

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpindahan jam kuliah biasanya memiliki waktu yang tidak banyak, dalam kuesioner yang disebar kepada mahasiswa Fakultas Industri Kreatif *Telkom University*, suara terbanyak dalam waktu luang perpindahan mata kuliah terdapat di angka satu sampai dua jam dengan persentase 62.9% dari responden. Dan mahasiswa lebih memilih untuk menunggu pergantian jam di lingkungan kampus. Meski terdapat beberapa pilihan tempat di sekitar kampus seperti warung makan, taman, indekos mahasiswa itu sendiri, dari kuesioner yang disebar, 60% mahasiswa merasa tidak nyaman dengan tempat atau area yang mereka gunakan untuk menunggu. Dalam beberapa kasus juga ketika mahasiswa menunggu pergantian jam perkuliahan di tempat tinggal atau indekos, seringkali mahasiswa menjadi terlambat masuk ke mata kuliah selanjutnya karena beberapa faktor seperti indekos yang terlalu jauh, ataupun mahasiswa yang menjadi terlalu nyaman ketika menunggu di indekos sehingga lupa waktu. Terutama ketika cuaca di daerah kampus *Telkom University* yang terik dan panas, juga ketika musim hujan mahasiswa seringkali akan terjebak hujan ketika menunggu pergantian jam perkuliahan.

Gedung Fakultas Industri Kreatif merupakan gedung berlantai lima dengan luas total 6.290,30m². Gedung ini memiliki beberapa fasilitas untuk mahasiswa yang menunggu pergantian kelas seperti lobi, taman di depan gedung Fakultas Industri Kreatif, dan selasar kreatif yang berada di area luar gedung. Dikarenakan kedua area tersebut berada di luar gedung, menyebabkan beberapa ketidaknyamanan bagi mahasiswa, salah satunya kenyamanan termal yang kurang baik. Menurut Badan Statistika Kota Bandung, suhu rata-rata di wilayah Kota Bandung dapat mencapai 30°C per tahun 2023. Suhu ini cukup tinggi, karena rata-rata suhu nyaman di daerah tropis berada di antara 20°C sampai 27°C, akibatnya mahasiswa merasa kurang nyaman. Di sisi lain, fasilitas pada area lobi kurang nyaman karena hanya terdapat fasilitas berupa undakan yang digunakan sebagai tempat duduk berkelompok, *stool*, dua *coffee table* sehingga mahasiswa yang ingin membuka laptop akan merasa kesulitan. Pada area lobi juga sering dipakai untuk pameran dan juga bazar mahasiswa. Dengan permasalahan tersebut, sivitas akademik memberikan saran untuk membuat area tunggu yang lebih memadai bagi mahasiswa fakultas industri kreatif. Salah satunya yaitu dengan membuat area *student lounge*.

Menurut The University of Hawaii Maui College (2016), *student lounge* merupakan tempat bagi para mahasiswa untuk berkumpul, bertemu dengan mahasiswa lain, dan belajar dalam suasana yang santai. Kebanyakan, *student lounge* dilengkapi dengan fasilitas seperti sofa yang nyaman, area diskusi, area individual dan memiliki akses Wi-Fi yang baik, menjadikannya tempat yang sempurna untuk beristirahat di sela-sela kelas. Dalam area eksisting, area masih belum memenuhi kriteria yang diinginkan dikarenakan area eksisting merupakan ruangan kosong dan hanya dijadikan tempat untuk menyimpan fasilitas yang rusak seperti kursi kelas, dan juga untuk menyimpan karya mahasiswa berupa kanvas dengan ukuran yang besar.

Dari permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan fasilitas yang nyaman untuk menunggu pergantian mata kuliah. Kemahasiswaan bidang Kepala urusan Laboratorium, Studio dan Kelas Fakultas Industri Kreatif beserta dengan mahasiswa MBKM Project Design melakukan perancangan *student lounge* demi memenuhi kebutuhan mahasiswa Fakultas Industri Kreatif. Metode yang dilakukan yaitu mulai dari wawancara klien, survey eksisting, menyebarkan kuesioner, menganalisis dan mengolah data, dan output yang dihasilkan merupakan 3D, RAB, gambar kerja yang direalisasikan. Dengan menggunakan pendekatan brand identity dikarenakan *student lounge* yang akan menjadi salah satu wajah atau ikon dari Fakultas Industri Kreatif itu sendiri. Pendekatan *brand identity* ini lebih menitikberatkan kepada visi misi kampus sebagai green campus, fakultas industri kreatif sebagai sekolah desain yang fleksibel, identitas kampus dan fakultas seperti logo dan warna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut merupakan identifikasi masalah yang diperoleh penulis dari hasil analisa area eksisting :

A. Layout eksisting

- a. Eksisting merupakan tempat yang tidak terpakai secara efektif dikarenakan ruangan hanya dijadikan tempat penyimpanan karya mahasiswa dari jurusan seni rupa, tempat penyimpanan furniture yang rusak terutama kursi kelas yang rusak.
- b. Tangga yang terdapat pada area eksisting tidak sesuai dengan standar ergonomi dan juga memiliki kemiringan yang terlalu curam. Pada area

eksisting tangga, tangga hanya memiliki lebar 80 cm dengan kemiringan tangga kurang lebih 70 derajat sehingga membahayakan bagi pengguna.

- c. Belum menerapkan alur sirkulasi untuk *student lounge*.

B. Persyaratan umum ruang

- a. Pencahayaan

Pada bagian *general lighting*, lampu yang digunakan belum mencukupi kebutuhan dari *student lounge* itu sendiri yang seharusnya memiliki lampu yang lebih dikhususkan untuk setiap kebutuhan area *student lounge*.

- b. Penghawaan

Penghawaan pada eksisting kurang baik dikarenakan AC sentral yang ada di eksisting sudah rusak, dan hanya memiliki satu AC tambahan di bawah mezzanine yang ketika siang hari tidak bisa membuat ruangan memiliki penghawaan yang cukup dikarenakan gedung yang menghadap ke arah timur, menjadikan hawa di dalam ruangan panas mulai dari pagi hari hingga siang menjelang sore hari.

- c. Akustik

Belum menerapkan elemen elemen akustik yang baik pada ruangan. Menjadikan suara didalam ruangan dapat menembus keluar ruangan, dan juga pada bagian eksisting dinding praktis tidak menutup ruangan hingga plafond utama.

- d. Keamanan

Sistem keamanan seperti kamera *cctv* belum ada di area eksisting. Sedangkan untuk sprinkler juga belum tersedia pada area eksisting.

- e. Furniture

Furniture pada eksisting sangat tidak mumpuni dikarenakan didalam eksisting hanya terdapat kursi yang rusak, meja kelas yang sudah tidak sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan furniture lainnya merupakan furniture yang hanya ingin disimpan secara sementara saja.

C. Konsep visual

- a. Area ini belum menerapkan identitas FIK itu sendiri.

- b. Pada bagian mezzanine, lantai eksisting rapuh karena lantai berbunyi yang menandakan kekuatan dari struktur lantai tersebut tidak tahan lama lagi.

D. Fasilitas

- a. Belum adanya fasilitas untuk menunjang kebutuhan mahasiswa seperti beristirahat dan berdiskusi atau mengerjakan tugas secara nyaman di dalam ruangan.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan kesimpulan rumusan masalah dari identifikasi masalah diatas :

- a. Bagaimana perancangan *student lounge* dapat mengoptimalkan penggunaan gedung FIK *Telkom University*?
- b. Bagaimana merancang *student lounge* dengan furniture dan material yang aman, nyaman dan menarik untuk mahasiswa FIK *Telkom University* bisa beristirahat dan berdiskusi?
- c. Bagaimana menerapkan brand identity ke dalam area *student lounge*?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *student lounge* FIK *Telkom University* untuk menyediakan fasilitas bagi mahasiswa agar memiliki tempat untuk beristirahat yang nyaman ketika harus menunggu pergantian jam perkuliahan yang singkat, melakukan studi informal, mengerjakan tugas berkelompok, berdiskusi baik antar mahasiswa maupun mahasiswa dengan dosen, untuk menunjang kegiatan mahasiswa dan mengoptimalkan fungsi dari gedung sebatik *Telkom University* selaku gedung perkuliahan dari FIK *Telkom University* itu sendiri. Dengan perancangan interior yang sesuai dengan pendekatan *brand identity* dan juga sesuai dengan standar interior.

1.5 Batasan Perancangan

Perancangan ini terletak pada Lt.5 Gedung Sebatik (Gedung Fakultas Industri Kreatif) *Telkom University* di Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Kec.Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40553.

No.	Area	Tempat	Ukuran	Total Luasan
1.	Bawah Mezzanine	Lt. 5 Gedung Sebatik	21,9m x 7,45m	163,15m ²
2.	Atas Mezzanine	Lt.5 Gedung Sebatik	15,8m x 5,7m	90,6m ²
Total				253,75m²

Tabel 1.1 Batasan Perancangan

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

Penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru mengenai proyek perancangan ulang khususnya untuk *student lounge Telkom University* yang akan penulis gunakan pada saat di dunia profesional yang sesungguhnya.

1.6.2 Manfaat Bagi Institusi

Telkom University dapat menerapkan desain dari hasil perancangan dan mengoptimalkan penggunaan gedung untuk mahasiswanya.

1.6.3 Manfaat Bagi Pembaca

Pembaca dapat menjadikan perancangan ini sebagai referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan desain khususnya di area *student lounge* untuk universitas.

1.7 Metode Perancangan

Berikut ini merupakan tahapan metode dalam perancangan yang digunakan penulis untuk perancangan ulang area *student lounge* sebagai berikut :

A. Wawancara Dengan Klien

Penulis beserta tim MBKM *Project Design* melakukan wawancara kepada klien yaitu Dekan FIK *Telkom University*, Kepala Urusan Laboratorium, Studio dan Kelas. Penulis beserta tim memperoleh data yang dibutuhkan seperti keinginan dan kebutuhan klien.

B. Survey Eksisting

Penulis melakukan observasi langsung ke objek perancangan untuk memperoleh data mengenai keadaan fisik bangunan atau area yang akan dibangun atau diperbaiki. Pada survey eksisting kali ini, penulis melakukan survey eksisting untuk mengukur lapangan, mencatat, dan mendokumentasikan keadaan lapangan, mengecek material serta struktur yang sudah ada dalam eksisting bangunan. Survey eksisting dilakukan di Lt.5 Gedung Sebatik *Telkom University* yang terletak di Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40553. Penulis memperoleh data yang berkaitan dengan masalah interior yang ada pada eksisting.

C. Penyebaran Kuesioner

Untuk mendapatkan data dan keterangan yang faktual, penulis beserta tim menyebar kuesioner dengan target responden merupakan mahasiswa dari berbagai jurusan di FIK dari angkatan 2019 hingga angkatan 2023.

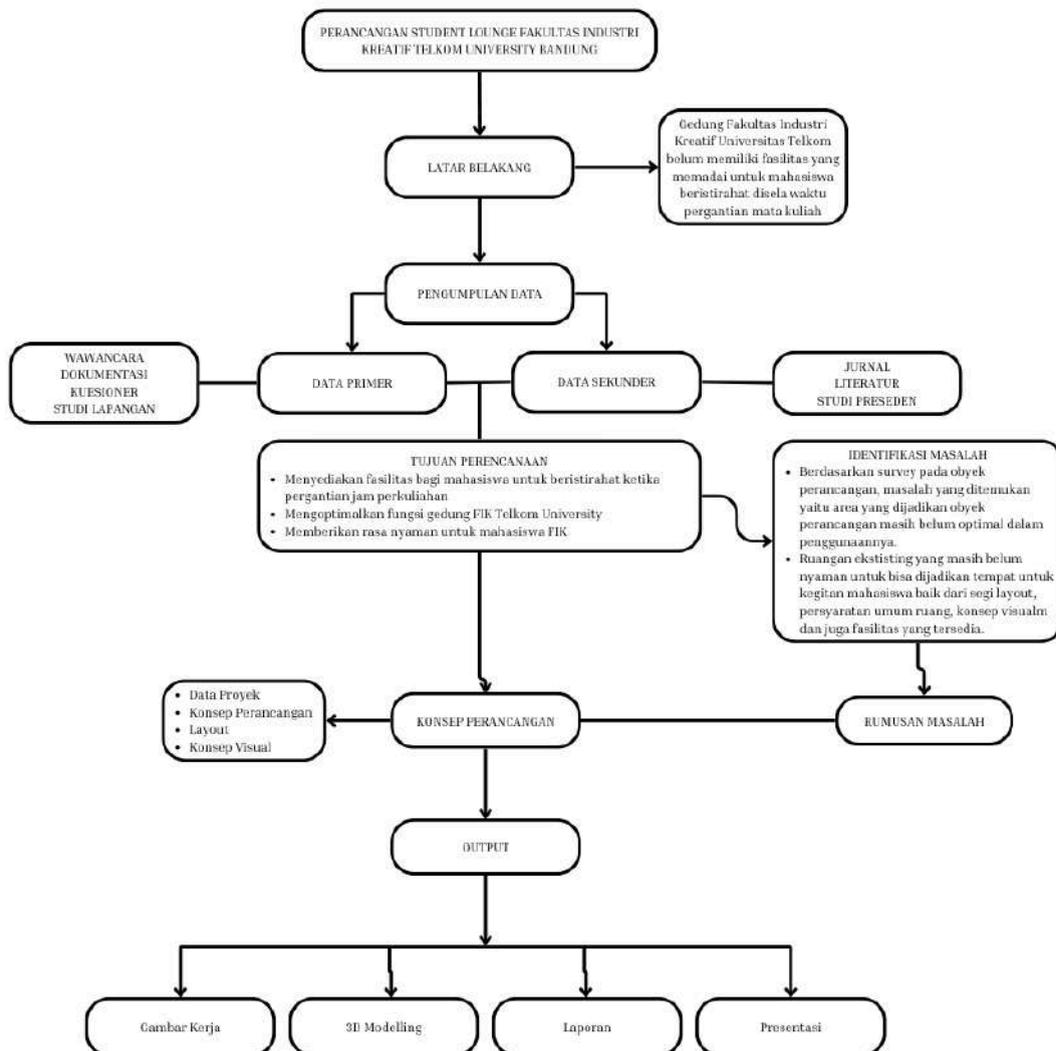
D. Menganalisis, Mengolah Data dan *Brainstorming*

Setelah data yang didapat dari wawancara langsung terhadap klien, survey eksisting, dan penyebaran kuesioner penulis menganalisis dan mengolah data yang berisikan analisis site, masalah pada site, solusi yang penulis tawarkan, rekayasa aktivitas, studi literatur teori yang berkaitan dengan objek perancangan, studi banding, programming, dan tema konsep.

E. Hasil Akhir

Hasil akhir perancangan *student lounge FIK Telkom University* dalam program MBKM *Project Design* ini berupa laporan, portofolio, gambar kerja, RAB dan juga *3D modelling*.

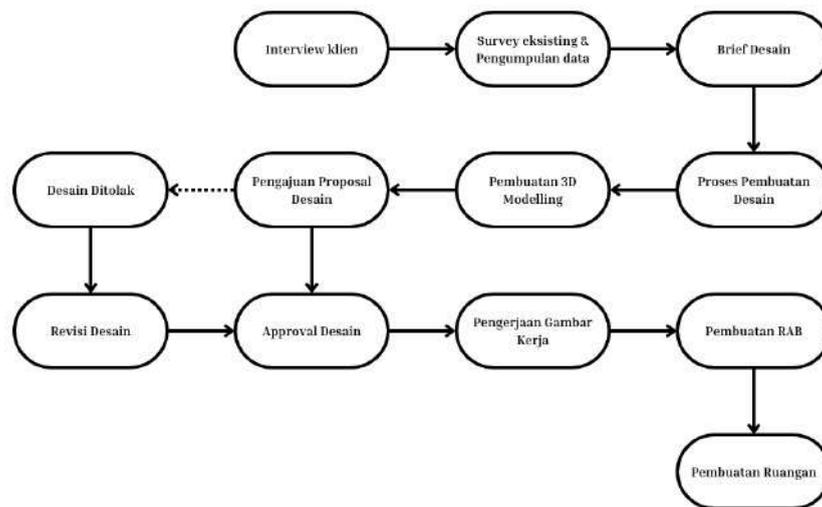
1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

(Sumber : Data Pribadi)

1.9 Skematik Flow Perancangan



Bagan 1.2 Skematik Flow Perancangan MBKM Project Desain

(sumber : Data Pribadi)

Pada perancangan ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh penulis mulai dari wawancara dengan klien, diskusi tema dan konsep, pembuatan *3D modelling*, menyiapkan materi presentasi untuk klien, membuat gambar kerja, *rendering modeling* dan membuat RAB (Rencana Anggaran Biaya). Berikut merupakan tahapan yang dilaksanakan penulis selama *MBKM Project Design* :

- A. Melakukan wawancara secara langsung kepada klien, mencatat kebutuhan dan keinginan klien.
- B. Melakukan site visit bersama dengan tim dan pembimbing *MBKM Project Design* untuk mengumpulkan data eksisting berupa ukuran, material dan lainnya.
- C. Melakukan brainstorming bersama dengan team *MBKM Project design* mengenai pembagian tugas, pembuatan tema konsep dan juga *3D modelling* awal
- D. Pembuatan *3D Modelling* menggunakan aplikasi *Sketchup*
- E. Mengajukan proposal desain kepada klien. Jika klien menolak desain maka penulis akan melakukan revisi desain dan diajukan kembali kepada klien.
- F. Setelah klien sudah melakukan *approval* desain, maka penulis melanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu membuat gambar kerja.

- G. Membuat gambar kerja berupa denah, rencana pola lantai, Tampak, Potongan, Rencana *Mechanical & Electrical*, dan lainnya yang menggunakan *software AutoCad*
- H. Menyusun Rancangan Anggaran Biaya (RAB) untuk pelaksanaan pembuatan objek perancangan.
- I. Setelah selesai penyusunan RAB, maka desain, gambar kerja, dan RAB akan diserahkan kepada klien untuk direalisasikan.

1.10 Ringkasan Sistematika Laporan

Sistematika penyusunan laporan kerja profesi antara lain sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

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

2. BAB II : STUDI LITERATUR DAN DATA

Bab ini merupakan kumpulan 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 Design* yang telah dituliskan dalam bab - bab sebelumnya serta saran untuk institusi dan yang akan melaksanakan MBKM *Project Design* selanjutnya.