

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virus Covid-19 telah menjadi penyebab pandemi di seluruh dunia salah satunya di Indonesia. Dengan adanya pandemi ini pemerintah mewajibkan warganya untuk belajar dan bekerja dari rumah secara daring. Berdasarkan informasi dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengatakan, prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 yakni memprioritaskan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat. (KOMPAS, 2020).

Sementara untuk mata kuliah praktik juga sedapat mungkin tetap dilakukan secara daring. Jika tidak dapat dilaksanakan secara daring maka mata kuliah tersebut diarahkan untuk dilakukan di akhir semester. Pemimpin perguruan tinggi pada semua zona hanya dapat mengizinkan aktivitas mahasiswa di kampus jika memenuhi protokol kesehatan dan kebijakan yang dikeluarkan pemerintah. Kebijakan mencakup kegiatan yang tidak dapat dilakukan dalam pembelajaran daring seperti penelitian di laboratorium untuk skripsi, tesis, dan disertasi serta tugas laboratorium, praktikum, studio, bengkel, dan kegiatan akademik/vokasi serupa.

Setelah beberapa bulan mahasiswa belajar teori maupun praktikum dari rumah secara daring akhirnya beredar kabar bahwa kegiatan pembelajaran akan kembali *offline*. Berdasarkan informasi dari Merdeka.com Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar sekolah di semester pertama 2021 masih akan menggunakan pembelajaran jarak jauh atau PJJ dikombinasikan dengan tatap muka.

Pada kasus ini informasi tersebut semua mahasiswa di Fakultas Industri Kreatif yang berkaitan dengan seni dan praktikum kelas sangat membutuhkan pembelajaran secara *offline* terutama mahasiswa tahun pertama hingga ke 3. Pembelajaran daring dinilai tidak efektif untuk fakultas yang membutuhkan materi praktikum secara langsung.

Dengan begitu bangunan Fakultas Industri Kreatif nantinya akan digunakan kembali oleh mahasiswa dan dosen dengan mengikuti protokol kesehatan yang berlaku. Dikarenakan kampus Fakultas Industri Kreatif diperuntukan untuk mahasiswa kreatif, dan sebagai gedung yang kreatif gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom memiliki banyak kekurangan untuk mencerminkan bangunan kreatif dengan tampilan visual interior yang membosankan dan tidak menunjukkan sisi kreatif. Banyaknya kekurangan Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom dalam persiapan menuju kampus new normal dapat terlihat dari kondisi eksisting yang belum memenuhi kriteria sebagai kampus new normal mulai dari pengorganisasian ruang, sirkulasi dan layout, persyaratan umum ruang serta visual dan fasilitas yang belum terpenuhi untuk mencapai gedung kampus kreatif pada masa new normal.

Untuk itu perlunya redesain interior bangunan Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom yang disesuaikan dengan tuntutan kebiasaan baru (*new normal*). Selain disesuaikan dengan kondisi *new normal*, interior bangunan perlu juga didesain dengan menarik sehingga mampu memberikan stimulasi terhadap kreatifitas dosen maupun mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut merupakan identifikasi masalah yang diperoleh dari hasil analisa bangunan eksisting:

- a. Organisasi ruang dan layout

- Penggunaan ruang kelas yang belum tepat guna.
 - Organisasi dan layout yang belum disesuaikan dengan aturan *new normal* pada ruang yang ada di gedung Fakultas Industri Kreatif.
- b. Sirkulasi
- Belum menerapkan alur sirkulasi *new normal* pada area publik
 - Belum menerapkan sirkulasi minimal jarak aman sesuai aturan *new normal* pada furniture maupun sirkulasi manusia dalam ruang.
- c. Persyaratan umum ruang :
- Pencahayaan
Belum menerapkan pencahayaan buatan sebagai penetralisir ruangan. Pencahayaan alami yang diterapkan di FIK masih kurang pada area tertentu seperti koridor dan kamar mandi sehingga virus dapat berkembang di area yang kurang sinar matahari.
 - Penghawaan
Penghawaan di FIK menerapkan cross ventilasi hanya melewati bukaan pintu dan jendela bagian luar gedung dikareankan jendela lorong masih menggunakan jendela permanen yang tidak bisa dibuka sehingga sulit untuk menguraikan virus jika pintu harus dalam keadaan tertutup. Penghawaan buatan mengandalkan pemakaian AC pada ruangan menyebabkan pergantian udara tidak maksimal hal tersebut menyebabkan resiko penyebaran virus lebih mudah untuk menyebar.
 - Akustik
Belum menerapkan *treatment* dan fasilitas akustik yang baik pada elemen ruang dan furniture untuk keperluan ruang rapat dan ruang kelas daring sebagai aturan *new normal*.
 - Keamanan
Kurangnya sistem keamanan pada bukaan pada ruangan dalam halantisipasi mati listrik atau ac. Belum adanya elemen pencegahan covid

seperti; pendeteksi suhu pada *entrance* gedung, instalasi alat-alat berupa *touchless*, pemisah, pembatas atau pemberi jarak.

- **Furnitur**

Furnitur yang digunakan sudah banyak yang rusak, belum menerapkan furniture sebagai media isolasi dan belum menerapkan perlindungan pada furniture sesuai dengan saran material *new normal*, mudah bergerak secara bebas (*mobile*), dan mudah untuk ditumpuk.

d. **Konsep Visual**

- **FIK belum memiliki konsep visual sebagai peringatan terhadap kondisi pandemi**

- **Bentuk**

Belum menerapkan bentuk yang sesuai dengan standar *new normal* yang mudah untuk dibersihkan dan tidak memiliki sudut tajam.

- **Material**

Perubahan material yang digunakan di FIK belum mengikuti kebutuhan material yang mengandung antibakteri, mudah dibersihkan, sustainable, bebas dari sambungan dan jahitan.

- **Warna**

Ruangan di FIK memiliki beberapa warna yang berbeda dan tidak memiliki konsep warna khusus menjadikannya kurang dapat dinikmati secara visual dan tidak sesuai dengan standar yang disarankan untuk warna pada bangunan *new normal*.

e. **Fasilitas**

- **Belum adanya fasilitas brainstorming dan untuk keperluan asistensi untuk mahasiswa maupun dosen di FIK saat diluar jam mengajar.**

- **Kurangnya penggunaan galeri sebagai fasilitas pameran yang sekarang ini pameran ditampilkan di lobby lantai satu sampai lima.**

- **Kurangnya fasilitas pada area komunal dalam situasi *new normal*.**

- Belum memiliki fasilitas untuk kelas daring dan ruang rapat daring sebagai fasilitas yang dibutuhkan untuk dosen di masa *new normal*.

Dengan permasalahan tersebut yang dibutuhkan oleh gedung Fakultas Industri Kreatif yaitu untuk dilakukan perbaikan atau redesain di gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut kesimpulan rumusan masalah dari Identifikasi masalah diatas :

- a. Bagaimana sistem perancangan mengenai organisasi ruang dan tata layout furniture dalam desain interior yang adaptif / sesuai dengan kenormalan baru sebagai sarana pendukung proses pembelajaran seni rupa dan desain Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom?
- b. Bagaimana penerapan sirkulasi *new normal* akan diterapkan pada Gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom?
- c. Bagaimana penerapan persyaratan ruang yang diterapkan sebagai pendukung kampus *new normal* di Gedung Universitas Telkom?
- d. Bagaimana konsep visual yang akan diterapkan dalam perancangan Gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom?
- e. Bagaimana menciptakan fasilitas kampus yang tepat guna untuk menunjang kreatifitas mahasiswa dan pengguna kampus lainnya?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ulang interior gedung FIK Universitas Telkom adalah untuk mempersiapkan gedung FIK sebagai bangunan pendidikan yang menerapkan adaptasi kenormalan baru, menciptakan pola budaya baru yang sesuai dengan kenormalan baru serta cerminan gedung yang kreatif. Hal

penting lainnya yaitu untuk memberikan pengaruh untuk berpikir kreatif kepada mahasiswa, penambahan fasilitas untuk kegiatan mahasiswa dikampus saat jam kosong, serta memenuhi kriteria bangunan pada masa pandemic. Untuk keamanan dan kenyamanan pengguna gedung FIK serta menyesuaikan dengan klaim Telkom sebagai kampus yang menuju taraf internasional.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan ini adalah :

- a. Untuk turut berpartisipasi dalam pencegahan covid – 19 di era kenormalan baru
- b. Agar pengguna gedung FIK merasa nyaman dan aman dalam berkegiatan dalam proses pembelajaran maupun bekerja.
- c. Membantu mahasiswa untuk mencapai kreatifitasnya dengan menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan mahasiswa ataupun pengguna lainnya.

1.5 Batasan Perancangan

Jenis perancangan redesain ini berlokasi di Jalan Telekomunikasi No.1, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat 40553 dengan luas bangunan 6,295.30m² mencakup area *lobby*, kelas studio, kelas digital, kelas lab, gudang karya, aula, dan kantor staf, ruang asistensi, area brainstorming sebagai area fokus perancangan. Perancangan ini dibatasi mencapai $\pm 2000\text{m}^2$ dengan pemilihan area sebagai berikut :

No. Lantai	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Zoning Ruang
Lantai 1	Lobby	1	Public
	Ruang dosen K4	1	Private
	Lab studio fashion	1	Semi publik
	Kelas studio	9	Semi publik
	LAA	1	Semi publik

	R admin dan kemahasiswaan	5	Privat
	Galeri & seminar	2	Semi Publik
	Toilet	1	Service
	Musholla	1	Publik
Lantai 2	Lobby	1	Publik
	Ruang dosen	6	Semi publik
	Ruang dekan & wakil dekan	3	Privat
	Ruang rapat	1	Privat
	Toilet	4	Service
	Musholla	1	Publik

Tabel 1.1 Tabel Batasan Ruang
(sumber : Data Pribadi)

Batasan *user* gedung kampus FIK yaitu mahasiswa dengan minimal umur 21 tahun diharuskan mempunyai izin dari orang tua atau wali, staff, dosen, dekan dan wakil dekan, teknisi dari berbagai *gender* dan usia maksimal 40 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini dapat memberikan beberapa manfaat untuk pengguna kampus FIK. Pengguna kampus FIK dapat menikmati manfaat dari perancangan ulang FIK, diantaranya akan timbul rasa nyaman dan aman dalam menjalankan proses pembelajaran atau dalam kegiatan bekerja dan merasa aman dalam penggunaan fasilitas yang ada di FIK

1.7 Metode Perancangan

Beberapa metode digunakan dalam perancangan ulang gedung FIK sebagai berikut:

a. Isu dan Fenomena

Melihat isu dan fenomena yang terjadi, pembelajaran *offline* kembali di berlakukan di masa pandemi. Dari fenomena ini berpengaruh terhadap kebutuhan sirkulasi dan kebutuhan tambahan fasilitas bagi mahasiswa.

b. Data Primer

Pengumpulan data berupa data primer maupun sekunder. Data primer yang berupa data fisik, non fisik, wawancara maupun kuesioner. Data Primer Antara lain :

- Observasi lapangan dilakukan langsung di gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom dan secara daring untuk mengetahui kondisi dan suasana yang ada di lokasi. Data yang telah diperoleh antara lain :
 - Mengetahui keadaan eksisting elemen *new normal* yang belum diterapkan pada bangunan.
 - Belum menambahkan fasilitas ruang yang sesuai dengan aturan *new normal*.
 - Mengetahui kondisi lingkungan dari gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung.
 - Mengetahui aktivitas pengguna dari gedung Fakultas Industri Kreatif di masa pandemi sebelum memasuki *new normal*.
 - Belum tercapainya sistem pencahayaan dan penghawaan yang optimal pada gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung.
 - Kriteria furniture yang belum sesuai dengan kriteria *new normal*.

- Menyebarkan kuesioner secara daring terkait objek perancangan kepada pengguna gedung fakultas industri kreatif. Data yang diperoleh antara lain :
 - Fasilitas sarana dan prasarana gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung.
 - Intensitas pengguna gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung dalam beraktifitas.
 - Kelebihan dan kekurangan dari gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung.
 - Urgensi kebutuhan untuk redesain berdasarkan opini pengguna gedung Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung.
 - Visualisasi yang pengguna inginkan sebagai gedung Fakultas Industri Kreatif dalam era *new normal*.
- Dokumentasi kondisi eksisting gedung fakultas industri kreatif dengan menggunakan berupa foto untuk data pribadi dan material untuk laporan.

c. Studi Literatur

Adapun data sekunder berupa pengumpulan data untuk mendukung perihal kajian literatur seperti teori standarisasi maupun peraturan tertentu terkait perancangan. Data sekunder tersebut dapat didapatkan dari studi kepustakaan atau buku, jurnal, laporan tugas akhir maupun website online dengan sumber yang jelas dan referensi lainnya seperti *Human Dimension & Interior Space*, Data Arsitek, Peraturan PUPR, webinar terkait penanganan interior masa pandemic, dan laporan TA serta jurnal terkait.

d. Analisa Data

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut dianalisa dan dipilah untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- *Goals* yaitu menetapkan tujuan dan sasaran perancangan.
- *Facts* yaitu mengumpulkan dan menganalisis data objek perancangan
- *Concepts* yaitu memunculkan gagasan atau konsep awal yang masih bersifat umum
- *Needs* yaitu mengetahui kebutuhan perancangan yang meliputi besaran ruang, fasilitas, dan sebagainya berdasarkan aktivitas pengguna.
- *State of problem* yaitu berupa didapatinya permasalahan yang sebenarnya terjadi.

e. Sintesa (Programming)

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut disatukan untuk membentuk kebutuhan ruang hingga konsep desain perancangan . Sintesa tersebut berupa sebagai berikut :

- Kebutuhan ruang yang terbentuk dari pendataan aktivitas ruang oleh pengguna ruang dan luasan ruang meliputi elemen pendukung ruang
- Hubungan antar ruang dan kedekatan antar ruang yang terbentuk dari sifat ruang dan aktivitas pengguna
- Zoning dan blocking ruang
- Konsep dan tema desain yang diterapkan untuk mendukung tujuan perancangan. juga diperlukannya sebuah alternatif desai atau evaluasi desain. konsep desain bisa ditentukan karena melihat permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan fakta dan standarisasi perancangan.

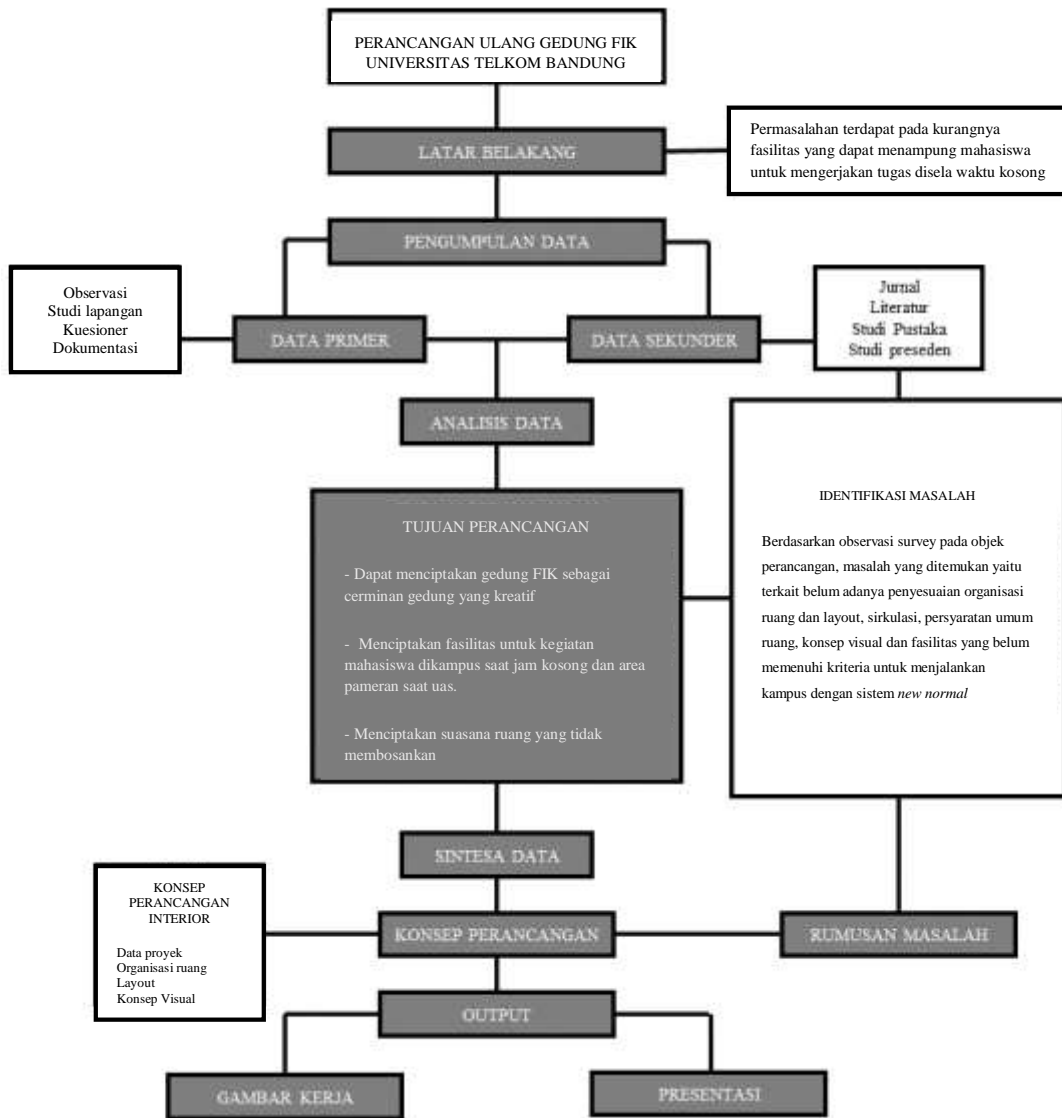
f. Pengembangan Desain

Pembentukan lembar kerja desain dikaitkan dari programming yang sudah ditentukan sebelumnya. lembar kerja berupa gambar teknik 2 dimensi dan gambar presentasi berupa 3 dimensi. pengembangan desain ini juga diperlukan alternatif desain dan evaluasi desain untuk mencapai tujuan perancangan yang sebenarnya.

g. Final Desain

Penerapan desain akhir yang sudah terpilih ke perancangan melalui output nyata berupa lembar kerja, laporan penulisan, maket, presentasi, atau video animasi.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Tabel Kerangka Berpikir
(sumber : Data Pribadi)

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, batas perancangan, metode perancangan serta kerangka berfikir.

BAB II : KAJIAN LITERATUR & DATA PERANCANGAN

Berisi teori-teori pendukung dari berbagai sumber terkait berupa definisi dan standarisasi serta pedoman ukuran yang berkaitan dengan objek perancangan.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Bab ini membahas deskripsi proyek serta analisa studi banding dari 3 preseden.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN & DENAH KHUSUS

Bab ini membahas deskripsi konsep perancangan dan gambar perancangan yang disesuaikan dengan kondisi *new normal*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan evaluasi perancangan serta saran dari penulis mengenai redesain gedung fakultas industri kreatif Universitas Telkom Bandung

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN