

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program MBKM atau Merdeka Kampus Belajar adalah sebuah program yang diberikan oleh pemerintah Indonesia dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan di luar kegiatan kurikulum belajar. Pada Fakultas Industri Kreatif, Telkom university menawarkan 5 program MBKM sekaligus pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, satu diantaranya adalah Project Desain. Project Desain merupakan salah satu program yang dapat memberikan kesempatan pada mahasiswanya untuk melaksanakan suatu proyek nyata dunia profesional desain. Pada program ini mahasiswa dituntut untuk menyelesaikan satu proyek diluar prodi dan diawasi langsung oleh owner/klien dibawah pantauan dosen pembimbing. Bentuk luaran yang dihasilkan adalah karya seni/ desain secara nyata direalisasikan sehingga memberikan dampak manfaat untuk pemberi tugas atau kliennya. Pada kesempatan ini praktikan mendapatkan kesempatan kerjasama dengan pihak Dekanat dan bidang Logistik Fakultas Industri Kreatif sebagai klien dari program MBKM Project Desain, dengan fokus proyek renovasi fasilitas ruangan yang berada di lingkungan Fakultas Industri Kreatif Telkom University.

Fakultas Industri Kreatif sendiri memiliki beragam fasilitas yang dapat menunjang kegiatan mahasiswanya, contohnya adalah Fakultas Industri Kreatif memiliki lebih dari 20 Lab Studio yang dapat digunakna untuk kegiatan belajar mengajar mahaiswanya. Dalam model pembelajarannya, Fakultas Industri Kreatif menggunakan pembelajaran yang berbasis proyek, sehingga ruang kelas studio lebih sering digunakan oleh mahasiswa-mahasiswanya. Ruang kelas studio ini merupakan tempat berlangsungnya proses pembelajaran, lebih dari 50% aktivitas mendesain, menggambar, dan asistensi berlangsung di kelas studio ini, sehingga keberadaanya sangat berpengaruh bagi perkembangan praktek seni dan desain mahasiswa. Selain ruang kelas studio, Lab praktek juga menjadi fasilitas pendukung yang tidak kalah penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Dengan adanya lab praktek ini, mahasiswa dapat mengembangkan banyak keterampilan melalui kegiatan pembelajaran praktek langsung seperti menggunakan alat dan bahan dan menerapkan konsep teoritis yang telah didapatkan di kelas.

Bukan hanya fasilitas kelas studio dan lab yang berguna untuk kegitan belajar mengajar,

namun Fakultas Industri Kreatif juga memiliki ruang mushola untuk memfasilitasi mahasiswa dan mahasiswinya yang beragama Islam untuk beribadah. Mushola, umumnya digunakan untuk ruang ibadah Muslim, memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan kampus yang inklusif dan mendukung keberagaman.

Dari semua fasilitas tersebut terdapat beberapa masalah yang dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar di lingkungan kampus Fakultas Industri Kreatif. Dari wawancara yang telah dilakukan, klien menyebutkan bahwa meja belajar yang disediakan sudah beralih fungsi dari yang sebelumnya untuk menggambar dan sebagai penyimpanan menjadi meja yang dibutuhkan hanya untuk menggambar. Sehingga ruang tempat penyimpanan pada meja belajar tersebut menjadi sebuah masalah dikarenakan fungsi tersebut disalahgunakan menjadi sebuah tempat sampah.

Selanjutnya, fasilitas ruang mushola yang terdapat di gedung FIK Telkom University belum sesuai dengan standarisasi perancangan mushola, dimana area wudhu dan area shalat seharusnya berada pada satu area suci yang sama. Selain itu, Menurut Kiai Ghazali kiblat yang benar adalah dari arah barat bergeser sedikit ke utara kira kira antara 20-25 derajat, sedangkan arah kiblat yang berada di mushola FIK cenderung tegak lurus dengan orientasi ruang.

Hal yang sama terjadi pada ruang Lab GCI, klien menyebutkan bahwa Lab CGI yang sebelumnya digunakan untuk prodi DKV kini berubah fungsi menjadi Lab praktek untuk prodi baru di Fakultas Industri Kreatif sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 672/E/O/2023 pada 18 Agustus 2023 mengenai peresmian Prodi Film dan Desain. Dengan beralih fungsinya ruang ini maka fasilitas yang terdapat pada ruangan Lab CGI sekarang tidak dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang baru.

Selain dari itu, pengadaan fasilitas kampus yang dapat mewadahi staff dan tenaga pendidik wanita dengan mengadakannya ruang khusus ibu dan anak sangat penting bagi kesejahteraan penggunanya. *Nursery Room* merupakan suatu ruangan yang disediakan khusus untuk ibu yang memerlukan ruang dengan tingkat privasi yang tinggi untuk melakukan kegiatan mengurus bayi serta menyusui bayi dibawah tiga tahun (Ruki, 2011). Fakultas Industri Kreatif memiliki Kebijakan penyediaan ruang khusus menyusui atau *Nursery Room* ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah Kesehatan No. 15 tahun 2013.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini, praktikan ingin membuat suatu desain yang dapat memperbaiki kondisi interior dari beberapa fasilitas yang ada di Fakultas Industri Kreatif, diantaranya Nursery Room, Mushola, Lab CGI dan Ruang kelas studio menjadi fasilitas yang nyaman untuk digunakan oleh mahasiswa serta staff dan tenaga pendidik sehingga akan

terciptanya lingkungan kampus yang optimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan langsung pada objek perancangan Mushola, Lab CGI, Ruang Kelas, dan Nursery Fakultas Industri Kreatif, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut :

- Arah kiblat pada mushola lantai 1 dan lantai 2 yang belum jelas arahnya karena tidak ada penanda arah pada ruangan
- Area tempat wudhu pada mushola lantai 1 yang berseberangan dengan area shalat sehingga proses berwudhu atau mensuckan diri tidak akan optimal.
- Sirkulasi ruangan pada mushola lantai 1 dan mushola lantai 2 yang kurang mendukung bagi aktivitas pengguna dikarenakan pintu masuk untuk pria dan wanita tergabung menjadi 1 pintu masuk akses.
- Layout mushola pada lantai 1 yang belum memenuhi standarisasi tata ruang perancangan masjid dan mushola sehingga kegiatan ibadah menjadi kurang optimal.
- Ruangan tidak mendukung aktivitas kegiatan belajar mengajar pada ruangan Lab CGI sebelumnya, yang meliputi kapasitas dan fasilitasnya.
- Buruknya penghawaan yang terdapat pada ruang Lab CGI sehingga mengganggu kenyamanan kegiatan belajar mengajar di dalamnya.
- Fasilitas pada ruang Lab CGI yang belum bisa memfasilitasi secara maksimal aktivitas yang akan dilakukan pada ruang ini sehingga pemanfaatan ruang tidak dapat maksimal juga.
- Tidak terdapatnya ruang khusus untuk ibu dan anak bagi para staf dan pendidik wanita di lingkungan Fakultas Industri Kreatif Telkom University seperti yang telah ditetapkan oleh Peraturan Pemerintah Kesehatan No. 15 tahun 2013.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka berikut adalah rumusan masalah yang dapat ditarik :

- Bagaimana merancang fasilitas shalat di Lingkungan Kampus Fakultas Industri Kreatif sesuai dengan kaidah dan standarisasi perancangan Mushola menurut BPSN PENDIDIKAN?
- Bagaimana merancang fasilitas Lab CGI yang dapat mendukung kegiatan aktivitas

belajar mahasiswa pada bidang teknologi kreatif sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh Permendiknas No. 24 Tahun 2007?

- Bagaimana merancang *Nursery Room* yang aman untuk anak kecil dan baik untuk ibu menyusui sesuai dengan standar Peraturan Pemerintah Kesehatan No. 15 tahun 2013?
- Bagaimana merancang Ruang Kelas Studio yang sesuai dengan standarisasi teori Rahmi Amin Ishak pada jurnalnya yang mengenai Perancangan Ruang Kelas Studio?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memperbaiki ruang kelas studio, Lab CGI, Mushola dan pengadaan *Nursery Room* sebagai fasilitas kampus Fakultas Industri Kreatif Telkom University dari segi perancangan interiornya. Selain itu tujuan perancangan ini adalah terciptanya model desain dari beberapa ruang yang telah disebutkan sehingga diharapkan tercapainya pembelajaran yang nyaman. Nantinya rancangan desain ini akan diwujudkan dalam bentuk gambar kerja dan 3D desain.

1.5 Manfaat Perancangan

a. Manfaat Untuk Umum

- Menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik bagi pengguna fasilitas di lingkungan kampus Telkom University khususnya di gedung Fakultas Industri Kreatif.
- Memfasilitasi aktivitas pengguna di lingkungan Fakultas Industri Kreatif Telkom University

b. Manfaat Dalam Praktisi Desain Interior

- Menjadi wadah sebagai aktivitas berkaryanya mahasiswa Interior Desain Telkom University.
- Menjadi wadah untuk berkesempatan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh seorang interior desainer.
- Sebagai upaya pengembangan portofolio profesional.

c. Manfaat Akademis

- Menjadi bahan belajar untuk civitas akademik.

- Menjadi peluang untuk pengembangan keterampilan mahasiswa.
- Menjadi akses ke sumber daya pendidikan.

d. Manfaat Untuk Klien

- Mendapatkan bantuan desain yang sesuai dengan kebutuhan klien.
- Menjadi peluang kolaboratif antara pihak kampus sebagai tenaga pendidik dan mahasiswanya.

1.6 Batasan Perancangan

NO	Fasilitas	Lokasi	Ukuran
1.	Mushola Pria dan Wanita	Lantai 1 Gedung Sebatik	51,8 m ²
2.	Mushola Wanita	Lantai 2 Gedung Sebatik	42,56 m ²
3.	Lab CGI	Lantai 3 Gedung TUCC	79 m ²
4.	Ruang Laktasi dan Tempat bermain anak	Lantai 2 Gedung Sebatik	27 m ²
5.	Ruang Kelas Studio	Lantai 3 Gedung Sebatik	64 m ²
Total Luasan			264,36 m ²

Tabel 1.1 : Luasan batas perancangan
Sumber : Arsip Pribadi

a. Mushola Lantai 1

Batasan Perancangan pada Mushola lantai 1 adalah merenovasi layout area shalat dan area wudhu sehingga sesuai dengan standarisasi, dimana letak keduanya berada dalam 1 area suci.

b. Mushola Lantai 2

Batasan Perancangan pada Mushola lantai 2 adalah merenovasi layout sehingga sesuai dengan standarisasi, yakni akses untuk area wudhu satu area dengan area shalat.

c. Lab CGI

Batasan Perancangan pada Lab CGI adalah merancang ulang layout sehingga

sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna yang baru dan perancangan furniture meja sebagai fasilitas baru yang dibutuhkan.

d. Ruang Laktasi

Pada ruang laktasi, perancangan mencakup keseluruhan ruang sehingga menciptakan ruang laktasi yang dapat menunjang kebutuhan pengguna. Selain itu, sesuai dengan permintaan khusus klien bahwa pada ruang laktasi ini diperlukan ruang bermain anak.

e. Ruang Kelas Studio

Batasan perancangan pada ruang kelas studio difokuskan pada perancangan mebel, yaitu meja gambar yang diperlukan untuk mengganti meja gambar yang berada di *existing* sekarang.

1.7 Metode Perancangan

Terdapat beberapa tahapan yang digunakan untuk pengumpulan data melalui beberapa metode pengumpulan data, yaitu dengan secara langsung dan tidak langsung. Pengumpulan data secara langsung dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi banding. Sedangkan pengumpulan data secara tidak langsung dilakukan melalui studi literatur dari buku, jurnal dan sumber lainnya.

a. Wawancara

Untuk perancangan mushola pada Gedung Fakultas Industri Kreatif terdapat pengumpulan data secara langsung dengan wawancara dilakukan pada pengguna mushola lantai 1 dan mushola lantai 2 FIK yang mayoritas menggunakan mushola untuk melakukan shalat Dzuhur dan Ashar. Wawancara ini dilakukan 3 hari, yaitu hari pertama pada 20 Oktober 2023 dengan responden 3 orang, lalu hari kedua pada tanggal 29 November 2023 dengan 2 orang responden, dan hari ketiga pada tanggal 6 Desember 2023 dengan responden 1 orang.

Sedangkan pada perancangan Lab CGI pengumpulan data secara langsung dilakukan dengan wawancara sederhana dengan staf penjaga Lab CGI, Pak Mamat pada tanggal 5 Desember 2023.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas dan peristiwa yang terjadi pada mushola kampus dan akan menjadi bahan referensi pada perancangan ulang

Mushola dan Lab CGI . Observasi dilakukan di Mushola Gedung Fakultas Industri Kreatif pada tanggal 20 September 2023, lalu 25 September 2023, dan pada tanggal 20 Oktober 2023. Observasi dilakukan untuk melihat keadaan eksisting, fasilitas yang tersedia, kondisi lingkungan, aktivitas pengunjung dan alur sirkulasinya yang terkait dengan penataan ruang , alur sirkulasi pengunjung.

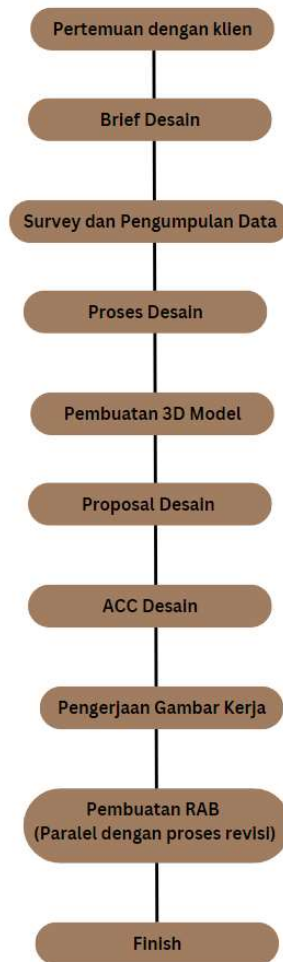
c. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumen tertulis dan dokumen elektronik yang berasal dari sumber yang relevan dengan subjek penelitian melalui observasi. Dokumen elektronik berupa foto yang memiliki fokus pada elemen ruang. Penulis melakukan dokumentasi terhadap keadaan eksisting, fasilitas, kondisi lingkungan, aktivitas dan kebutuhan pengguna mushola maupun Lab CGI.

d. Studi Literatur

Zedd (2008 : 3) mengatakan studi literatur merupakan suatu rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta olah bahan penelitian. Studi literatur diperoleh dari hasil pencarian buku, jurnal ilmiah, dan artikel di internet yang kemudian ditelaah sumbernya lalu dijadikan sebagai sumber data sekunder yang berkaitan dengan perancangan Mushola maupun Lab CGI. Tujuan dari penggunaan studi literatur ini adalah untuk menguatkan data yang sudah ada sebelumnya dengan informasi yang sah dan terverifikasi.

1.8 Skematik Flow Perancangan



Gambar 1.1 : Skematik Flow Perancangan
Sumber : Arsip Pribadi

- Langkah pertama yang dilakukan pada proyek ini adalah pertemuan dengan klien, disini klien menyampaikan maksud dan tujuan perancangan ulang renovasi dari beberapa ruangan yang ada di gedung Fakultas Industri Kreatif. Pada pertemuan pertama ini juga klien menunjukan beberapa ruang yang nantinya akan direnovasi.
- Lalu, setelah itu klien menyampaikan desain seperti apa yang diinginkan, klien juga menunjukan beberapa revisi desain yang klien inginkan.
- Selanjutnya, tim praktikan dan tim MBKM Project Desain melakukan survey lapangan. Survey lapangan ini mencakup analisa *existing* dan pengukuran ulang.
- Setelah mendapatkan brief desain dan juga survey lapangan dilakukan proses desain. Dimulai dari brainstorming ide desain hingga pembuatan 3D Model.

- Langkah selanjutnya setelah produk desain berupa 3D Model selesai, dilakukan proposed design pada klien. Disini klien meninjau apakah desainnya sudah sesuai keinginan atau tidak, lalu dilakukan ACC desain.
- Setelah desain mendapatkan ACC dari klien, proses pembuatan gambar kerja dimulai. Cakupan gambar kerja meliputi gambar kerja ruangan dan juga gambar kerja furniture.
- Penghitungan RAB dilakukan secara paralel dengan pengerjaan gambar kerja dan revisi desain.
- Setelah semua dokumen gambar kerja dan RAB diserahkan kepada klien, proyek bisa dikatakan selesai.

1.9 Ringkasan Sistematik Laporan

Sistematika penyusunan laporan kerja profesi antara lain sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penulisan, lingkup penugasan pada MBKM di Universitas Telkom, tujuan serta manfaat MBKM *Project Design*, metode pelaksanaan MBKM Project Design di Telkom University.

2. BAB II : STUDI LITERATUR DAN DATA

Bab ini merupakan kumpulan dari data dan literatur yang penulis kumpulkan untuk menjadi acuan desain yang dibuat.

3. BAB III : PEMBAHASAN PROYEK

Bab ini memaparkan hasil konsep dan perancangan yang sudah dibahas pada bab sebelumnya.

4. BAB IV : PENGAKUAN KARYA

Pada bab ini penulis menyampaikan penghargaan kepada lembaga atau individu yang memberikan kontribusi dan dukungan selama proses pelaksanaan MBKM *Project Desain*.

5. BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini berisi kesimpulan akhir dari laporan MBKM *Project Desain* yang telah dituliskan dalam bab - bab sebelumnya serta saran untuk institusi dan yang akan melaksanakan MBKM *Project Desain* selanjutnya.