

Rancang Bangun Fasilitas Referensi Pembelajaran Desain Interior Yang Ter-Integrasi Pada Ruang Studio

Edwin Widia
Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Nasional
Jl. PKH. Mustapha No. 23, Bandung 40124
edwin.widia@itenas.ac.id

Abstrak

Pada proses pembelajaran kelas studio desain interior dibutuhkan sarana pendukung yang dapat membantu meningkatkan wawasan mahasiswa melalui referensi, namun pembelajaran menggunakan referensi pun harus dibimbing oleh pengajar, sehingga pencarian referensi pun akan lebih efektif jika proses pencarian referensi dilakukan bersama dan terintegrasi dalam fasilitas kelas sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan persepsi mahasiswa melalui bimbingan pengajar. Pembelajaran dengan metoda menggunakan referensi digital akan menjadi efektif karena kita dapat mengakses berbagai sumber di seluruh dunia baik yang bersifat teks, gambar ataupun video. Metode dukungan pembelajaran ini sudah memungkinkan karena adanya perkembangan teknologi, sehingga untuk menjangkau fasilitas internet semakin mudah. Kemudian teknologi android sangat membantu mempermudah akses internetnya juga. Fasilitas ini berupa tv led dengan dukungan tv box, yang disimpan di depan kelas. Kemudian dengan menggunakan fasilitas ini, tv dapat berjalan terus selama perkuliahan tanpa harus dimatikan. Dengan metode dukungan pembelajaran ini, pembelajaran akan lebih cepat dan efektif.

Kata Kunci : Referensi, Fasilitas, Studio, Interior

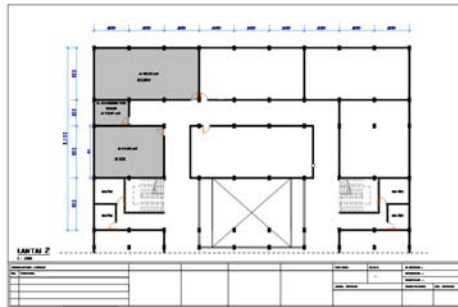
1. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

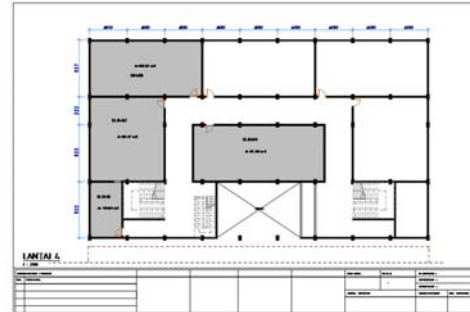
Kebutuhan akan fasilitas pembelajaran yang mendukung capaian pembelajaran sangatlah dibutuhkan, dalam rangka meningkatkan capaian pembelajaran program studi yang menjadi landasan akreditasi program studi, sangatlah dibutuhkan bentuk dukungan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter mahasiswa sekarang yang merupakan generasi milenial. Dimana monitor dan display merupakan bagian dari keseharian generasi tersebut. Digital dan virtual menjadi hal yang sangat akrab sehari – hari dengan mereka, Sehingga kurikulum dengan capaian pembelajaran belum cukup tanpa dukungan fasilitas pembelajaran yang menyesuaikan gaya mahasiswa sekarang. Oleh karena itu fasilitas penunjang dari kebutuhan tersebut haruslah dirancang sesuai dengan kebutuhan dan relevan dengan kondisi ruang kelasnya. Urgensi dari kebutuhan ini merupakan bagian dari implementasi kurikulum 2017 yang tercantum pada *fishbone* keterkaitan mata kuliah dimana semua mata kuliah merujuk pada capaian pembelajaran yang di implementasikan per-semester.

Batasan Masalah

Pada denah terlampir dapat dilihat area studio yang dapat digunakan oleh program studi desain interior, hanyalah area yang berwarna abu-abu atau terbagi dua dengan program studi desain komunikasi visual. Dengan mengetahui luasan awal dari volume ruang – ruang yang tersedia, kita dapat membuat prediksi kebutuhan yang dapat di instalasikan pada ruangan yang tersedia.



Gambar 1. Denah Lantai 4

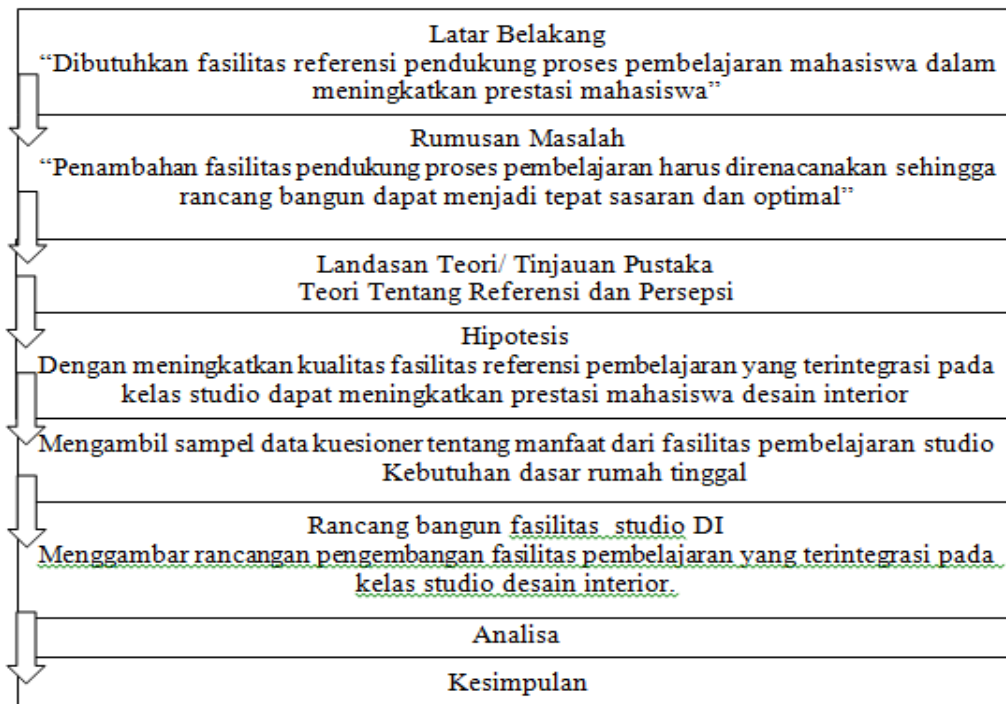


Gambar 1. Denah Lantai 2

Area lantai 2 merupakan area studi desain interior yang menjadi lantai pertama ruang studio desain interior. Ruangan yang bisa digunakan terdapat pada tiga lantai, dengan Besaran total keseluruhan yang bisa digunakan adalah $\pm 570\text{m}^2$ untuk studio Desain Interior, ruang 1402 dan ruang 1401 sudah di jadikan ruang Laboratorium Digital dan dikurangi 33m^2 sebagai ruang kordinator dosen, kemudian untuk populasi mahasiswa ± 536 mahasiswa studio Desain Interior dan 144 mahasiswa pendidikan dasar. Dikurangi mahasiswa Tugas akhir sebanyak 53 orang, karena Ruang Tugas Akhir berbeda gedung dan memiliki fasilitas sendiri.

2. Metodologi

Metode penelitian dilakukan secara Kuantitatif dan Kualitatif dimana, proses penelitian dilakukan dengan membuat kebutuhan yang diperlukan dari capaian pembelajaran, sehingga keluar fasilitas referensi seperti apa yang dibutuhkan, kemudian dibuat gambar desain perencanaan fasilitas tersebut, setelah itu diujikan kepada mahasiswa pengaruh fasilitas tersebut dalam memenuhi kebutuhan fasilitas pendukung pembelajaran mahasiswa.



Gambar 3 Bagan tahapan penelitian

Instrumen penelitian

Model ruangan studio yang di integrasikan dengan fasilitas referensi berupa fasilitas yang terintegrasi dengan kelas studio yang mampu memberikan sumber referensi yang luas, Langkah yang dilakukan dengan ;

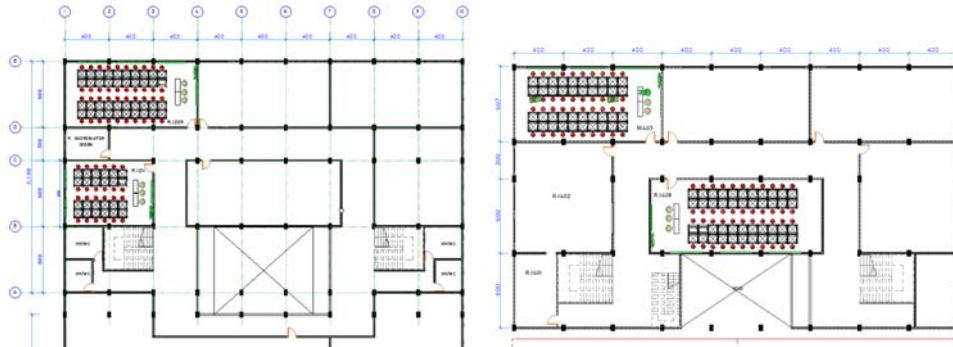
- Mencari variabel kebutuhan fasilitas referensi yang mudah di implementasikan pada kelas studio namun dapat mengkasas kebutuhan referensi yang luas.
- Mencari format referensi yang dapat di implementasikan di kelas studio.
- Membuat kuesioner tentang kebutuhan fasilitas referensi.

3. Hasil Dan Pembahasan

Studi Kebutuhan Fasilitas Referensi

Setelah dilakukan kajian pustaka dan pencarian metoda yang sesuai maka dibuatlah kuesioner awal sebagai acuan kebutuhan dasar mahasiswa tentang kebutuhan referensi dan, kebiasaan mereka dalam mencari sumber – sumber referensi yang di perlukan dalam mengerjakan mata kuliah studio, sehingga peneliti dapat lebih optimal dalam menentukan bentuk referensi yang sesuai dengan kebutuhan.

Analisa kondisi eksisting lay-out kelas studio



Gambar 4. Lay-out Furniture Lantai 2 dan Lantai 4

Pada denah lantai empat dan lantai dua, terdapat dua ruang kelas yang ditetapkan sebagai ruang studio desain interior, dan pola bangunannya yaitu empat meter untuk kolom horisontal dan kelipatan tiga ke enam untuk kolom vertikal, yang jadi permasalahan disini adalah jumlah populasi mahasiswa desain interior yang meningkat, sehingga fasilitas konkrit, akan sangat sulit untuk ditempatkan pada studio tersebut. Kemudian batasan furniture yang sudah ditentukan sehingga ruangan pun sudah habis, bila ditambahkan fasilitas konkrit lainnya

Kondisi eksisting ruang studio

Dilihat dari foto di samping dapat terlihat untuk fasilitas penyampaian materi, sudah bagus, terdapat fasilitas audio dan layar untuk penempatan proyektor, dan papan kapur. Namun fasilitas tersebut masih belum optimal untuk area penempatan fasilitas referensi.

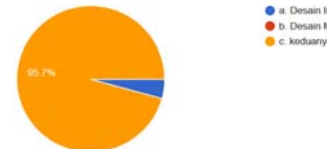
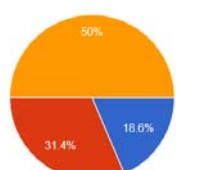
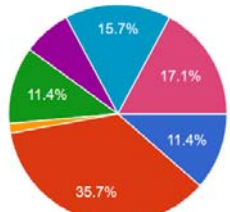


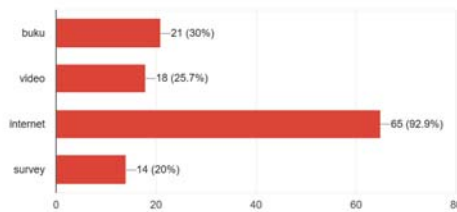
Gambar 5. Existing Lantai 2 dan 4

Studi Kebutuhan Fasilitas Referensi

Setelah dilakukan kajian pustaka dan pencarian metoda yang sesuai maka dibuatlah kuesioner awal sebagai acuan kebutuhan dasar mahasiswa tentang kebutuhan referensi dan, kebiasaan mereka dalam mencari sumber – sumber referensi yang di perlukan dalam mengerjakan mata kuliah studio, sehingga peneliti dapat lebih optimal dalam menentukan bentuk referensi yang sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 1. Studi kebutuhan

No.	Keterangan	Gambar
1.	Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk memastikan bahwa mahasiswa tersebut sudah pernah mengalami kesulitan dalam perkuliahan studio	<p>1. Mata Kuliah Studio apa yang sedang dijalani ? 70 responses</p>  <p>95% mahasiswa sedang menjalani mata kuliah studi desain interior dan desain mebel, pada mata kuliah tersebut dukungan referensi sangatlah dibutuhkan dalam mengembangkan wawasan referensi desain, yang sifatnya menambahkan inspirasi desain</p>
2.	Tujuan dari pertanyaan ini untuk mengetahui pada dimanakah mahasiswa menghadapi tingkat kesulitan ketika berada dalam proses perencanaan desain	<p>3. Fase perencanaan yang tersulit ? 70 responses</p>  <p>50% mahasiswa menjawab fase tersulit dalam perencanaan desain adalah pada fase pengembangan desain, dimana pada fase ini adalah fase implementasi desain dari konsep menjadi dokumen desain</p>
3.	Dari pertanyaan ini, memiliki tujuan untuk mengetahui pada bidang apa mahasiswa mengalami kesulitan memahami hal yang bersifat teori, sehingga relevansi bentuk referensi harus benar adanya. Tidak dapat digantikan dalam bentuk virtual, atau teksbook.	<p>4. Pemahaman apa yang paling sulit dipahami ? 70 responses</p>  <p>35,7% mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami konstruksi</p>

4.	Tujuan pertanyaan ini untuk mengetahui, bagaimana kebiasaan mahasiswa dalam mencari referensi, sehingga dapat dibatasi proses pencarian bentuk referensinya	<p>8. Sarana apa yang sering anda gunakan sebagai pencarian referensi</p> <p>70 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Metode</th> <th>Jumlah</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Internet</td> <td>65</td> <td>92.9%</td> </tr> <tr> <td>buku</td> <td>21</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>video</td> <td>18</td> <td>25.7%</td> </tr> <tr> <td>survey</td> <td>14</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	Metode	Jumlah	Persentase	Internet	65	92.9%	buku	21	30%	video	18	25.7%	survey	14	20%
Metode	Jumlah	Persentase															
Internet	65	92.9%															
buku	21	30%															
video	18	25.7%															
survey	14	20%															



Melihat hasil analisa dari kuesioner, maka dibutuhkan fasilitas referensi yang tak terbatas. Se jauh ini fasilitas tersebut dapat diakomodasi oleh buku dan literatur, atau kunjungan ke lapangan dalam meningkatkan tingkat pemahaman. Namun rata rata kecenderungan anak desain adalah anak yang memiliki potensi besar pada kecerdasan spasial, dimana kecerdasan tersebut lebih mudah diakomodir menggunakan hal – hal yang bersifat visual, kemudian kemudahan gambar bersuara dan bergerak sangatlah membantu proses pemahaman mereka, selain itu, bila dilihat dari kuesioner, mahasiswa sangatlah sering menggunakan fasilitas internet dalam mencari referensi, oleh karena sudah dipastikan mereka memiliki kemampuan yang cukup dalam menggunakan fasilitas tersebut. Oleh karena itu direncanakan fasilitas referensi yang bersifat digital dan mudah pemasangannya.

Rancang Bangun Fasilitas referensi Digital

Dari hasil analisa kuesioner, ruang dan kebutuhan referensi maka, dirancang fasilitas referensi yang terintegrasi pada kelas studio yang bersifat digital, hal tersebut direncanakan dengan pertimbangan batasan ruangan, namun kebutuhan referensi yang sangat besar, kemudian fasilitas penyimpanan, dan harga fasilitas yang dapat dijangkau. Oleh karena itu dibuat item kebutuhan apa saja yang akan di rancang dan di implementasikan ke dalam ruang kelas studio desain interior. Proses instalasinya harus mudah dan proses operasinya pun juga harus mudah dan *user friendly*, saat ini mahasiswa merupakan pengguna telepon cerdas, sehingga sudahlah sangat akrab dengan sistem operasi android, kemudian penggunaan layar televisi juga merupakan keseharian mereka.

Rencana fasilitas yang di instalasikan di kelas studio

Tabel 2. Rencana Fasilitas

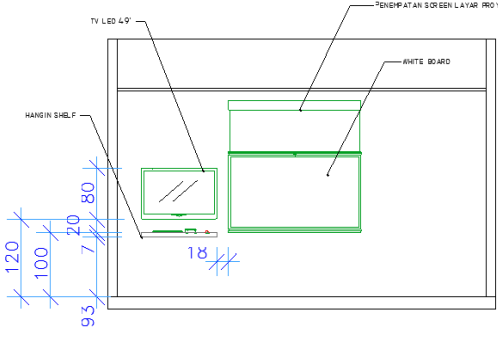
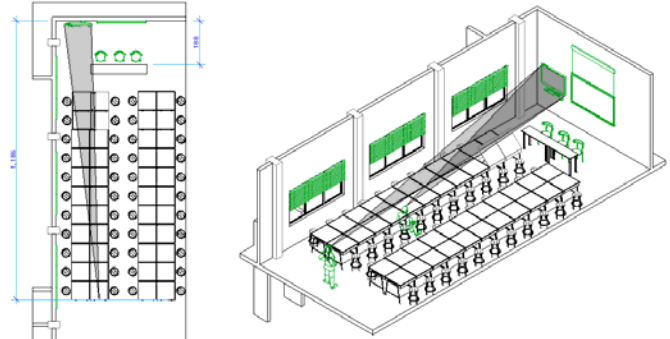
No.	Nama Barang	Gambar	Fungsi
1	TV LED 49' dan Remote		Sebagai output fasilitas berupa layar televisi dengan teknologi LED, dimana sudah memiliki fasilitas USB reader hingga HDMI
2	Smart TV Box dan Remote		Sebagai player yang telah memiliki teknologi Android, sehingga dapat digunakan sebagai penerima internet
3	Braket TV		Sebagai fasilitas perekat TV ke dinding pada kelas studio, sehingga dapat optimalkan volume ruang

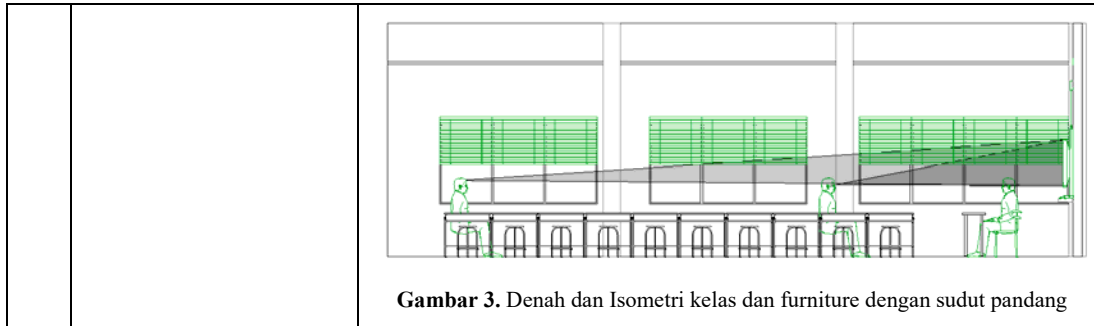
Tabel 2. Rencana Fasilitas (Lanjutan)

4	Hangin Shelf		Sebagai tempat penyimpanan Keyboard, mouse dan Smart TV Box
5	Keyboard dan Mouse Wireless		Sebagai fasilitas penginput data, namun wireless, agar pengajar dapat menggunakannya walaupun dalam kondisi jauh dari TV

Instalasi rancang bangun fasilitas





Tabel 3. Instalasi Fasilitas

No.	Penjelasan	Gambar
1.	Rencana Konfigurasi penempatan fasilitas pada standar kelas studio yang ada, dan menyesuaikan dengan fasilitas yang sudah ada, yaitu adanya fasilitas : whiteboard, dan layar proyektor	 <p>Gambar 2. Rencana Konfigurasi Fasilitas pada kelas studio</p>
4.	Studi sudut dan jarak pandang untuk mengetahui Kondisi sudut pandang paling jauh, masih cukup terlihat namun tidak optimal	




Kondisi setelah pemasangan

Tabel 4. Kondisi setelah pemasanga

No.	Penjelasan	Gambar
1.	<p>Kondisi setelah terpasang, sesuai dengan rencana pada gambar rencana, ada satu ruang studio yang telah memiliki fasilitas referensi konstruksi plafon.</p> <p>Kelebihannya ruangan terlihat lebih elegan dengan terpasangnya TV Led, sehingga memberikan kesan kelas yang lebih hi tech. Kekurangannya, perlu menambahkan jalur listrik, karena perencanaan yang bersifat tambahan.</p>	 <p>Gambar 4. Ruang 1201</p>  <p>Gamabr 5. Ruang 1203</p>  <p>Gambar 6. Ruang 1403</p>  <p>Gambar 7. Ruang 1404</p>

Uji coba fasilitas referensi digital pada kelas studio


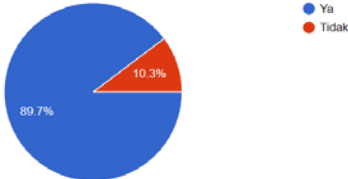
Tabel 5. Uji coba fasilitas

No	Penjelasan	Gambar
1.	<p>Mahasiswa mencoba langsung penggunaan fasilitas referensi digital pada kelas studio. Mahasiswa terlihat antusias untuk mencoba, karena fasilitas tersebut cukup <i>friendly user</i>. Mahasiswa sangat antusias ketika memperhatikan video. Dimana audio dan visual sangat berpengaruh dalam mengambil perhatian mahasiswa untuk lebih fokus memahami tentang konten perkuliahan.</p>	 <p>Figure 8. Mahasiswa mencoba mengoperasikan</p>

		
<p>2.</p>	<p>Uji coba Dosen memberikan referensi melalui youtube tentang konstruksi bambu. Dosen Cukup memasukan kata kunci materi referensi , wawasan tambahan melalui youtube lebih mudah dicerna mahasiswa</p>	 <p>Figure 9. Uji Coba oleh Dosen</p>
<p>3.</p>	<p>Uji Coba Mahasiswa melakukan presentasi dengan menggunakan fasilitas referensi. Sebagai Fasilitas referensi, tampilan gambar yang dikeluarkan tetap cerah dan nyaman, walaupun kondisi ruangan dalam keadaan terang, sehingga, interaksi antar mahasiswa dan pengajar tidak mengalami masalah.</p>	 <p>Gambar 10. Sebagai sarana pendukung presentasi</p>

Validasi implementasi fasilitas referensi digital pada kelas studio

Tabel 6. Validasi Fasilitas

No	Analisa	Gambar
1.	Dari semua responden yang ada menjawab bahwa fasilitas ini sangat perlu, sehingga implementasi dari fasilitas ini cukup penting untuk direalisasikan	<p>Apakah Fasilitas Referensi Digital di Studio diperlukan saat ini?</p> <p>39 responses</p>  <p>Pertanyaan ini mencari urgensi dari kebutuhan fasilitas ini terhadap, mahasiswa yang kuliah mata kuliah studio.</p>
2.	89.7 % responden pentingnya melihat referensi bersama antara dosen dan mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menggunakan sumber dapat menekankan perbedaan interpretasi dan persepsi	<p>Apakah Dosen dan Mahasiswa perlu melihat fasilitas referensi digital bersama-sama ?</p> <p>39 responses</p>  <p>Pertanyaan ini mencari tingkat urgensi persamaan persepsi dalam melihat referensi</p>

Hasil uji coba :

- Mahasiswa lebih termotivasi untuk melihat layar televisi karena memang memiliki unsur ketertarikan dari bentuk interaktif video
- Dosen dapat memberikan referensi lebih luas ketika terkoneksi dengan internet
- Harus di kategorisasikan dalam proses pencarian kata kunci, diharapkan dosen sudah mencari referensinya sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah
- Tidak dibutuhkannya pengkondisian cahaya ruangan, sehingga tidak perlu menggelapkan ruangan seperti cara kerja proyektor
- Masih kurang optimal untuk mahasiswa yang duduk dibelakang
- Dibutuhkannya stabilitas koneksi internet
- Namun bisa didownload terlebih dahulu sehingga dapat dinyalakan secara offline

4. Kesimpulan

Penggunaan fasilitas referensi digital dengan menggunakan TV led dan smart TV Box sangat membantu dalam metoda pencarian sumber referensi. Secara fisik fasilitas tersebut mendukung berbagai kegiatan, tidak hanya kegiatan formal akademik, namun kegiatan lain yang bersifat presentasi. Fasilitas ini digunakan oleh pengajar untuk memberikan fasilitas visual dengan sumber internet, namun dapat digunakan juga secara *off line* dengan menggunakan laptop sebagai mesin pencari sumber referensinya. Fasilitas ini sangat relevan dengan melihat kondisi dari ruangan mempunyai batasan volume ruang dan ergonomi jarak nyaman sudut pandang secara visual. Pengoperasian fasilitas ini sangatlah mudah, sehingga pengguna fasilitas tidak akan menemukan kesulitan dalam menggunakannya, baik mahasiswa maupun dosen. Teknologi dari TV Led sekarang secara fisik memudahkan instalasi di ruangan, sehingga tidak mengambil volume ruang yang tersedia.

Untuk kegiatan presentasi fasilitas ini sangat membantu dalam memberikan visualisasi warna, karena warna yang keluar memberikan kenyamanan lebih, karena tidak berpengaruh terhadap kondisi cahaya ruangan. Kondisi ini dapat memberikan ketahanan belajar mahasiswa dalam menjangkau konsentrasi belajar yang lebih lama.

Untuk tingkat kenyamanan, besaran dimensi TV akan meningkatkan kenyamanan lebih, Kemudian harga TV Led semakin terjangkau, sehingga fasilitas ini sudah relevan untuk di implementasikan dikelas kelas yang membutuhkan fasilitas referensi dan presentasi, karena dengan fasilitas tersebut tingkat kenyamanan belajar akan lebih besar. Sebaiknya Pengembangan fasilitas ini juga di implementasikan pada semua laboratorium desain interior.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Widia, Edwin. 2015. Simulasi Ruang pada Desain Interior dengan pendekatan Virtual. Penelitian , hibah LPPM Itenas 2015
- [2] Sarwono, Sarlito Wirawan. Teori – Teori Psikologi Sosial (2013). Saduran dari : Marvin E. Shaw & Philip R. Constanzo .Theories of Social Psychology (New York, McGraw Hill Book Co, 1970)
- [3] Shields, Rob. Virtual. Sebuah pengantar komprehensif (2011) Terjemahan oleh Oktaviani, Hera. Dari Rob Shield, *The Virtual*.(London & New York: Routledge .2003)
- [4] Kuswana, Wowo Sunaryo. (2011) Taksonomi Berpikir. PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Zahnd, Marcus. (2007). Pendekatan dalam perancangan arsitektur, metode untuk menganalisis dan merancang arsitektur secara efektif. Kanisius 2009
- [6] Dodsworth, Simon.(2009). The Fundamentals of Interior Design
- [7] <https://kbbi.web.id/>