

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perguruan tinggi seni dan desain merupakan program pendidikan yang memiliki proses belajar yang sangat berbeda dengan program studi lainnya. Program studi ini berhubungan erat dengan industri kreatif yang memiliki tuntutan untuk tetap produktif dan kreatif. Menurut temuan dari wawancara individu yang ditranskrip secara verbatim dan menggunakan analisis tematis dilakukan terhadap 12 partisipan di tingkat sarjana dan magister pada penelitian Xie, dkk. (2021), sifat kreatif yang terdapat pada bidang studi ini menimbulkan stressor berupa faktor tingkat kreativitas yang berkaitan dengan kemampuan mahasiswa untuk mempraktikkan ilmunya. Mahasiswa program studi seni dan desain dituntut untuk terus kreatif untuk menciptakan hal baru dengan persepsi ‘kebebasan berkreasi’ sebagai permasalahan karena tidak tahu benar dan salahnya. Faktor ini tentunya dapat mengganggu pembelajaran, produktivitas, bahkan kesehatan dari sivitas akademika.

	Gender	Age	Course	Year	Ethnicity	Country of Origin	Work	Sought counselling
1	F	23	UG	3	White	South Africa	No	No
2	M	23	UG	3	Mixed	UK	No	No
3	M	19	UG	1	White	USA	No	No
4	F	22	UG	3	White	Romania	Yes	No
5	F	22	UG	3	Asian	Prefer not to say	No	No
6	F	22	UG	3	Asian	Malaysia	No	Yes
7	F	22	PG	1	White	Sweden	No	No
8	F	22	UG	1	Asian	Singapore	No	No
9	F	20	UG	1	Asian	India	Yes	No
10	F	18	UG	1	Mixed	UK	Yes	Yes
11	F	23	PG	1	White	UK	No	No
12	F	23	PG	1	White	UK	No	No

F: female; M: male; UG: undergraduate; PG: postgraduate.

Gambar 1.1 Tabel Demografis Partisipan
(Sumber: Xie, 2021)

Desain biofilik merupakan salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk membantu mengatasi keadaan stres dari pengguna ruangnya. Menurut buku yang diterbitkan oleh *Terrapin Bright Light* (2012) dengan judul “*The Economic of*

Biophilia” pada dasarnya manusia memiliki kebutuhan biologis untuk berhubungan dengan alam. Desain biofilia yang diterapkan pada bangunan dapat berpengaruh pada kesehatan mental, dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan hasil membuktikan bahwa manusia manusia berada pada kemampuan optimalnya saat berada dalam lingkungan yang alami (Kellert, 2015). Penerapan desain ini berperan bagi kesejahteraan pribadi, produktivitas, dan hubungan sosial manusia. Tentunya manusia yang memiliki kesejahteraan tersebut akan membentuk mood positif dalam dirinya. Hal ini kemudian dapat menciptakan lingkungan yang sehat yang kemudian dapat meningkatkan produktivitas dan kreatifitas dari sivitas akademika.

Perguruan tinggi seni dan desain yang terdapat di Indonesia jarang sekali ada yang menerapkan desain biofilia. Dari beberapa objek studi yang di ambil terdapat fakta bahwa beberapa sekolah tinggi seni dan desain hanya memenuhi standarisasi umum untuk memenuhi kebutuhan fisik saja. Namun jika dikaitkan ke gagasan kesehatan mental, banyak dari perguruan tinggi yang belum memiliki pendekatan khusus yang dapat mengurangi stres akademik dan meningkatkan kesejahteraan mental dari mahasiswanya.

Maka dari itu, salah satu usaha dalam mewujudkannya adalah melalui desain gedung sekolah dengan pendekatan desain biofilia yang ditujukan untuk meningkatkan kesejahteraan mental dengan memanfaatkan hubungan manusia dengan alam. Dengan harapan, adanya biofilia akan menciptakan kedamaian dalam kehidupan sosial sehingga penggunaanya dapat membangun lingkungan sekolah yang positif dan produktif. Tentunya, kondisi ini secara luas akan berperan penting bagi peradaban umat manusia. Terlebih bisa menciptakan gagasan baru yang mendukung sivitas akademika dalam proses berpikir kreatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat permasalahan yang ditemukan pada beberapa sekolah tinggi seni dan desain seperti penataan ruang yang kurang baik, kurangnya fasilitas interaksi, dan

kondisi lingkungan sekolah yang kurang mendukung proses berpikir kreatif dari mahasiswanya. Adapun dari beberapa permasalahan tersebut akan dibangun baru dengan elemen desain yang diharapkan sebagai berikut:

a. Umum

- Tema umum: Perancangan sekolah tinggi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan sekolah tinggi yang memberikan perhatian khusus terhadap kesehatan mental dari penggunanya.
- Suasana yang diharapkan: Fungsi dan visual ruang yang mampu meningkatkan kesejahteraan dari penggunanya dengan mengintegrasikan prinsip – prinsip yang terdapat pada teori *biophilic design*.

b. Organisasi Ruang dan Layout

- Program Ruang dan Fasilitas: pada umumnya dalam perancangan sekolah tinggi seni tentu membutuhkan fasilitas ruang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa program studi seni seperti ruang studio gambar/lukis, lab. komputer, dan galeri.
- Sistem Sirkulasi: Alur sirkulasi diharapkan dapat menyesuaikan dengan aturan *new normal* untuk meningkatkan kesejahteraan user-nya.
- Hubungan antar ruang: Hubungan antar ruang harus diharapkan dapat mempertimbangkan aspek pelaku kegiatan, jenis kegiatan, dan ruang yang dibutuhkan pengguna sekolah tinggi seni dan desain.

c. Persyaratan Umum Ruang

- Pencahayaan: Diharapkan dapat memberikan unsur ruang terbuka atau alam bebas namun juga sesuai dengan fungsi ruang.
- Penghawaan: Diharapkan pada institusi pendidikan dapat memenuhi kebutuhan udara segar juga memberikan kenyamanan thermal pada setiap ruangnya.
- Akustik: Pengaturan tingkat kebisingan dibutuhkan pada ruangan untuk mengurangi kebisingan yang berasal dari area kampus.

- Keamanan: Pertimbangan sistem keamanan perlu dilakukan dengan harapan dapat memberikan rasa aman pada pengguna bangunan sekolah tinggi.
- d. Konsep Visual
- Konsep Warna: Diharapkan menciptakan mood sesuai dengan kebutuhan dan fungsi dari masing masing ruangnya.
 - Konsep Bentuk: Pertimbangan konsep bentuk dapat dikaitkan dengan unsur alam sehingga perancangan diharapkan memiliki *visual connection with nature*.
 - Konsep Material: Kehadiran material dalam perancangan perlu diperhatikan untuk memberikan *stimuli* terhadap pengguna ruang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah yang sudah dianalisa, beberapa rumusan masalah yang disimpulkan dari perancangan Sekolah Tinggi Seni dan Desain Bandung adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mewujudkan desain interior sekolah seni dan desain yang peka terhadap kesehatan mental usernya dan dapat mengurangi tingkat stres dari mahasiswanya?
- b. Bagaimana cara menciptakan interior sekolah tinggi yang dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis dari usernya?
- c. Bagaimana cara merancang lingkungan sekolah tinggi yang mendukung proses berpikir kreatif dari sivitas akademiknya?
- d. Bagaimana cara memanfaatkan area communal space dalam kampus sebagai media untuk meningkatkan produktivitas mahasiswanya?
- e. Bagaimana cara merancang interior sekolah tinggi seni yang sesuai dengan kebutuhan psikologis dari penggunaanya?
- f. Bagaimana cara memanfaatkan hubungan unsur alami dengan manusia seperti dari konsep biophilia ke lingkungan interior sekolah seni?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran perancangan desain baru Sekolah Tinggi Seni dan Desain dengan Pendekatan Desain Biofilia adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan Perancangan
 1. Tugas Akhir Program Studi Desain Interior yang dibuat dapat bermanfaat bagi akademik Telkom University serta dapat meningkatkan kualitas dan akreditasi bagi program studi Desain Interior.
 2. Perancangan baru dari Sekolah Tinggi Seni dan Desain dengan Pendekatan Desain Biofilia diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi mahasiswa program studi Desain Interior tentang bagaimana cara meningkatkan kesejahteraan mental dari mahasiswa sekolah tinggi seni dengan memanfaatkan pendekatan desain biofilia.
 3. Perancangan baru dari Sekolah Tinggi Seni dan Desain dengan Pendekatan Desain Biofilia ini diharapkan dapat meningkatkan kepekaan masyarakat terhadap isu kesehatan mental dan meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang pentingnya untuk menjaga kesehatan mental.
- b. Sasaran Perancangan
 1. Mengintegrasikan pendekatan desain biofilia kedalam lingkungan sekolah seni untuk meningkatkan *mental health* mengurangi stres dari sivitas akademika sehingga produktivitas mahasiswa tidak terganggu.
 2. Menciptakan pengalaman baru dengan memanfaatkan unsur alami dari pendekatan desain biofilia ke elemen pengisi ruang dalam sekolah tinggi seni dan desain.
 3. Membantu mahasiswa untuk mengurangi tingkat stres dengan menyediakan fasilitas yang menunjang kesehatan mental mahasiswa dan menunjang kegiatan kreatif mahasiswa ataupun pengguna lainnya.

1.5 Batasan Perancangan

Adapun batasan perancangan pada Tugas Akhir sekolah tinggi seni dan desain adalah sebagai berikut:

- a. Nama Proyek : Sekolah Tinggi Seni dan Desain
- b. Status Proyek : Perancangan baru / *Newdesign*
- c. Pengguna Ruang : Mahasiswa, Dosen dan Staff sekolah tinggi seni
- d. Lokasi : Jl. KH. H. Mustofa, Kota Bandung.
- e. Luasan Perancangan : 2.000 m²
- f. Area Perancangan : ruang kuliah, ruang studio gambar, ruang lab komputer, *student center*, galeri, cafetaria, dan ruang kubikal.

1.6 Manfaat Perancangan

Berikut adalah manfaat dari perancangan interior Sekolah Tinggi Seni dan Desain dengan Pendekatan Desain Biofilia:

- a. Masyarakat Umum
Memberi pengetahuan kepada masyarakat umum tentang pentingnya kesehatan mental terhadap psikologi mahasiswa bidang studi desain
- b. Institusi Penyelenggara Pendidikan
Hasil perancangan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil perancangan terkait Sekolah Tinggi Seni dan Desain
- c. Bidang Keilmuan Desain Interior
Menambah referensi atau kajian tentang sekolah tinggi yang peka terhadap kesehatan mental usernya dengan pendekatan desain biofilia

1.7 Metode Perancangan

Berikut adalah beberapa tahapan metode yang digunakan dalam perancangan desain baru Sekolah Tinggi Seni dan Desain :

1.7.1 Data Primer Objek Perancangan

Data primer yang digunakan sebagai data utama yang mendukung perancangan sekolah tinggi seni dan desain adalah sebagai berikut:

a. Kuisisioner

Kuisisioner disebarakan secara daring untuk mengetahui permasalahan terkait perancangan sekolah tinggi seni dan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan fisik dan psikis dari sivitas akademika.

b. Observasi

Survey kunjungan dilakukan langsung dilakukan demi kemudahan mendapatkan data terkait perancangan ke beberapa sekolah tinggi seni dan desain diantaranya adalah Fakultas Industri Kreatif Telkom University, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, dan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta.

c. Dokumentasi

Pengambilan gambar berupa foto kondisi beberapa sekolah tinggi seni yang dijadikan sebagai acuan standarisasi sekolah tinggi seni dan desain sebagai data pribadi dan material untuk penyusunan laporan tugas akhir.

d. Wawancara

Proses wawancara dengan mahasiswa dan dosen bertujuan untuk mengetahui pendekatan yang diperlukan untuk perancangan sekolah tinggi seni yang peka terhadap kesehatan mental dari penggunanya.

1.7.2 Data Sekunder Objek Perancangan

Adapun data sekunder dari objek perancangan yang digunakan sebagai referensi untuk standarisasi diambil dari literatur berupa jurnal, buku, dan tugas akhir sebagai pendukung data primer sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Data mengenai kajian tentang standarisasi dikumpulkan dari beberapa referensi berupa buku, e-book, jurnal, website dan sebagainya dengan sumber

yang jelas dan berhubungan dengan objek yang dirancang sebagai penunjang data yang sudah diperoleh seperti Human Dimension, Data arsitek, Peraturan PUPR, dan laporan TA serta jurnal terkait.

b. Studi Aktivitas

Studi aktivitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui aktivitas pengguna sekolah tinggi dan kemudian dianalisa sebagai pertimbangan agar fasilitas dan fungsi ruangan dapat dimanfaatkan secara maksimal.

c. Studi Banding

Diperlukannya studi banding dari beberapa sekolah tinggi seni yang dijadikan sebagai tinjauan perancangan sekolah tinggi seni diantaranya yaitu Fakultas Industri Kreatif Telkom University, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, dan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta.

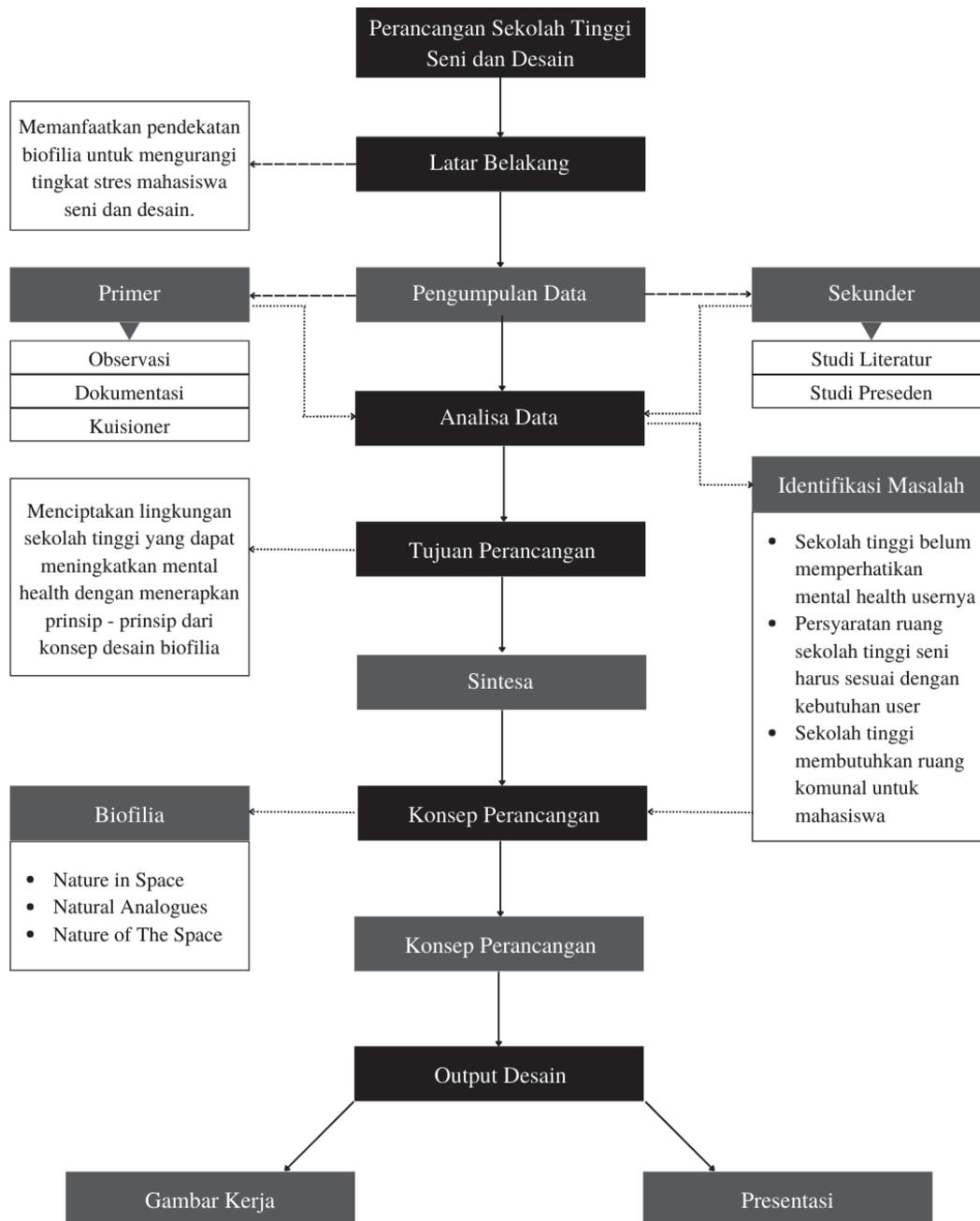
d. Analisa Data

Proses ini adalah pengolahan terhadap data data yang telah terkumpul dari studi literatur, studi aktivitas, dan studi banding yang kemudian akan dianalisa dan dipilah untuk mendapatkan fakta, kebutuhan, dan permasalahan dari perancangan baru sekolah tinggi seni.

e. Tema dan Konsep

Tema serta konsep dari perancangan disesuaikan dengan permasalahan yang telah dianalisa dari data yang diperoleh. Selanjutnya tema dan konsep tersebut akan diterapkan pada elemen interior yang merupakan hasil dari perancangan Sekolah Tinggi Seni dan Desain dengan Pendekatan Biofilia.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1. Bagan Kerangka Berpikir
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.9 Sistematika Pembahasan

Demi memudahkan penyelesaian penulisan ini dengan maksud memperjelas tujuan dari perancangan maka sistematika penulisan pada proposal perancangan tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan penjabaran tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan dan manfaat sistematika penulisan serta kerangka berpikir serta menguraikan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi penjelasan definisi proyek dan teori kajian perancangan sebagai landasan dalam perancangan. Mengklasifikasikan proyek, menguraikan standarisasi proyek serta menentukan pendekatan desain berdasarkan kajian literatur yang dikemukakan oleh para ahli melalui buku, jurnal, dan sebagainya.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK, DAN SINTESIS DATA

Berisikan penjabaran dari hasil analisa studi banding dengan tabel komparasi, menjelaskan deskripsi proyek rancangan, analisa site, aktivitas, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang kemudian di sintesis menjadi zoning dan blocking.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisikan uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep dan pendekatan tata ruang, standarisasi, dan detail elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari laporan tugas akhir dan saran hasil perancangan.