

ABSTRAK

Kebutuhan manusia untuk selalu bergerak dan inovatif mengikuti perubahan zaman modern tidak dapat dipungkiri menrubah gaya hidup dan prilaku masyarakat urban. Perubahan tersebut diikuti dengan perubahan fungsi banyak aspek diantaranya perubahan fungsi tempat masyarakat untuk belajar atau bekerja, misalkan fungsi rumah yang dahulu dirasa cukup untuk melakukan kegiatan belajar, kini kebanyakan masyarakat lebih memilih tempat yang nyaman, dapat memberikan banyak idea tau tempat yang mudah untuk terhubung dengan informasi. Pergeseran fungsi public space seperti café, minimart dan lain-lain sebagai tempat yang dipilih kebanyakan masyarakat urban. Memberikan pandangan yang baru bahwa kegiatan bekerja atau belajar tidak harus berada di dalam rumah. Tempat yang nyaman untuk mencari ide dan banyak kelebihan yang dimiliki public space belakang ini, namun ternyata public space tersebut masih belum dapat memenuhi semua kebutuhan masyarakat yang secara garis besar memiliki perbedaan cara belajar. Permasalahan tersebut menciptakan gagasan untuk membuat fasilitas belajar yang dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat tersebut dengan konsep metafora dan tema *three education major*. Tema fasilitas belajar yang dipilih diaplikasikan berbeda dalam setiap ruangan, diharapkan mampu memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda bagi setiap individu.

Kata Kunci : Belajar, Gaya Belajar, Sains, Humaniora, Desain.



ABSTRACT

Every person must always be mobile and innovative. Modern days are inevitable and they change the behavior of people, particularly the urban people. The change further alters a great number of aspects of life like the function of workplace and study place. Our house for example used to be a place for studying. However, now people want to have a comfortable house that can give them ideas of working and keep themselves up-to-date with the latest information. There is transition function of public space like cafe, minimart, and etcetera into becoming a workplace for the urban mostly. There is now a tendency of their working and studying not at home because they are pursuing comfort and concentration. Public spaces now have benefits to search for ideas and innovations. However, not all public spaces have already had the needs that people have because they have different methods of studying or working. The problem inspires me to have facilities of learning that can accommodate the needs of people with the concept of metaphor and three education major themes. The theme is speak out and applied differently according to the needs of every room. It is expected that the theme will fulfill the need of learning that are different individually.

Keywords: studying, learning style, science, human, design



DAFTAR ISI

PERANCANGAN TEMPAT BELAJAR DENGAN PENERAPAN KONSEP “METAFORA”	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ide/ Gagasan Perancangan	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II STUDI LITERATUR	7
2.1 Tinjauan Teori Belajar	7
2.1.1 Klasifikasi Media Belajar	8
2.2 Tinjauan Gaya Belajar	10
2.2.1 Macam-macam Gaya Belajar	11
2.2.2 Ciri-ciri Gaya Belajar	13
2.3 Tinjauan 3 Bidang Ilmu Menurut Nigel Cross	16
2.3.1 Science	17
2.3.1.1 Klasifikasi Science	18
2.3.1.2 Karakteristik Science	21
2.3.2 <i>Humanities</i>	21
2.3.3 <i>Design</i>	22
2.3.3.3 Klasifikasi Desain	23
2.4 Asosiasi Desain Interior	24
2.4.1 Hukum Asosiasi Similaritas	26
2.4.2 Asosiasi Desain Interior Terhadap Tiga Bidang Ilmu	27
2.5 Studi banding	30
BAB III DESKRIPSI DAN ANALISIS OBJEK STUDI	36
3.1 Deskripsi Objek Studi	36

3.2	Deskripsi Site	36
3.2.1	Data Umum	37
3.2.2	Analisis Site dan Bangunan	37
3.3	Program Zoning	42
3.4.	Program Kegiatan.....	44
3.5	Perancangan Desain	45
3.6	Program Ruang	46
3.7	Tema dan Konsep Perancangan	47
3.7.1	Tema Perancangan	47
3.7.2	Konsep Perancangan	47
3.8	Ide Konsep	48
3.8.1	Konsep Bentuk	50
3.8.2	Konsep Warna.....	50
3.9	Studi Image	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Konsep Desain	55
4.2	Penerapan Tema dan Konsep Dalam Interior	57
4.2.1	Bidang Ilmu Humaniora dengan Kinestetik	57
4.2.2	Bidang Ilmu Humaniora dengan Audial	59
4.2.3	Bidang Ilmu Humaniora dengan Visual.....	61
4.2.4	Bidang Ilmu Desain dengan Kinestetik	64
4.2.5	Bidang Ilmu desain dengan Visual	65
4.2.6	Bidang Ilmu Design dengan Audial.....	67
4.2.7	Bidang Ilmu Science dengan Visual	68
4.2.8	Bidang Ilmu Science dengan Audial.....	69
4.2.9	Bidang Ilmu Science dengan Kinestetik	70
Bab V	PENUTUP.....	73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74

