasi ruang merupakan respons pengguna terhadap keterbatasan fisik dan lingkungan hunian. Rapoport (1982) menyatakan bahwa lingkungan binaan dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, dan ekonomi penggunanya. Dalam hunian berluas kecil, adaptasi ruang dapat diwujudkan melalui penggunaan furnitur multifungsi, perubahan fungsi ruang berdasarkan waktu, serta pemanfaatan elemen semi permanen sebagai pembatas ruang.



Gambar 6. Furnitur Multifungsi

Fleksibilitas ruang menjadi konsep penting dalam hunian terbatas. Kronenburg (2007) menjelaskan bahwa fleksibilitas

memungkinkan ruang untuk berubah fungsi tanpa perubahan struktural yang signifikan, sehingga sangat relevan diterapkan pada rumah petak sewa.



Gambar 7. Furnitur Multifungsi

Hunian tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai ruang ekonomi. Tipple (2005) menyebut fenomena ini sebagai home-based enterprise, di mana aktivitas ekonomi dilakukan di dalam hunian untuk menunjang pendapatan keluarga. Dalam konteks rumah petak sewa, ruang produktif seringkali menyatu dengan ruang domestik tanpa batas yang jelas.



Gambar 8. Contoh Layout Ruang Adaptasi



Gambar 9. Contoh Layout Ruang Adaptasi

Kondisi sosial ekonomi penghuni berpengaruh signifikan terhadap cara ruang dimanfaatkan. Kelompok masyarakat berpenghasilan rendah cenderung memaksimalkan fungsi ruang yang ada untuk memenuhi kebutuhan dasar, termasuk kebutuhan ekonomi. Struktur keluarga, jenis pekerjaan, serta pola aktivitas harian menjadi faktor penentu dalam pengaturan ruang hunian.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pola pemanfaatan dan adaptasi ruang pada rumah petak sewa.

Objek penelitian berlokasi di kawasan Cipageran, Cimahi. Lokasi ini dipilih karena memiliki kepadatan rumah petak sewa yang tidak terlalu tinggi serta karakter penghuni yang beragam. Unit rumah petak yang diteliti memiliki luasan antara $\pm 20-30 \text{ m}^2$.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara semi terstruktur dengan penghuni, serta dokumentasi visual berupa foto. Observasi difokuskan pada aktivitas harian penghuni dan perubahan fungsi ruang.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis untuk mengidentifikasi pola aktivitas, strategi adaptasi ruang, dan hubungan antara kondisi sosial ekonomi penghuni dengan pemanfaatan ruang.

III. PEMBAHASAN

Karakteristik fisik rumah petak hasil penelitian menunjukkan bahwa unit rumah petak memiliki tata ruang sederhana dengan satu ruang utama dan satu kamar tidur. Ventilasi dan pencahayaan alami relatif terbatas akibat kepadatan bangunan dan jarak antar bangunan yang rapat. Kondisi ini berdampak pada kenyamanan visual dan termal penghuni.



Gambar 10. Denah Eksisting Objek Penelitian Rumah Petak Sewa

Pola Aktivitas Penghuni Berdasarkan observasi, satu ruang utama dimanfaatkan secara multifungsi. Pada pagi hingga siang hari, ruang digunakan untuk aktivitas domestik dan usaha rumahan, sedangkan pada sore hingga malam hari ruang beralih fungsi menjadi ruang keluarga dan istirahat.



Gambar 11. Ruang Utama dan Area Dapur Rumah Petak Sewa Yang Hanya Disekat Oleh Lemari

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penghuni rumah petak sewa melakukan berbagai strategi adaptif dalam memanfaatkan ruang terbatas. Adaptasi ini

meliputi pemanfaatan ruang utama sebagai area multifungsi dan mengoptimalkan ruang penyimpanan terhadap aktivitas harian. Pola akomodasi ruang ini menjelaskan bahwa hunian sewa menjadi bagian penting dari housing careers kelompok usia produktif di perkotaan; hunian tersebut dipilih karena keterjangkauan biaya sewa dan mobilitas kebutuhan pekerjaan, meskipun menghadirkan keterbatasan ruang yang signifikan.

Adaptasi ruang sekaligus mencerminkan nilai fungsional dan pragmatis yang diadopsi oleh penghuni untuk mempertahankan kualitas hidup di tengah keterbatasan fisik hunian. Studi ini menemukan bahwa penghuni tidak hanya menata ruang berdasarkan kebutuhan dasar, tetapi juga mengembangkan solusi kreatif yang memungkinkan kegiatan produktif dilakukan dalam satu zona yang sama. Misalnya, ruang tidur yang dilengkapi dengan poster edukasi dan penyimpanan mainan anak. Strategi-strategi tersebut menunjukkan betapa kuatnya peran adaptasi ruang sebagai respons terhadap tekanan kebutuhan hunian sementara sebagaimana dijelaskan dalam literatur *housing careers*.

Tabel 1. Aktivitas Keluarga

No.	Jam	Aktivitas
1.	04:30	Bangun tidur, lalu mempersiapkan keperluan keluarga seperti sarapan
2.	06:00	Sarapan
3.	07:00	Suami berangkat kerja, istri melakukan pekerjaan rumah tangga seperti mencuci baju dan membersihkan rumah
4.	11:00 - 12:00	Masak untuk makan siang
5.	12:00	Makan siang
6.	13:00	Istirahat siang
7.	15:00 - 18:00	Bersantai sambil bercengkrama sesama penghuni rumah petak sewa / suami pulang kerja
8.	18:00	Menyiapkan makan malam
9.	18:30	Makan malam

10.	19:00	Bersantai bersama keluarga
11.	21:00	Istirahat (Tidur)

Kebijakan penyediaan hunian murah di Kota Bandung memperlihatkan upaya pemerintah dalam menangani permasalahan akses terhadap hunian layak bagi kelompok berpenghasilan menengah ke bawah. Penetapan sasaran kelompok pendapatan Rp 4 juta – Rp 8 juta per bulan merupakan respons terhadap kondisi struktur pendapatan masyarakat urban yang mayoritas masih berada di bawah kisaran tersebut, sehingga kebutuhan akan hunian terjangkau semakin mendesak. Kebijakan ini sangat relevan dengan temuan penelitian bahwa penghuni rumah petak sewa kerap menghadapi keterbatasan ruang dan fasilitas, namun tetap memilih hunian tersebut karena keterjangkauan biaya sewa dan mobilitas pekerjaan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penghuni melakukan berbagai strategi adaptasi ruang untuk memaksimalkan fungsinya dalam keterbatasan fisik rumah petak sewa. Dalam konteks kebijakan perumahan, adaptasi ini dapat dipandang sebagai bentuk *buffering* terhadap ketidakseimbangan antara kebutuhan ruang penghuni dan penyediaan hunian yang layak. Kebijakan penyediaan rumah susun murah di kawasan seperti Cisaranten diharapkan dapat memberikan alternatif hunian yang lebih layak secara fisik, namun tetap terjangkau bagi kelompok yang selama ini menghuni rumah petak sewa karena keterbatasan ekonomi. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi lanjut mengenai hubungan antara pola adaptasi ruang di hunian mikro dan efektivitas kebijakan penyediaan hunian terjangkau secara makro dalam meningkatkan kualitas hidup penghuni di kawasan urban.

Ruang Utama

Ruang utama merupakan ruang dengan tingkat adaptasi tertinggi. Dengan bentuk ruang memanjang dan tanpa sekat permanen, ruang ini difungsikan secara multifungsi sebagai ruang tamu, ruang keluarga, area makan, serta ruang

usaha rumahan. Adaptasi layout dilakukan melalui penggunaan furnitur multifungsi, penempatan furnitur di tepi ruang, serta pemanfaatan rak vertikal untuk menjaga sirkulasi tetap terbuka. Fleksibilitas ruang utama memungkinkan perubahan fungsi berdasarkan waktu, di mana pada pagi hingga siang hari ruang dimanfaatkan untuk aktivitas produktif, sementara pada malam hari beralih menjadi ruang istirahat dan interaksi keluarga.

Kamar Tidur

Kamar tidur pada rumah petak sewa umumnya berukuran minimal dan memiliki keterbatasan fleksibilitas. Adaptasi dilakukan melalui penggunaan tempat tidur dengan penyimpanan di bagian bawah, rak dinding, serta pengaturan furnitur yang rapat ke dinding. Dalam beberapa kasus, kamar tidur juga difungsikan sebagai ruang penyimpanan barang.

Dapur

Area dapur umumnya menyatu dengan ruang utama atau berada di bagian belakang hunian dengan bukaan terbatas. Adaptasi dilakukan melalui pengaturan peralatan memasak secara vertikal, penggunaan rak gantung, serta pemanfaatan sudut ruang untuk aktivitas memasak dan penyimpanan. Pada rumah petak dengan usaha rumahan, dapur sering difungsikan ganda sebagai ruang produksi skala kecil.

Kamar Mandi

Kamar mandi merupakan ruang dengan adaptasi paling terbatas karena keterikatan pada sistem air dan sanitasi. Adaptasi yang dilakukan bersifat minor, seperti penambahan rak dinding dan pengaturan ulang elemen interior untuk meningkatkan efisiensi ruang.

Fleksibilitas Umum

Secara keseluruhan, fleksibilitas ruang rumah petak sewa dicapai melalui strategi non-struktural, seperti penggunaan furnitur multifungsi, perubahan fungsi ruang berdasarkan waktu, serta pemanfaatan elemen semi permanen sebagai pembatas visual.

Strategi Adaptasi Ruang Strategi adaptasi dilakukan melalui penggunaan furnitur

multifungsi, rak vertikal, serta elemen semi permanen seperti tirai dan lemari sebagai pembatas ruang. Strategi ini memungkinkan efisiensi ruang tanpa perubahan struktural.

Hunian sebagai Ruang Tinggal dan Ruang Usaha

Sebagian penghuni memanfaatkan hunian sebagai ruang produksi usaha rumahan. Aktivitas ekonomi ini umumnya berskala kecil dan menyatu dengan ruang domestik.

Implikasi Perancangan Interior Rumah Petak Temuan penelitian menunjukkan perlunya pendekatan desain interior yang adaptif. Prinsip desain yang direkomendasikan meliputi fleksibilitas tata ruang, penggunaan furnitur multifungsi, optimalisasi penyimpanan vertikal, serta peningkatan kualitas pencahayaan dan ventilasi alami.

Pembahasan Secara teoritik, temuan penelitian ini sejalan dengan konsep adaptasi ruang (Rapoport, 1982) dan fleksibilitas arsitektur (Kronenburg, 2007). Rumah petak sewa berfungsi sebagai hunian adaptif yang merespons keterbatasan fisik melalui strategi non-struktural. Selain itu, pemanfaatan hunian sebagai ruang produktif mendukung teori home-based enterprise (Tippel, 2005), yang menekankan peran hunian dalam keberlanjutan ekonomi keluarga berpenghasilan rendah.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menemukan bahwa adaptasi hunian rumah petak sewa dilakukan melalui strategi pengaturan layout ruang, pemanfaatan furnitur multifungsi, serta pengelolaan kenyamanan dasar. Adaptasi layout diwujudkan melalui penggunaan ruang utama sebagai zona multifungsi yang mampu mengakomodasi aktivitas domestik dan ekonomi secara bersamaan.

Dari aspek tata udara dan kenyamanan, keterbatasan ventilasi alami direspons melalui pemanfaatan bukaan eksisting, penggunaan perangkat mekanis sederhana seperti kipas angin, serta pengaturan furnitur yang memungkinkan aliran udara lebih optimal. Faktor kenyamanan visual dan termal dicapai secara pragmatis melalui adaptasi non-struktural yang dilakukan oleh penghuni.

Temuan ini menegaskan bahwa rumah petak sewa berfungsi sebagai hunian adaptif yang mencerminkan strategi bertahan masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah di kawasan perkotaan.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa keterbatasan luasan rumah petak sewa mendorong terciptanya pola pemanfaatan ruang yang fleksibel, multifungsi, dan adaptif. Hunian tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai ruang produktif.

Disarankan agar perancangan rumah petak sewa ke depan memperhatikan fleksibilitas tata ruang, efisiensi furnitur, serta aspek kenyamanan dasar. Penelitian lanjutan dapat mengkaji aspek kesehatan hunian dan kualitas lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kronenburg, R. (2007). *Flexible architecture*. Elsevier.
- Larasati Supriyati, A. (2023, Juli 8). Kriteria calon penghuni hunian murah di Cisaranten Kota Bandung. *PRFM News*. <https://prfmnews.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/pr-136860948/kriteria-calon-penghuni-hunian-murah-di-cisaranten-kota-bandung>
- Nurcahyo, A. T. (2025, Oktober 30). Bisa dihuni 2025, ini harga, fasilitas, dan ragam tipe rumah susun murah Cisaranten Bandung. *PRFM News*. <https://prfmnews.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/pr-136863316/bisa-dihuni-2025-ini-harga-fasilitas-dan-ragam-tipe-rumah-susun-murah-cisaranten-bandung>
- Rapoport, A. (1982). *The meaning of the built environment*. Sage Publications.
- Rosa, Y. (2014). Housing careers di Indonesia: Studi kasus Kota Bandung. *Jurnal Permukiman*, 9(3), 158–168. <https://jurnalpermukiman.pu.go.id/index.php/JP/article/view/1>
- Tipple, G. (2005). The place of home-based enterprises in the informal sector. *Cities*, 22(4), 337–349.
- Turner, J. F. C. (1976). *Housing by people: Towards autonomy in building environments*. Pantheon Books.

PERAN PERGURUAN TINGGI MENUJU INDONESIA EMAS 2045

Putri Elisabet Irene Lumingkewas¹, Rizki Maulana Rachman²

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Email: putri@stdi.ac.id

Article History: Submitted/Received 14 Juli 2026

First Revised 15 Juli 2026

Accepted 27 Juli 2026

Publication Date 31 Juli 2026

ABSTRAK.

Pendidikan tinggi saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan global yang kompleks, termasuk dampak dari revolusi industri 4.0 dan perubahan paradigma dalam dunia kerja. Era digital telah mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan belajar, sehingga menuntut perguruan tinggi untuk bertransformasi secara menyeluruh. Artikel ini menyajikan analisis terhadap tantangan-tantangan tersebut, serta strategi inovatif yang mulai diterapkan oleh institusi pendidikan tinggi, khususnya di Indonesia, dalam rangka menjawab tuntutan zaman.

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode kualitatif, dengan menekankan pada observasi fenomena sosial dan teknologi yang berkembang di dunia pendidikan tinggi. Salah satu perkembangan signifikan adalah penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang kini semakin pesat digunakan di berbagai sektor, termasuk dalam sistem pembelajaran. Perguruan tinggi dituntut untuk merancang kurikulum yang lebih fleksibel, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan industri.

Strategi yang diterapkan mencakup pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), integrasi teknologi pendidikan seperti platform digital, serta peningkatan kualitas pengajaran. Selain itu, tantangan seperti aksesibilitas pendidikan, kesenjangan kualitas antar institusi, dan kesiapan lulusan dalam menghadapi dunia kerja juga menjadi sorotan. Oleh karena itu, penekanan pada pengembangan keterampilan lunak (soft skills), pendekatan pembelajaran berbasis hasil (outcome-based education), serta pelaksanaan program kewirausahaan menjadi langkah-langkah kunci.

Lebih jauh, kolaborasi antara dunia pendidikan, industri, dan masyarakat luas diperlukan untuk menciptakan ekosistem pendidikan tinggi yang berkelanjutan dan relevan. Dengan mengadaptasi solusi inovatif dan membangun sinergi lintas sektor, perguruan tinggi diharapkan mampu memainkan peran strategis dalam mewujudkan visi Indonesia Emas 2045, yakni menjadi negara maju dengan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing global.

Kata Kunci: Perguruan Tinggi, Tantangan Global, Inovasi, Kewirausahaan, Indonesia Emas 2045

ABSTRACT

Higher education is currently facing various complex global challenges, including the impact of the Industrial Revolution 4.0 and the paradigm shift in the world of work. The digital era has transformed how people live, work, and learn, requiring universities to undergo comprehensive transformation. This article presents an analysis of these challenges, as well as the innovative strategies being implemented by higher education institutions, particularly in Indonesia, in response to the demands of the times.

The research method used in this study is a qualitative approach, emphasizing the observation of social and technological phenomena evolving in the field of higher education. One significant development is the growing application of artificial intelligence (AI) technology across various sectors, including educational systems. Universities are required to design curricula that are more flexible, adaptive, and responsive to technological advancements and industry needs.

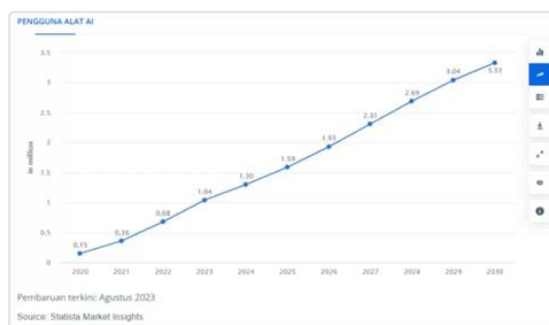
The strategies adopted include project-based learning, the integration of educational technologies such as digital platforms, and improvements in teaching quality. Furthermore, challenges such as educational accessibility, disparities in institutional quality, and the readiness of graduates to enter the workforce are key concerns. Therefore, emphasis on soft skill development, outcome-based education, and entrepreneurship programs are considered essential measures.

Moreover, collaboration between the education sector, industry, and the wider community is necessary to create a sustainable and relevant higher education ecosystem. By adopting innovative solutions and building cross-sectoral synergy, universities are expected to play a strategic role in realizing the vision of Golden Indonesia 2045, namely becoming a developed nation with superior and globally competitive human resources.

Keywords: Higher Education, Global Challenges, Innovation, Entrepreneurship, Indonesia Emas 2045

I. PENDAHULUAN

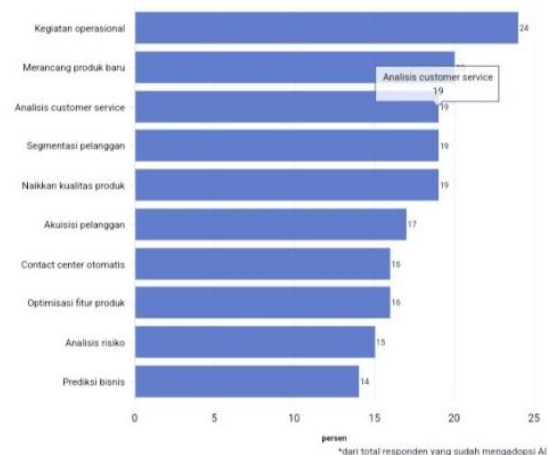
Perguruan tinggi-perguruan tinggi saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan global, termasuk perubahan teknologi, kompleksitas isu-isu global, dan kebutuhan akan keterampilan yang berbeda dalam dunia kerja yang terus berkembang. Tantangan global di zaman saat ini termasuk revolusi teknologi 4.0, evaluasi dan perubahan serangkaian kegiatan bisnis yang mana pada setiap tahapan atau langkahnya mampu meningkatkan nilai atau pemanfaatan pada barang atau jasa yang diproduksi, transisi energi pada ekonomi bebas karbon, sumber daya alam yang terbatas, potensi dan risiko kecerdasan buatan, perubahan di tempat kerja karena AI, dan kebutuhan untuk memikirkan kembali fungsi dari pekerjaan. Tantangan-tantangan ini memiliki implikasi bagi pembangunan industri, kebijakan sosial, kebijakan ekonomi, proses politik dan ekonomi, dan institusi global. Dampak Pandemi Covid dan perang Rusia-Ukraina, serta keputusan manajerial tertentu, juga berkontribusi pada tantangan yang dihadapi. Munculnya zaman baru ditandai dengan transformasi mendalam dalam struktur otoritas dan kebutuhan akan kontrak sosial baru (Elena dkk., 2023; Karaduman, 2022; Lombardi, 2021; Rosneau, 2000)



Gambar 1. Data Pengguna Alat AI, Sumber: Statista.com

Indonesia, sebagai negara dengan populasi terbesar di ASEAN, telah mencapai kesuksesan yang signifikan dalam penerapan kecerdasan buatan (AI). OpenAI berhasil memanfaatkan 77% dari populasi Indonesia yang merupakan pengguna internet aktif. Selain itu, pertumbuhan startup di negara ini semakin pesat dengan memanfaatkan teknologi AI untuk

meningkatkan efisiensi dalam kegiatan bisnis. Banyak perusahaan di Indonesia, termasuk sejumlah perkantoran, telah mengintegrasikan teknologi AI untuk berbagai keperluan. Hal ini mencakup pemantauan kepatuhan terhadap peraturan perusahaan, analisis wawasan investasi dan riset pasar, serta penerjemahan bahasa asing. Pemanfaatan AI tidak hanya menjadi tren di dunia bisnis, tetapi juga telah menjadi faktor kunci dalam meningkatkan produktivitas dan kecerdasan operasional di berbagai sektor di Indonesia.



Gambar 2. Jumlah Responden yang sudah mengadopsi AI, Sumber: Survei McKinsey

Dari jumlah responden yang aktif, terdapat 24 orang yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk kegiatan operasional bisnis. Lebih lanjut, hanya 16 responden yang menggunakan AI untuk tujuan optimasi produk, sedangkan sisanya mengarah pada penggunaan AI untuk prediksi bisnis. Pemanfaatan AI dalam konteks ini menunjukkan bahwa teknologi ini telah menjadi kebiasaan dalam melaksanakan fungsi kognitif, yang terkait dengan kemampuan pemahaman bahasa, otomatisasi robot, dan penggunaan alat manufaktur secara efisien—semua ini meniru kemampuan pikiran manusia. Bisnis-bisnis yang terlibat dalam survei ini mengimplementasikan AI untuk berbagai keperluan, mencakup pemahaman bahasa, otomatisasi proses dengan bantuan robot, dan penggunaan alat manufaktur secara praktis. Survei ini mencatat data dari berbagai lapisan penduduk global, termasuk Indonesia, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti

regional, sektor industri, ukuran perusahaan, dan model kepemilikan bisnis yang beragam. Survei yang dilakukan oleh McKinsey ini mencatat data berdasarkan kontribusi negara-negara responden terhadap produk domestik bruto (PDB) global, memberikan gambaran menyeluruh tentang penerapan dan dampak AI dalam berbagai aspek bisnis di Indonesia dan di seluruh dunia..

Tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya di perguruan tinggi, adalah faktor kunci dalam mempersiapkan generasi yang dapat berkontribusi secara positif untuk kemajuan bangsa. Beberapa tantangan utama yang dihadapi oleh perguruan tinggi dalam mempersiapkan generasi gemilang menuju Indonesia Jaya melibatkan aspek-aspek berikut: 1) kualitas pendidikan (metode pengajaran, pendidikan karakter, kualitas pelayanan, faktor pelanggan) 2) keterjangkauan pendidikan tinggi 3) kesiapan untuk dunia kerja 4) relevansi kurikulum 5) kurangnya keterampilan lunak (*soft skill*) 6) infrastruktur dan teknologi 7) diversitas dan inklusi 8) pendanaan dan sumber daya 9) penelitian dan inovasi 10) tantangan lingkungan. Perguruan tinggi dihadapkan pada tantangan untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Hal tersebut mencakup penyusunan kurikulum yang relevan, metode pengajaran yang efektif, dan evaluasi terhadap hasil pembelajaran. Metode pembelajaran menjelaskan proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada guru dan kurang menggunakan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas pendidikan, sehingga penerapan pembelajaran kontekstual dengan pendekatan Merdeka Belajar dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini (Nursarofah, 2022). Pada pendidikan karakter menunjukkan upaya peningkatan pendidikan karakter di sekolah melalui kerjasama antara guru, warga sekolah, orang tua, dan masyarakat juga merupakan faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan (Ifnuari, 2022). Kualitas pelayanan pada konteks pendidikan tinggi, kualitas pelayanan juga memengaruhi nilai pelanggan (mahasiswa), yang meliputi faktor-faktor seperti kehandalan, responsifitas, jaminan, empati, dan keberadaan fisik (tangibles) (Sari dkk., 2022). Faktor Konsumen pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, faktor-faktor seperti program studi, biaya pendidikan, lokasi, promosi, dan reputasi

universitas juga memengaruhi keputusan konsumen (mahasiswa) terhadap pembelian jasa pendidikan (Sumiyati & Widyanto, 2020). Meskipun terdapat peningkatan akses ke pendidikan tinggi, tantangan dalam memastikan bahwa pendidikan tinggi tetap terjangkau bagi semua lapisan masyarakat. Beberapa kelompok mungkin menghadapi hambatan ekonomi atau aksesibilitas geografis. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa persepsi biaya pendidikan dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk mengikuti pendidikan profesi (Dwikamaya dkk., 2023). Selain itu, faktor keterjangkauan biaya pendidikan juga dapat memengaruhi kualitas pelayanan dan kesiapan kerja, terutama dalam konteks pendidikan tinggi dan industri jasa (Suastini, 2019). Tantangan kesiapan kerja melibatkan penyesuaian antara kurikulum perguruan tinggi dengan kebutuhan dunia kerja. Mahasiswa perlu dilengkapi dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan untuk memasuki pasar kerja yang terus berubah. Perguruan tinggi pun perlu mengidentifikasi dan merespons tren dan perkembangan terkini dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi agar kurikulum tetap relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat. Selain keterampilan teknis, kurangnya keterampilan lunak seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah sering kali menjadi tantangan. Perguruan tinggi harus lebih menekankan pada pengembangan keterampilan ini. Beberapa perguruan tinggi mengalami tantangan dalam hal infrastruktur dan teknologi pendukung pembelajaran yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang modern dan efektif. Perguruan tinggi perlu mengatasi tantangan terkait diversitas dan inklusi, memastikan bahwa semua mahasiswa, tanpa memandang latar belakang mereka, mendapatkan kesempatan yang sama dan merasa diterima di lingkungan akademik. Diversitas dan inklusi pada perguruan tinggi merujuk pada upaya untuk memperhatikan dan mengakomodasi keberagaman dalam lingkungan pendidikan tinggi. Dalam konteks di Indonesia, beberapa penelitian menyoroti isu-isu seperti literasi keuangan, inklusi keuangan, dan pengaruh teman sebaya terhadap perilaku menabung mahasiswa di perguruan tinggi

(Cahyani & Rochmawati, 2021). Selain itu, terdapat juga penelitian yang membahas urgensi penerapan matakuliah pendidikan inklusi pada semua program studi di perguruan tinggi. Tantangan dan strategi dalam mengoptimalkan pendidikan inklusi di perguruan tinggi di Indonesia juga menjadi perhatian dalam beberapa penelitian. Hal-hal ini menunjukkan bahwa isu diversitas dan inklusi telah menjadi perhatian dalam konteks pendidikan tinggi, dan penelitian-penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga dalam memahami dan mengatasi tantangan yang terkait dengan topik ini (Muhibbin & Hendriani, 2021). Tantangan pendanaan dapat memengaruhi ketersediaan sumber daya, termasuk fasilitas, perpustakaan, dan dosen yang berkualitas. Kurangnya pendanaan dapat membatasi kemampuan perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perguruan tinggi juga diharapkan menjadi pusat penelitian dan inovasi. Oleh karena itu, mereka dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan penelitian berkualitas tinggi yang dapat berkontribusi pada kemajuan ilmiah dan teknologi. Isu-isu lingkungan, termasuk keberlanjutan dan perubahan iklim, memerlukan perhatian di perguruan tinggi. Integrasi konsep-konsep keberlanjutan ke dalam kurikulum dan operasional perguruan tinggi menjadi bagian penting dari mempersiapkan generasi yang peduli lingkungan. Sebagai contoh, tantangan dalam meningkatkan pengetahuan serta wawasan mengenai pendidikan karakter dengan edukasi pemanfaatan sampah plastik menjadi pot bunga serta menyembunyikan tanaman pada anak-anak di beberapa wilayah juga menjadi bagian dari tantangan pendidikan tinggi terkait peduli lingkungan (Fauziah dkk., 2023).

Untuk itu, dalam mengatasi tantangan tersebut, perguruan tinggi perlu terus berinovasi, bekerja sama dengan industri, dan memastikan bahwa pendidikan yang diberikan dapat memberdayakan mahasiswa untuk menghadapi perubahan dunia dengan sukses.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang berkaitan meliputi kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis tren dan tantangan dalam pendidikan tinggi, termasuk wawancara

dengan pemangku kepentingan, observasi partisipatif, atau analisis dokumen kebijakan. Penelitian kualitatif dapat dipandu oleh kerangka konseptual atau didorong oleh data itu sendiri, dan mencakup berbagai tradisi seperti studi kasus, etnografi, teori dasar, analisis naratif, dan fenomenologi (Dogan, 2023). Penelitian dilakukan melalui analisis mendalam terhadap aspek-aspek kualitatif dari fenomena yang diteliti. Metode ini mungkin melibatkan wawancara mendalam dengan para ahli pendidikan, observasi partisipatif di lingkungan pendidikan tinggi, dan analisis dokumen atau kebijakan terkait. Pendekatan kualitatif memberikan pemahaman yang mendalam tentang dinamika sosial, kebijakan, dan praktik dalam konteks pendidikan tinggi tanpa menggunakan data statistik atau pengukuran kuantitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada interpretasi dan pemahaman yang mendalam tentang subjek, memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi kompleksitas dan konteks dari fenomena yang diteliti. Dengan demikian, penelitian kualitatif cocok untuk menggali nuansa, persepsi, dan pengalaman yang tidak dapat diukur secara kuantitatif.

III. PEMBAHASAN

Untuk menghadapi tantangan global pada apa yang telah dijelaskan pada bagian pendahuluan maka perguruan tinggi perlu menghadirkan berbagai inovasi untuk mengatasi hal tersebut. Berbagai inovasi telah diperkenalkan oleh perguruan tinggi-perguruan tinggi untuk menyikapi tantangan ini. Beberapa inovasi yang umumnya diadopsi oleh perguruan tinggi saat ini dengan: 1) membangun kurikulum yang fleksibel dan relevan 2) pembelajaran berbasis proyek 3) penggunaan teknologi pendidikan 4) kolaborasi industri dan pendidikan 5) pendidikan jarak jauh dan hibrid 6) pusat inovasi dan riset 7) pelatihan *soft skill* 8) *sustainability Initiatives* 9) pendekatan pengukuran kinerja berbasis hasil 10) program kewirausahaan dan inovasi.

Perguruan tinggi mencoba menyusun kurikulum yang lebih fleksibel dan relevan dengan kebutuhan industri. Hal tersebut meliputi penekanan pada keterampilan praktis, pemecahan masalah, dan kemampuan beradaptasi. Fleksibilitas dalam kurikulum dapat

dicapai melalui kegiatan yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik peserta didik, seperti penyandang disabilitas (Hashim, 2022). Namun, terdapat juga tantangan yang perlu ditangani untuk mewujudkan fleksibilitas kurikulum, termasuk kondisi kontekstual, guru, dan terkait siswa (Jonker dkk., 2018).

Model pembelajaran berbasis proyek memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek-proyek dunia nyata. Hal ini membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan praktis dan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemikiran kritis, kolaborasi, dan keterampilan sosial, yang mengarah pada hasil pembelajaran yang efektif (Kusumaningsih & Saputra, 2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan, seperti penggunaan platform pembelajaran *online*, simulasi, dan kecerdasan buatan, membantu meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran.

Perguruan tinggi berusaha untuk memperkuat hubungan dengan industri, termasuk menyelenggarakan magang, lokakarya industri, dan program kolaborasi untuk memastikan mahasiswa siap menghadapi tuntutan dunia kerja. Kolaborasi dengan industri dapat menciptakan jaringan kontak dan koneksi, memperkaya konten pendidikan dan memberikan perspektif dunia nyata (Bjursell & Ramsten, 2020).

Perguruan tinggi menghadirkan opsi pendidikan jarak jauh dan hibrid untuk memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa, terutama mengingat kondisi global yang terus berubah. Pusat inovasi dan riset di perguruan tinggi menjadi tempat untuk mengembangkan solusi untuk tantangan global. Perguruan tinggi-perguruan tinggi mendukung kegiatan riset yang berfokus pada inovasi dan pemecahan masalah. Perguruan tinggi memberikan perhatian khusus pada pengembangan keterampilan lunak, seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, dan kolaborasi, yang penting dalam dunia kerja modern.

Banyak perguruan tinggi mengadopsi inisiatif keberlanjutan, baik dalam operasional perguruan tinggi maupun melalui kurikulum, untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan perubahan iklim dan isu-isu lingkungan. Pendidikan untuk Pembangunan

Berkelanjutan (ESD), memainkan peran penting dalam mempromosikan pembangunan berkelanjutan dengan membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mengatasi tantangan lingkungan dan sosial.

Beberapa perguruan tinggi mulai mengadopsi metode pengukuran kinerja berbasis hasil yang lebih holistik, melibatkan pengukuran keberhasilan mahasiswa setelah lulus dan kontribusi mereka terhadap masyarakat. Memberikan dukungan bagi mahasiswa yang tertarik untuk menjadi wirausaha dan inovator, termasuk mendirikan inkubator startup di perguruan tinggi dan menyediakan sumber daya untuk pengembangan ide bisnis.

Melalui inovasi-inovasi ini, perguruan tinggi berupaya untuk memastikan bahwa mahasiswa mereka siap menghadapi tantangan global dan berkembang dalam dunia yang terus berubah dengan cepat. perguruan tinggi perlu terus berinovasi, bekerja sama dengan industri, dan memastikan bahwa pendidikan yang diberikan dapat memberdayakan mahasiswa untuk menghadapi perubahan dunia dengan sukses. Banyak perguruan tinggi mengembangkan berbagai program untuk membangun jiwa kewirausahaan di kalangan mahasiswa. Tujuan dari program-program ini adalah memberikan mahasiswa keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk memulai dan mengelola bisnis mereka sendiri. Beberapa program umum yang dilakukan oleh perguruan tinggi untuk mempromosikan jiwa kewirausahaan seperti: 1) penyelenggaraan mata kuliah Kewirausahaan, menyelenggarakan mata kuliah kewirausahaan yang mencakup aspek-aspek dasar, seperti perencanaan bisnis, manajemen keuangan, pemasaran, dan etika bisnis. peran kewirausahaan dalam pendidikan tinggi tidak hanya berdampak pada minat berwirausaha mahasiswa, tetapi juga terkait dengan kualitas kehidupan kerja, komitmen organisasi, dan kinerja para tenaga pengajar, hal tersebut menunjukkan pentingnya pendidikan kewirausahaan dalam membentuk sikap, minat, dan kualitas sumber daya manusia di lingkungan perguruan tinggi (Bustarosa, 2018; Masatip, 2016) 2) inkubator *startup*, menyediakan fasilitas dan dukungan bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan ide bisnis dengan

menawarkan ruang kerja bersama, bimbingan mentor, dan akses ke jaringan bisnis serta berperan dalam menumbuhkan dan mengembangkan UKM inovatif, karena melalui inkubator, calon wirausaha baru berbasis IPTEK dapat meningkatkan kapasitas dan kinerja usahanya (Atmaja, 2022) serta memiliki peran strategis dalam membantu mahasiswa mengembangkan potensi kewirausahaan dan inovasi mereka, dan mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia bisnis 3) seminar dan lokakarya *entrepreneurship*, mengadakan seminar, lokakarya, dan konferensi kewirausahaan yang melibatkan pemimpin industri, wirausahawan sukses, dan ahli bisnis untuk memberikan wawasan dan inspirasi kepada mahasiswa 4) kompetisi bisnis dan ide inovatif, menggelar kompetisi bisnis atau kompetisi ide inovatif yang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan dan mempresentasikan ide bisnis dengan mencakup hadiah atau peluang untuk mendapatkan dana modal awal 5) pusat karir dan kewirausahaan, menyediakan layanan khusus untuk mahasiswa yang tertarik pada kewirausahaan, termasuk konseling karir, pelatihan keterampilan wirausaha, dan akses ke sumber daya yang mendukung pendirian bisnis 6) program magang kewirausahaan, menyediakan kesempatan magang di perusahaan-startup atau lingkungan bisnis yang mendukung pertumbuhan kewirausahaan dengan cara memberikan pengalaman langsung dan pemahaman tentang dunia bisnis 7) pelatihan keterampilan kewirausahaan, menawarkan program pelatihan keterampilan kewirausahaan, seperti pengembangan ide, perencanaan bisnis, presentasi, dan negosiasi 8) kolaborasi dengan industri, membangun kemitraan dengan perusahaan dan industri untuk memberikan wawasan langsung kepada mahasiswa mengenai realitas dunia bisnis. Ini dapat mencakup kunjungan lapangan, lokakarya industri, dan proyek kolaboratif 9) *mentorship program*, menyelenggarakan program mentorship di mana mahasiswa dapat berinteraksi dan mendapatkan nasihat dari wirausahawan berpengalaman atau profesional di bidang bisnis 10) klub kewirausahaan, mendirikan klub kewirausahaan di perguruan tinggi yang memungkinkan mahasiswa dengan minat serupa untuk

berkolaborasi, berbagi ide, dan mengembangkan proyek bersama.

Melalui kombinasi program-program ini, perguruan tinggi berupaya menciptakan lingkungan yang merangsang jiwa kewirausahaan di kalangan mahasiswa dan memberikan mereka keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia bisnis.

Perguruan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam menyongsong Indonesia Emas 2045, yang merupakan visi untuk menjadikan Indonesia sebagai negara maju dan berdaulat secara politik, ekonomi, serta sosial budaya pada tahun 2045. Berikut adalah beberapa peran utama perguruan tinggi dalam mewujudkan visi Indonesia Emas 2045: 1) pendidikan berkualitas tinggi 2) penelitian dan inovasi 3) pemberdayaan sumber daya manusia 4) kewirausahaan dan pengembangan ekosistem bisnis 5) kolaborasi dengan industri 6) pendidikan berkelanjutan dan lingkungan 7) konsultan kebijakan 8) pemberdayaan komunitas lokal 9) teknologi informasi dan *e-learning* 10) pengembangan karakter dan kepemimpinan.

Perguruan tinggi memiliki tanggung jawab untuk menyediakan pendidikan berkualitas tinggi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan industri. Hal tersebut mencakup penyusunan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan global, teknologi, dan kebutuhan pasar kerja. Pendidikan berkualitas sangat penting untuk pembangunan ekonomi dan daya saing, dan masyarakat yang mengabaikan kebijakan pendidikan berisiko tertinggal dan memperlebar kesenjangan dengan negara maju (Macherone, 2002). Perguruan tinggi berperan sebagai pusat penelitian dan inovasi untuk mendukung pengembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan kebijakan yang dapat memajukan berbagai sektor di Indonesia. Penelitian ini harus berfokus pada solusi untuk masalah-masalah kritis dan perkembangan yang berkelanjutan. Inovasi dan penelitian memiliki manfaat yang sangat penting dalam perguruan tinggi, mulai dari meningkatkan kualitas pendidikan, mendorong kreativitas dan inovasi, hingga meningkatkan kemampuan berwirausaha dan kualitas kehidupan kerja (Dianastiti dkk., 2020; Hutama, 2022; Jumini dkk., 2023; Masatip, 2016).

Perguruan tinggi bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Hal tersebut termasuk pengembangan keterampilan teknis dan keterampilan softskill yang diperlukan dalam dunia kerja yang terus berubah. Pemberdayaan sumber daya manusia melalui teknologi informasi, dimensi budaya, dan pengetahuan organisasi telah ditemukan berdampak positif pada produktivitas lembaga pendidikan tinggi (Nuryanto & Pambuko, 2019). Melalui program-program kewirausahaan, perguruan tinggi dapat membantu mahasiswa mengembangkan jiwa kewirausahaan dan memberikan dukungan bagi mereka yang ingin memulai usaha sendiri. Perguruan tinggi juga dapat berperan dalam mengembangkan ekosistem bisnis yang mendukung pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UKM).

Kerjasama yang erat antara perguruan tinggi dan industri penting untuk memastikan bahwa kurikulum dan program pendidikan mencerminkan kebutuhan dunia kerja. Perguruan tinggi dapat mengembangkan program magang, proyek kolaboratif, dan penelitian bersama dengan industri. Kolaborasi dengan industri dapat membantu dalam peningkatan kemampuan dan taraf hidup masyarakat, terutama UMKM. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, perguruan tinggi dapat bekerjasama dengan industri untuk memberikan pelatihan dan peningkatan keterampilan pada UMKM, sehingga membawa manfaat yang lebih besar bagi UMKM (Radix dkk., 2023). Kolaborasi dengan industri juga dapat mendorong kewirausahaan mahasiswa. Program kegiatan Mahasiswa Berwirausaha yang melibatkan perguruan tinggi dapat membantu mahasiswa mengembangkan jiwa kewirausahaan, menciptakan inovasi produk baru, dan mengembangkan usaha di era pandemi COVID-19 (Irianto dkk., 2022). Kolaborasi dengan industri juga dapat memberikan kontribusi dalam pemberdayaan masyarakat melalui inovasi. Sebagai contoh, program pengabdian masyarakat pada kelompok Germas Desa Soreang berhasil memberikan manfaat dalam mewujudkan tri dharma perguruan tinggi dan memberikan kontribusi dalam pemberdayaan masyarakat melalui kurasi

packaging dari produk yang dihasilkan masyarakat Desa Soreang (Elliyana dkk., 2022).

Perguruan tinggi dapat memainkan peran penting dalam mendidik masyarakat mengenai keberlanjutan, menjadikan lingkungan hidup sebagai bagian integral dari kurikulum, dan mendukung penelitian dan inovasi untuk memecahkan tantangan lingkungan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memainkan peran penting dalam modernisasi pendidikan berkelanjutan, membuatnya lebih mudah diakses dan efektif (Danilo dkk., 2021). Perguruan tinggi dapat berfungsi sebagai sumber konsultan kebijakan untuk pemerintah, memberikan wawasan dan penelitian yang mendukung pembuatan kebijakan yang berkualitas dan berdampak. Melalui program-program pengabdian masyarakat, perguruan tinggi dapat memberdayakan komunitas lokal untuk mengatasi masalah-masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan di sekitar kampus. Proyek-proyek kolaboratif memiliki potensi untuk memberdayakan masyarakat secara ekonomi dan sosial, serta berkontribusi terhadap keberlanjutan lingkungan (Lesmana & Sulandjari, 2023).

Mengintegrasikan teknologi informasi dan e-learning dalam proses pendidikan untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan, khususnya di wilayah-wilayah terpencil atau bagi masyarakat dengan keterbatasan akses fisik. Perguruan tinggi dapat berfokus pada pengembangan karakter dan kepemimpinan mahasiswa, menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki etika, nilai-nilai, dan kemampuan kepemimpinan yang diperlukan untuk membawa perubahan positif di masyarakat.



Gambar 3. Relation – Collaboration – Entrepreneurship

Melalui peran-peran ini, perguruan tinggi diharapkan dapat menjadi pilar utama dalam menciptakan generasi yang siap

menghadapi tantangan masa depan dan memberikan kontribusi signifikan untuk mewujudkan visi Indonesia Emas 2045. Selain itu, perguruan tinggi perlu membangun hubungan dan berkolaborasi adalah aspek penting dari kewirausahaan. Kolaborasi melibatkan pertukaran kooperatif, membangun hubungan, kepercayaan, jaringan, dan berbagi pengetahuan (Keane & Costin, 2019). Hubungan berbasis kepercayaan dibentuk melalui tujuan bersama dan sistem nilai yang didukung secara umum, memungkinkan aliran informasi dan kolaborasi (Mitev dkk., 2019). Persaingan kompetitif tidak menghalangi motivasi untuk kolaborasi, karena hubungan berbasis kepercayaan menggantikannya (Howard, 2022). Kolaborasi dilakukan melalui pembentukan hubungan yang berbeda, tergantung pada tujuan individu dan tahap pengembangan bisnis (Gupta dkk., 2021). Hubungan ini seringkali dibangun secara informal, dibangun di atas rasa hormat dan perjanjian tak terucapkan (Zavodska & Sramova, 2018). Kolaborasi dan praktik kerja baru di ruang kolaboratif mengarah pada perubahan kehidupan yang mendasar, memberikan makna kolektif, dan mengatasi kesepian dan pengertian. Lingkungan kolaboratif mendukung berbagi pengetahuan dan koordinasi tindakan, meningkatkan tingkat keberhasilan pengusaha. *Startup* dapat mendorong inovasi terbuka dengan bermitra dengan startup lain, menjembatani kesenjangan dalam kompetensi dan mempertahankan keunggulan kompetitif.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Peran penting perguruan tinggi dalam merespons tantangan global dan menghadapi visi Indonesia Emas 2045 sangatlah mencolok. Dengan mengadopsi inovasi dalam pendidikan dan kewirausahaan, perguruan tinggi telah menunjukkan komitmennya untuk mempersiapkan generasi yang siap menghadapi perubahan dunia dan berkontribusi pada kemajuan bangsa.

Pengembangan penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan studi untuk lebih mendalam memahami implementasi praktik inovatif dalam kurikulum perguruan tinggi serta dampaknya terhadap kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan masa depan. Selain itu,

penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas program-program kewirausahaan di perguruan tinggi dalam membentuk jiwa kewirausahaan mahasiswa dan kontribusinya terhadap pengembangan ekonomi nasional. Integrasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian akan memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang dinamika di perguruan tinggi dalam menghadapi tantangan global. Dengan demikian, penelitian mendatang dapat memberikan wawasan yang lebih dalam dan relevan bagi pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan tinggi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Dogan. (2023). Qualitative methods in economic sciences. doi: 10.4337/9781800376199.00016
- Atmaja, S. (2022). TINJAUAN MODEL INKUBATOR BISNIS RINTISAN (BISNIS START UP) UNTUK MAHASISWA. Jurnal Manajemen dan Retail.
- Bjursell, C., & Ramsten, A.-C. (2020). University-industry collaboration to support lifelong education. 6059–6068. <https://doi.org/10.21125/INTED.2020.1641>
- Bustarosa, D. F. (2018). PERAN SIKAP, NORMA SUBJEKTIF, KONTROL PERILAKU, DAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MENUMBUHKAN MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI NEGERI DAN PERGURUAN TINGGI SWASTA.
- Cahyani, Putri dan Rochmawati. (2021). Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Teman Sebaya, dan Parental Income terhadap Perilaku Keuangan dengan Self-Control sebagai Moderasi. *Ecogen*. 4(2). 224-239.
- Danilo, L., Rivera, F., Fernando, C., Melendez, T., & Amaguaya, M. M. (2021). Análisis documental relacionado con la educación continua como eje integrador de las competencias del currículo universitario. 39(2), 443–468. <https://doi.org/10.6018/EDUCATIO.4149>

- Dianastiti, F. E., Novitasari, N., & Wati, A. F. (2020). Urgensi Inklusi Pajak pada Mata Kuliah Umum di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Persepsi dan Pemahaman Perpajakan Mahasiswa Universitas Tidar.
- Dwikamaya, I. M., Erawati, N. M., Widianputra, A. A., & Sujana, L. K. (2023). Pengaruh Motivasi Karier, Sosial, Persepsi Biaya Pendidikan, dan Lama Pendidikan Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi untuk Mengikuti Pendidikan Profesi Akuntansi. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*.
- Elena, D., Frolova, O., Shuvalova, A., & Frolova, S. (2023). Global technoeconomic challenges in contemporary epoch and its impact on russian industry. *Международная торговля и торговая политика*,. <https://doi.org/10.21686/2410-7395-2023-2-172-186>
- Elliyana, E., Paerah, A., Iriani, N. W., Rostini, R., & Syahribulan, S. (2022). KURASI PACKAGING PRODUK UMKM DESA SOREANG KABUPATEN TAKALAR “SIAP MEMENANGI PASAR”. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Fauziah, N. F., Yuliasuty, D. S., & Salsabila, S. S. (2023). Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan Terhadap Anak-Anak Kelurahan Tanjungrejo Melalui Edukasi Pemanfaatan Sampah Plastik dan Praktik Menanam. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*.
- Gupta, V., Rubalcaba, L., Maria, J., Leandro, F.-C., & Pereira, F. (2021). Innovation Through Startup Collaboration: Build a Relationship With Your Peer Startups. Doi: 10.1109/EMR.2021.3101116. *IEEE Engineering Management Review*,. <https://doi.org/10.1109/EMR.2021.3101116>
- Hashim, N. H. (2022). The Rise of Lifelong Learning and Flexible Education: Is Postgraduate Education still Relevant? <https://doi.org/10.20533/wce.2022.0001>
- Howard, E. W. (2022). Entrepreneurial collaboration. <https://doi.org/10.17760/d20410382>
- Hutama, S. T. (2022). POTENSI BERKEMBANGNYA INOVASI PEMBANGUNAN DAERAH BERDASARKAN AKTIVITAS PENELITIAN PERGURUAN TINGGI DI KABUPATEN PRINGSEWU. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*.
- Ifnuari, M. R. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Karakter di Jenjang Sekolah Dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*.
- Irianto, I., Robo, S., Rochmawati, R., & Nurhayati, S. (2022). MEMBANGUN KEMITRAAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA DI ERA PANDEMI COVID 19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*.
- Jonker, H., März, V., & Voogt, J. (2018). Curriculum flexibility in a blended curriculum. 450–455.
- Jumini, S., Suyud El Syam, R., Suwondo, A., & Guspul, A. (2023). Peran Perguruan Tinggi dalam menumbuhkan Kreativitas dan Inovasi Para Siswa, Mahasiswa, dan Pelaku Usaha. *Perspektif Ilmu Pendidikan*.
- Karaduman, C. I. (2022). Global challenges of the world. <https://doi.org/10.36073/978-9941-28-871-5>
- Keane, C., & Costin, Y. (2019). Collaboration in an entrepreneurial cluster: A study of an urban coop. <https://doi.org/10.1108/JEC-02-2019-0012>
- Kusumaningsih, W., & Saputra, H. J. (2023). Analisis model project based learning pada kreatifitas siswa kelas 2 sdn karangrejo 02 semarang pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4247–4256. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1095>
- Lesmana, T., & Sulandjari, K. (2023). Pemberdayaan Komunitas Lokal dalam Pelestarian Lingkungan: Tinjauan atas Proyek Kolaboratif, Keberlanjutan, dan Pengambilan Keputusan. *J. Jurnal Multidisiplin West Science*.
- Lombardi, M. (2021). Le sfide globali dell'era odierna da assumere come coordinate generali. <https://doi.org/10.36253/978-88-5518-310-9.06>
- Macherone, R. (2002). La calidad de la educación: La cuarta vía para el desarrollo

- económico. 11–20.
<https://doi.org/10.31619/CALEDU.N17.403>
- Masatip, A. (2016). KUALITAS KEHIDUPAN KERJA, KOMITMEN ORGANISASI & KEPUASAN KERJA SERTA IMPLIKASINYA PADA KINERJA TENAGA PENGAJAR SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NEGERI DI INDONESIA.
- Mitev, N., Vaujany, F.-X. de, Laniray, P., Bohas, A., & Fabbri, J. (2019). Co-working Spaces, Collaborative Practices and Entrepreneurship. Doi: https://doi.org/10.1007/978-3-319-94487-6_2
- Muhibbin, M. A., & Hendriani, W. (2021). Tantangan Dan Strategi Pendidikan Inklusi di Perguruan Tinggi di Indonesia: Literature Review. JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi).
- Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nuryanto, N., & Pambuko, Z. B. (2019). A study on the effect of human resource empowerment on productivity: Evidence from Indonesian higher education. *Management Science Letters*, 9(12), 1977–1986.
<https://doi.org/10.5267/J.MSL.2019.7.008>
- Radix, A. P. J. I., Srianta, I., Maya, S. A., Yayuk Trisnawati, C., Meiliawati Yoshari, R., & Ristiarini, S. (2023). Implementasi Kerjasama Industri untuk Peningkatan Kemampuan UMKM Produk Bakery di Kota Surabaya. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Rosneau, J., N. (2000). The Challenges and Tensions of a Globalized World.
- Sari, T. N., Koto, M., & Marviana, R. D. (2022). ANALISIS KUALITAS PELAYANAN YANG BERPENGARUH TERHADAP NILAI PELANGGAN PADA BISNIS JASA PENDIDIKAN TINGGI. *Warta Dharmawangsa*.
- Suastini, N. M. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Kerja Pramusaji untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan pada El Patio Restaurant di Melia Bali. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Sumiyati, S., & Widyanto, M. F. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen Terhadap Pembelian Jasa Pendidikan (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Pontianak).
- Zavodska, A., & Sramova, V. (2018). Collaboration and Knowledge Sharing as a Key to Success of Entrepreneurial Ecosystem. Doi: 10.1007/978-3-319-95204-8_12. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95204-8_12

PENERAPAN PROSES DESAIN ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN *TABLE LAMP*

Edwin Rifanindio¹, Ari Ariyanto²

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Email: ed.rifanindio@gmail.com

Article History: Submitted/Received 16 Juli 2026

First Revised 17 Juli 2026

Accepted 27 Juli 2026

Publication Date 31 Juli 2026

ABSTRAK

Table Lamp (lampu meja) sebagai aksesoris di dalam ruang interior dapat memberikan kontribusi terhadap faktor keindahan dan kenyamanan ruangan dari pancaran cahaya dan ekspresi desain fisiknya. Namun seringkali hasil perancangan Table Lamp kurang mendukung keindahan dan kenyamanan ruangan. Perancangan Table Lamp dalam penelitian ini bertujuan menghasilkan Table Lamp yang mampu meningkatkan faktor keindahan dan kenyamanan ruangan. Dalam proses desain ruang interior termasuk juga aksesorinya, diperlukan pemikiran yang konseptual seperti juga dalam desain arsitektur. Oleh karena itu metode perancangan Table Lamp bisa mengacu pada metode perancangan arsitektur, sebab interior adalah bagian integral dari arsitektur. Metode penelitian menggunakan langkah-langkah proses desain arsitektur (Architectural Design Process), dimulai dari tahap Programming (informasi), Schematic Design (ide), Design Development (solusi) dan Construction Documents (Solusi masalah). Perancangan Table Lamp bisa diperkaya melalui penggunaan style atau gaya yang mempunyai karakter kuat, khas dan estetis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain Table Lamp yang menerapkan kombinasi antara style Frank Lloyd Wright dengan ciri khas bentuk-bentuk geometris sederhana persegi empat, segi tiga dan garis dengan style ornamen budaya Asmat dengan ciri khas lingkaran dan garis dapat menghasilkan bentuk Table Lamp yang indah, khas dan unik.

Kata Kunci: Proses Desain Arsitektur, Table Lamp, Frank Lloyd Wright, Asmat

ABSTRACT

Table lamps, as accessories in interior spaces, can contribute to both the aesthetic quality and comfort of a room through their illumination and physical design expression. However, in many cases, table lamp designs fail to adequately support the aesthetic and comfort aspects of interior environments. This study aims to design a table lamp that enhances both the visual appeal and comfort of a room.

The design of interior spaces, including their accessories, requires a conceptual approach similar to that employed in architectural design. Therefore, the design process of a table lamp can adopt architectural design methods, as interior design is an integral part of architecture. The research method applies the stages of the Architectural Design Process, consisting of Programming (information gathering), Schematic Design (idea generation), Design Development (solution refinement), and Construction Documents (final design solution).

The design of a table lamp can be enriched through the application of a style that possesses a strong, distinctive, and aesthetic character. The findings of this study indicate that a table lamp design incorporating a combination of the style of Frank Lloyd Wright—characterized by simple geometric forms such as squares, triangles, and linear elements—and the ornamental style of Asmat culture, characterized by circles and lines, can produce a table lamp design that is aesthetically pleasing, distinctive, and unique. The combination of Frank Lloyd Wright's design style, characterized by simple geometric forms such as squares, triangles, and linear patterns, with Asmat cultural ornaments, characterized by circular and linear motifs, can produce a table lamp design that is aesthetically appealing, distinctive, and unique.

Keywords: Architectural Design Process, Table Lamp, Frank Lloyd Wright, Asmat Ornament

I. PENDAHULUAN

Dalam proses perancangan di studio produk interior 1 mahasiswa sudah dikenalkan dengan metode perancangan. Pengenalan metode perancangan ini merupakan pembekalan yang fundamental bagi mahasiswa terkait ketrampilan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang desainer yang kompeten dan kreatif. Fungsi metode perancangan bagi mahasiswa diantaranya adalah memberikan struktur yang sistematis dalam proses perancangan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan solutif, meningkatkan kemampuan visualisasi dan representasi, melatih ketrampilan berkolaborasi. Pada kegiatan desain arsitektur yang sesungguhnya di lapangan pekerjaan, kolaborasi pada tahap konsep akan mengurangi resiko kegagalan pada tahap selanjutnya (Leon & Laing, 2022)

Aksesori dalam desain interior berfungsi untuk memberikan efek keindahan dan menciptakan suasana di dalam ruangan. Secara visual aksesori harus memiliki daya tarik, namun tidak hanya itu, aksesori bisa saja memiliki tekstur yang kuat sehingga menarik untuk dirasakan Indera peraba. Aksesori juga dapat berfungsi sebagai stimulan perasaan seseorang di dalam ruang interior. (Ching & Miller, 1983)

Table Lamp (lampu meja) merupakan bagian dari aksesori interior. *Table lamp* memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi penerangan tambahan, pencahayaan fokus, dekorasi, menciptakan suasana, kenyamanan mata dan penerangan tambahan di malam hari. Menurut (Akmal & Sandjaya, 2006) *Table Lamp* dapat berfungsi sebagai task lighting di area ruang belajar dan ruang kerja. *Task lighting* adalah jenis penerangan yang diperlukan untuk mempermudah dan memperjelas pekerjaan spesifik yang dilakukan dalam ruang seperti bekerja, belajar atau memasak. Namun *Table Lamp*, melalui desain fisiknya yang menarik bisa menjadi elemen dekoratif di dalam ruang. Umumnya elemen *Table Lamp* yang potensial untuk dijadikan elemen dekoratif adalah kap lampu karena sering memiliki motif, pola dan hiasan tertentu.

Sebuah ruang keluarga di bangunan rumah tinggal Jl. Sangkuriang 47 A Bandung menjadi obyek penelitian dalam penulisan ini.

Berdasarkan hasil observasi, ruang keluarga eksisting memiliki kualitas ruang yang cukup baik dengan dominasi material kayu,

furnitur berwarna netral, serta bukaan kaca yang besar yang memungkinkan masuknya cahaya alami secara melimpah pada siang hari.

Meskipun demikian, karakter ruang pada kondisi eksisting masih didominasi oleh elemen-elemen furnitur yang bersifat permanen dan memiliki fungsi utama sebagai tempat duduk maupun penyimpanan. Belum ada elemen interior yang memberikan kontribusi terhadap kualitas ruang baik secara fungsional maupun visual. Dalam konteks ini, *table lamp* dapat menjadi salah satu alternatif elemen interior yang mampu mengisi kekosongan tersebut. Selain berfungsi sebagai task lighting) maupun *accent lighting*, *Table Lamp* juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas visual ruang melalui pembentukan atmosfer yang lebih hangat, nyaman, dan manusiawi. Kehadirannya dapat memperkaya komposisi ruang dengan menambahkan variasi bentuk, material, tekstur, serta permainan cahaya dan bayangan yang tidak diperoleh dari pencahayaan umum. Oleh karena itu, *Table Lamp* tidak hanya berperan sebagai perangkat penerangan, tetapi juga sebagai elemen desain yang mampu memberikan nilai estetis sekaligus memperkuat karakter dan pengalaman ruang.

Proses desain *Table Lamp* seperti juga proses desain furnitur tidak hanya mengandalkan intuisi tetapi juga perlu metoda agar hasil desain lebih maksimal. Menurut (Marizar, 2005) proses desain mebel yang hanya mengandalkan intuisi tanpa konsep desain yang rasional akan menghasilkan desain dengan karakter ekspresif emosional tanpa kendali. Padahal desain arsitektur, interior, furniture atau aksesoris sekalipun, tidak lepas dari aspek yang sangat fungsional yang perlu pertimbangan-pertimbangan praktis dan rasional.

Proses desain arsitektur (*Architectural Design Proses*) bisa menjadi metode dalam perancangan *Table Lamp* karena memiliki tahapan sistematis yang di dalamnya terdapat fase analisis, sehingga desain yang dihasilkan akan lebih akurat dan matang. Proses desain adalah proses yang dimulai dengan permasalahan dan berujung dengan penyelesaian solusi (*completion of solution*). Dalam tahapan konsep atau pemrograman diperlukan langkah-langkah analisis agar mendapatkan rencana pemecahan permasalahan. Proses desain bukan suatu proses sekuensial yang sekali jadi sempurna

hingga hasil desain akhir. Proses desain biasanya melewati proses penyempurnaan berulang melalui prosedur umpan balik (*feedback*) (Hettithanthri et al., 2023) pada setiap langkahnya sebelum sampai pada hasil desain akhir.

Agar perancangan sebuah *Table Lamp* lebih berkarakter dan mempunyai ciri khas yang kuat, maka dapat ditambahkan seni ragam hias atau ornamen. Ragam hias atau ornamen adalah bentuk-bentuk yang mengandung makna simbolik, baik bersifat sakral maupun tidak. Bentuk ragam hias berasal dari figur tentang manusia, binatang, tumbuhan, atau obyek-obyek lain. Ragam hias juga bisa berasal dari bentuk-bentuk abstrak yang diciptakan secara khusus. Bentuk-bentuk ini dibuat melalui proses penyederhanaan (abstraksi) atau pengayaan (stilasi) suatu bentuk baru yang berkarakter lebih sederhana dan tidak realistik (Revianissa, A., 2014). Karya-karya desain yang mempunyai karakter dan ciri khas yang kuat diantaranya dapat ditemukan pada karya-karya arsitek Frank Lloyd Wright dan karya seni ragam hias budaya Asmat. Dari keduanya muncul ekspresi karya seni dan desain yang sangat khas melalui pengolahan bentuk-bentuk dasar geometris yang terinspirasi dari alam.

Dalam penelitian ini perumusan masalah utama yang diangkat dan akan dicari solusinya adalah bagaimana merancang *Table Lamp* yang mempunyai karakter dan ciri khas yang kuat agar dapat mendukung keindahan dan kenyamanan ruangan? Adapun tujuan penelitian adalah menghasilkan *Table Lamp* yang mampu meningkatkan faktor keindahan dan kenyamanan ruangan.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan Langkah-langkah proses desain arsitektur. Perancangan dimulai dengan perumusan masalah. Rumusan masalah ini akan menjadi panduan bagi proses perancangan selanjutnya. Langkah berikutnya adalah *Programming* (pengumpulan informasi dari data literatur dan lapangan, analisa permasalahan), *Schematic Design* (ideasi desain atau proses berfikir kreatif dan dituangkan dalam bentuk skematik), *Design Development* (tahap pemilihan ide desain yang paling sesuai untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut), *Construction Documents* (Dokumen konstruksi untuk pelaksanaan)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Table Lamp*

Terdapat beberapa fungsi *Table Lamp* dalam perancangan ini yaitu memberikan penerangann tambahan pada meja samping sofa di ruang keluarga, berfungsi sebagai elemen dekoratif yang dapat memperindah ruangan, memberikan suasana lebih santai atau romantis di ruang keluarga dan sebagai penerangan tambahan di malam hari saat general light dimatikan. Jadi aspek-aspek utama yang menjadi dasar perancangan adalah aspek bentuk keseluruhan fisik *Table Lamp* dan aspek intensitas cahaya yang dihasilkan.

3.2. Proses Desain Arsitektur

Proses Desain Arsitektur yang digunakan sebagai metode merancang terdiri dari beberapa tahapan yaitu (Hettithanthri et al., 2023)

- **Pemrograman**
Intinya kegiatan pada tahapan ini adalah mengumpulkan informasi. Mengeksplorasi konteks dan pengguna secara rinci. Kegiatan dapat dilakukan melalui wawancara, kunjungan lapangan dan observasi.
- **Desain Skematik**
Mengembangkan ide dengan cara curah pendapat (*brain storming*). Melakukan analisis. Mengideasikan desain. Pada tahap ini bisa dilakukan umpan balik (*feedback*) untuk melakukan penyempurnaan yang diperlukan.
- **Pengembangan Desain**
Tahap desain yang lebih detail untuk memilih ide desain yang paling sesuai daalam rangka penyempurnaan lebih lanjut.
- **Tahap Dokumen Konstruksi**
Tahap pembuatan dokumen gambar kerja sebagai pedoman pelaksanaan di lapangan. Tahap ini benar-benar merupakan tahap solusi desain finish.

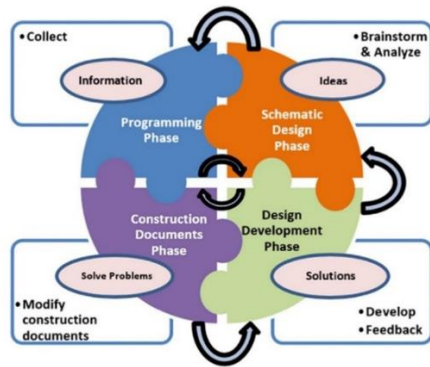


Fig. 1 Design process of architectural practice—Model 1 (Soliman, 2017)

Gambar 1. Design proses of architectural practice
Sumber: Soliman, 2017

3.3. Perancangan Table Lamp

3.3.1. Programming

3.3.1.1. Goals dari klien

Sebelum melakukan perancangan, desainer terlebih dahulu mengidentifikasi goals atau tujuan perancangan yang diharapkan oleh klien. *Goals* merupakan pernyataan mengenai kondisi ideal yang ingin dicapai melalui proses desain dan menjadi dasar dalam merumuskan kriteria desain. Pada tahap *programming*, *goals* berfungsi sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis permasalahan, serta pengembangan konsep sehingga hasil perancangan mampu menjawab kebutuhan fungsional, estetis, dan kontekstual secara tepat. Adapun *goals* dari klien sebagai berikut:

- Merancang sebuah *Table Lamp* yang akan ditempatkan pada meja samping (*side table*) di antara dua sofa pada ruang keluarga sebagai elemen pencahayaan tambahan dan elemen dekoratif interior.
- Menghasilkan desain *Table Lamp* yang mampu meningkatkan kualitas estetika ruang keluarga serta menciptakan suasana yang hangat, nyaman, dan akrab bagi pengguna.
- Mengadaptasi prinsip-prinsip desain Frank Lloyd Wright, terutama penggunaan bentuk-bentuk geometris sederhana, komposisi yang harmonis, dan pendekatan *organic design* sebagai inspirasi utama perancangan.
- Melibatkan unsur budaya Indonesia melalui penerapan dan pengolahan motif ukir Asmat sehingga menghasilkan

identitas visual yang khas dan memiliki nilai budaya.

- Menghasilkan sebuah *Table Lamp* yang memiliki karakter visual kuat, unik, mudah dikenali, serta mampu menjadi *focal point* pada ruang keluarga tanpa menghilangkan keselarasan dengan interior eksisting.

3.3.1.2. Analisis Eksisting Ruang Keluarga

Ruang keluarga pada objek studi merupakan ruang berkumpul yang mengutamakan kenyamanan dan suasana hangat melalui dominasi material alami dan warna-warna netral. Secara visual, ruang ini memiliki karakter interior yang cenderung klasik-modern dengan pengaruh elemen natural yang cukup kuat.



Gambar 2. Foto eksisting ruang keluarga
Sumber: Foto dokumentasi pribadi



Gambar 3. Foto eksisting ruang keluarga
Sumber: Foto dokumentasi pribadi

Dari aspek warna, ruang didominasi oleh palet warna netral dan hangat, yaitu krem pada sofa, coklat tua pada elemen kayu, serta warna terang pada dinding dan plafon. Kombinasi tersebut menghasilkan suasana yang tenang, nyaman, dan formal.

Pada siang hari, ruang memperoleh pencahayaan alami melalui bukaan kaca berukuran besar sehingga sebagian besar aktivitas dapat dilakukan tanpa bantuan pencahayaan buatan. Namun pada kondisi malam hari, ruang membutuhkan elemen pencahayaan tambahan yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber cahaya, tetapi juga sebagai elemen estetis yang mampu memperkuat karakter ruang. Vas bunga dekoratif yang ditempatkan di atas *Side table* antara kedua sofa berfungsi sebagai pelengkap estetika ruang. Kehadirannya memberikan aksen warna yang membantu mengurangi kesan monoton pada dominasi warna netral ruang keluarga. Meskipun demikian, kontribusi visual yang dihasilkan masih bisa dimaksimalkan.

Kehadiran *Table Lamp* pada *side table* sebagai pengganti vas bunga menjadi penting karena dapat berfungsi sebagai pencahayaan aksen sekaligus focal point visual. *Table Lamp* sebagai elemen dekoratif, memiliki potensi yang lebih besar karena selain menampilkan ekspresi desain melalui bentuk, material, dan detail artistiknya, elemen ini juga menghasilkan efek pencahayaan yang dapat memperkaya atmosfer ruang dan mampu membangun suasana ruang pada malam hari.

3.3.1.3. Frank Lloyd Wright

Karya desain arsitektur, interior dan aksesoris interior yang sangat terkenal dan mempunyai ciri khas yang kuat adalah karya arsitek Frank Lloyd Wright. Beliau menganut gaya modernisme dan terkenal dengan konsep arsitektur organiknya. Salah satu karyanya yang melegenda adalah bangunan yang dinamakan *Fallingwater* yang berada di daerah pedesaan southwestern Pennsylvania. Karya-karya Frank Lloyd Wright termasuk karya aksesoris interior, memiliki bentuk geometris yang sangat khas, dengan penggunaan material alami dan elemen desain yang terinspirasi oleh alam. *Style* desain Frank Lloyd Wright menggabungkan bentuk geometris yang sederhana, seperti persegi, segi tiga dan pola garis vertikal atau horizontal.

Semua objek dirancang untuk menyatu dengan keseluruhan bangunan, termasuk ruang interior dimana setiap elemen memiliki tujuan estetis dan fungsional. *Table Lamp* karya Frank Lloyd Wright yang terkenal dinamakan Taliesin 1.



Gambar .4. Table Lamp Taliesin 1
Sumber: Frank Lloyd Wright Foundation



Gambar 5. Table Lamp Taliesin 1
Sumber: Frank Lloyd Wright Foundation

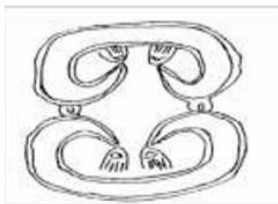
Lampu ini dirancang pada tahun 1925 untuk kediaman dan studio pribadinya di Taliesin, Wisconsin. Secara visual, Taliesin 1 menampilkan karakter arsitektural yang kuat melalui penggunaan bidang-bidang geometris

horizontal dan vertikal yang tersusun secara asimetris.

3.3.1.4. Ragam Hias Asmat

Ragam hias budaya Papua pada umumnya ditemukan pada media kayu berupa lukisan kulit kayu, peralatan perang, sampan dan dayung, pahatan, ukiran dan lain-lain. Asmat adalah salah satu suku yang berada di wilayah Papua dan terkenal dengan ukiran kayunya. Ukiran suku Asmat merupakan kepercayaan yang tidak terlepas dari arwah leluhur nenek moyang. Seni ukir kayu etnik Asmat diaplikasikan pada benda-benda yang dianggap suci (totem) berbentuk patung, tameng atau benda lainnya (Maryone, 2011).

Ragam hias suku Asmat terdiri dari 4 motif yaitu motif manusia, motif binatang, motif tumbuh-tumbuhan dan motif lainnya. Bentuk-bentuk dasar yang sering ditemukan dalam ragam hias suku Asmat adalah lingkaran, garis lurus dan lengkung. (Tinjauan simbol sebagai alat komunikasi ritual suku asmat, hal 20). Pola ragam hias yang akan dijadikan *Inspiration Image* dalam perancangan *Table Lamp* adalah seperti image dibawah ini.



Gambar 6. Pola ragam hias Asmat
Sumber: Totemisme pada budaya Asmat

Gambar diatas merupakan bagian dari kelompok motif manusia, dinamakan Bandef wow, yaitu ukiran tangan (Maryone, 2011)

3.3.2. Schematic Design

Konsep bentuk Table Lamp

- Bagian dasar berbentuk plat segi empat untuk menopang kestabilan.
- Bagian badan berbentuk spiral agar menciptakan ritme yang dinamis, tidak kaku.
- Bagian kap lampu berbentuk limas terpotong untuk mendukung difuse cahaya melebar ke arah bawah



Gambar 7. Kap lampu
Sumber: Sketsa konsep

- Struktur spiral terbuat dari plat besi agar bisa berdiri kaku dan tidak bergoyang.

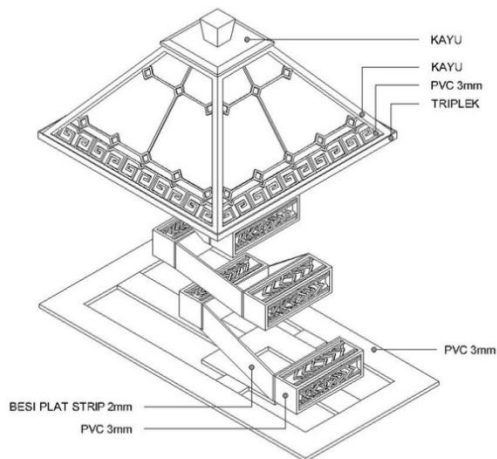


Gambar 8. Struktur spiral
Sumber: Sketsa konsep

3.3.3. Design Development

Hasil review desain :

- Ornamen yang muncul secara keseluruhan terlalu ramai. Perlu pengolahan yang lebih simple.



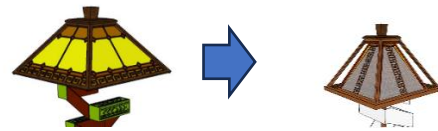
Gambar 9. Bentuk pengembangan desain
Sumber: Isometri bentuk Table lamp

- Struktur spiral dengan plat besi masih belum kaku dan stabil. Perlu elemen pengkaku agar tidak goyang. Pengkaku vertikal berbentuk pipa besi hollow sekaligus berfungsi sebagai pipa conduit kabel listrik untuk power bola lampu.



Gambar 10. Struktur spiral dan pengkaku vertikal
Sumber: Foto pengembangan desain

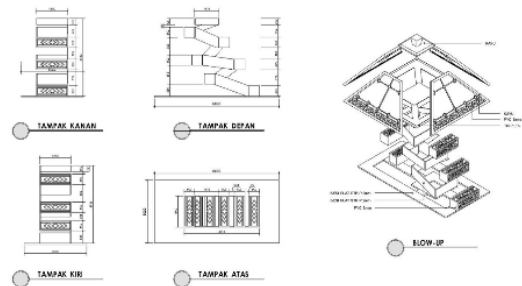
- Rangka kayu limas kap lampu yang semula bersatu dengan bidang putih yang terbuat dari PVC, akhirnya dibuat terpisah dengan dengan tujuan menambah estetika kap lampu.



Gambar 10. Rangka kayu dan penutup kap terpisah
Sumber: Foto pengembangan desain

3.3.4. Construction Document

Dokumen konstruksi *Table Lamp* menjadi gambar pedoman akhir yang lengkap bagi pelaksana untuk melaksanakan pekerjaannya, mencakup beberapa tampak, gambar blow up, isometri dan image 3 D.



Gambar 3.11. Construction Document
Sumber: Gambar kerja konstruksi

3.4. Hasil Akhir Perancangan

Setelah melalui tahapan *Programming*, *Schematic Design*, *Design Development*, dan *Construction Document*, proses perancangan menghasilkan sebuah produk *Table Lamp* yang telah direalisasikan dan diaplikasikan pada ruang keluarga. Produk ini dirancang sebagai elemen interior yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber pencahayaan tambahan, tetapi juga sebagai aksesori ruang yang mampu meningkatkan kualitas estetika dan kenyamanan visual.



Gambar 12. Realisasi Table Lamp
Sumber: Hasil akhir perancangan dan realisasi

Pada tahap implementasi, table lamp ditempatkan pada side table yang berada di antara dua sofa sebagai titik fokus visual sekaligus pendukung aktivitas penghuni ruang. Keberadaan table lamp tidak hanya memberikan pencahayaan lokal yang lebih nyaman, tetapi juga memperkaya suasana ruang melalui bentuk, material, dan permainan cahaya.



Gambar 13. Implementasi Table Lamp
Sumber: Foto implementasai Table Lamp



Gambar 13. Implementasi Table Lamp
Sumber: Foto implementasai Table Lamp

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tahapan perancangan yang meliputi *Programming*, *Schematic Design*, *Design Development*, dan *Construction Documents*, telah dihasilkan sebuah desain *table lamp* yang terinspirasi dari prinsip desain Frank Lloyd Wright dan dipadukan dengan

unsur dekoratif ornamen Asmat. Hasil perancangan kemudian diwujudkan dalam bentuk produk nyata dan ditempatkan pada *side table* di antara dua sofa pada ruang keluarga.

Penempatan *Table Lamp* pada posisi tersebut menunjukkan bahwa produk tidak hanya berfungsi sebagai elemen pencahayaan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap kualitas estetika ruang. Dibandingkan elemen dekoratif sebelumnya, kehadiran *Table Lamp* mampu membentuk titik fokus visual (*focal point*) yang lebih kuat melalui komposisi bentuk geometris, proporsi vertikal, detail ornamen, serta karakter material yang digunakan. Posisinya yang berada di antara area duduk menjadikan lampu mudah terlihat dari berbagai arah pandang sehingga memperkuat identitas visual ruang keluarga.

Selain itu, desain *Table Lamp* memiliki kesesuaian dengan karakter ruang yang didominasi oleh furnitur kayu dan warna-warna netral. Harmonisasi antara bentuk lampu, warna material, dan elemen interior eksisting menghasilkan kesatuan visual yang mendukung suasana ruang menjadi lebih hangat, nyaman, dan representatif sebagai area berkumpul keluarga. Dengan demikian, perancangan ini membuktikan bahwa *Table Lamp* dapat berperan sebagai elemen interior yang memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai sumber pencahayaan sekaligus sebagai elemen dekoratif yang mampu meningkatkan kualitas visual ruang keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pengembangan desain *Table Lamp* pada penelitian selanjutnya tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan evaluasi kinerja pencahayaan secara kuantitatif, seperti tingkat iluminasi, kenyamanan visual, dan efisiensi energi. Selain itu, eksplorasi terhadap penerapan ornamen budaya Nusantara lainnya dapat dilakukan untuk memperkaya identitas desain produk interior yang berakar pada nilai-nilai lokal. Penelitian lanjutan juga dapat menguji penerapan desain *Table Lamp* pada berbagai tipe ruang dan gaya interior yang berbeda guna mengetahui tingkat adaptabilitas serta kontribusinya terhadap kualitas visual ruang secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, I., & Sandjaya, S. (2006). *Lighting* (D. Ayudya, Ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ching, F. D. K. ., & Miller, D. E. . (1983). *Home renovation*. 338.
https://books.google.com/books/about/Home_Renovation.html?hl=id&id=bTs3__wYFqcC
- Leon, M., & Laing, R. (2022). A concept design stages protocol to support collaborative processes in architecture, engineering and construction projects. *Journal of Engineering, Design and Technology*, 20(3), 777–799.
<https://doi.org/10.1108/JEDT-10-2020-0399>
- Hettithanthri, U., Hansen, P., & Munasinghe, H. (2023). Exploring the architectural design process assisted in conventional design studio: a systematic literature review. *International Journal of Technology and Design Education*, 33(5), 1835–1859.
<https://doi.org/10.1007/s10798-022-09792-9>
- Marizar, E. S. (2005). *Design Furniture teknik merancang mebel kreatif konsepsi, solusi, inovasi, dan implementasi* (A. Yogaswara, Ed.; Acho Makka). Media Pressindo.
- Maryone, R. (2011). *Totetismepada Budaya Asmat*. (1), 51–64.
- Revianissa, A. (2014). Eksplorasi ragam hias Papua dengan teknik celup rintang. *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain*, 1, 1–10..

PERANCANGAN SISTEM PENANDA MENUJU MASJID AL'AJIB UNTUK MEMPERMUDAH NAVIGASI PENGUNJUNG DENGAN PENDEKATAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*

Garrick Gisala Kurnia¹, Ersto Ardianto², Ceceng Muhammad Badrudin³, Alfi Lito Putra⁴

^{1,2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Email: garrickgisala@stdi.ac.id

Article History: Submitted/Received 22 Juli 2026

First Revised 23 Juli 2026

Accepted 27 Juli 2026

Publication Date 31 Juli 2026

ABSTRAK

Masjid Al'Ajib yang terletak di Basement Lantai 1 Apartemen Jarrdin Cihampelas, Bandung memiliki tingkat visibilitas yang rendah serta belum didukung sistem penunjuk arah yang memadai, sehingga pengunjung mengalami kesulitan menemukan lokasi masjid. Penelitian ini bertujuan merancang sistem penanda menuju Masjid Al'Ajib menggunakan pendekatan *Environmental Graphic Design* (EGD) untuk meningkatkan kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna. Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui observasi, wawancara dengan Dewan Kemakmuran Masjid (DKM), serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan matriks analisis kebutuhan desain. Proses perancangan desain merujuk pada tahapan *Design Process* menurut Calori dan Vanden-Eynden, khususnya tahapan *pre-design* dan *design*, meliputi *data collection and analysis*, *schematic design*, *design development*, dan *documentation*. Perancangan dilakukan berdasarkan tiga komponen utama EGD, yaitu *content system*, *graphic system*, dan *hardware system*. Hasil penelitian menghasilkan sistem penanda yang terdiri dari *identification sign* dan *directional sign* dengan konsep visual modern, geometris, dan sederhana serta dokumen gambar kerja yang dapat menjadi acuan implementasi fisik sekaligus mendukung peningkatan navigasi pengunjung menuju Masjid Al'Ajib.

Kata Kunci: *Environmental Graphic Design*, Masjid Al'Ajib, *Signage*, *Wayfinding*, *Design Process*

ABSTRACT

Al'Ajib Mosque, located on Basement Level 1 of Jarrdin Apartment, Cihampelas, Bandung, has low visibility and lacks an adequate wayfinding system, making it difficult for visitors to locate the mosque. This study aims to design a signage system for Al'Ajib Mosque using an *Environmental Graphic Design* (EGD) approach to improve navigation and enhance the user experience. The research employed a qualitative method through field observations, interviews with the Mosque Management Board (Dewan Kemakmuran Masjid—DKM), and documentation. The collected data were analyzed descriptively using a design requirements analysis matrix. The design process followed the *Design Process* proposed by Calori and Vanden-Eynden, specifically the *pre-design* and *design* phases, including *data collection and analysis*, *schematic design*, *design development*, and *documentation*. The proposed signage system was developed based on the three core components of EGD: the *content system*, *graphic system*, and *hardware system*. The results produced a signage system consisting of *identification signs* and *directional signs* featuring a modern, geometric, and minimalist visual concept, along with technical working drawings that can serve as references for physical implementation and support improved visitor navigation to Al'Ajib Mosque.

Keywords: *Environmental Graphic Design*, Al'Ajib Mosque, *Signage*, *Wayfinding*, *Design Process*

I. PENDAHULUAN

Dalam lingkungan ruang publik, pengguna memerlukan sistem komunikasi visual yang mampu membantu mereka mengenali lokasi, memahami arah, dan mencapai tujuan secara efektif. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah *Environmental Graphic Design* (EGD), sebuah pengembangan sistem komunikasi grafis

yang terpadu secara visual untuk suatu lokasi tertentu dalam lingkungan binaan (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Lingkungan binaan berarti ruang atau tempat yang telah dibuat, dirancang, dan dibentuk oleh manusia untuk mendukung aktivitas manusia. EGD menggabungkan elemen desain grafis dengan aspek ruang untuk membantu pengguna memperoleh informasi, melakukan navigasi,

serta membangun pengalaman terhadap suatu tempat.

Dalam EGD, terdapat *signage* (papan penanda) dan *wayfinding* (penunjuk arah) sebagai salah satu komponen EGD yang berfungsi sebagai tanda untuk memandu, mengarahkan pengunjung menuju lokasi tertentu (Alfarizki et al., 2024). *Signage* dan *wayfinding* tidak hanya berfungsi sebagai penanda dan penunjuk arah, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman ruang melalui informasi yang jelas, konsisten, dan mudah dikenali.

Masjid Al'Ajib berada di area *Basement* lantai 1, Apartemen Jarrdin, Cihampelas, Bandung. Masjid ini biasanya digunakan baik oleh penghuni apartemen maupun masyarakat sekitar baik untuk kegiatan ibadah maupun aktivitas sosial keagamaan lainnya.

Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan kepada pihak DKM (Dewan Kemakmuran Masjid) di Masjid Al'Ajib pada Oktober 2025, ditemukan setidaknya dua permasalahan utama, diantaranya: (1) Rendahnya visibilitas Masjid karena terletak di area *Basement*. Posisi Masjid yang berada di area *Basement* lantai 1 menyebabkan keberadaannya tidak terlihat dari area utama apartemen. Akibatnya, banyak penghuni apartemen, masyarakat sekitar, maupun pengunjung baru tidak mengetahui keberadaan masjid tersebut. Kondisi ini berbeda dengan masjid-masjid lain di sekitar kawasan yang memiliki visibilitas lebih tinggi; (2) Belum adanya sistem petunjuk arah yang jelas dan informatif, sehingga membuat pengunjung kesulitan menemukan posisi, arah, rute jalur menuju masjid. Tidak sedikit juga para pengunjung yang perlu bertanya kepada petugas keamanan atau penghuni apartemen mengenai lokasi masjid karena tidak adanya penanda arah yang memadai.

Hal tersebut menunjukkan perlunya suatu sistem penanda yang dirancang secara terstruktur. Menurut (Calori & Vanden-Eynden, 2015) perancangan sistem penanda yang efektif memperhatikan tiga sistem utama, yaitu: (1) **Content System**, dalam hal ini mengatur jenis informasi, hierarki pesan, serta struktur informasi agar pengguna dapat memahami arah dan tujuan dengan cepat; (2) **Graphic System**, meliputi elemen visual seperti tipografi, warna, ikon, *layout*, kontras, *legibility* (mudah dikenali, berfokus pada bentuk huruf), dan *readability* (kemudahan membaca, berfokus pada

informasi); (3) **Hardware System**, berkaitan dengan aspek fisik *signage* seperti material, ukuran, konstruksi, pemasangan, serta daya tahan. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan sistem penunjuk arah yang efektif, informatif, mudah dipahami, dan konsisten.

Pendekatan *Environmental Graphic Design* dipilih karena tidak hanya berorientasi pada perancangan bentuk papan penanda, tetapi juga mempertimbangkan hubungan antara informasi visual, karakter lingkungan, perilaku pengguna, dan pengalaman navigasi sehingga sistem penanda yang dihasilkan lebih efektif.

Maka dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penanda menuju Masjid Al'Ajib dengan pendekatan *Environmental Graphic Design* guna membantu pengunjung menemukan lokasi masjid secara lebih mudah, efektif, dan konsisten.

II. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian dilakukan di sekitar lingkungan Masjid Al'Ajib yang berada di *Basement* lantai 1 Apartemen Jarrdin, Cihampelas, Bandung. Penelitian berlangsung pada Oktober 2025 hingga Januari 2026. Objek penelitian berupa perancangan *signage* serta alur pemetaan perjalanan terdekat yang perlu dilewati pengunjung dimulai dari Tower A, B, C, dan D yang berlokasi di *Basement* lantai 1 hingga menuju Masjid Al'Ajib. Hal ini dilakukan untuk menentukan titik kritis pemasangan *signage*.

Penelitian ini bersifat kualitatif, mengacu pada (Creswell, 2010), bermaksud untuk memahami fenomena berdasarkan perspektif partisipan, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan matriks analisis untuk mengidentifikasi permasalahan, dampak yang ditimbulkan, serta kebutuhan desain sebagai dasar penyusunan konsep sistem penanda. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi acuan dalam proses perancangan sistem penanda mengacu pada tahapan *Design Process* (Calori & Vanden-Eynden, 2015), khususnya pada tahapan *pre-design* dan *design*, meliputi tahap *data collection & analysis* sampai tahap *documentation*.



Gambar 2.1. Tahapan Design Process
Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015

III. PEMBAHASAN

3.1 Tahap 1: *Data Collection & Analysis*



Gambar 3.1 Observasi Lingkungan Masjid Al'Ajib
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Dilakukan pengumpulan data melalui observasi secara langsung di lingkungan Masjid Al'Ajib. Berdasarkan observasi ini diketahui bahwa: (1) lokasi Masjid berada di dalam Basement lantai 1, sehingga tidak terlihat secara langsung oleh pengunjung; (2) Terdapat *identification sign* berupa tulisan “Masjid Al'Ajib” sebagai tanda lokasi masjid; (3) Banyak percabangan koridor di jalan menuju area masjid tersebut. Ini menunjukkan adanya beberapa *decision point* yang berpotensi menimbulkan kebingungan pengguna apabila tidak didukung *directional signage*; (4) Tidak ditemukan adanya *identification sign* masjid dari pintu masuk apartemen maupun di awal sebelum pintu masuk parkir basement; (5) Terdapat papan Mading (Majalah Dinding) tepat di sebelah *signage* Masjid Al'Ajib (poin no 2).

Wawancara juga dilakukan terhadap DKM Masjid Al'Ajib. Menurut pemaparan yang disampaikan oleh DKM masjid, banyak pengunjung yang belum mengetahui keberadaan Masjid Al'Ajib, mengingat posisinya yang berada di dalam basement. Berbeda dengan posisi masjid-masjid lain di sekitar kawasan apartemen yang memiliki visibilitas lebih tinggi. Akibatnya sebagian besar pengguna yang mengetahui keberadaan Masjid Al'Ajib merupakan penghuni apartemen atau pengguna yang mendengar suara azan dari pengeras suara masjid. Pihak masjid juga sempat menyebut bahwa pengunjung yang belum pernah datang ke lokasi masjid, setidaknya perlu bertanya kepada

orang lain untuk mengetahui arah atau rute jalan menuju masjid tersebut.



Gambar 3.2 Wawancara dengan DKM Masjid Al'Ajib
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Selain itu juga selama proses pengumpulan data berlangsung, diambil beberapa dokumentasi menggambarkan rute yang perlu dilalui pengunjung menuju Masjid Al'Ajib. Pada Gambar 3.3 terlihat belum terdapat sistem *wayfinding* yang memadai karena minimnya *signage*, khususnya *directional sign*, yang dapat mengarahkan pengunjung menuju Masjid Al'Ajib yang terletak di Basement lantai 1, Apartemen Jaridin Cihampelas tersebut.



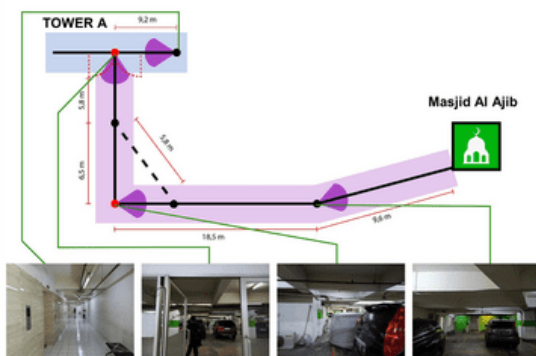
Gambar 3.3 Area Rute Sekitar Masjid Al'Ajib
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Setelah data-data dikumpulkan, maka dilakukan analisis data yang dimuat dalam matriks berikut ini:

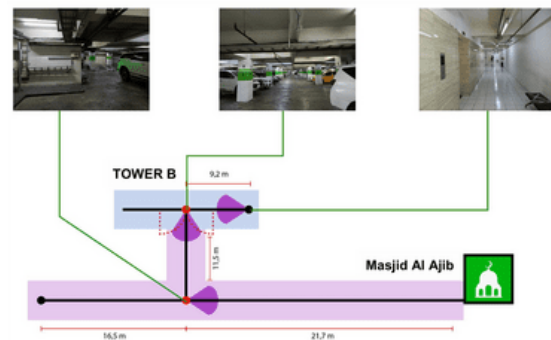
Tabel 3.1 Matriks Analisis Data dan Kebutuhan Desain Berdasarkan Temuan di Lapangan
Sumber: Analisis Peneliti, 2025

Temuan Lapangan	Analisis	Kebutuhan Desain
Tidak adanya sistem penunjuk arah ke masjid	Pengunjung harus bertanya kepada orang sekitar	Perlu dirancangnya sistem penanda yang konsisten
Jalur menuju Masjid Al'Ajib memiliki beberapa titik percabangan	Pengunjung bisa berpotensi mengalami disorientasi akibat salah memilih jalur	Menempatkan <i>directional signage</i> di titik-titik pengambilan keputusan (<i>decision point</i>)
Masjid berada di dalam area basement	Tidak semua pengunjung mengetahui adanya masjid di area basement, karena letaknya yang tersembunyi	Perlunya sistem penanda menuju masjid untuk memudahkan pengunjung menemukan masjid
Tidak adanya <i>identification sign</i> Masjid Al'Ajib di luar area basement maupun apartemen	Masjid kurang dikenal, pengunjung tidak mengetahui adanya masjid di area basement dalam apartemen tersebut	Perlu menempatkan <i>identification signage</i> masjid di area lain, tidak hanya di area masjid

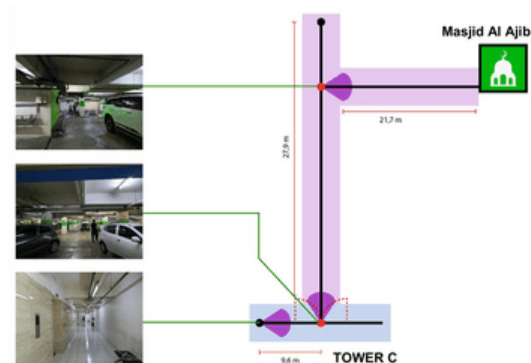
Maka berdasarkan hasil analisis matriks data dan kebutuhan desain, dibuatlah peta alur perjalanan yang perlu dilalui pengunjung mulai dari Tower A, B, C, dan D menuju area Masjid Al'Ajib sebelum memasuki tahap kedua *schematic design*.



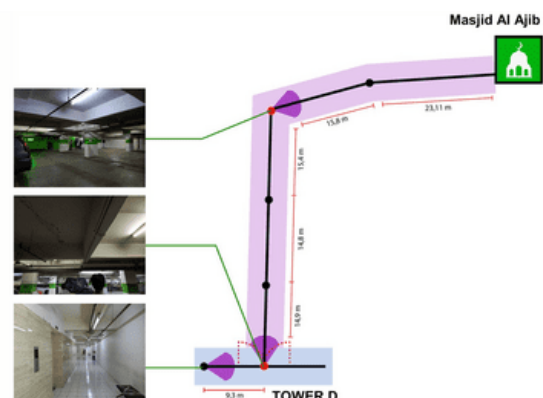
Gambar 3.4 Peta Rute Perjalanan Menuju Masjid Al'Ajib dimulai dari Tower A
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025



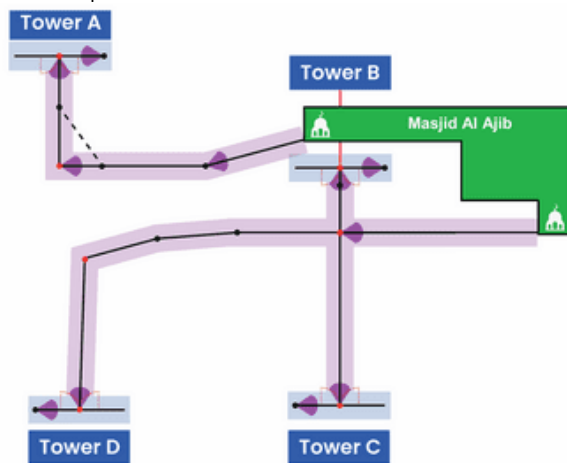
Gambar 3.5 Peta Rute Perjalanan Menuju Masjid Al'Ajib dimulai dari Tower B
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025



Gambar 3.6 Peta Rute Perjalanan Menuju Masjid Al'Ajib dimulai dari Tower C
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025



Gambar 3.7 Peta Rute Perjalanan Menuju Masjid Al'Ajib dimulai dari Tower D
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025



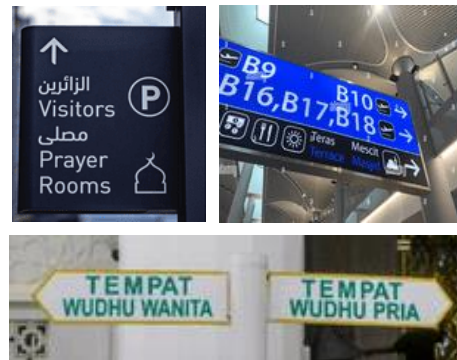
Gambar 3.8 Keseluruhan Peta Rute Perjalanan Menuju Masjid Al'Ajib dari Tower A, B, C, D
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

3.2 Tahap 2: Schematic Design

Tahap di mana hasil analisis dan kebutuhan desain akan dilanjutkan menjadi konsep desain. Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi EGD masjid dan juga pembuatan *moodboard*. Hal ini penting dilakukan untuk merespon persepsi tentang brief, masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan (Anggarini et al., 2020).



Gambar 3.9 Referensi Identification Sign (Mary The Mother of Jesus Mosque, Saudi Arabia [Atas], Sultan Ahmed Mosque, Turkey [Tengah], Masjid Istiqlal, Indonesia [Bawah])
Sumber: <https://www.facebook.com/nMirror1996/posts/a-mosque-named-mary-the-mother-of-jesus-mosque-in-abu-dhabi-uae/2331352787100396/>, https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQZ4ysfGsALZ6hHNEsPeYOjcXjGE_jFzXHDyYIO1NUoOqTPfzPA, https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQZ4ysfGsALZ6hHNEsPeYOjcXjGE_jFzXHDyYIO1NUoOqTPfzPA



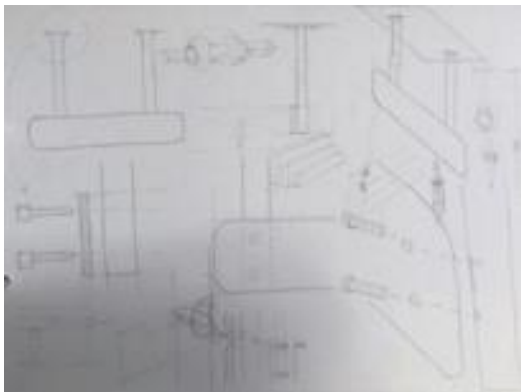
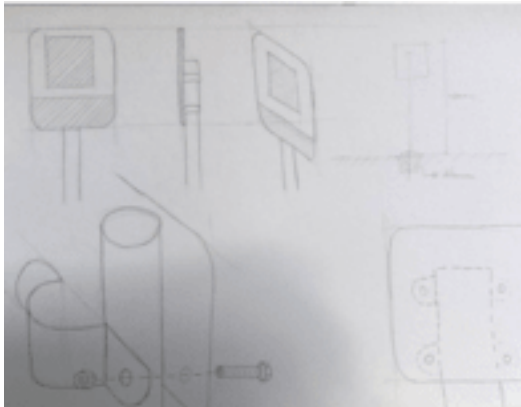
Gambar 3.10 Referensi Directional Sign (Mary The Mother of Jesus Mosque, Saudi Arabia [Kiri Atas], Sultan Ahmed Mosque, Turkey [Kanan Atas], Masjid Istiqlal, Indonesia [Bawah])
Sumber: unsplash.com/es/fotos/un-letrero-en-blanco-y-negro-que-esta-en-un-poste-zcbTB9LJaIA, <https://lidertravel.rs/istanbul-iskustva-i-utisci-vodic-kroz-istanbul/>, <https://www.shutterstock.com/ru/image-photo/yellow-sign-words-mens-wudhu-blue-2518001333>



Gambar 3.11 Moodboard dan Skema Warna
Sumber: Dokumen peneliti, 2025

Desain sistem penanda yang dirancang untuk Masjid Al'Ajib akan mengusung konsep modern, geometris, *clean*, dan sederhana. Skema warna yang dipakai adalah warna hijau (kode warna #0C9547), karena warna tersebut melambangkan kesejukan dalam beribadah (Kahir et al., 2020), ketenangan, kesucian, dan keberkahan yang selaras dengan nilai-nilai Islam. Secara visual, warna ini nyaman di mata, mudah dibaca, serta memiliki kontras yang baik sehingga efektif sebagai penanda arah dan informasi. Selain itu, hijau juga memberi kesan rapi, bersih, dan profesional, serta mudah diterima secara budaya oleh masyarakat Indonesia.

Berikut hasil sketsa skematik *signage* masjid yang terdiri dari 2 jenis, yaitu *signage standing* dan *signage gantung*. Sketsa tersebut dibuat secara manual dan akan dikembangkan menjadi sketsa digital.

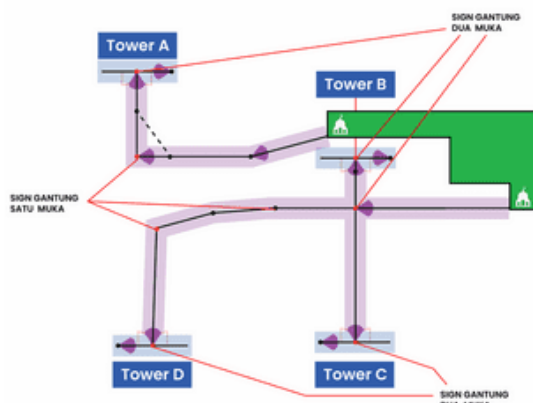


Gambar 3.12 Sketsa Skematik Signage Standing (Atas) dan Signage Gantung (Bawah)
Sumber: Dokumen peneliti, 2025

3.3 Tahap 3: Design Development

Content System

Informasi yang dirancang meliputi ikon Masjid sebagai *identification sign* untuk Masjid Al'Ajib dan juga *directional sign* sebagai penunjuk arah menuju lokasi masjid.



Gambar 3.13 Denah Penempatan Signage Gantung mulai dari Tower A, B, C, D Menuju Masjid Al'Ajib
Sumber: Dokumen peneliti, 2025

Signage gantung nantinya akan dipasang mulai dari masing-masing Tower A, B, C, dan D hingga menuju Masjid Al'Ajib. Terkait posisi penempatan dapat dilihat pada Gambar 3.12. Akan ada dua jenis *Signage gantung*, pertama yang bisa dilihat baik dari depan maupun belakang (2 muka) dan yang kedua, hanya bisa dilihat dari satu bagian saja (1 muka). Sedangkan untuk *signage standing* akan diletakkan di depan palang pintu masuk parkir Basement lantai 1, sehingga pengunjung yang datang bisa mendapatkan informasi bahwa terdapat Masjid Al'Ajib di kawasan tersebut.

Graphic System

Area basement memiliki karakter ruang yang berbeda dibandingkan ruang publik terbuka. Kondisi pencahayaan rendah, struktur bangunan yang kompleks, banyaknya kendaraan dan kolom bangunan dapat mengurangi efektivitas informasi visual. Oleh karena itu, perancangan sistem penanda untuk Masjid Al'Ajib dirancang dengan mempertimbangkan ikon yang mudah dikenali, ukuran dan bentuk huruf yang jelas, kontras warna tinggi, dan posisi pemasangan yang strategis.



Gambar 3.14 Logo Masjid Al'Ajib (kiri), Sketsa Ikon Masjid (Tengah), dan Digitalisasi Ikon Masjid (Kanan)
Sumber: Dokumen peneliti, 2025

Ikon siluet masjid dengan bulan sabit akan dirancang dan ditempatkan pada *signage* Masjid Al'Ajib Apartemen Jarrdin Bandung, karena mudah dikenali dan memiliki makna simbolik yang kuat. Bentuk tersebut merupakan simbol universal Islam yang secara jelas mengomunikasikan fungsi ruang ibadah, sehingga memudahkan orientasi bagi penghuni maupun pengunjung. Elemen bulan sabit dan bentuk geometrinya diadaptasi dari logo Masjid Al-Ajib untuk menjaga konsistensi identitas visual. Desain yang sederhana dan minim detail membuat ikon tetap jelas terlihat dari jarak jauh, mudah diaplikasikan pada berbagai media, serta selaras dengan karakter hunian apartemen yang modern dan profesional.

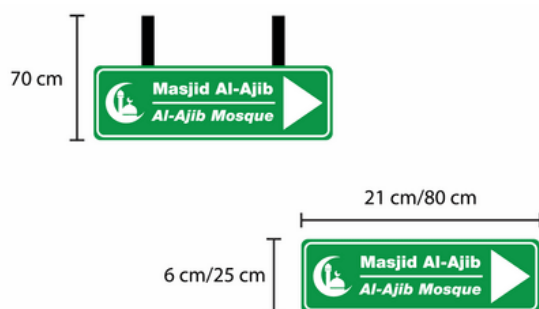
HELVETICA

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww
Xx Yy
Zz

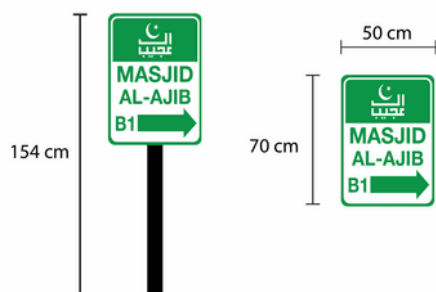
Gambar 3.15 Helvetica Sebagai Typeface untuk Signage Masjid
Sumber: Dokumen peneliti, 2025

Typeface Helvetica dipilih untuk diterapkan dalam *signage* masjid karena karakter hurufnya yang sederhana, bersih, dan sangat mudah dibaca. Bentuknya yang netral dan jelas membantu penyampaian informasi secara cepat dan efektif, terutama untuk penunjuk arah. Selain itu, Helvetica memberikan kesan rapi, modern, dan profesional tanpa mengganggu suasana khushuk, sehingga tetap selaras dengan lingkungan ibadah.

Hardware System



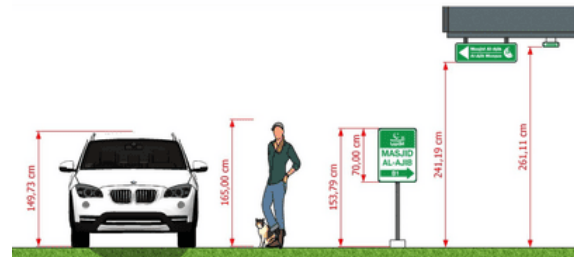
Gambar 3.16 Desain 2D Signage Gantung Beserta Ukurannya
Sumber: Dokumen peneliti, 2025



Gambar 3.17 Desain 2D Standing Signage Beserta Ukurannya
Sumber: Dokumen peneliti, 2025

Signage yang dirancang akan berbentuk persegi panjang dengan dua jenis ukuran. *Standing signage* berukuran panjang 70 cm dan lebar 50 cm sedangkan *signage* gantung

berukuran panjang 25 cm dan lebar 80 cm. Material yang dipakai untuk *signage* adalah ACP (*Aluminium Composite Panel*) yang akan dipasangkan ke plat besi.



Gambar 3.18 Perbandingan Ukuran Antara Manusia, Kendaraan, dengan Standing Signage dan Gantung
Sumber: Dokumen peneliti, 2025



Gambar 3.19 Desain Mockup Standing Signage di Area Depan Parkiran
Sumber: Dokumen peneliti, 2025



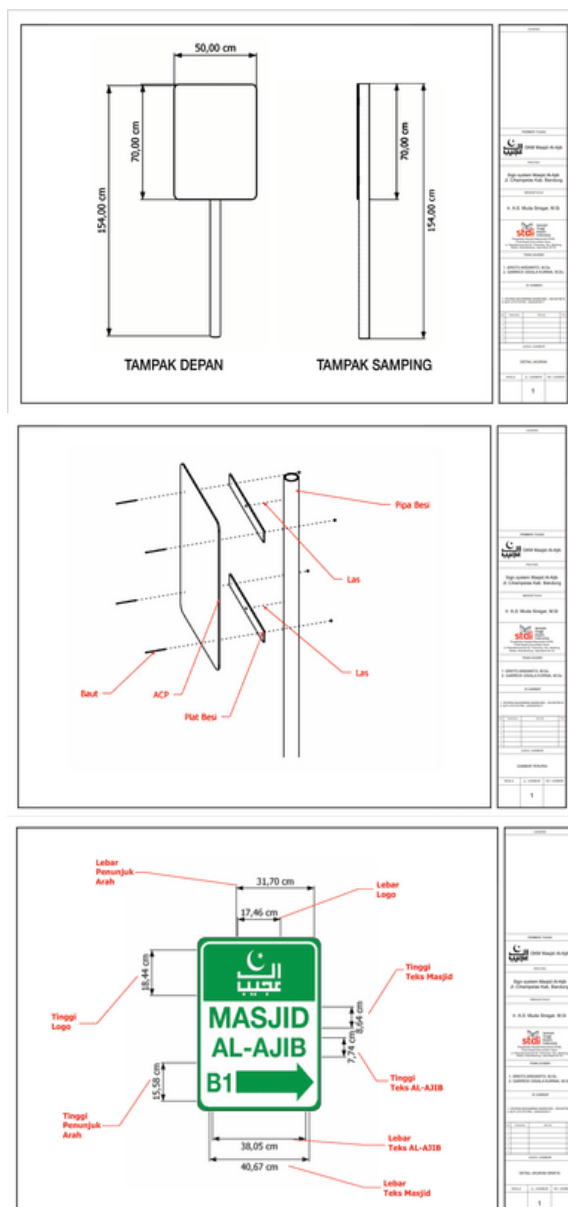
Gambar 3.20 Desain Mockup Signage Gantung di Area Pintu Masuk Utama (kiri) dan Tower B (kanan)
Sumber: Dokumen peneliti, 2025



Gambar 3.21 Desain Mockup Signage Gantung di Area Dalam Parkiran
Sumber: Dokumen peneliti, 2025

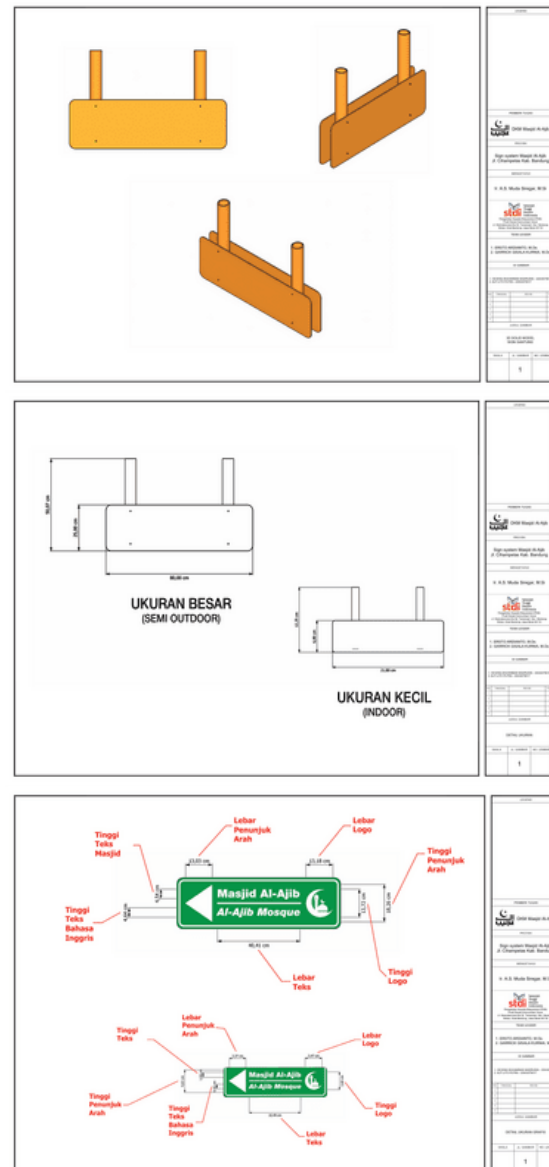
3.4 Tahap 4: Documentation

Setelah selesai proses perancangan desain *signage*, dibuatlah dokumen gambar kerja yang memuat detail teknis setiap *signage*, mulai dari tampak depan, samping, potongan dan detail sambungan, informasi material, ukuran teks serta ukuran *signage* tersebut. Dokumen ini menjadi acuan bagi kontraktor atau fabrikator untuk memproduksi *signage* sesuai dengan desain yang telah dibuat di tahap sebelumnya.



Gambar 3.22 Dokumen Gambar Kerja Standing Signage Masjid Al'Ajib

Sumber: Dokumen peneliti, 2025



Gambar 3.23 Dokumen Gambar Kerja Signage Gantung Masjid Al'Ajib

Sumber: Dokumen peneliti, 2025

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan sistem penanda menuju Masjid Al'Ajib Apartemen Jarrrdin Cihampelas merupakan solusi desain komunikasi visual untuk mengatasi permasalahan rendahnya visibilitas dan kesulitan pengunjung menemukan rute menuju masjid pada lingkungan basement.

Melalui pendekatan *Environmental Graphic Design*, tahapan perancangan dilakukan merujuk pada *design process* (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Proses perancangan *signage* dilakukan dengan memperhatikan tiga aspek utama yaitu *content system*, *graphic system*, dan *hardware system*, sehingga desain sistem petunjuk yang dirancang terlihat lebih informatif

dan estetis mengingat adanya integrasi elemen tipografi, warna, ikon, layout, pada rancangan fisik *signage*.

Konsep visual modern, geometris, dan sederhana dipilih agar sesuai dengan karakter lingkungan apartemen. Dominasi penggunaan warna hijau dipilih untuk mempertahankan identitas Islami Masjid Al'Ajib.

Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan pengguna, memperkuat pengalaman ruang, serta menjadi pedoman pengembangan marka lingkungan masjid di masa mendatang.

Adapun hal-hal yang dapat menjadi perhatian mendatang adalah (1) Implementasi desain *signage* melalui tahap produksi fisik agar efektivitas desain dapat diuji langsung oleh pengguna; (2) Evaluasi lanjutan menggunakan metode *usability testing* untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengguna dalam menemukan lokasi masjid; (3) Sistem *signage* perlu dikembangkan secara berkala mengikuti perubahan tata ruang apartemen.

Interior Masjid. *JURNAL LINGKUNGAN BINAAN INDONESIA*, 9(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.32315/jlb.i.v9i1.97>

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizki, M. Z., Mutaqin, F., Putra, N., & Putra, N. (2024). Pengkajian Environmental Graphic Design Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pengalaman Visual Studi Kasus Pengunjung Wisata Oasis Sukabumi. *Prosiding Seminar Nasional Desain, Pariwisata Dan Industri Kreatif*, 2(Vol. 2 (2024): NARSISTIK "Riset Desain: Menjembatani Metodologi dan Kreativitas dalam Studi Komunikasi Visual").
<http://prosiding.narsistik.nusaputra.ac.id/index.php/narsistik/en/article/view/35>
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 1–7.
<https://jurnal.pnj.ac.id/index.php/ppt/article/view/2455>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (2nd ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Kahir, S., Syam, S., & Harisah, A. (2020). Persepsi Pengguna Terhadap Warna

FUNGSI SIMBOLIK , FUNGSI ARTISTIK DAN FUNGSI TERAPEUTIK DARI RAJAH (TATTOO)

Herman Jusuf

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Peminatan Desain Komunikasi Fashion, Sekolah Tinggi Desain Indonesia, Bandung.

Email: hermanjusufkardian@gmail.com

Article History: Submitted/Received 27 Juli 2026

First Revised 28 Juli 2026

Accepted 28 Juli 2026

Publication Date 31 Juli 2026

ABSTRAK

Tato merupakan salah satu bentuk praktik modifikasi tubuh yang ditemukan dalam berbagai kebudayaan di berbagai belahan dunia dan telah berkembang sebagai bagian dari ekspresi sosial, budaya, spiritual, maupun identitas personal. Bukti arkeologis berupa figur manusia dengan indikasi ornamen pada tubuh serta temuan mumi bertato menunjukkan bahwa praktik tato telah berlangsung sejak ribuan tahun yang lalu dan memiliki sejarah yang panjang dalam perkembangan peradaban manusia. Keberadaan tato tidak dapat dipahami semata-mata sebagai bentuk estetika tubuh, melainkan sebagai praktik budaya yang mengandung beragam makna dan fungsi sesuai dengan konteks sosial masyarakat yang mempraktikkannya. Dalam sejumlah kebudayaan, tato digunakan sebagai ornamen tubuh dan sarana memperkuat identitas individu maupun kelompok; sementara dalam konteks lainnya, tato memiliki dimensi sakral yang berkaitan dengan kepercayaan, ritual, status sosial, atau penanda tahapan kehidupan. Selain itu, tato juga secara historis dikaitkan dengan fungsi terapeutik dan protektif, termasuk sebagai bagian dari praktik pengobatan tradisional serta kepercayaan terhadap kekuatan simbolis tertentu. Dengan demikian, tato dapat dipandang sebagai artefak budaya yang merepresentasikan hubungan kompleks antara tubuh, identitas, estetika, kepercayaan, dan struktur sosial dalam kehidupan masyarakat.

Kata Kunci: Rajah (tattoo), simbol, tubuh, hiasan, estetik, terapeutik

ABSTRACT

Tattooing is one of the forms of body modification found across diverse cultures around the world and has evolved as a means of social, cultural, spiritual, and personal expression. Archaeological evidence, including human figurines bearing indications of body ornamentation and the discovery of tattooed mummies, demonstrates that the practice of tattooing has existed for thousands of years and has a long history in the development of human civilisation. Tattoos cannot be understood merely as a form of bodily aesthetics; rather, they constitute a cultural practice that embodies diverse meanings and functions depending on the social context of the communities in which they are practised. In many cultures, tattoos serve as body adornments and as a means of reinforcing individual and collective identity, while in other contexts they possess sacred dimensions associated with religious beliefs, rituals, social status, or markers of life stages. Historically, tattoos have also been linked to therapeutic and protective functions, including their use in traditional healing practices and beliefs in the symbolic power of specific motifs. Thus, tattoos may be regarded as cultural artefacts that represent the complex relationship between the body, identity, aesthetics, belief systems, and social structures within human societies.

Keyword: aesthetic, body, symbols, tattoo, therapeutic.

I. PENDAHULUAN

Tubuh dan berbagai benda yang diterapkan padanya memainkan peranan yang mendasar dalam seluruh sistem simbolik dan secara sepintas tampaknya terdapat persamaan pola di berbagai masyarakat. Simbol tertentu, misalnya saja warna merah, dapat memiliki serangkaian makna yang kompleks tetapi meskipun demikian memiliki sesuatu yang mendasar yaitu bahwa warna merah diasosiasikan dengan darah dan kehidupan.

Dalam mempelajari hiasan pada tubuh, termasuk di dalamnya adalah pakaian, seringkali para pelaku penelitian itu jarang mampu menjelaskan makna dari simbol-simbol yang ada. Brain (1979:107) menyatakan bahwa *"...even an anthropologist cannot find out what the symbols stand for in the subconscious of each participant and he has to depend on what they say and relate this to his knowledge of the general cosmological symbolic system."*

Seorang antropolog yang bernama Anthony Seeger dalam studinya tidak mencoba membedakan atau membandingkan simbolisme hiasan tubuh yang terdapat di kalangan masyarakat 'beradab' dan masyarakat 'primitif'. Ia mengkaji secara seksama komunitas di Amerika Selatan yang sangat beragam bentuk hiasan tubuh maupun bagian-bagian tubuh yang dihiasnya. Ia mencoba memahami kesalingterhubungan (*interrelationship*) antara simbolisme dan hiasan tubuh. Dia menemukan bahwa di kalangan masyarakat Ge di Mato Grosso, Brasilia, kuping, bibir, mata, dan penis merupakan bagian-bagian tubuh yang paling mendapat perhatian, dan ornamennya tampaknya mengacu kepada gagasan mengenai pendengaran, berbicara, melihat, dan seks. Ornamen kuping, bibir, hidung, dan penis dikenakan oleh seluruh masyarakat di kawasan tersebut.

Seeger telah berhasil mengungkapkan bahwa dekorasi pada bagian tubuh tertentu berkaitan dengan makna simbolik dari organ tubuh tersebut. Hiasan pada kuping menunjukkan makna

simbolik tentang pentingnya organ tersebut pada masyarakat itu. Hiasan pada bibir merupakan penekanan tentang pentingnya 'berbicara'.

Menurut Polhemus (2004: 8) dengan memberikan berbagai bentuk hiasan pada tubuh, seperti mewarnani, merajah (*tattoo*), *piercing* dan sebagainya menunjukkan bahwa *"human being bring their bodies into the symbolic universe."* Secara alami, tubuh manusia merupakan sesuatu yang khusus dan esensial, yaitu bahwa kita tak dapat berbuat apapun tanpanya. Selain merupakan suatu obyek, tubuh juga merupakan suatu subyek. Dengan demikian ia berada di tengah alam simboliknya (*symbolic universe*). Selanjutnya Jusuf (2017:12) mengatakan bahwa *"The body and its decorations play a fundamental role in the overall symbolic system, and at a glance, patterns appear to hold similarities among various societies. Certain symbols, the colour of red, for example, although it has a complex system of meaning, it is often associated with blood and life."*

Sejak awal keberadaannya, manusia selalu menghias tubuhnya, baik tubuh yang masih hidup maupun pada tubuh yang sudah mati seperti yang dilakukan oleh manusia Cro-Magnon. Demikian juga manusia Neanderthal dan Homo sapiens menghiasi tubuhnya dengan perhiasan (*jewelry*) atau mewarnai tubuh mereka dengan aneka ragam corak dan warna atau merajahnya dengan berbagai bentuk corak. Hal tersebut merupakan suatu medium kunci untuk berkomunikasi dan merupakan suatu representasi simbolik.

Beberapa suku di Indonesia mengenal seni merajah tubuh dan menerapkannya dalam kehidupan mereka sehari – hari. Mereka sudah mengenal seni merajah tubuh sejak ribuan tahun yang lalu. Beberapa temuan arkeologi di Jawa Timur dan Sulawesi Selatan yaitu berupa benda berupa jarum yang terbuat dari tulang mamalia. Benda – benda tersebut diduga merupakan alat – alat yang digunakan dalam praktek merajah tubuh. Keterampilan mereka dalam merajah tubuh sejalan dengan

keterampilan mereka dalam melakukan pembuatan hiasan pada perkakas kebutuhan mereka sehari – hari seperti gerabah dan lain sebagainya.

Seni merajah tubuh di Indonesia antara lain ditemukan di pulau Mentawai, Kalimantan, Bali dan Sumbawa. Meskipun demikian seni rajah tubuh yang paling menonjol bahkan terkenal ke seluruh dunia ialah seni rajah tubuh yang terdapat pada suku Mentawai di Sumatera dan suku Dayak di Kalimantan. Konon seni rajah yang terdapat pada suku Mentawai merupakan salah satu seni rajah yang tertua di dunia.

Sebagian dari masyarakat Mentawai yang bermukim di desa – desa terpencil masih menjalani kehidupan sehari – seharinya seperti yang telah dijalani nenek moyang mereka sejak ribuan tahun yang lalu. Hal tersebut menjadi sangat menarik, karena mereka seolah merupakan "suku terasing" yang sering kita temukan dalam novel atau filem tentang petualangan. Pada masyarakat Dayak kita masih bisa menemukan jejak – jejak kehidupan nenek moyang mereka pada kehidupan yang sedang mereka jalani masa kini, meskipun jejak - jejak tersebut sudah tampak samar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi pustaka. Data penelitian diperoleh dari berbagai literatur yang membahas sejarah, bentuk, makna, serta praktik rajah (tattoo) dalam konteks budaya masyarakat, antara lain Brain (1979), Gilbert (2000), Polhemus (2004), Olong (2006), Jusuf (2017), dan Pradito (2014). Data dianalisis secara deskriptif-interpretatif dengan mengidentifikasi dan mengelompokkan informasi berdasarkan tiga aspek utama, yaitu fungsi simbolik, fungsi estetik/artistik, dan fungsi terapeutik. Analisis mempertimbangkan hubungan antara motif, bentuk, lokasi penerapan rajah pada tubuh, serta konteks sosial, budaya, dan kepercayaan masyarakat yang mempraktikkannya. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif untuk

memperoleh pemahaman mengenai kedudukan rajah sebagai bagian dari ekspresi visual dan sistem budaya masyarakat.

III. PEMBAHASAN

3.1. Fungsi Simbolik

Berbagai kebudayaan yang ada di dunia – dari Ukraina hingga Jepang, dari Alaska hingga Pasifik Selatan – telah mengembangkan gaya rajahan yang luar biasa kompleksnya dan secara grafis sangatlah luar biasa indahnya. Keanggunan, keanekaragaman, dan kerumitan dari berbagai gaya rajahan yang dikembangkan oleh berbagai kebudayaan tersebut membuat kita harus mengakui bahwa rajah merupakan salah satu *genre* artistik yang paling canggih yang telah dihasilkan oleh umat manusia. Bahwa bentuk seni ini menggunakan tubuh manusia yang masih hidup sebagai kanvasnya menegaskan perihal pencapaian artistiknya dan bukannya malah mengenyampingkannya karena *genre* ini tidak memberi ruang bagi kesalahan. Berbeda dengan yang telah dilakukan oleh para *Great Master*, seperti Rembrandt, Leonardo da Vinci, Picasso atau Degas yang dalam proses berkaryanya mereka memiliki peluang atau bahkan di'ijin'kan untuk melakukan beberapa perbaikan atau pengulangan agar karyanya menjadi sempurna. Tidaklah demikian halnya dengan para seniman rajah. Mereka tidak memiliki peluang untuk mengulang atau memperbaiki kesalahan yang mereka buat.

Selain sebagai pencapaian artistik yang sangat hebat, tubuh yang dirajah layak untuk dihargai sebagai suatu sistem komunikasi. Hal-hal yang paling informatif dari berbagai bentuk *body art*, fungsi simbolik dari rajah merupakan sesuatu yang sangat penting bagi masyarakat yang tidak memiliki bahasa tulisan. Citra, piktograf, desain motif yang abstrak, warna dan penempatannya pada tubuh (tubuh sendiri merupakan suatu simbol kuno yaitu sebagai 'tubuh sosial') merupakan *data bank* yang sangat penting mengenai pengetahuan, kepercayaan, nilai-nilai dan sejarah dari berbagai budaya tradisional. Selain itu, gaya

corak rajah yang sangat kontras yang terdapat pada orang-orang tertentu di dalam suatu kelompok masyarakat seringkali menunjukkan dan menegaskan perbedaan status dan peran, misalnya kepala suku, atau seorang pemberani, atau seorang anggota suku yang berangkat dewasa.



Gambar 3.1. Corak rajah yang terdapat pada tubuh kepala suku Pazyryk berupa gambar kuda (terdapat pada lengan kirinya kambing gunung), dan "mahluk aneh" (terdapat pada lengan kanannya).

Sumber: Gilbert, Steve. 2000. *Tattoo History, A Source Book*.

Rajah telah dikenal oleh berbagai kebudayaan di dunia sejak jaman pra-sejarah. Pada tahun 1948 sesosok tubuh dari kepala suku bangsa Scythian yang penuh rajah ditemukan di gundukan pekuburan Pazyryk di kawasan Altai. Rajah yang berumur 2000 tahun tersebut terpelihara dengan baik oleh suhu tanah yang sangat rendah dan menunjukkan desain yang sangat kompleks berbentuk burung, ikan dan binatang lainnya. Mengenai rajah di daratan Eropa Herodotus (dalam Brain, 1979: 52) pernah melaporkan bahwa bangsa Thracia : 'To have punctures on their skin is with them the mark of nobility; without them is a testimony of mean descent.'



Gambar 3.2. Gambar "mahluk aneh" yang dirajahkan pada lengan kanan kepala suku Pazyryk.

Sumber: Gilbert, Steve. 2000. *Tattoo History, A Source Book*.

Meskipun seni rajah telah dikenal di Eropa sejak jaman pra-sejarah tetapi seni rajah ini menghilang pada Abad Pertengahan dan berkembang kembali setelah bangsa Eropa melakukan kontak dengan kebudayaan dari Timur Jauh dan Pasifik Selatan. Bangsa Eropa 'menemukan' kembali seni rajah pada abad 18 ketika

kapten Cook dan para penjelajah lainnya melihat bahwa ternyata rajah merupakan suatu eksistensi yang universal yang terdapat di luar dunia mereka yang "beradab". Dari sudut pandang orang Inggris, pada saat kapten Cook 'menemukan' Polynesia pada tahun 1769 ia juga dianggap telah 'menemukan' seni rajah tersebut. Dalam bahasa Inggris, teknik menghias tubuh tersebut berasal dari bahasa Tahiti *tatu* atau *tatau* yang artinya "menandai atau melukai kulit".

Sedangkan bahasa Latin untuk rajah atau *tattoo* ialah *stigma* yang artinya 'tusukan pada kulit dengan menggunakan alat yang runcing'. Uraian tertulis paling tua mengenai teknik rajah dan formula untuk pembuatan tinta (zat pewarna) yang digunakan untuk mewarnai rajah terdapat pada *Medicae artis principes* yang ditulis oleh seorang dokter Romawi bernama Aetius yang hidup pada abad ke VI. Dalam bukunya itu Aetius menjelaskan bahwa:

'Stigmatae are the marks that are made on the face and other parts of the body. We see such marks on the hands of soldiers. To perform the operation they use ink made according to this formula: Egyptian pine wood (acacia) and especially the bark, one pound; corroded bronze, two ounces; gall, two ounces; vitriol, one ounce. Mix well and sift. Grind the corroded bronze with vinegar and mix it with the other ingredients to make a powder. Soak the powder in two parts of water and one part of leek juice and mix thoroughly. First wash the place to be tattooed with leek juice and then prick in the design with pointed needles until blood is drawn. Then rub in the ink.' (Gilbert, 2000: 15).

Teknik rajah yang digunakan oleh berbagai kebudayaan tidaklah terlalu berbeda; zat warna ditusukkan ke dalam kulit menggunakan jarum atau alat yang tajam. Zat warna yang digunakan sangat beragam tetapi zat warna hitam umumnya terbuat dari karbon dalam berbagai bentuk seperti arang atau jelaga.

Peralatan rajah yang digunakan oleh suku Kajang di Kalimantan sangatlah sederhana yaitu terdiri dari beberapa buah

alat penusuk (*pricker*) dan pemukul yang terbuat dari besi. Pewarna yang digunakan terbuat dari campuran jelaga, air, dan air tebu yang ditaruh pada mangkuk ganda terbuat dari kayu.

Setiap orang di masyarakat Dayak mempercayai adanya dua kehidupan, yaitu kehidupan dunia dan kehidupan luar dunia yang dihuni oleh para nenek moyang mereka. Dunia yang ditempati oleh nenek moyang merupakan tempat yang paling sempurna tanpa cela, oleh sebab itu setiap orang Dayak merindukan untuk dapat hidup di dunia yang sempurna tersebut. Salah satu cara yang akan mempermudah perjalanan mereka menuju dunia tempat tinggal nenek moyang mereka adalah ritual rajah. Hal tersebut dijelaskan oleh Jusuf (2017:63) bahwa *"The Dayaks believe that as the soul (beruwa) departs from the body, tattoo will lead the spirit towards its final resting place where it will reunited with its ancestors. In its journey, tattoo will light and smooth the way, overcoming various obstacles. Such one is a bridge over the river of death, which is guarded by Maligang, an evil guardian, who tries to throw souls into the water to be eaten by Patan, a giant catfish. Only souls of men with tattoos of past successes in had hunting, will be allowed to cross the bridge freely."*

Dalam kosmologi di beberapa budaya atau masyarakat di Indonesia mempercayai adanya tiga dunia, yaitu dunia atas, dunia tengah dan dunia bawah. Demikian juga halnya kosmologi masyarakat Dayak. Corak rajah yang diterakan pada tubuh menggambarkan atau melambangkan masing – masing dunia tersebut. Corak burung enggang, bulan dan matahari merupakan lambang dunia atas, sedangkan dunia tengah digambarkan melalui corak tumbuh-tumbuhan dan binatang yang diyakini dapat memberikan kesuburan dan kehidupan. Suku Dayak sangat menghormati burung enggang, raja dari segala burung. Burung yang dikeramatkan tersebut melambangkan sosok yang gagah perkasa, berwibawa, agung dan berjaya. Salah satu contoh corak rajah yang menggambarkan dunia tengah ialah corak

sabang sawalik atau *sawang* yang dianggap sebagai pohon kehidupan. Sedangkan dunia bawah digambarkan berupa corak naga.

Kedudukan sosial seseorang di masyarakat dapat dikenali melalui corak rajahnya. Para kepala suku, ketua adat, panglima perang, dan *shaman* memiliki corak rajah yang menggambarkan dunia atas. Sedangkan corak rajah yang menggambarkan penghuni dunia tengah akan diterapkan pada *imam*, yaitu seseorang yang menjadi penengah atau penghubung antara dunia tengah dan dunia bawah. Corak rajah yang menggambarkan makhluk dunia bawah diterakan pada tubuh dari masyarakat biasa. Peraturan mengenai penerapan corak rajah tersebut sangat ketat. Kelompok masyarakat biasa dilarang menggunakan corak rajah dari kelompok para ketua adat dan lainnya.

Masyarakat Dayak mengenal berbagai upacara "*rites of passage*" seperti ritual kelahiran bayi, masa dewasa, perkawinan dan kematian. Rajah merupakan salah satu bentuk dari "*rites of passage*" tersebut. Bagi perempuan Dayak, "lukisan" rajah yang diterakan pada jari, tangan, lengan bawah, paha, betis hingga kaki, merupakan unsur kecantikan yang sangat penting. Seni rajah tubuh ini dikenal luas oleh beberapa masyarakat Dayak, antara lain Dayak Iban, Dayak Kayan, Dayak Ot Danum, Dayak Punan, Dayak Ngaju, Dayak Kenyah dan dayak Aoheng.

Bagi masyarakat Dayak yang bermukim di kawasan sekitar perbatasan Kalimantan Timur, rajah yang diterakan di sekitar jari tangan menunjukkan bahwa pemilik rajah tersebut adalah seorang ahli pengobatan, semakin banyak rajahnya merupakan pertanda semakin tinggi pula status ketabibannya. Bagi masyarakat Dayak Kenyah, Dayak Kayan dan Dayak Aoheng, banyaknya motif rajah yang terdapat pada tubuh seseorang menunjukkan bahwa dia adalah seorang pengembara karena pada setiap kampung yang dikunjunginya dia akan menambahkan rajahnya.

Motif rajah yang lazim dikenakan oleh golongan bangsawan atau *paren*, di kalangan Dayak Kenyah ialah burung

enggang. Burung enggang merupakan binatang endemik yang dianggap keramat oleh mereka. Bagi masyarakat Dayak Kayan yang boleh memiliki rajah bukan hanya kaum lelaki, kaum perempuan pun boleh memilikinya. Penerapan rajah tersebut berkaitan dengan aspek religi yang dianut oleh masyarakat Dayak.

Penerapan rajah bagi kaum perempuan dimulai ketika mereka sudah berusia 16 tahun atau setelah haid pertama melalui sebuah ritual khusus. Motif rajah bagi kaum perempuan sedikitnya terdapat tiga jenis motif berdasarkan bagian tubuh yang dirajahnya. Motif *tedak kassa* diterapkan di seluruh bagian kaki, *tedak usu* yang meliputi seluruh bagian tangan dan *tedak hapii* yang meliputi seluruh bagian paha. Proses perajahnya dilakukan oleh juru rajah perempuan. Bagi kaum perempuan ini, memiliki rajah di bagian paha menunjukkan tingginya status mereka di masyarakatnya. Rajah penanda tingginya status sosial ini biasanya dilengkapi dengan gelang kaki. Selain itu penerapan rajah juga merupakan suatu bentuk permohonan kepada Yang Maha Kuasa agar selalu berada dalam lindunganNya. Motif – motif yang digunakannya ialah motif *song irang* atau tunas bambu. Adapun motif rajah yang diterakan melintang di buku jari disebut *ikor*, dan motif yang diterapkan di pergelangan tangan disebut *silong lejau*. Motif ini menggambarkan wajah seekor harimau.

Rajah jarang diterakan di bagian lutut pada kaum lelaki maupun perempuan. Kalaupun ada yang menerakan rajah pada bagian lutut rajah ini dilakukan pada tahap akhir proses pembubuhan rajah pada tubuh. Peletakan motif rajah pada daerah sekitar lutut dapat dimulai dari atas lutut kemudian melingkar hingga ke betis menyerupai lilitan ular. Motif tersebut disebut *tuang buvong asu* yang berarti anjing jadi – jadian.

Rajah bagi masyarakat Dayak Iban adalah sebagai bentuk penanda status sosial. Kepala suku beserta segenap keturunannya memiliki rajah bercorak mahluk yang menguasai angkasa, misalnya motif burung engau yang dianggap sebagai binatang

keramat. Sedangkan seorang ahli pengobatan akan memberi rajah pada jari-jemari tangan mereka.

Salah satu corak rajah yang khas dari suku Dayak Iban di Kalimantan Barat ialah corak bunga terung. Corak bunga terung ini terdiri tidak kurang dari 12 versi, ada bunga terung yang berkelopak 8 helai dan ada juga yang berkelopak 6. Di bagian tengah bunga terung terdapat bentuk menyerupai spiral atau lingkaran yang melambangkan kehidupan baru. Bunga Terung biasanya diterakan pada kedua belah bahu kaum lelaki Iban. Rajah ini merupakan lambang kejantanan, kepahlawanan dan kemenangan dalam suatu peperangan. Rajah ini diyakini akan memberikan kekuatan kepada si pemakainya, terutama bagi para pengembara. Corak rajah bunga terung ini juga menjadi suatu tanda bahwa si pemakainya sudah cukup jauh dalam merantau dan sudah memiliki ilmu pengetahuan yang cukup luas. (Pradito, 2014:49).



Gambar 3.3. Corak rajah Kembang Terung yang diterakan pada kedua bahu seorang pria Dayak Iban dari desa Sumpak Sengkuang, Kapuas Hulu, Kalimantan Barat yang menunjukkan bahwa pria ini memiliki kedudukan yang terhormat di masyarakatnya. Di bawah corak Bunga Terung terdapat corak kepiting.

Sumber: Jusuf, Herman. 2017. Indonesian Traditional Tattoo.

Selain suku Dayak di Kalimantan kelompok etnik lainnya di Indonesia yang mengenal budaya rajah ialah suku Mentawai. Suku Mentawai yang mendiami kawasan Kepulauan Mentawai di sebelah barat pulau Sumatera telah lama dikenal sebagai salah satu suku yang menerapkan seni rajah pada tubuh mereka. Mereka sudah

mengenai seni merajah tubuh sejak ribuan tahun lalu. Tradisi penerapan rajah di sekujur tubuh merupakan tradisi yang paling menonjol dan terkenal hingga ke mancanegara. Penerapan rajah tersebut berkaitan dengan peran dan status sosial masing – masing individu. Tradisi rajah atau dalam bahasa Mentawai *titi* merupakan salah satu bentuk pengungkapan jati diri dan identitas orang Mentawai yang telah diwariskan leluhur mereka secara turun-temurun.

Rajah bagi suku Mentawai memiliki beragam fungsi dan makna. Rajah memiliki pranata sosial – budaya yang meliputi ekonomi, kesehatan, kepercayaan, teknologi, profesi (keahlian) hingga sekedar hiasan tubuh. Namun demikian sangat jarang ditemukan rajah sebagai hiasan tubuh belaka. Fungsi rajah sebagai penanda jati diri suku memiliki kedudukan yang paling utama, karena dengan pemberian suatu corak rajah pada bagian tubuh tertentu dapat berupa petunjuk dan bentuk komunikasi yang menyampaikan informasi mengenai batas wilayah kesukuan seseorang berasal. (Olong, 2006: 200).

Pada suku Mentawai rajahan diterapkan di beberapa bagian tubuh melalui ritual yang disebut *Arat Sabulungan*. *Arat Sabulungan* merupakan satu sistem pengetahuan, sistem nilai, dan aturan hidup yang dipegang kuat dan diwariskan oleh leluhur suku Mentawai. Bagi suku Mentawai ini, rajah memiliki kaitan erat dengan sistem kemasyarakatan, sehingga setiap orang Mentawai asli memiliki belasan rajah di sekujur tubuhnya.

Bagi suku Mentawai rajah yang diterapkan pada tubuh bukanlah sekedar hiasan belaka, tetapi lebih dari itu. Corak rajah yang diterapkan pada tubuh mengandung berbagai makna. Ada rajah yang menjelaskan tempat tinggal dan suku asal seseorang, ada pula rajah yang menjelaskan profesinya. Bagi mereka, rajah setidaknya memiliki dua fungsi, yaitu sebagai tanda pengenal berdasarkan wilayah dan kesukuan yang tergambar pada rajah utama. Secara adat, rajah ini berfungsi sebagai "Kartu Tanda Penduduk" (KTP)

bagi mereka. Motif rajah yang berfungsi sebagai penanda jati diri ini menunjukkan asal seseorang, seperti tampak pada motif *durukat* yang diterapkan pada dada kaum lelaki. Sedangkan rajah penanda identitas yang diterapkan di dada perempuan disebut *dapdap*. Meskipun demikian pada masing – masing kawasan atau wilayah kekuasaan suatu suku terdapat perbedaan corak simboliknya.



Gambar 3.4. Corak rajah yang terdapat pada berbagai bagian tubuh seorang lelaki Mentawai.

Sumber: Jusuf, Herman. 2017. Indonesian traditional Tattoo.

Selain sebagai tanda pengenal, rajah bagi suku Mentawai juga berfungsi sebagai penunjuk status sosial, jenis kelamin, usia, jabatan dan profesi. Motif yang digambarkan rajah ini menunjukkan profesi si pemakai, misalnya sebagai *sikerei* (tabib dan dukun), pemburu binatang, atau orang awam. Motif binatang menunjukkan bahwa si pemakai rajah tersebut adalah seorang pemburu seperti tampak pada motif rajah yang disebut *joja*, *sunancura*, *sakkole*, *seguk*, dan *sakoyuan*. Sedangkan seorang *sikerei* dapat dikenali melalui rajah motif bintang *sibalubalu* dan pada kalung kebesaran *sikerei* yang disebut *tudak*. Bagi sub-suku Mentawai Sikabaulan, motif rajah yang menggambarkan binatang menunjukkan bahwa binatang tersebut sebagai binatang yang dipuja atau binatang yang berhasil dibunuh ketika berburu. Rajah yang

menggambarkan motif binatang buruan juga merupakan simbol yang menunjukkan kejantanan, kekuatan dan keberanian.



Gambar 3.5. Corak rajah yang terdapat pada bagian atas tubuh dan tangan isteri sikerei Laman Lau-lau Manai di Mentawai. Anaknya yang masih balita belum diberi rajah.
Sumber: : Jusuf, Herman. 2017. Indonesian Traditional Tattoo

Suku Mentawai setidaknya memiliki sekitar 160 motif rajah yang masing-masing berbeda satu sama lain. Diperkirakan rajah pada suku Mentawai ada kaitannya dengan rajah yang ditemukan pada budaya Dongson di Vietnam. Bahkan ada dugaan bahwa suku Mentawai berasal dari kawasan tersebut. Dari Dongson mereka berlayar ke Samudera Pasifik dan Selandia Baru. Motif-motif rajah yang serupa dengan rajah suku Mentawai ditemukan juga di beberapa suku di Hawaii, Kepulauan Marquesas, suku rapa Nui di Kepulauan Paskah, dan suku Maori di Selandia baru. (Rosa dalam Olong, 2006:199).

Setiap orang Mentawai, baik laki-laki maupun perempuan dapat memakai belasan motif rajah di sekujur tubuhnya, meskipun demikian terdapat perbedaan penerapan rajah pada lelaki dan perempuan. Penerapan rajah pada tubuh para kaum lelaki yaitu di sekujur tubuhnya terutama pada bagian lengan hingga jari dan pada bagian paha hingga pergelangan kaki. Sedangkan bagian tubuh kaum perempuan yang dirajah terbatas pada bagian-bagian tubuh tertentu

saja, yaitu pada bahu, dada, punggung lengan dan pada dagu hingga wajah yang motif rajahnya berupa garis – garis vertikal.



Gambar 3.6. Rajah yang terdapat pada bagian atas tubuh dan dagu Sikerei Aman lau-lau Manai dari Mentawai.
Sumber: : Jusuf, Herman. 2017. Indonesian Traditional Tattoo.

Tradisi menerakan rajah pada tubuh ini sekarang sudah mulai menghilang terutama pada generasi mudanya. Meskipun demikian, untuk menentukan jati diri mereka sebagai orang Mentawai, anak-anak muda tersebut hanya menerakan rajah pada sebagian kecil tubuh saja. Pada saat ini masyarakat Mentawai yang memiliki rajah pada tubuhnya ialah mereka yang berusia diatas 40 tahun. (Olong, 2006:207-208)

3.2. Fungsi Estetik

Di seluruh belahan dunia, khususnya di Melanesia dan Afrika, pemberian rajah pada anak perempuan yang sudah boleh kawin bukanlah semata-mata demi keindahan saja tetapi merupakan suatu pengakuan terhadap masa depan biologis mereka. Hal tersebut juga berlaku bagi suku Kayan di Kalimantan. Suku Kayan memberi penekanan pada unsur waktu mengenai kedewasaan seorang anak perempuan. Mereka diberi rajah berupa garis-garis vertikal pada jari. Rajah tersebut akan diselesaikan atau disempurnakan ketika si anak sudah benar-benar dewasa. Kaum pria dari suku Kayan pun diberi rajah. Seluruh tangan yang diberi rajah menunjukkan bahwa dia sebagai seorang pemburu ulung, sedangkan rajah tunggal pada jari tangan menunjukkan perannya yang kecil dalam sebuah perburuan. Sedangkan menurut Jusuf (2017: 53) “Among the Dayak women, tattoo images applied on fingers, hands,

lower arm, thigh, leg and foot are important marks of beauty."



Gambar 3.7. Corak rajah yang diterakan pada kaki seorang perempuan Dayak Aoheng dari desa Long Bangun, HuluMahakam, Kutai Barat, Kalimantan Timur. Motifnya menggambarkan duru dari sejenis tanaman merambat.

Sumber: Jusuf, Herman. 2017. Indonesian Traditional Tattoo.

Corak yang paling menonjol pada seni rajah suku Kayan ialah corak anjing. Selain suku Kayan, suku Kenyah pun sangat menghormati anjing. Itulah sebabnya pada kedua suku tersebut terdapat berbagai corak yang diambil dari bentuk anjing. Corak anjing ini muncul dalam berbagai bentuk dan ragam juga memiliki nama yang berbeda. Corak *rosette* atau bintang biasa diletakkan pada bahu maupun dada. Bentuk *rosette* atau bintang tersebut merupakan bagian dari corak anjing yang menggambarkan matanya.



Gambar 3.8. Beberapa contoh corak rajah dari Kalimantan.

Sumber: : Jusuf, Herman. 2017. Indonesian Traditional Tattoo.



Gambar 3.9. Corak "Kalong-Asoq" atau naga – anjing yang diterakan pada betis seorang lelaki daya.

Sumber: Susi Abdurachman. Koleksi Pribadi.

Bentuk rajah tampilannya berbeda tapi tak kalah indah dan rumitnya dari rajah yang terdapat di kalangan masyarakat Polynesia ditemukan di Jepang. Orang Jepang menyebutnya *irezumi*. Melalui *irezumi* ini tubuh yang dilanjang ditransformasi menjadi suatu karya masterpiece yang dikerjakan berbulan-bulan lamanya menggunakan alat berupa jarum dan cukil (*gouge*) pada kanvas yang berupa seluruh permukaan tubuh manusia. Seni rajah masyarakat Jepang pertama kali disebutkan oleh bangsa Cina dalam *The Records of Wei*. Catatan tersebut menguraikan bahwa:

Men great and small all tattoo their faces and decorate their bodies with designs...They are fond of diving in the water to get fish and shells and originally decorated their bodies in order to keep away large fish and waterfowl. (Brain, 1979: 62)

Irezumi berkembang pada abad ke tujuhbelas dan delapan belas. Semula *irezumi* digunakan untuk menunjukkan

kepangkatan atau kedudukan seseorang di masyarakat. Tapi kemudian bergeser menjadi hiasan saja. Pada amsa tersebut para pedagang dilarang mengenakan pakaian yang terbuat dari *brocade*, sutera halus, atau perhiasan yang terbuat dari emas maupun perak. Meskipun demikian mereka diperbolehkan menerapkan rajah pada sekujur tubuhnya yang pembuatannya sangat mahal. Dengan hanya mengenakan cawat, seseorang yang sekujur tubuhnya ber-*irezumi* dapat dikatakan telah berpakaian lengkap.

Corak *irezumi* biasanya berupa naga sebagai lambang pemberi kekuatan, dan gambar-gambar dewa, corak flora, pasangan kekasih, pemandangan dan ular. Warna utama yang digunakan umumnya ialah hitam yang akan berubah menjadi biru ketika dibubuhkan pada kulit orang Jepang. Selain warna hitam juga digunakan warna hijau, biru muda, dan merah.



Gambar 3.10. Irezumi, rajah bangsa Jepang yang diterapkan pada sekujur tubuh. Penggambaran coraknya yang rinci mengikuti lekuk tubuh berkesan memiliki kedalaman (perspektif) melalui penerapan warna latar dan warna corak.

Sumber: Brain, 1979, *The Decorated Body*.



Gambar 3.11. Corak rajah pada wajah seorang pria yang mengacu pada corak rajah suku Indian Amerika Utara dan corak rajah Polynesia dan Micronesia, sedangkan pada leher corak rajahnya bergaya Kalimantan, rancangan Leo Zulueta, salah seorang tattooist yang beraliran Neo Tribal Style.

Sumber: Polhemus, Ted. 2004. *Hot Bodies Cool Styles: New Techniques In Self-Adornment*.



Gambar 3.12. Corak rajah pada tubuh pria dari Pulau Marquesa, Pasifik.

Sumber: Gilbert, Steve, 2000, *Tatto History, A Source Book*.



Gambar 3.13. Corak rajah pada wajah seorang kepala suku di Selandia Baru.
Sumber: Brain, 1979, *The Decorated Body*.



Gambar 3.14. Rajah “masa kini” yang berfungsi hanya sebagai hiasan belaka. Sumber: Mohammad Setiawan, Koleksi Pribadi.



Gambar 3.15. Rajah “masa kini” yang berfungsi hanya sebagai hiasan belaka. Sumber: Mohammad Setiawan, Koleksi Pribadi.

3.3. Fungsi Terapeutik

Selain memiliki fungsi estetik dan fungsi simbolik, rajah pun memiliki fungsi terapeutik atau pengobatan, khususnya sebagai salah satu cara untuk menyembuhkan penyakit yang disebabkan oleh hal-hal yang supernatural. Berdasarkan keyakinan yang dianut oleh masyarakat “primitif” bahwa penyebab berbagai macam penyakit adalah roh jahat, maka tidaklah mengherankan jika rajah dianggap sebagai suatu bentuk pengobatan bagi beragam penyakit. Pengobatan ini dipercaya dapat bertindak sebagai bentuk pengobatan preventif maupun kuratif. Meskipun demikian, pengobatan yang bersifat preventif yang paling sering digunakan.

Masyarakat yang menempati kawasan kutub sejak usia dini sudah terbiasa bersosialisasi dan dilatih untuk membangun tubuh mereka agar menjadi “pilar” yang kokoh melalui berbagai bentuk latihan seperti lari, angkat beban, kalistenik, berendam dalam air es, dan sebagainya. Ketika terjadi “ke-tidakberes-an” pada tubuh maupun bentuk kemalangan lainnya, mereka meyakini bahwa semua itu berasal dari kekuatan yang bersifat supernatural dan mereka yakin bahwa hal tersebut dapat disembuhkan melalui penggunaan rajah.

Dalam penelitiannya di pulau Diomedede, George B. Gordon menemukan seorang pria yang memiliki rajah pada kedua belah pipi, dekat mulut, pada pelipis dan pada dahi. Menurut keterangan lelaki tersebut rajah itu merupakan “obat” untuk menyembuhkan penyakit yang mengganggu kesehatannya. Sebagai bentuk pengobatan yang bersifat kuratif, masyarakat yang menghuni pulau St. Lawrence menerapkan corak rajah berupa garis – garis kecil di daerah sekitar bagian tubuh yang terasa sakit, seperti yang diamati oleh Edward Nelson pada tahun 1890 (Gilbert, 2000:180) sebagai berikut:

1. *A mark over the tsernum, which is the shaman's cure for heart trouble.*
2. *A small straight mark over each eye, the cure for eye trouble.*
3. *Various other small marks on the body used as remedies from time to time by the shaman.*

Peran seorang Shaman di kalangan masyarakat *circumpolar* (kawasan kutub) sama dengan peran seorang ahli tusuk jarum (*acupuncturist*) bagi masyarakat Cina yang diminta untuk menemukan penyebab timbulnya suatu penyakit berdasarkan berbagai simptom dan tanda penyakitnya untuk kemudian ditentukan pengobatan yang tepat. Analisis yang dilakukan oleh para ahli antropologi terhadap praktek rajah di kalangan penduduk pulau St. Lawrence menunjukkan bahwa beberapa tempat pada tubuh yang dirajah, secara langsung sejalan atau sama dengan titik-titik akupunktur yang diterapkan oleh para ahli tusuk jarum Cina.

Fungsi terapeutik dari rajah pun diterapkan oleh suku Kayan di Kalimantan. Di kalangan suku Kayan terdapat kebiasaan memberi rajah bercorak *lukut* pada pergelangan tangan seorang lelaki ketika ia jatuh sakit. Tujuan pemberian corak *lukut* tersebut ialah untuk menjaga agar roh orang tersebut tidak meninggalkan tubuhnya dan untuk mengusir berbagai jenis penyakit.

Menurut Jusuf (2017:85): *“The Iban believe that physical ailments and illness are*

caused by evil spirits (antu) when a person defies and disregards ethical and moral standards within the Iban community. If a Shaman is unable to cure the ailment after numerous tries, the afflicted is given a new tattoo near the wrist. The tattoo serves to symbolically reapiir the body of any flaws and weaknesses, usually of a floral motifs which is believed to have the power to avert evil.”

Di Iraq, rajah dibagi menjadi dua jenis, yaitu rajah untuk hiasan tubuh (estetik) dan rajah untuk pengobatan (terapeutik). Umumnya corak rajah untuk pengobatan sangatlah sederhana dan diterapkan pada atau di sekitar bagian tubuh yang terasa sakit. Sedangkan rajah yang bersifat ornamental (estetik) memiliki corak atau desain yang sangat rumit. Penyakit yang sering disembuhkan dengan menggunakan rajah ialah keseleo, sakit kepala dan penyakit mata. Untuk menyembuhkan sakit kepala atau sakit mata, rajah diterapkan pada pelipis atau dahi dekat mata.

Suku Indian di Amerika Utara pun menggunakan rajah untuk menyembuhkan penyakit. Suku Ojibwa menerapkan rajah pada pelipis, dahi dan pipi untuk menyembuhkan sakit kepala dan sakit gigi. Menurut keyakinan mereka, penyakit-penyakit yang diderita tersebut disebabkan oleh roh jahat.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Memiliki bahasa tertulis tidak dengan serta - merta kemudian menghilangkan signifikansi desain corak rajah sebagai medium ekspresi yang sangat berharga. Banyak “suku” moderen masa kini, seperti kelompok Bikers, Skinheadas, Punks, dan sejumlah kelompok jalanan atau sub-kultur, telah menggunakan rajah untuk menandai keanggotaan kelompok mereka dan juga untuk mengartikulasikan pandangan dunia sub-kultur mereka secara simbolik. Meskipun demikian, di jaman sekarang ini, rajah paling sering digunakan untuk mengekspresikan identitas individual dan bukan sebagai bahasa dari tanggungjawab dan nilai-nilai sosial.

Rasa sakit dan tetesan darah yang menjadi bagian dari proses rajah yang dahulu dipandang sebagai bukti ketidakberadaban rajah, sekarang menjadi bagian dari daya tarik seni menghias tubuh ini. Masa kini rajah dipandang sebagai suatu tindakan yang menuntut suatu tingkat tanggung jawab dan keberanian tertentu.

Dimana pun berada, anggota masyarakat, suku atau bangsa dapat saja menggunakan suatu tanda (*mark*) atau rajah dan sejenisnya sebagai tanda yang menunjukkan bahwa mereka adalah anggota suatu kelompok, suku bangsa, atau organisasi tertentu. Di dalam masyarakat moderen, penerapan rajah oleh anggota suatu kelompok atau *gang* dapat saja dipandang sebagai sikap anti sosial meskipun pada masa sekarang ini banyak anggota masyarakat yang mengenakan rajah pada tubuh mereka tanpa memahami fungsi rajah yang sebenarnya selain hanya untuk kesenangan atau iseng belaka, apalagi dengan adanya rajah yang dapat hilang dalam waktu seminggu saja (*temporary tattoo*) yang banyak dilakukan oleh para turis yang berkunjung ke tempat-tempat wisata seperti pantai Kuta di Bali dan lainnya atau bahkan bisa juga dilakukan berbagai salon kecantikan.



Gambar 4.1. Seorang pemuda yang menerakan rajah pada kedua belahtangannya.

Sumber: Mohammad Setiawan. Koleksi Pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Brain, Robert. (1979). The Decorated Body. London: Harper & Row, Publisher.
- Gilbert, Steve. 2000. Tattoo History: A Source Book. New York: RE/Search Publication.
- Horn, Marilyn J, Lois M. Gurel. 1981. The Second Skin. London: Houghton Mifflin Company.
- Jusuf, Herman. 2017. Indonesian Traditional Tattoo. Jakarta: Ministry of Education and Culture the Republic of Indonesia.
- Olong, Hatib Abdul Kadir. 2006. Tato. Yogyakarta: LkiS.
- Polhemus, Ted. 2004. Hot Bodies Cool Styles: New Techniques In Self-Adornment. London: Thames & Hudson.
- Pradito, Didit. 2014. Ornamen Kalimantan, Kekuatan dan Maknanya. Jakarta: DEKRANAS.