

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Telkom University merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki fakultas seni rupa dan desain yang bernama Fakultas Industri Kreatif (FIK). Fakultas memiliki 5 program studi yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV), Desain Interior, Desain Produk, Kriya Tekstil Fashion, dan Seni Rupa. Fakultas Industri Kreatif memiliki prasarana cukup lengkap untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Apabila fasilitas belajar kurang tidak atau kurang mendukung dalam proses belajar, kemungkinan mahasiswa mengalami rasa jenuh dan menghambat penerimaan pembelajaran sangat besar (Marhamah, 2021). Untuk meningkatkan kebutuhan akan fasilitas, pihak Dekanat dan Kepala Urusan Laboratorium, Studio, dan Kelas memberikan kesempatan kepada penulis dan rekan MBKM Project Design dari Prodi Desain Interior untuk menyelesaikan proyek nyata dengan pengawasan langsung oleh klien dengan pantauan pembimbing MBKM Project Design. Pada kesempatan ini, penulis mendapatkan kepercayaan untuk melakukan proyek renovasi interior dan fasilitas di Fakultas Industri Kreatif. Fasilitas itu diantaranya Laboratorium Komputer yang berada di Lantai 3, Ruang Penyimpanan Karya Lantai 5, dan Ruang Kelas.

Laboratorium Komputer merupakan suatu pelayanan yang ada pada suatu Universitas. Kepuasan adalah suatu tujuan dari pelayanan Laboratorium Komputer. Untuk mencapai tujuan pelayanan yang berkualitas, laboratorium komputer harus memenuhi kebutuhan kelompok pengguna (Hidayah, 2017). Pengguna pada fasilitas ini adalah para pengajar yaitu dosen atau asisten dosen dan mahasiswa Fakultas Industri Kreatif. Salah satu kebutuhan dari kelompok pengguna adalah fasilitas fisik dari ruangan tersebut. Berdasarkan hasil survey, terdapat beberapa permasalahan pada Laboratorium Komputer lantai 3, diantaranya yaitu adanya elemen interior seperti elemen lantai dan ceiling yang bermasalah, sirkulasi dan layout yang terlalu kaku dan furniture belum memenuhi kebutuhan pengguna dan standar ergonomi. Pada kesempatan ini, klien menginginkan ruangan laboratorium dapat dijadikan 2 ruangan untuk kebutuhan akademis. Dibutuhkan juga furniture yang dirancang untuk membantu pengguna dalam kegiatan pembelajaran. Pada perancangan ruangan ini, pembatas antar ruangan dibongkar dan menggunakan moveable folding door sebagai pembatas yang dapat dibuka secara *tentative*. Layout untuk meja mahasiswa

dirancang berbeda dari Laboratorium Komputer pada umumnya untuk memberikan kesan *fresh*.

Selain itu, terdapat ruang penyimpanan karya dan logistik yang diperuntukkan untuk penyimpanan barang karya dan logistik. Ruang Penyimpanan Karya dan Logistik merupakan salah satu ruangan yang sangat dibutuhkan untuk universitas yang dimana para mahasiswa menghasilkan karya yang dapat menguntungkan bagi universitas maupun umum. Penyimpanan karya seni sangat penting karena menjadi salah satu kekayaan intelektual dari suatu universitas dan menjadi bukti bahwa Fakultas Industri Kreatif Telkom University berhasil menghasilkan mahasiswa yang mampu menghasilkan suatu karya yang berkualitas dan dapat bersaing dalam tingkat lokal maupun internasional (Razak,2017). Oleh karena itu, ruangan penyimpanan karya salah satu ruangan yang harus diperhatikan penggunaan dan penyimpanannya. Pengguna pada ruangan ini diantaranya penanggung jawab ruangan, dosen, dan para mahasiswa yang memiliki kepentingan untuk meminjam atau mengembalikan karya dan barang logistik. Pada ruangan Penyimpanan Karya dan Logistik, layout dan blocking pada ruangan belum tertata sesuai dengan standar ruang penyimpanan karya. Diperlukan tatanan layout yang layak dan teratur untuk memudahkan para pengunjung ruangan. Pada ruangan ini, klien menginginkan ruangan penyimpanan karya bertambah fungsi sebagai ruangan penyimpanan karya dan logistik yang diharapkan ruangan ini dapat menyempurnakan fungsinya sebagai tempat pelayanan untuk peminjaman dan penyimpanan karya dan penyimpanan logistik studio khususnya studio fotografi. Hasil dari proses perancangan, ruangan ditambahkan sekat untuk ruangan tambahan yang berfungsi sebagai penyimpanan logistik dan merancang zoning, blocking, dan layout ruangan sesuai dengan standarisasi ruang penyimpanan.

Terdapat juga ruangan yang selalu digunakan para mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yaitu Ruang Kelas. Ruang kelas merupakan aspek terpenting dalam perguruan tinggi karena menjadi sarana utama dalam proses belajar dan mengajar secara teori maupun praktek. Kenyamanan fasilitas sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Pada permasalahan ruangan kelas Fakultas Industri Kreatif, terdapat beberapa furniture yang kualitasnya tidak layak untuk dipakai karena sudah digunakan dalam jangka waktu yang lama khususnya kursi dan meja. Lalu, pada bagian elemen dinding yang tidak selaras dengan elemen lainnya. Untuk ruangan ini, klien menginginkan desain furniture multifungsi tetapi tidak terlihat bulky. Klien juga menginginkan adanya pembaharuan elemen dari

ruangan. Solusi dari permasalahan dan keinginan dari klien yaitu merancang sebuah furniture modular yang dapat digunakan menjadi beberapa fungsi.

Setiap ruangan yang dirancang dapat mempengaruhi perilaku manusia baik secara elemen interior maupun hubungan interior yang berkaitan dengan penggunaannya (Aini & Senjati, 2019). Tujuan adanya perancangan ulang ini agar ruangan diatas dapat dirancang sesuai dengan standarisasi ruangan melalui pendekatan *Human Behaviour*. Dengan adanya pendekatan ini, perancangan disesuaikan dengan hubungan interior antara aktivitas pengguna yaitu dosen, mahasiswa, dan para penanggung jawab ruangan dengan ruangan yang akan dirancang. Pendekatan ini diimplementasikan pada furniture, sirkulasi, dan layout ruangan. Penulis berharap perancangan ulang ini dapat menjadi optimal nyaman untuk ruangan serta mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif bagi para pengguna ruangan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Hasil identifikasi dilakukan melalui observasi dan pengamatan langsung pada permasalahan yang terdapat di *site*. Berdasarkan hasil analisa, beberapa identifikasi yang didapat sebagai berikut:

- a. Ruang Penyimpanan Karya dan Logistik/*Storage Room*
  - Layout ruangan dan organisasi ruang yang belum sesuai antara ruangan dengan luasan ruangan yang menyebabkan ruangan kurang efektif penggunaannya.
  - Tidak adanya ruangan khusus untuk tempat menyimpan peralatan logistik karena penyimpanan peralatan logistik membutuhkan tempat privasi dan keamanan yang kuat.
  - Tidak adanya *front desk*/resepsionis karena ruangan bersifat semi publik sebagai tempat peminjaman dan pengembalian karya.
  - Rak penyimpanan karya yang kurang terorganisir dengan baik sehingga karya tidak tersusun secara maksimal.
- b. Laboratorium Komputer
  - Elemen lantai Laboratorium yang menggunakan material karpet sehingga material sulit dibersihkan.
  - Sirkulasi dan layout furniture yang terkesan kaku.
  - Furniture yang memerlukan pembaharuan karena waktu penggunaan yang sudah lama.
- c. Ruang Kelas
  - Kualitas mebel meja dan kursi yang sudah tidak layak pakai dan banyak kerusakan karena jangka waktu penggunaan yang sudah lama menyebabkan ketidaknyamanan pengguna di dalam ruangan ketika beraktifitas.

- Visual ruang yang belum terbentuk dengan baik dari segi bentuk, warna, maupun material pada ruangan.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan diatas, dapat disimpulkan rumusan-rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang Laboratorium Komputer dengan *layout* dan ruangan menjadi ruangan yang memiliki kesan *fresh* dan sesuai dengan standarisasi menurut Kementerian Reset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Universitas Lambung Mangkurat?
- Bagaimana memaksimalkan Ruang Penyimpanan Karya agar bisa membagi ruangan bersama Ruang Logistik dengan tata letak dan layout yang sesuai dengan standar ruangan masing masing?
- Bagaimana merancang mebel kelas dengan konsep modular yang efektif sesuai dengan standarisasi ergonomi dan kebutuhan pengguna sehingga furniture menjadi lebih efektif?

### 1.4 Tujuan Perancangan

- Tujuan dari perancangan ini yaitu sebagai tempat untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar di agar proses kegiatan belajar mengajar dapat maksimal.
- Tujuan perancangan ini yaitu dapat merancang beberapa fasilitas kampus menjadi lebih baik dan tertata dari sebelumnya dan memaksimalkan ruangan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

### 1.5 Batasan Perancangan

Batasan yang digunakan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

Lokasi Perancangan yang digunakan berada pada kawasan Fakultas Industri Kreatif Telkom University di Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

Perancangan ini meliputi ruangan yang digunakan oleh mahasiswa, dosen , dan staff diantaranya:

No	Ruangan/Fasilitas	Lantai	Ukuran Ruangan
1	Ruang Penyimpanan Karya dan Logistik/ <i>Storage Room</i>	5	68,04 m <sup>2</sup>
2	Ruang Laboratorium Komputer 08 & 07	3	142,96
4	Ruangan Kelas	4	53,29 m <sup>2</sup>
Total			254,77 m <sup>2</sup>

Tabel 1.1 Area Batasan Perancangan

Sumber: Arsip pribadi

- a. Ruang Penyimpanan Karya dan Logistik pada ruangan lantai 5 yang letaknya bersebelahan dengan Student Lounge dan toilet pria.
- b. Ruang Laboratorium Komputer 08 dan 07 yang berada tepat di tengah tengah foyer menuju lift dan tangga.
- c. Ruang Kelas lantai 4 ruangan IK1. 04. 05

## 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

### a. Manfaat bagi Penulis

Mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru dalam proyek perancangan ulang secara nyata dan menjadi bekal ketika berada di dunia profesional.

### b. Manfaat bagi Institusi

Institusi dapat mengimplementasikan rancangan interior untuk meningkatkan kualitas penggunaan gedung untuk mahasiswa agar mahasiswa merasa nyaman bisa menuntut ilmu di fakultas tersebut.

### c. Manfaat bagi Pembaca

Dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi desain dalam menciptakan ruangan yang dapat mendukung kegiatan mahasiswa pada kegiatan kelas dan fasilitas kampus.

## 1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan peninjauan dan pengamatan secara langsung ruangan di Fakultas Industri Kreatif. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan info tentang kondisi ruangan, fasilitas pada ruangan, alat yang digunakan serta kegiatan lainnya.

### b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak Dekan dan bagian sarana prasarana untuk mengetahui informasi fakultas yang tidak didapat pada kegiatan observasi. Pada kegiatan wawancara, pertanyaan yang diajukan mengenai apa saja ruangan yang akan dirancang ulang, regulasi dan peraturan, keinginan, serta harapan dari adanya perancangan ini.

### c. Dokumentasi

Memperoleh data dilakukan dengan cara mengambil foto di setiap objek dengan teknologi perangkat seluler. Dokumentasi dilakukan dengan

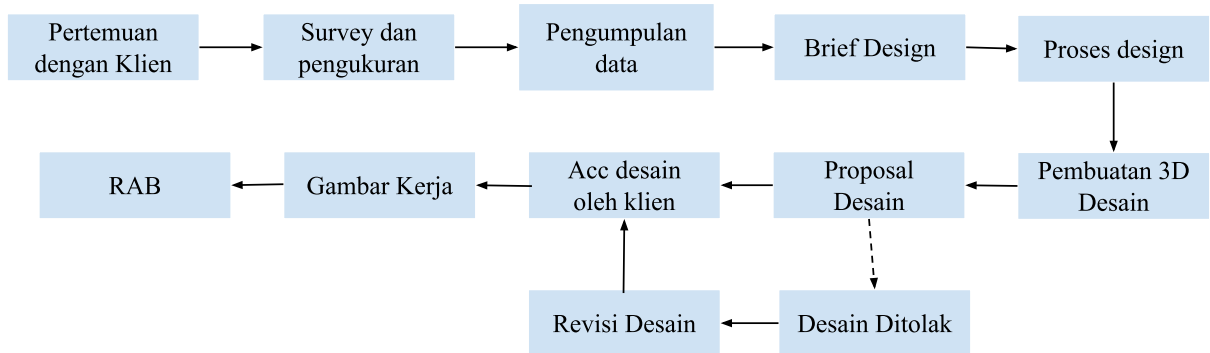
mengambil beberapa objek yang mendukung hasil pengamatan langsung sebagai visualisasi.

d. Studi Literatur

Mempelajari referensi yang terdapat di buku, standarisasi umum, serta jurnal yang memiliki hubungan dengan objek yang akan dirancang.

### 1.8 Skematik Flow Perancangan

Pada program MBKM Project Design ini, penulis melakukan beberapa tahapan dalam pengerjaan perancangan ulang. Berikut merupakan tahapan pengerjaan dalam kegiatan MBKM Project Design:



Bagan 1: Skema Pengerjaan Project Design

- Pada kegiatan pertama, penulis bertemu dengan klien untuk melakukan wawancara, kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan yang diinginkan klien dan tujuan klien untuk melakukan renovasi.
- Setelah melakukan pertemuan dan wawancara, penulis melakukan survey dan pengukuran pada ruangan yang akan direnovasi. Kegiatan ini dilakukan agar penulis dapat mengidentifikasi ruangan dan mengetahui masalah yang terdapat di ruangan yang akan direnovasi.
- Melakukan pengumpulan data melalui buku, jurnal dan mencari standarisasi mengenai ruangan yang akan di desain.
- Setelah mengumpulkan data, penulis melakukan *brief* desain dengan menentukan tema, konsep, dan gaya yang akan digunakan pada ruangan yang akan direnovasi berdasarkan hasil survey dan pengumpulan data.
- Melakukan proses desain dengan membuat moodboard ruangan dan moodboard material yang dapat memudahkan proses desain kedepannya.
- Melakukan perancangan melalui 3D desain dengan menggunakan *software* sketchup dan rendering menggunakan *enscape*.

- g. Setelah membuat desain beserta alternatif desain, penulis membuat proposal desain berbentuk *slide powerpoint* yang didalamnya terdapat hasil survey, hasil pengumpulan data dan standarisasi, moodboard material dan ruangan, serta hasil desain dan alternatifnya.
- h. Ketika proses pengajuan proposal, bila proposal diterima maka proses berlanjut tetapi bila proposal ditolak, penulis merevisi desain sesuai hasil kesepakatan dan diskusi bersama klien.
- i. Setelah desain di terima, penulis melanjutkan proses desain dengan membuat gambar kerja menggunakan *software autocad*.
- j. Penulis membuat Rancangan Anggaran Biaya keseluruhan proyek yang dibuat.

## 1.9 Ringkasan Sistematika Penulisan

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang perancangan Fakultas Industri Kreatif, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan perancangan, metode perancangan dan manfaat perancangan.

### **BAB II           STUDI LITERATUR DAN DATA**

Berisi tentang analisa data proyek, deskripsi proyek, peninjauan lokasi, alur aktivitas, analisa hasil perancangan studi literatur, fungsi ruangan, fasilitas ruangan dan standarisasi dari tiap ruangan

### **BAB III          PEMBAHASAN PROYEK**

Berisi tentang hasil desain dan implementasi terhadap hasil rancangan

### **BAB IV          PENGAKUAN KARYA**

### **BAB V           KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian terakhir laporan berisi pemaparan kesimpulan dari penerapan konsep, tema, dan pendekatan pada ruangan di Fakultas Industri Kreatif ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**