

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjadi perguruan tinggi yang unggul, bermartabat, mandiri, dan diakui dunia, serta memandu perubahan yang mampu meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dan dunia dengan memberdayakan potensi yang ada di wilayah Sumatera dan sekitarnya serta berkontribusi pada pemberdayaan potensi yang ada di wilayah Sumatera khususnya, dan Indonesia serta dunia melalui keunggulan dalam pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan ilmu kemanusiaan merupakan visi dan misi dari Institut Teknologi Sumatera atau yang biasa di sebut dengan ITERA. ITERA tergolong sebagai kampus baru sehingga pembangunan gedung - gedung penunjang perkuliahan masih terus berjalan. Masih banyak gedung-gedung yang dibutuhkan salah satunya gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa (*Student center*).

Seperti dalam buku *Time Saver standards for building* jilid ke-2 (Chiara, 285:1960), *Student center* dapat di artikan menjadi pusat kegiatan mahasiswa yang merupakan pokok pempunan yang menjadi tumpuan aktivitas orang-orang yang belajar di perguruan tinggi dengan dukungan dari berbagai fasilitas yang memadai. Fungsi dari pusat kegiatan mahasiswa adalah sebagai wadah bagi para mahasiswa untuk mengembangkan bakat, prestasi, minat, hobi, dan kreatifitas mahasiswa.

Seperti mahasiswa pada umumnya, mahasiswa ITERA ataupun civitas kampus sering melakukan diskusi dan beberapa kegiatan rapat baik itu masalah akademik maupun non akademik. Karena tidak adanya ruang untuk memfasilitasi kegiatan tersebut, mahasiswa melakukan diskusi dan rapat di area outdoor yang bukan merupakan sarana dan prasarana yang tepat untuk melakukan diskusi, belajar dan rapat serta tingkat privasi yang kurang terjaga. Kebutuhan mahasiswa akan *student lounge* untuk menunjang aktivitas tersebut dapat menyegarkan pikiran bagi para pengguna ruang dan sesuai dengan karakteristik generasi Z. Dengan adanya kegiatan belajar di area *student lounge* dibutuhkan pengoptimalan pencahayaan yang dapat menunjang

kegiatan dalam ruang tersebut. Di ITERA Terdapat 32 UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) serta beberapa organisasi mahasiswa yang ada di ITERA yang membutuhkan ruang sekretariat sebagai ruang kerja ataupun ruang penyimpanan data- data UKM yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang tergolong kedalam generasi Z. Karena belum adanya wadah untuk menampung kegiatan mahasiswa sehingga ketika mahasiswa ingin beraktifitas harus melakukan peminjaman ruang dengan jumlah dan jenis kegiatan yang terbatas ataupun melakukannya diluar area kampus.

Dengan adanya permasalahan tersebut perlu diadakannya perancangan baru pusat kegiatan mahasiswa yang berorientasi kepada aktivitas mahasiswa. Dengan adanya pusat kegiatan mahasiswa, dapat meningkatkan minat dan bakat, serta kreatifitas mahasiswa dan menyediakan tempat yang layak, nyaman dan sesuai dengan standar agar aktifitas mahasiswa dapat berjalan dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, terdapat beberapa identifikasi masalah yang ada pada Pusat Kegiatan Mahasiswa (*Student center*) ini, diantaranya yaitu :

- a. Membutuhkan fasilitas penunjang seperti *student lounge* dan sekretariat mahasiswa sebagai ruang penunjang bagi kegiatan berdiskusi, pertemuan, belajar, ataupun sekedar beristirahat.
- b. Membutuhkan fasilitas furniture yang dapat mendukung aktifitas diskusi pembelajaran kelompok ataupun kegiatan belajar mandiri di *student lounge*.
- c. Membutuhkan fasilitas ruang rapat yang lebih privat dan kedap suara untuk menunjang kegiatan rapat bagi mahasiswa ataupun civitas kampus.
- d. Membutuhkan fasilitas ruang sekretariat UKM untuk mewadahi aktivitasnya yang dapat meningkatkan konsentrasi kerja dan sesuai dengan karakteristik generasi Z.
- e. Membutuhkan penerapan desain interior yang sesuai dengan karakter dan psikologi mahasiswa pada generasi Z.

- f. Membutuhkan adanya pengoptimalan pencahayaan pada pusat kegiatan mahasiswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah yang terdapat pada kasus perancangan ini yaitu :

- a. Bagaimanakah pengolahan elemen interior *student lounge* yang dapat mendukung aktivitas diskusi, bercengkrama ataupun sekedar bersantai para mahasiswa yang dapat menyegarkan pikiran bagi para pengguna ruang dan sesuai dengan karakteristik generasi Z?
- b. Bagaimanakah cara megoptimalkan ruang pusat kegiatan mahasiswa agar dapat mewadahi organisasi mahasiswa ITERA yang dapat meningkatkan konsentrasi kerja dan sesuai dengan karakteristik generasi Z?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Pusat Kegiatan Mahasiswa (*Student center*) adalah untuk mewadahi kegiatan mahasiswa di Institut Teknologi Sumatera yang sesuai dengan standar dan fungsi pada *student center* ini, serta dengan memberikan fasilitas yang sesuai dengan standart kenyamanan mahasiswa, megoptimalkan ruang pusat kegiatan mahasiswa agar dapat mewadahi organisasi mahasiswa ITERA.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan Pusat Kegiatan Mahasiswa (*Student center*) adalah :

- a. Meningkatkan mutu, skill, dan prestasi yang dimiliki oleh mahasiswa tidak hanya di bidang akademik tapi juga di bidang non-akademik
- b. Mendukung aktivitas diskusi, bercengkrama ataupun sekedar bersantai para mahasiswa di ruang *student lounge*.
- c. Meningkatkan organisasi mahasiswa di ITERA.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan-batasan dalam melakukan perancangan ini yaitu :

- a. Perancangan ini bersifat fiktif
- b. Area yang dilakukan redesain meliputi ruang auditorium, *student lounge*, secretariat organisasi mahasiswa
- c. Luasan area newdesain minimum 800 m²
- d. Sasaran Pengguna Perancangan
- e. Pengguna yang terlibat dalam perancangan pusat kegiatan mahasiswa (*student center*) Institut Teknologi Sumatera meliputi :
 - Dosen
 - Mahasiswa
 - Staff pengelola
 - Tamu dari luar kampus ITERA

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat Bagi Mahasiswa

Dengan adanya pusat kegiatan mahasiswa ini, mahasiswa dapat bersosial dan mengasah kemampuannya diluar akademik sehingga dapat terbentuk individu yang memiliki jiwa social yang tinggi dan dapat memanfaatkan ilmu yang telah dia asah untuk meningkatkan dan mengembangkan ekonomi di lingkungan masyarakat.

a. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Dengan adanya perancangan pusat kegiatan mahasiswa ini yaitu agar mahasiswa Institut Teknologi Sumatera memiliki wadah untuk berkembang dan mengasah ilmunya di luar kegiatan akademik dan memberikan wadah serta tempat untuk para organisasi mahasiswa di ITERA sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hubungan social antar sesama.

b. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Perancangan ini bertujuan memperbaiki dari permasalahan yang ada pada pusat kegiatan mahasiswa ITERA sehingga dengan adanya perancangan ini dapat dijadikan pembelajaran ataupun referensi untuk mendesain sebuah pusat kegiatan mahasiswa khususnya pada bagian auditorium, *student lounge*, dan ruang sekretariat ormawa yang sesuai dengan standar desain interior.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan yang dilakukan dalam metode perancangan pusat kegiatan mahasiswa ITERA ini diantaranya yaitu :

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Dalam proses desain metode perancangan sangatlah penting, karena dengan metode perancangan inilah yang akan membantu dalam mengumpulkan data baik itu data primer maupun sekunder. Data primer meliputi wawancara, studi lapangan dan observasi, kemudian data sekunder meliputi studi pustaka, studi literatur, dan studi banding dengan bangunan yang memiliki fungsi sama.

1.7.1.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati fenomena apa yang sedang terjadi pada kasus perancangan. Proses observasi ini dilakukan dengan cara mengamati dan menganalisa melalui denah layout dan denah potongan pada bangunan pusat kegiatan mahasiswa, serta mengamati melalui fenomenan yang sedang terjadi pada mahasiswa ITERA.

1.7.1.2 Wawancara

Wawancara adalah proses Tanya jawab yang dilakukan secara daring dengan narasumber yang berkaitan dengan kasus perancangan. Narasumber yang berkaitan dengan kasus ini yaitu perancang bangunan pusat kegiatan mahasiswa ini dan pihak-pihak organisasi mahasiswa yang berkaitan erat dengan pusat kegiatan mahasiswa ini. Topik pembahasan pada wawancara ini meliputi keinginan dan kebutuhan apa yang di perlukan serta keresahan apa yang selama ini mereka rasakan sehingga membutuhkan pusat kegiatan mahasiswa.

1.7.1.3 Studi lapangan

Study lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung kegiatan yang terjadi di lapangan. Dalam studi lapangan perancangan ini dilakukan pengamatan kegiatan yang terjadi di sekitar lokasi pusat kegiatan mahasiswa dan terdapat bangunan apa saja yang ada di sekitar pusat kegiatan mahasiswa yang nantinya akan mempengaruhi kegiatan yang terjadi di pusat kegiatan mahasiswa.

1.7.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data melalui media elektronik dengan output berupa audio, visual, maupun audio visual. Dokumentasi ini dilakukan dengan cara pengambilan foto ataupun video di lokasi dan sekitar pusat kegiatan mahasiswa yang berpengaruh terhadap kasus perancangan.

1.7.1.4 Studi Literatur

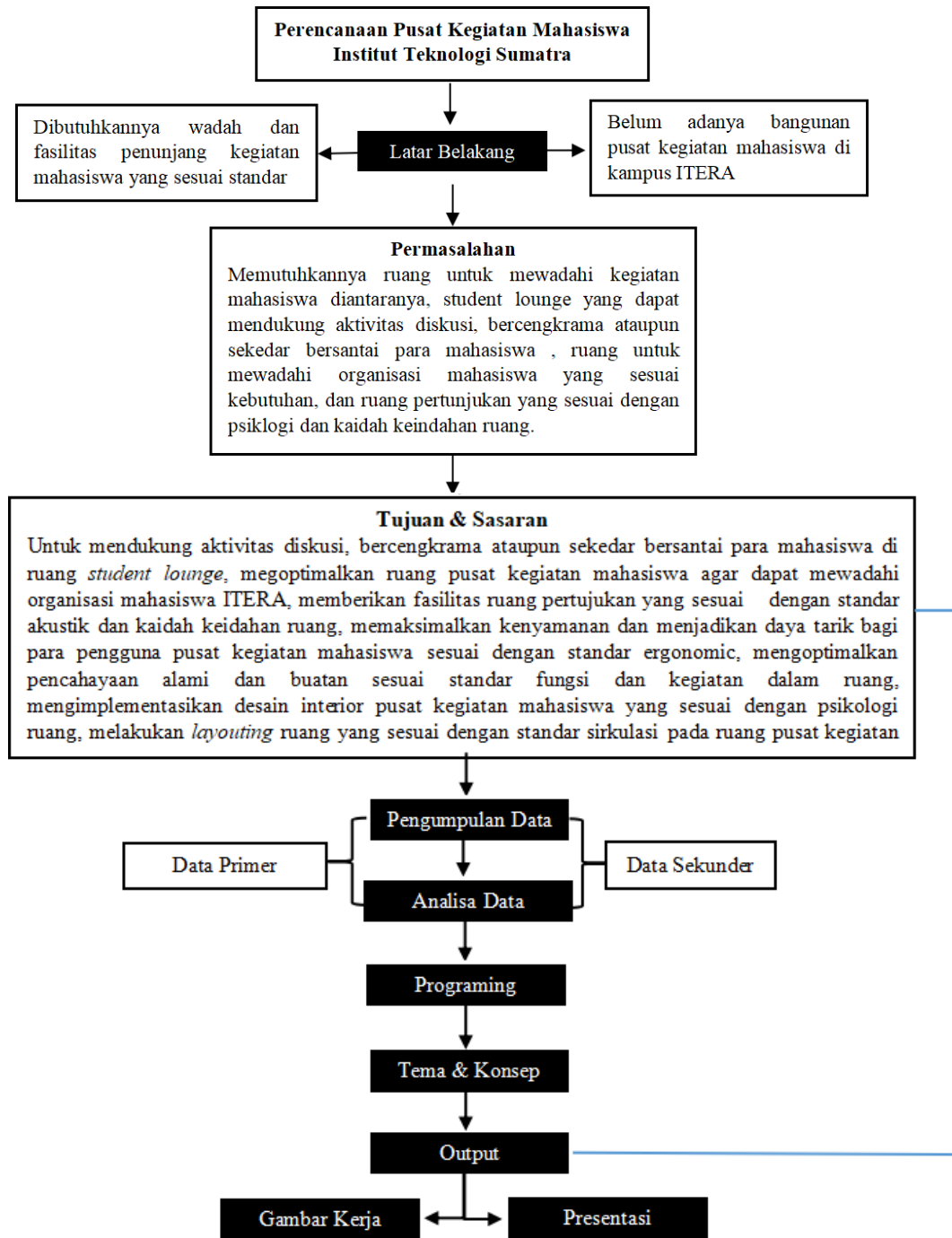
Studi literature merupakan standar acuan dari perancangan yang dilakukan, karena studi literatur ini merupakan data hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan narasumber. Studi literature yang diangkat disesuaikan dengan konteks permasalahan yang ada. Studi literature yang dijadikan referensi pada perancangan ini adalah buku, jurnal, serta data kongkrit yang berkaitan dengan permasalahan ini, seperti standar sebuah bangunan auditorium, standar kebutuhan ruang, dan standar ukuran dan kapasitas sebuah ruangan.

1.7.1.5 Studi Banding

Studi banding adalah kegiatan observasi yang dilakukan di bangunan yang memiliki fungsi sama dan sudah ada sebelumnya. Dengan melakukan studi banding dapat mempermudah memperoleh data dan referensi karena bangunan sudah ada. Biasanya studi banding dilakukan di 2 tempat maupun lebih agar dapat dibandingkan dan disimpulkan hasil yang dapat dijadikan acuan dalam proses perancangan. Pada perancangan ini studi banding di lakukan di pusat kegiatan mahasiswa yang ada di universitas di Indonesia dan universitas mancanegara, seperti pada gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa UPI, Pusat Kegiatan Mahasiswa Universitas Padjajaran, dan

Studi komparasi dengn *Student center* A&M Texas University dan Trent University
Student center.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Perancangan

Sumber : Data Pribadi

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang uraian-uraian latar belakang pengangkatan Perancangan Pusat Kegiatan Mahasiswa Institut Teknologi Sumatera, 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

Berisikan tentang uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari pengertian pusat kegiatan mahasiswa, tema dan konsep bangunan pusat kegiatan mahasiswa, standar sirkulasi pada area masuk auditorium, standar layout dan sirkulasi *student lounge*, standar luasan ruang dan kapasitas sekretariat organisasi mahasiswa, analisa studi kasus bangunan sejenisnya, dan analisa data proyek.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisikan tentang uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan pada interior Gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisikan tentang 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