



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah salah satu kebutuhan pelajar. Ketika orang mendengar kata belajar biasanya yang terlintas pada pikirannya adalah tempat yang bisa belajar dengan tenang dan mempunyai berbagai fasilitas untuk gaya belajar yang berbeda yaitu tempat belajar untuk gaya belajar audial, visual dan kinestetik.

Seiring berkembangnya teknologi, manusia dapat belajar dari berbagai cara selain dari buku. Pada jaman dahulu manusia belajar dengan menggunakan batu yang berukiran gambar. Ukiran gambar tersebut mereka belajar dari apa yang mereka lihat dan digambarkan di atas batu ataupun goa, pada saat itu manusia masih belum mengenal dengan tulisan. Semakin jaman berkembang kini kita tidak perlu lagi belajar lewat gambar yang ada di permukaan batu sekarang kita sebut itu sebagai buku. Manusia bisa belajar dari manapun, dari buku, music, gambar, bermain, nonton, dan karya desain.

Jika karya desain juga bisa dijadikan sebagai sebuah pelajaran bagi para pelajar maka di hipotesiskan bahwa desain interior juga bisa memberikan pengetahuan kepada mereka untuk belajar.

Pelajar pada jaman sekarang harus mengetahui bahwa selain penjurusan bidang ilmu *sciences*, *humanities* juga sudah terdapat bidang ilmu lain yang sebelumnya belum diakui yaitu bidang ilmu *Design*. Masing-masing bidang ilmu memiliki karakter dan sifatnya sendiri. Oleh karena itu perancang akan mendesain sebuah tempat belajar dengan konsep *Three Education Major* yang memiliki 3 macam design ruangan yang berbeda yakni ruangan yang berkonsep *science*, *humanities*, dan *design* yang tidak membosankan dan para pelajar juga bisa belajar dari ruang belajar yang memiliki konsep yang berbeda-beda.

Dalam kebanyakan kasus, lebih mudah untuk membedakan bidang *sciences* dan *Humanities* (misalnya obyektivitas terhadap subjektivitas, pengalaman *versus* analogi) daripada untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan sebanding dalam bidang desain.

1.2 Identifikasi Masalah

Belajar merupakan sebuah kegiatan yang penting bagi semua pelajar. Semakin berkembangnya jaman, khususnya di Bandung semakin mempengaruhi kebiasaan siswa maupun mahasiswa yang mengerjakan tugas atau belajar di rumah dan kos-kosan cenderung lebih sering menghabiskan waktunya ke tempat lain untuk belajar dan bisa bercengkrama bersama teman-teman. Oleh karena itu perancang ingin merancang desain interior tempat belajar yang nyaman, relax, tenang, tidak membosankan, dan kreatif dengan furniture yang di rancang sesuai dengan kebutuhan dan konsep, diharapkan mahasiswa dapat belajar dari ruangan tempat belajar perancang.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Nigel Cross dalam bukunya dia mengatakan bahwa ada 3 kelompok bidang ilmu yaitu science , humanities, dan design. Ketiga bidang tersebut memiliki nilai fenomenal, metode, dan nilai-nilai budaya masing-masing bidang pengetahuan.

Di hipotesiskan bahwa ke 3 bidang tersebut dipersepsikan berbeda oleh masyarakat. Misalnya dari warna putih cenderung lebih ke science, dan warna turunan ke *Design*, coklat lebih ke humanities.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang sudah dijabarkan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menerapkan tema *Three Education Major* dengan konsep *Metaphor* pada perancangan interior tempat belajar.
- b. Bagaimana menerapkan system *lighting*, *element interior* dan penghawaan yang nyaman dan sesuai pada konsep *metaphor* pada perancangan interior tempat belajar.
- c. Bagaimana Mendesain ruang interior tempat belajar yang menggambarkan karakter dari tema *three education major* dan sesuai dengan gaya belajar manusia.
- d. Bagaimana menerapkan fasilitas penunjang dalam tempat belajar *three education major* supaya hidup.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari Desain Interior yang akan diterapkan dalam tempat belajar dengan tema *Three Education Major*, diantaranya :

- a. Memberikan dan mewujudkan sebuah desain interior yang mampu membuat mahasiswa-mahasiswi untuk bisa berkumpul sekaligus kerja tugas dan belajar didalam tempat belajar yang ada di *Three Education Major*.

- b. Menciptakan interior yang tidak hanya nyaman melainkan memiliki fasilitas yang maksimal dan dapat ditinjau dari *zoning* dan *blocking* untuk gaya belajar audial, visual, dan kinestetik.
- c. Menciptakan interior yang terdapat elemen desain yang bervariasi, seperti apa yang bisa kita pelajari dari bidang humaniora yaitu hangatnya alam.
- d. Menyediakan tempat dimana user bisa belajar, membaca, dan kerja tugas sambil minum dan menikmati dessert atau makanan ringan.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan tempat belajar *Three Education Major* ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Perancang

Sebagai salah satu media untuk mempelajari dan mengembangkan wawasan mengenai sebuah *Three Education Major* , beserta kelebihan dan karakteristiknya dan menuangkannya pada sebuah desain interior.

2. Bagi Fakultas Seni Rupa dan Desain

Sebagai salah satu sumbangsih karya perancangan interior yang dapat memberikan sumbangan koleksi literatur berupa data dan desain, khususnya dalam bidang tempat belajar *Three Education Major* .

3. Bagi Penggemar Tempat belajar *Three Education Major*

Sebagai salah satu sarana dimana *user* dan penggemar bisa saling bertukar pikiran dan bersosialisasi.

4. Bagi Masyarakat Awam

Sebagai salah satu media pembelajaran perkembangan tempat belajar *Three Education Major* beserta ilmu pengetahuan yang ada di tempat

belajar ini dan mengetahui seberapa pentingnya ilmu pengetahuan dan sosialisasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun susunan sistematika dalam perencanaan, perancangan tempat belajar *Three Education Major* tempat belajar adalah :

Tahap I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, serta sistematika penulisan.

Tahap II TEORI *THREE EDUCATION MAJOR*

Berisikan studi-studi literatur yang menjelaskan hal-hal apa saja yang patut diperhatikan dalam perancangan dan pendesainan sebuah tempat belajar *Three Education Major* tempat belajar secara teoritis dan lebih terperinci, dan mengenai fungsi-fungsi ruang yang akan dijadikan fokus dari proyek tersebut dan dikaitkan dalam pembahasan bidang desain interior.

Tahap III DESKRIPSI *THREE EDUCATION MAJOR*

Mendeskripsikan mengenai informasi-informasi yang didapatkan di lapangan, mencakup analisis *site*, menganalisa fungsi ruang yang dibutuhkan, mengidentifikasi user beserta aktivitasnya, *flow activity*, *zoning* serta *blocking* dan hal-hal tersebut dikaitkan pada konsep yang akan diterapkan dalam perancangan tersebut.

Tahap IV APLIKASI KONSEP “*THREE EDUCATION MAJOR*” PADA PERANCANGAN TEMPAT BELAJAR

Berisikan tentang analisa data perencanaan, perancangan dan pendesainan tempat belajar *Three Education Major* yang lebih membahas lembar kerja dari proyek tersebut.

Tahap V SIMPULAN

Memberikan rangkuman atas hasil analisa data, serta pembahasan secara garis besar mengenai konsep perancangan yang diterapkan dan keputusan-keputusan desain yang menjadi solusi desain dari setiap *problem statement* yang muncul.

