

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Learning dan Training Center merupakan sebuah bangunan edukasi non formal yang mewadahi bermacam kegiatan belajar yang dibangun untuk umum (Hasmanan, 2007). Menurut Widodo 2018, pendidikan non formal merupakan pendidikan yang dilaksanakan diluar sistem pendidikan sebagai, pelengkap, penambah, atau pengganti pendidikan formal yang dapat mencakup berbagai program untuk memajukan individu, baik anak-anak maupun orang dewasa, dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan aspek sosial masyarakat.

Menurut studi yang dilakukan oleh World Economic Forum softskill merupakan skill individu yang harus dikuasai pada abad 21 karena dengan adanya perubahan yang cepat dalam bidang teknologi maupun globalisasi seseorang perlu menjadi pribadi yang fleksibel dan punya kemampuan belajar terus menerus untuk bertahan pada perkembangan dunia yang terjadi (Bybee 2013: Johnson 2016 dalam Stehle 2019). Soft skill terkait dengan dua kemampuan seseorang dalam mengelola diri sendiri (intrapersonal skill) dan kemampuan yang berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain (interpersonal skill) (Sulianta, 2018).

Pembelajaran soft skill dibutuhkan untuk dipelajari sejak dini hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Duke University dimana kemampuan pengelolaan diri anak di masa depan dihasilkan dari proses pembelajaran softskill yang dipelajari sejak usia 6 hingga 11 tahun (Shallcrooss, 2015). Menurut Tynan, (2015) bahwa ada tiga lingkungan yang terlibat dalam pembentukan soft skill seseorang yang terdiri dari lembaga edukasi sebagai sarana berlatih dan meningkatkan kemampuan soft skill, after-school activities atau aktivitas setelah sekolah yang berfungsi untuk menyempurnakan keterampilan soft skill, dan orang tua serta keluarga yang berperan penting untuk menanamkan keterampilan soft skill, karena orang tua mempunyai keterlibatan yang lebih dalam aktivitas sehari-hari seorang anak. Selain itu pelatihan soft skill juga tidak hanya penting untuk dilatih di sekolah tetapi bisa dilatih saat dewasa dan di lingkungan pekerja professional untuk dapat meningkatkan kemampuan yang belum dipelajari sebelumnya.

Dalam perancangan kurikulum merdeka dilansir dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi keterampilan softskill diatur dalam konsep pembelajaran

profil pelajar Pancasila untuk mendukung visi misi Kemendikbudristek “mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global”. Selain itu berdasarkan arahan peta jalan pendidikan Indonesia tahun 2020-2035 yang disusun oleh Kemendikbudristek dimana kurikulum merdeka di masa depan perlu berfokus pada keterampilan lunak (softskill) dan pengembangan karakter siswa.

Namun kini skema porsi pembelajaran softskill atau profil pembelajar pancasila yang dilakukan di lembaga pendidikan formal atau sekolah hanya 20-30% jam pelajaran di sekolah. Kurangnya pengetahuan mengenai soft skill yang tidak didapat secara menyeluruh pada pendidikan formal, memunculkan adanya lembaga-lembaga pendidikan non formal untuk mewadahi kekurangan pengetahuan yang tidak didapat dari pendidikan formal.

Site yang terletak di kawasan BSD City berdasarkan data dari Setiawan (2023), merupakan kawasan pusat kota digital dan kota pendidikan dimana adanya 150 lembaga yang pendidikan yang terdiri dari 127 Sekolah formal, 32 lembaga non formal dan 9 Universitas Setiawan (2023) didirikan di daerah ini sehingga Pemerintah Provinsi Banten menjadikan kawasan ini sebagai Kawasan Ekonomi Khusus Pendidikan dan sebagai area Township yang berfokus pada bidang digital dan pendidikan.

Menurut data Pusdatin Kemenristekdikti saat ini terdapat 513 lembaga kursus dan 365 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di daerah DKI Jakarta dan Kota Tangerang yang merupakan kategori lembaga pendidikan non formal. Selain itu kawasan BSD juga didominasi dengan masyarakat umur produktif yang membutuhkan fasilitas sekunder untuk menunjang pembelajarannya.

Berdasarkan hasil survei dan wawancara di daerah Tangerang di terdapat lembaga edukasi non formal yaitu Ingatan Gajah yang bergerak untuk pengembangan softskill tentang daya ingat konsentrasi, kemampuan berpikir kritis dan memiliki growth mindset untuk menunjang pembelajaran anak di sekolah dengan kategori usia anak 6-9 tahun, 10-18 tahun, dan usia dewasa 18 tahun keatas yang saat ini sudah memiliki 2500 alumni 138 murid aktif pada cabang Jakarta dan Tangerang serta 409 murid aktif di seluruh cabang. Selain itu lembaga ini juga menyediakan program pelatihan softskill untuk pekerja maupun orang-orang yang bersiap

pensiun. Murid dapat mempelajari keterampilan softskill di ruang kelas harian atau program-program tahunan seperti kelas liburan dalam kondisi offline atau hybrid. Lembaga juga bekerjasama dengan sekolah untuk pengadaan workshop dan ekstrakurikuler mengenai keterampilan softskill. Tidak hanya mempelajari, namun murid juga disiapkan untuk bertanding pada perlombaaan daya ingat, maupun berpikir kritis baik nasional dan internasional yang melalui tahap persiapan seperti coaching clinic, dan talkshow.

Fasilitas yang ada pada cabang Ingatan Gajah berupa ruang-ruang kelas yang difungsikan untuk kelas harian dan tempat berlatih atlit dilengkapi dengan perangkat untuk mendukung pembelajaran hybrid dan peralatan belajar interaktif seperti koleksi permainan board game, dan ruang penunjang seperti area bekerja, lobby, dan kafe.

Menurut Taylor, (2020) dalam perancangan bangunan edukasi untuk semua usia memerlukan perencanaan ruang yang disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan ruang dan transisi desain tempat belajar maupun furniture yang disesuaikan dengan fase-fase usia dan kurikulum pendidikan. Namun berdasarkan observasi, dengan adanya perbedaan segmentasi umur, latar belakang pengguna, fasilitas pelatihan softskill yang ada di Tangerang maupun Jakarta belum memadai dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti masih kurangnya fasilitas untuk mengadakan event perlombaan, talkshow, maupun workshop yang melibatkan orang tua, seluruh murid, dan masyarakat umum, serta furnitur yang belum disesuaikan dengan antropometri anak, serta aspek yang mendukung anak melakukan pembelajaran dan menumbuhkan skill dan kompetensi siswa yang sesuai dengan pembelajaran di abad 21 di dalam kelas (Hudson, 2019).

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang disebutkan diharapkan Soft Skill Learning dan Training Center dapat memfasilitasi aktivitas belajar mengajar soft skill dan melibatkan tiga peran lingkungan sebagai lembaga edukasi, aktivitas setelah sekolah, dan terdapat keterlibatan orang tua untuk mendidik dan menanamkan keterampilan soft skill, serta pelatihan bagi pekerja professional yang sebelumnya tidak mendapatkan pelatihan soft skill.

## **1.2. Identifikasi Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, belum adanya fasilitas ruang belajar yang dapat mendukung pembelajaran softskill sesuai jenjang. Selain itu untuk menarik minat publik untuk mempelajari softskill diperlukan sarana fasilitas penunjang

yang dapat mawadahi hal ini. Serta banyaknya program yang dilakukan secara massal sehingga perlunya fasilitas ruang komunal. Sehingga perancangan baru dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan standarisasi berikut.

A. Permasalahan Terkait dengan Objek Studi Banding:

1. Dibutuhkannya Organisasi Ruang yang sesuai dengan standarisasi dari literatur, studi preseden dan studi banding yang disesuaikan dengan kebutuhan
  - Dibutuhkannya fasilitas belajar yang disesuaikan dengan perbedaan segmentasi usia anak dimulai dari usia 6-9 tahun 9-18 tahun dan fasilitas dewasa yang mendukung sistem pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
  - Dibutuhkannya fasilitas bekerja untuk trainer dan pengelola baik yang bersifat individu maupun bekerja secara berkelompok serta fasilitas mengajar jarak jauh.
  - Dibutuhkannya fasilitas berlatih untuk digunakan atlit softskill untuk persiapan bertanding di kompetisi yang dapat membantu konsentrasi.
  - Dibutuhkannya fasilitas umum untuk digunakan masyarakat belajar dan mengenal mengenai pengetahuan softskill baik dengan cara individu, bersama trainer, teman sebaya, maupun melibatkan orangtua.
2. Dibutuhkannya desain furnitur maupun fasilitas ruang yang disesuaikan dengan antropometri anak maupun pengguna dengan memerhatikan keamanan dan furniture dapat disusun secara fleksible untuk mendukung kurikulum yang interaktif dan hybrid learning yang dilakukan oleh lembaga.
3. Dibutuhkannya suasana dan karakter ruang dengan konsep yang dapat mendorong interaksi, kreativitas, maupun proses berpikir dari pengguna ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

### **1.3. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah rumusan masalah:

- a. Bagaimana mewujudkan fasilitas pembelajaran yang dapat mawadahi seluruh kegiatan di soft skill learning dan training center dan sesuai dengan segmentasi usia

- dan dapat mendukung kurikulum lembaga pengajaran?
- b. Bagaimana mewujudkan fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan antropometri pengguna dan memerhatikan kebutuhan masing masing usia?
  - c. Bagaimana mewujudkan suasana ruang yang mendorong interaksi, kreativitas, dan proses berpikir dari pengguna?

#### **1.4.Tujuan Dan Sasaran Perancangan**

Tujuan dari perancangan baru desain interior Soft Skill Learning dan Training Center di BSD adalah merancang Soft Skill Learning dan Training Center dengan pendekatan Social Emotional Learning sebagai ruang pembelajaran non formal dan fasilitas cabang utama aktivitas belajar mengajar lembaga Ingatan Gajah untuk pelengkap pengetahuan softskill yang memenuhi berbagai aspek seperti kesesuaian dengan usia dan kurikulum, keamanan, kenyamanan, serta standar fasilitas edukasi dan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi para pengguna.

Sasaran dari perancangan baru desain interior Soft Skill Learning dan Training Center di BSD adalah sebagai berikut:

- Organisasi ruang yang memfasilitasi aktivitas belajar utama softskill, dan ruang aktivitas penunjang pembelajaran softskill dengan penggunaan ruang clustered untuk pengelompokkan sesuai dengan kategori fungsi dan kegunaan dari ruang yang ada di Soft Skill Learning dan Training Center
- Furnitur yang mempertimbangkan antropometri, kenyamanan, dan keamanan pengguna dari usia anak 6-18 tahun, serta kategori usia dewasa 18-50 tahun, maupun kalangan profesional serta mendukung kurikulum pembelajaran. Fasilitas dan teknologi yang mendukung pembelajaran softskill sesuai dengan tipe pembelajaran dan mendukung murid untuk mengeksplor softskill.
- Suasana yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan minat masyarakat umum mengikuti pembelajaran softskill dan kunjungan ke learning center.
- Bentuk warna yang membantu memotivasi meningkatkan pemahaman pengguna terhadap materi softskill.
- Material yang memerhatikan keamanan pengguna, dapat mengeksplorasi ruang dan mendukung penciptaan konsep.

- Optimalisasi persyaratan umum ruang sehingga mendukung pembelajaran.
- Wayfinding yang mudah dimengerti dan mengarahkan pengguna pada ruang di perancangan.

### **1.5. Batasan Perancangan**

Lingkup perancangan interior desain interior Soft Skill Learning dan Training Center merupakan fasilitas fiktif yang dikelola oleh pihak swasta dan dapat digunakan masyarakat di Kota Tangerang maupun sekitarnya yang ingin menambah pengetahuan mengenai keterampilan softskill dengan Batasan Objek perancangan Soft Skill Learning dan Training Center sebagai berikut:

- a. Lokasi dari objek perancangan terletak di Jalan BSD CBD I, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Tipologi bangunan merupakan bangunan learning center. Luasan bangunan 4.265 m<sup>2</sup> yang terdiri dari 4 lantai. Area yang akan dirancang sebesar 1117 m<sup>2</sup> dengan fasilitas antara lain:
  - Fasilitas kelas seperti ruang kelas yang sesuai dengan segmentasi usia dan kapasitas ruang seperti Early Learner Grup, Teens Small Class, Teens Big Room, Professional Class, Medium Professional Class Big Ruang Training.
  - Fasilitas penunjang seperti area perpustakaan, resepsionis dan lobby, board game café, dan communal area.
- b. Klasifikasi: Lembaga edukasi non formal
- c. Pengguna: Murid (Anak dan Remaja usia 6- 18 tahun, dewasa, atlit) masyarakat Umum, Orang Tua, Trainer dan Karyawan.
- d. Pendekatan: Social Emotional Learning dengan 4 aspek pendekatan
- e. Standarisasi: Meliputi fasilitas sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna, organisasi ruang, standar antropometri dan ergonomi, serta visual ruang.

### **1.6. Metode Perancangan**

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan Soft Skill Learning dan Training Center adalah sebagai berikut:

#### **A. Tahapan Pengumpulan Data**

Dalam proses pengumpulan data perancangan Soft Skill Learning dan Training

Center melibatkan berbagai metode, terdiri dari pengumpulan data secara langsung dan tidak langsung. Pengumpulan data secara langsung melibatkan observasi langsung terhadap objek desain terkait, serta melibatkan wawancara untuk memperoleh tambahan informasi. Sementara itu, dilakukan pengumpulan data secara tidak langsung melibatkan penelusuran sumber-sumber literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber informasi dari internet.

#### **1. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara langsung pada Manager dan Training Development lembaga Ingatan Gajah yaitu lembaga non formal yang bergerak pada pelatihan softskill anak dan professional yaitu Wicaksono Adi yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2023 dan wawancara dengan Kak Ana selaku Admin dan HRD Ingatan Gajah pada tanggal 27 Oktober 2023.

#### **2. Observasi**

Observasi atau pengamatan dilakukan langsung dengan mengunjungi lembaga Ingatan Gajah di cabang BSD dan Ingatan Gajah cabang Kota Kasablanka Jakarta, dan Ingatan Gajah cabang Menara Kuningan yang dilakukan dengan cara penelusuran aktivitas program yang dilaksanakan, pengambilan dokumentasi berupa gambar dan video untuk memastikan bahwa data yang digunakan sebagai referensi dalam proses perancangan dapat terabadikan dengan baik. dan pengamatan elemen interior.

#### **3. Dokumentasi**

Data dokumentasi dihimpun melalui dokumen tertulis atau dokumen elektronik yang berasal dari sumber terkait dengan topik masalah yang sedang diteliti, dan data data yang dihimpun melalui proses observasi.

#### **4. Studi Literatur**

Metode studi literatur merupakan bagian dari kegiatan pengumpulan data sekunder yang bertujuan untuk memvalidasi dan memberikan kejelasan terhadap data yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh meliputi standarisasi dari fasilitas learning dan training center, studi mengenai pembelajaran softskill, studi mengenai pendekatan, dan data preseden dari objek di luar negeri.

## **B. Tahapan Pengolahan Data dan Pengembangan Desain**

### **1. Analisis Data**

Pengolahan data primer berupa data wawancara mengenai aktivitas dan kurikulum lembaga, hasil studi banding untuk menemukan permasalahan serta data sekunder yang didapat dari studi literatur.

### **2. Programming**

Identifikasi kebutuhan perancangan Soft Skill Learning dan Training Center di BSD seperti alur aktivitas pengguna, kedekatan ruang, luasan ruang, analisis kurikulum dan kebutuhan mebel serta ruang. Standarisasi diambil dari buku Data Arsitek, Human Dimension, Metric Handbook, Standard for Interior Design, dan Jurnal pendukung.

### **3. Konsep Perancangan**

Pembuatan konsep perancangan untuk memenuhi tujuan perancangan Softskill Learning dan Training Center di BSD. Konsep perancangan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan perancangan dengan solusi desain interior yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar softskill dan meningkatkan minat masyarakat akan pengetahuan softskill.

### **4. Pengembangan Desain**

Pengembangan desain didapat setelah mendapatkan data-data yang diperlukan metode pengembangan desain dimulai dari membuat skema zoning blocking, membuat 2 alternatif layout perancangan dan pengolahan 3d desain melalui software Sketchup serta menyelesaikan hasil akhir perancangan seperti laporan pengantar, gambar kerja, maket studi, skema material dan utilitas, animasi dan presentasi hasil akhir perancangan Softskill Learning dan Training Center.

## **1.7. Manfaat Perancangan**

### **A. Manfaat Bagi Masyarakat / Komunitas**

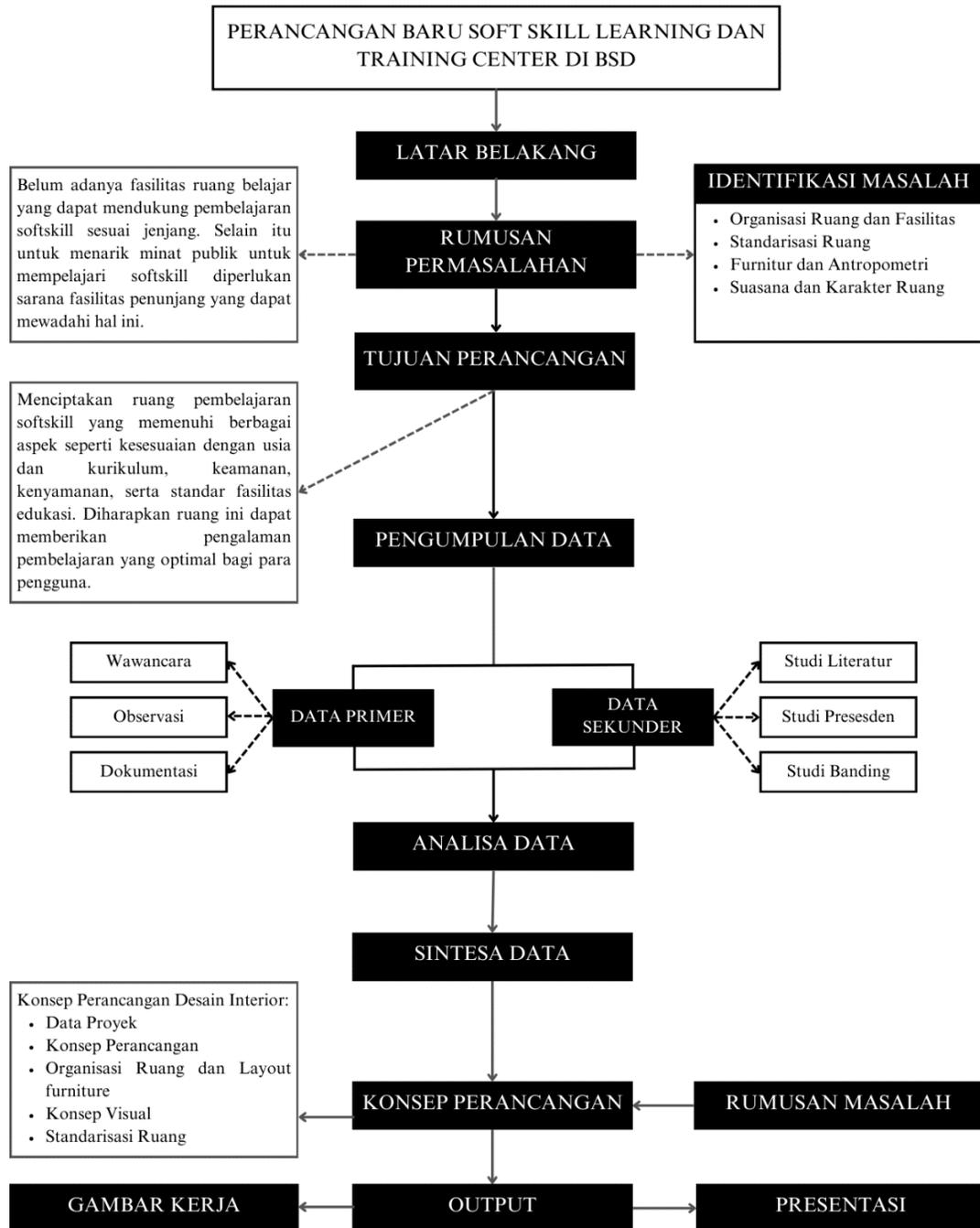
Bagi masyarakat diharapkan menjadi fasilitas pembelajaran yang meningkatkan kapasitas diri individu agar dapat menunjang kemampuan yang harus dimiliki untuk menghadapi dan beradaptasi dalam perkembangan dunia yang berubah terus menerus

dengan cepat.

## **B. Manfaat bagi Keilmuan Interior**

Memberikan wawasan dan referensi desain interior pada perancangan learning dan training center.

## 1.8. Kerangka Berpikir



## **1.9. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior Soft Skill Learning dan Training Center di BSD Tangerang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

### **BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari fasilitas edukasi secara umum hingga *learning dan training center* serta kajian literatur mengenai pendekatan, Analisis studi kasus bangunan sejenis, dan Analisis data proyek.

### **BAB III: KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR**

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada *Learning Center*.

### **BAB IV: KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS**

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

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

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**