

EKSPLORASI DESAIN PRODUK KURSI LIPAT SEBAGAI MEDIA INTERAKSI SOSIAL PADA LINGKUNGAN PERMUKIMAN PADAT

Martiyadi Nurhidayat¹, Riky Taufik Afif², Tiphanny Aurumajeda³

Program Studi Desain Produk^{1,2},

Departemen Desain Komunikasi Visual³

Universitas Telkom^{1,2}, Terusan Buah Batu, Kabupaten Bandung

Univesitas Teknologi Bandung³, Jl. Soekarno Hatta No. 378, Kota Bandung

hardydil@telkomuniversity.ac.id¹, martiyadi@telkomuniversity.ac.id², tiphannyaaurumajeda@gmail.com³

Abstrak

Kantor RW memiliki peran penting sebagai ruang bersama untuk diskusi, musyawarah, dan pengambilan keputusan warga. Namun, pada banyak lingkungan permukiman padat, fasilitas pendukung kegiatan tersebut belum memadai. Kondisi ini juga terjadi di RW 07 Desa Jayamekar, di mana tidak tersedia kursi yang mampu menampung banyak orang secara nyaman. Fasilitas duduk yang ada berupa sofa besar hasil hibah warga justru memakan ruang dan tidak fleksibel, sehingga rapat sering kali dilakukan dengan duduk di lantai atau dalam kondisi berhimpitan. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya kenyamanan dan menurunnya partisipasi warga, khususnya kepala rumah tangga dan ibu-ibu PKK, dalam kegiatan RT/RW. Akibatnya, proses diskusi dan perumusan ide untuk pengembangan lingkungan menjadi kurang optimal. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk merancang solusi fasilitas duduk yang sesuai dengan karakter ruang terbatas sekaligus mendorong interaksi sosial warga. Metode yang digunakan adalah *Participatory Design* dengan pendekatan sketsa produk, di mana masyarakat dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan perancangan. Proses dimulai dari identifikasi kebutuhan melalui observasi dan diskusi, dilanjutkan dengan eksplorasi ide desain melalui sketsa alternatif, evaluasi bersama, hingga pemilihan desain yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengabdian berupa produk kursi lipat ergonomis yang ringkas, mudah disimpan, dan nyaman digunakan untuk kegiatan rapat dan diskusi di lingkungan permukiman padat. Kursi lipat ini mampu mengakomodasi lebih banyak peserta tanpa mengorbankan ruang, serta meningkatkan kenyamanan duduk selama kegiatan berlangsung. Dari sisi sosial, keberadaan fasilitas duduk yang lebih layak mendorong warga untuk kembali aktif mengikuti rapat, menjamu tamu, dan berkumpul bersama. Aktivitas tersebut membuka ruang lahirnya ide, gagasan, dan pengambilan keputusan secara kolektif, sekaligus memperkuat silaturahmi dan kohesi sosial antarwarga. Dengan demikian, desain produk tidak hanya berfungsi sebagai solusi fisik, tetapi juga sebagai media interaksi sosial yang mendukung keberlanjutan kehidupan bermasyarakat.

Kata kunci: Media, desain produk, interaksi sosial, eksplorasi, masyarakat.

Abstract

The neighborhood association (RW) office plays a crucial role as a shared space for community discussions, deliberations, and decision-making. However, in many densely populated neighborhoods, the facilities supporting these activities are inadequate. This situation also occurs in RW 07, Jayamekar Village, where there are no chairs available to comfortably accommodate many people. The available seating, which consists of a large sofa donated by residents, takes up space and is inflexible, so meetings are often held sitting on the floor or in crowded conditions. This situation results in low comfort and reduced participation of residents, particularly heads of households and women in the Family Welfare Movement (PKK), in neighborhood association

(RT/RW) activities. As a result, the discussion process and formulation of ideas for neighborhood development are less than optimal. This community service program aims to design seating solutions that suit the limited space and encourage social interaction among residents. The method used is Participatory Design with a product sketch approach, where the community is actively involved in all stages of the design. The process begins with identifying needs through observation and discussion, followed by exploring design ideas through alternative sketches, joint evaluation, and selecting the design that best suits user needs. The result of the community service is an ergonomic folding chair that is compact, easy to store, and comfortable to use for meetings and discussions in densely populated residential areas. This folding chair can accommodate more participants without sacrificing space and improves seating comfort during activities. From a social perspective, the availability of more suitable seating facilities encourages residents to actively participate in meetings, entertain guests, and gather together. These activities create space for the birth of ideas, concepts, and collective decision-making, while strengthening relationships and social cohesion among residents. Thus, the product design serves not only as a physical solution but also as a medium for social interaction that supports the sustainability of community life.

Keywords: Media, product design, social interaction, exploration, community.

I. PENDAHULUAN

Lingkungan permukiman padat dikarenakan pertumbuhan penduduk disebabkan oleh tingginya angka kelahiran, rendahnya angka kematian, dan imigrasi massal. Peningkatan jumlah penduduk berdampak langsung terhadap permintaan pangan. Dengan semakin banyaknya mulut yang harus diberi makan, permintaan terhadap produk pertanian seperti beras, gandum, dan sayuran melonjak[1]. fungsi ruang komunal belum sepenuhnya didukung oleh sarana prasarana yang sesuai. RW 07 Desa Jayamekar merupakan mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang memiliki peran penting sebagai pusat koordinasi dan aktivitas warga. Kantor RW yang digunakan sebagai ruang administrasi dan kegiatan komunal memiliki keterbatasan luas ruang sehingga memerlukan sarana yang mendukung penggunaan ruang secara efektif. Saat ini, fasilitas duduk yang tersedia sebagian besar berasal dari hibah warga berupa sofa berukuran besar. Meskipun masih dapat digunakan, keberadaan sofa tersebut kurang sesuai dengan karakteristik ruang kantor RW yang terbatas karena memakan banyak ruang dan mengurangi fleksibilitas penataan ruangan. Di sisi lain, kegiatan rapat, diskusi, musyawarah, dan pertemuan warga masih berlangsung secara rutin sehingga membutuhkan fasilitas duduk yang mampu menampung banyak peserta dengan tetap memberikan kenyamanan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa RW 07 Desa Jayamekar belum memiliki sarana kursi yang memadai untuk mendukung aktivitas komunal secara optimal, sehingga diperlukan solusi berupa fasilitas duduk yang lebih ergonomis, ringkas, dan mudah disimpan sesuai kebutuhan ruang yang tersedia. *system* tata ruang kantor dan indikator pengaruh produktivitas kerja harus diperhatikan[2]. kantor RW masing-masing yang mempunyai *value* terkait fungsi yang tepat, sirkulasi yang nyaman, efektif kerja serta menciptakan produktivitas kerja yang tinggi[3].

Terdapat urgensi ialah keterbatasan fasilitas duduk di RW 07 Desa Jayamekar menyebabkan kegiatan rapat dan diskusi warga sering dilakukan dengan duduk di lantai atau menggunakan kursi secara berdesakan. Kondisi tersebut menimbulkan ketidaknyamanan fisik, terutama saat kegiatan berlangsung lama. Posisi duduk yang tidak ergonomis dapat menyebabkan pegal, kelelahan, dan menurunkan kenyamanan peserta selama mengikuti kegiatan. ergonomi dapat digunakan untuk meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pengguna[4]. pendekatan ilmu ergonomi dan antropometri yang disesuaikan dengan postur dan dimensi tubuh manusia[5]. Posisi yang tidak ergonomis dapat mengakibatkan penyakit [6], penggunaan produk melibatkan panca indra yang dimilikinya[7]. Kondisi duduk yang tidak ergonomis tidak hanya menimbulkan rasa pegal, tetapi juga berdampak pada rendahnya minat warga untuk menghadiri rapat RT/RW. Ketika partisipasi

menurun, ruang diskusi menjadi kurang hidup, sehingga proses pertukaran ide, penyampaian aspirasi, dan pengambilan keputusan bersama tidak berjalan secara optimal.

Minimnya kehadiran warga dalam forum-forum resmi juga berdampak pada lemahnya inisiatif dan tindakan kolektif dalam menyelesaikan permasalahan lingkungan. Padahal, keterlibatan kepala rumah tangga, ibu-ibu PKK, dan elemen masyarakat lainnya merupakan kunci dalam membangun kesepahaman, memperkuat silaturahmi, serta menciptakan rasa memiliki terhadap lingkungan tempat tinggal. Dengan demikian, permasalahan fasilitas duduk di ruang komunal tidak dapat dipandang sekadar sebagai persoalan teknis furnitur, melainkan sebagai isu yang berkaitan erat dengan kualitas interaksi sosial dan keberlangsungan kehidupan bermasyarakat.

Dalam konteks tersebut, desain produk berperan sebagai solusi yang mampu menjawab kebutuhan fisik dan sosial masyarakat. Kursi lipat tidak hanya berfungsi sebagai sarana duduk yang nyaman dan efisien, tetapi juga mendukung interaksi, diskusi, serta kolaborasi antarwarga. Kehadirannya diharapkan dapat memperkuat kebersamaan dan meningkatkan kualitas hubungan sosial di lingkungan permukiman padat. Salah satu solusi yang relevan untuk menjawab keterbatasan ruang dan kebutuhan kenyamanan adalah pengembangan Kursi lipat *portable* digunakan sebagai tempat duduk sementara [8]. Ergonomi merupakan suatu ilmu, seni dan teknologi yang berupaya untuk menyerasikan alat, cara dan lingkungan kerja[9] lipat yang ergonomis, ringkas, dan mudah disimpan. Kursi lipat memungkinkan penataan ruang yang lebih fleksibel, dapat menampung lebih banyak peserta, serta mendukung kegiatan rapat dan diskusi tanpa mengorbankan kenyamanan pengguna.

Melalui perancangan kursi lipat ergonomis, kegiatan ini diharapkan mampu menghadirkan solusi yang efektif terhadap keterbatasan fasilitas duduk di kantor RW 07 Desa Jayamekar. Kehadiran kursi lipat tidak hanya berfungsi sebagai sarana penunjang aktivitas rapat dan diskusi, tetapi juga mendukung pemanfaatan ruang yang lebih efisien karena mudah digunakan, dipindahkan, dan disimpan sesuai kebutuhan. Dengan tersedianya fasilitas duduk yang nyaman, warga diharapkan dapat mengikuti berbagai kegiatan komunal dengan lebih baik sehingga kualitas interaksi dalam forum musyawarah dan pertemuan lingkungan meningkat. Kondisi tersebut berpotensi mendorong partisipasi masyarakat untuk kembali aktif berkumpul, berdiskusi, dan terlibat dalam berbagai kegiatan sosial kemasyarakatan. Aktivitas interaksi yang lebih intensif dapat memunculkan berbagai ide, gagasan, dan solusi bersama dalam menyelesaikan permasalahan lingkungan yang dihadapi warga. Selain itu, frekuensi pertemuan yang lebih nyaman juga dapat memperkuat komunikasi, meningkatkan rasa kebersamaan, serta mempererat hubungan silaturahmi antarwarga. Oleh karena itu, kursi lipat ergonomis tidak dipandang hanya sebagai produk furnitur semata, melainkan sebagai media pendukung interaksi sosial yang mampu memperkuat kohesi masyarakat. Pada akhirnya, program ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap terciptanya lingkungan sosial yang lebih harmonis, partisipatif, dan solid dalam mendukung pembangunan masyarakat di RW 07 Desa Jayamekar.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengabdian masyarakat ini adalah *Participatory Design* dengan pendekatan sketsa produk. *Participatory Design* dapat diterapkan untuk menciptakan desain interaksi[10]. *Participatory Design* yang bersifat demokratis di mana semua *stakeholder* yang terlibat dalam proses desain dianggap sebagai rekan kerja dalam pengambilan keputusan [11]. Metode ini dipilih karena menempatkan masyarakat sebagai pengguna utama sekaligus mitra aktif dalam proses perancangan, sehingga desain produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan konteks lingkungan permukiman padat.



Gambar 1. Alur proses Pengabdian Masyarakat

TABEL I
ALUR DAN TAHAPAN PENGABDIAN MASYARAKAT

No	Alur	Tahapan	Keterangan
1	Tahapan 1	Observasi Lapangan dan Identifikasi Kebutuhan	Tahap awal dilakukan melalui observasi langsung di Kantor RW 07 Desa Jayamekar untuk mengidentifikasi kondisi ruang, fasilitas duduk, dan pola aktivitas warga.
2	Tahapan 2	Perancangan Pertama melalui Sketsa Partisipatif	Berdasarkan hasil observasi, tim pengabdian menyusun alternatif desain kursi lipat dalam bentuk sketsa produk melalui proses perancangan partisipatif.
3	Tahapan 3	Evaluasi Produk Tahap Pertama	Sketsa dan konsep desain awal dievaluasi bersama mitra melalui diskusi dan simulasi visual
4	Tahapan 4	Perancangan Kedua dan Penyempurnaan Desain	Tahap ini difokuskan pada revisi dan penyempurnaan desain kursi lipat berdasarkan hasil evaluasi, dengan penyesuaian pada aspek ergonomi, keringkasan, dan kemudahan penyimpanan, hingga diperoleh desain yang siap diwujudkan sebagai produk final.
5	Tahapan 5	Evaluasi Produk Tahap Kedua	Desain yang telah disempurnakan dievaluasi bersama mitra untuk memastikan kesesuaian dengan kondisi ruang Kantor RW dan kenyamanan penggunaan saat rapat. Tahap ini bertujuan memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna sebelum diterapkan

Tabel tersebut menggambarkan alur tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan secara bertahap dan partisipatif. Proses diawali dengan observasi lapangan dan identifikasi kebutuhan untuk memahami kondisi ruang, fasilitas, dan aktivitas warga di Kantor RW 07 Desa Jayamekar. Tahap selanjutnya adalah perancangan awal melalui sketsa produk yang disusun berdasarkan hasil observasi dan masukan masyarakat. Desain awal kemudian dievaluasi bersama mitra melalui diskusi dan simulasi visual untuk menilai kesesuaian fungsi dan kenyamanan. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar perancangan tahap kedua yang difokuskan pada penyempurnaan aspek ergonomi, keringkasan, dan kemudahan penyimpanan. Tahap akhir dilakukan evaluasi kembali terhadap desain yang telah disempurnakan guna memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan ruang dan kenyamanan penggunaan sebelum diterapkan secara nyata.

TABEL II
INDIKATOR KETERCAPIAN

Indikator Utama	Status
Kursi lipat ergonomis berhasil diwujudkan	☑
Kenyamanan pengguna meningkat	☑

Efisiensi ruang meningkat	☑
Kemudahan penyimpanan tercapai	☑
Kualitas rapat dan diskusi meningkat	☑
Partisipasi warga meningkat	☑
Interaksi sosial warga meningkat	☑
Produk diterima dan digunakan mitra	☑

Kegiatan pengabdian masyarakat di RW 07 Desa Jayamekar berhasil menghasilkan kursi lipat ergonomis yang sesuai dengan kebutuhan ruang komunal pada lingkungan permukiman padat. Produk yang dikembangkan mampu meningkatkan kenyamanan pengguna, mengoptimalkan pemanfaatan ruang, serta memudahkan proses penyimpanan dan penataan fasilitas setelah kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kursi memiliki tingkat stabilitas, keamanan, dan kemudahan penggunaan yang baik serta diterima positif oleh masyarakat. Keberadaan kursi lipat ergonomis juga mendukung pelaksanaan rapat dan diskusi yang lebih kondusif, meningkatkan partisipasi warga dalam kegiatan kemasyarakatan, serta memperkuat interaksi sosial antarwarga. Dengan demikian, program ini tidak hanya menghasilkan solusi furnitur yang fungsional, tetapi juga memberikan dampak sosial yang positif bagi keberlangsungan aktivitas komunal masyarakat.

III. HASIL PELAKSANAAN

Kursi lipat yang dirancang memiliki keunggulan utama pada aspek penyimpanan yang tipis dan rapi, sehingga dapat dilipat dan disusun kembali setelah kegiatan selesai. Hal ini memudahkan proses pembersihan ruang kantor serta menjaga area tetap lapang dan siap digunakan untuk berbagai aktivitas lainnya. Dari sisi kenyamanan, desain kursi memperhatikan prinsip ergonomi agar tubuh tidak cepat lelah atau pegal meskipun digunakan untuk duduk dan berdiskusi selama satu hingga dua jam. Dengan posisi duduk yang lebih alami dan stabil, warga dapat mengikuti rapat dengan lebih fokus dan nyaman dibandingkan duduk di lantai atau menggunakan kursi yang tidak sesuai. Melalui penerapan kursi lipat ergonomis ini, ruang kantor RW dapat difungsikan secara optimal sesuai perannya sebagai pusat kegiatan warga. Solusi ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga mencerminkan pendekatan desain yang berangkat dari kebutuhan nyata masyarakat, mudah diterapkan, dan berpotensi direplikasi di kantor RW lain dengan permasalahan serupa.

1. Tahap 1 – Observasi Lapangan dan Identifikasi Kebutuhan (Bulan 1)

Tahap awal dimulai dengan observasi langsung ke Kantor RW 07 Desa Jayamekar. Tim pengabdian melakukan pengamatan kondisi ruang rapat, fasilitas duduk yang tersedia, serta pola kegiatan warga. Wawancara informal dengan pengurus RW dan warga dilakukan untuk menggali kebutuhan nyata terkait kenyamanan duduk, keterbatasan ruang, dan sistem penyimpanan furnitur. Tahap ini bertujuan membangun pemahaman bersama mengenai permasalahan yang akan diselesaikan melalui desain.

2. Tahap 2 – Perancangan Pertama melalui Sketsa Partisipatif (Bulan 2–3)



Gambar 2. Sketsa folding chair 2

Berdasarkan hasil observasi, tim pengabdian menyusun beberapa alternatif desain kursi lipat dalam bentuk sketsa produk. Proses perancangan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan warga dalam diskusi desain. Sketsa produk adalah langkah awal dalam membuat produk maka dari sinilah sketsa sebagai tahapan ideasi yang perlu di pertimbangkan sebelum melakukan perancangan produk[12] kemampuan menggambar menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan.[13]. Masyarakat memberikan masukan terkait ukuran kursi, bentuk dudukan, kemudahan pelipatan, serta kenyamanan saat digunakan untuk rapat. Tahap ini menghasilkan desain awal yang merepresentasikan kebutuhan pengguna.

3. Tahap 3 – Evaluasi Produk Tahap Pertama (Bulan 3)

Sketsa dan konsep desain awal kemudian dievaluasi bersama mitra. Evaluasi dilakukan melalui diskusi dan simulasi penggunaan desain secara visual. Warga memberikan tanggapan terhadap aspek ergonomi, stabilitas, dan efisiensi penyimpanan. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk perbaikan desain pada tahap selanjutnya.

4. Tahap 4 – Perancangan Kedua dan Penyempurnaan Desain (Bulan 3–4)

Tahap ini merupakan proses revisi dan penyempurnaan desain kursi lipat berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Tim pengabdian menyesuaikan desain agar lebih ergonomis, ringkas, dan mudah disimpan. Hasil perancangan kedua ini diarahkan pada desain yang siap diwujudkan dalam bentuk produk final.

5. Tahap 5 – Evaluasi Produk Tahap Kedua (Bulan 4)

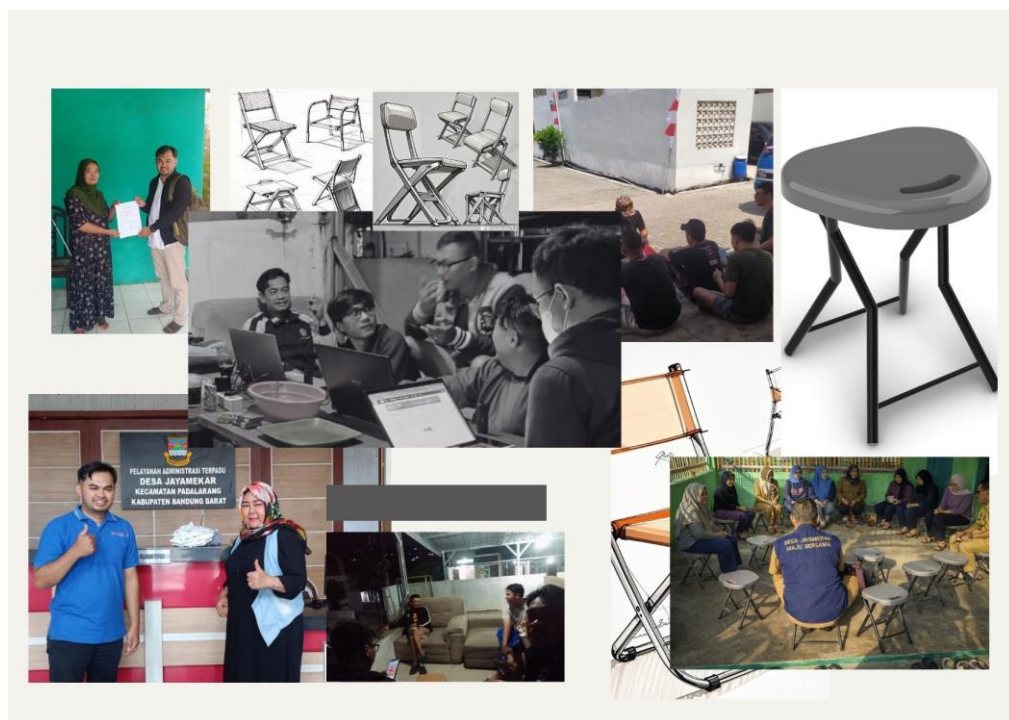
Desain yang telah disempurnakan kembali dievaluasi bersama mitra. Evaluasi difokuskan pada kesesuaian desain dengan kebutuhan ruang Kantor RW serta kenyamanan penggunaan dalam durasi rapat normal, Instrumen tes memiliki peran penting dalam mengukur hasil[14]. Tahap ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan telah memenuhi ekspektasi pengguna sebelum diterapkan secara nyata.

TABLE III
EVALUASI PRODUK FOLDING CHAIR

No	Aspek Evaluasi	Indikator yang Dinilai	Metode Pengujian	Subjek/Pengguna	Kriteria Keberhasilan	Pencapaian (%)
1	Dimensi & Proporsi	Tinggi dudukan sesuai postur, kaki menapak lantai, posisi lutut nyaman	Observasi langsung saat duduk	Warga RW dewasa	Pengguna duduk stabil tanpa posisi kaki menggantung	100
2	Ergonomi Dudukan	Kenyamanan duduk, tekanan pada paha dan tulang duduk	Simulasi duduk 30–120 menit	Peserta rapat RW	Tidak timbul pegal berlebih setelah 1–2 jam	80
3	Stabilitas Struktur	Kekokohan kaki, tidak goyah saat digunakan	Uji beban statis & dinamis ringan	Warga RW	Kursi stabil dan aman selama digunakan	100
4	Keamanan Penggunaan	Tidak melipat sendiri, tidak melukai pengguna	Observasi saat duduk dan berpindah posisi	Warga RW	Tidak terjadi lipatan mendadak atau risiko cedera	100
5	Mekanisme Lipat	Kemudahan membuka dan melipat kursi	Simulasi buka–lipat berulang	Pengurus RW	Kursi mudah dilipat tanpa tenaga berlebih	100

6	Efisiensi Penyimpanan	Ketipisan saat dilipat, kemudahan ditumpuk	Observasi penataan ruang	Pengurus RW	Kursi dapat disimpan rapi di ruang sempit	80
7	Mobilitas & Bobot	Mudah diangkat dan dipindahkan	Simulasi penataan sebelum/sesudah rapat	Warga RW	Kursi dapat dipindahkan oleh satu orang dewasa	90
8	Kenyamanan Visual	Tampilan rapi, tidak mengganggu ruang	Diskusi dan wawancara singkat	Warga & pengurus RW	Mayoritas pengguna menyukai desain	90
9	Penerimaan Pengguna	Kesediaan menggunakan kursi secara rutin	Wawancara dan diskusi kelompok	Warga RW	Kursi digunakan dalam kegiatan rutin	80
10	Kesesuaian Konteks	Mendukung rapat dan diskusi warga	Simulasi rapat RW	Peserta rapat	Rapat berlangsung lebih kondusif	100

6. Tahap 6 – Implementasi dan Serah Terima Produk (Bulan 4–5)



Gambar 3. Kegiatan pengabdian masyarakat

Penerapan kursi lipat ergonomis di RW 07 Desa Jayamekar memberikan dampak positif terhadap kenyamanan dan efektivitas kegiatan warga. Desain yang ringkas memudahkan penyimpanan serta menjaga ruang kantor tetap rapi dan lapang untuk berbagai aktivitas. Dari sisi ergonomi, kursi membantu mengurangi rasa pegal dan meningkatkan kenyamanan selama rapat berlangsung hingga dua jam. Hasil evaluasi menunjukkan kursi stabil, aman, mudah dilipat, dan diterima dengan baik oleh pengguna. Kehadiran fasilitas ini mendukung pelaksanaan rapat yang lebih kondusif, meningkatkan pemanfaatan ruang komunal, serta berpotensi mendorong partisipasi masyarakat dalam kegiatan sosial dan musyawarah lingkungan secara berkelanjutan.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menghasilkan solusi desain kursi lipat ergonomis yang sesuai dengan kebutuhan ruang komunal di Kantor RW 07 Desa Jayamekar. Melalui metode Participatory Design dengan pendekatan sketsa produk, masyarakat terlibat aktif dalam seluruh tahapan perancangan sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kursi lipat yang dirancang mampu mengatasi keterbatasan ruang melalui sistem penyimpanan yang ringkas, memudahkan penataan ruang, serta menjaga area kantor tetap rapi dan lapang. Dari aspek ergonomi, kursi memberikan kenyamanan yang lebih baik, mengurangi rasa pegal saat digunakan dalam rapat berdurasi 1–2 jam, serta meningkatkan fokus pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan kursi stabil, aman, mudah dilipat, mudah dipindahkan, dan diterima dengan baik oleh masyarakat. Dampak yang dirasakan adalah meningkatnya kualitas pelaksanaan rapat, terciptanya suasana diskusi yang lebih kondusif, optimalisasi fungsi ruang kantor RW, serta meningkatnya partisipasi warga dalam kegiatan musyawarah dan interaksi sosial. Dengan demikian, kursi lipat ergonomis tidak hanya berfungsi sebagai furnitur, tetapi juga sebagai media yang mendukung kebersamaan, komunikasi, dan keberlanjutan aktivitas masyarakat di lingkungan permukiman padat.

REFERENSI

- [1] Lazuardi El Ghiffary, Ardi Alfari, Wardah Nailah Azis, and Ali Mubin, "Edukasi dan Pelatihan Penanaman Hidroponik, Solusi Pemanfaatan Lahan Sempit Pemukiman Padat," *J. Pengabd. Masy. Sains Dan Teknol.*, vol. 3, no. 3, pp. 20–27, Sept. 2024, doi: 10.58169/jpmsaintek.v3i3.533.
- [2] S. M. Nainggolan, U. Siahaan, C. O. Marpaung, and S. Napitupulu, "LOMBA BEDAH RUANG KANTOR RW 07 – RW 12 KELURAHAN KEBON PALA JAKARTA TIMUR," *J. Komunitas Serv. J. Terkait Kegiat. Pengabd. Kpd. Masy. Terkhusus Bid. Teknol. Kewirausahaan Dan Sos. Kemasyarakatan*, vol. 5, no. 2, pp. 1463–1477, Oct. 2023, doi: 10.33541/cs.v5i2.5210.
- [3] B. Erwin, S. P. Eni, U. Ulinata, G. P. Dianty, L. Wirawan, and I. -, "Sosialisasi dan Pelatihan (Workshop) Bedah Ruang Kantor RW 07 – RW 12 Kelurahan Kebon Pala Jakarta Timur," *J. Komunitas Serv. J. Terkait Kegiat. Pengabd. Kpd. Masy. Terkhusus Bid. Teknol. Kewirausahaan Dan Sos. Kemasyarakatan*, vol. 5, no. 2, pp. 1400–1406, Sept. 2023, doi: 10.33541/cs.v5i2.5171.
- [4] G. B. Advendina and C. D. Kurnianingtyas, "Perancangan visual display katalog produk dengan pendekatan ergonomi," *J. Tek. Ind. Dan Manaj. Rekayasa*, vol. 1, no. 1, pp. 12–21, June 2023, doi: 10.24002/jtimr.v1i1.7102.
- [5] Ghaly Atha Maulana and Tranggono Tranggono, "Analisis Ergonomi Produk Meja Rias di PT XYZ Menggunakan Pendekatan Antropometri," *Konstr. Publ. Ilmu Tek. Perenc. Tata Ruang Dan Tek. Sipil*, vol. 2, no. 1, pp. 73–86, Jan. 2024, doi: 10.61132/konstruksi.v2i1.47.
- [6] T. Gozali, A. T. Siswanto, and P. W. Anggoro, "Analisis kenyamanan produk dudukan laptop berbasis ergonomi," *J. Tek. Ind. Dan Manaj. Rekayasa*, vol. 1, no. 2, pp. 60–73, Dec. 2023, doi: 10.24002/jtimr.v1i2.7473.
- [7] I. W. D. Prayatna, N. A. P. Dewi, and I. K. S. Arsa, "KAJIAN ERGONOMI DESAIN PRODUK 'ORIGAMI BOTTLE' KARYA SMÅTT LIVING DI BADUNG-BALI," *J. PATRA*, vol. 6, no. 2, pp. 155–161, Oct. 2024, doi: 10.35886/patra.v6i2.1218.
- [8] A. Juniar, "PEMILIHAN KURSI LIPAT PORTABLE DI ONLINE MARKETPLACE MENGGUNAKAN METODE TOPSIS," *JSI J. Sist. Inf. E-J.*, vol. 15, no. 2, Oct. 2023, doi: 10.18495/jsi.v15i2.22754.
- [9] F. Kautsar and N. K. Dewi, "Kursi Kerja Ergonomis PT XYZ," *J. Ind. View*, vol. 2, no. 2, pp. 36–44, Nov. 2020, doi: 10.26905/5040.
- [10] A. Finandhita, Y. Octaviane, and D. Dharmayanti, "Desain Interaksi Game Edukasi *Pawzle Care* untuk Pecinta Kucing (*Ailuropophile*) dengan Menggunakan Pendekatan *Participatory Design*," *Komputa J. Ilm. Komput. Dan Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 43–54, May 2025, doi: 10.34010/komputa.v14i1.14503.
- [11] D. Gumulya and F. Ho, "Penelitian perancangan sarana bantu belajar bahasa untuk anak tunarungu dengan pendekatan Participatory Design," *Prod. J. Desain Prod. Pengetah. Dan Peranc. Prod.*, vol. 3, no. 6, pp. 197–206, July 2019, doi: 10.24821/productum.v3i6.2265.
- [12] M. Nurhidayat, *Dasar Dasar Sketsa Produk*, 1st ed., vol. 1. in 1, vol. 1. Kabupaten Bandung: Tell U Press, 2021.
- [13] W. Waluyohadi, A. Nadira, N. Luaili, N. A. Rizkiyah, and M. A. Rosyadah, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menggambar Mahasiswa Desain Produk Industri Melalui Media Ajar Cetak Dan Digital," *J. Desain Idea J. Desain Prod. Ind. Inst. Teknol. Sepuluh Nop. Surabaya*, vol. 18, no. 2, p. 42, Dec. 2019, doi: 10.12962/iptek_desain.v18i2.6194.
- [14] Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Fisika, Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka No. 1, Rawamangun – Jakarta Timur, 13220, C. M. Pertiwi, D. Mulyati, Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Fisika, Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka No. 1, Rawamangun – Jakarta Timur, 13220, V. Serevina, and Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Fisika, Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka No. 1, Rawamangun – Jakarta Timur, 13220, "Rancangan Tes dan Evaluasi Fisika yang Informatif dan Komunikatif pada Materi Kinematika Gerak Lurus," *J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–88, June 2016, doi: 10.21009/1.02112.