

Implementasi Konsep CARE (*Collaborative, Active, Respect, Educative*) dalam Perancangan Interior Student Center di Universitas Kristen Petra

Gloria Puspitadewi Kosaladarma, Diana Thamrin dan Anik Rakhmawati

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m41414138@john.petra.ac.id ; dianath@petra.ac.id ; nikarakhma@gmail.com

Abstrak— Universitas Kristen Petra memiliki beragam kegiatan perkuliahan dan kemahasiswaan. Kegiatan perkuliahan sudah memiliki fasilitas yang tetap memadai, namun kegiatan diluar jam perkuliahan membutuhkan desain yang lebih ideal untuk mengoptimalkan proses koordinasi kegiatan Lembaga Kemahasiswaan. Tujuan perancangan adalah memberikan wadah yang memenuhi kebutuhan sosialisasi dan rekreasi bagi mahasiswa dan meningkatkan koordinasi antar Lembaga Kemahasiswaan di Universitas Kristen Petra. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan *Student Center* ini memiliki tahapan *Understand, Observe, Point of View, Ideate, Prototype, dan Test*. Melalui tahapan *Understand, Observe dan Point of View* didapatkan perumusan masalah dan mulai terbentuk konsep perancangan yang ada di tahapan *Ideate*. Hasil perancangan adalah sebuah *Student Center* dengan konsep CARE (*Collaborative, Active, Respect, Educative*). Elemen interior dan perabot dirancang untuk menstimulasi mahasiswa untuk bersosialisasi, berkoordinasi dan berekreasi bersama. Sasaran perancangan diharapkan membentuk pola perilaku yang baik bagi mahasiswa di Universitas Kristen Petra.

Kata Kunci— Perancangan, Interior, Student Center, Universitas Kristen Petra

Petra Christian University has various lecture and student activities. Lecture activities at Petra Christian University have adequate facilities, but other activities, such Student Organization, need better facilities to optimize the internal coordination process. The main objective of this design is to provide a place that accommodate student's social and recreation needs also to improve the coordination among Student Organizations. The design method for the Student Center design consists of Understand, Observe, Point of View, Ideate, Prototype, and Test. Through Understand, Observe and Point of View stages, basic problems are found and design concept in Ideate stage is formed. The final design results a Student Center with CARE (Collaborative, Active, Respect, Educative) concept. The interior and furniture elements are designed to stimulate students to socialize, coordinate and play together. In addition, the design is expected to form a good behavior for students at Petra Christian University.

Keyword— Design, Interior, Student Center, Petra Christian University

I. PENDAHULUAN

UNIVERSITAS Kristen Petra Kristen Petra memiliki beragam kegiatan. Kegiatan tersebut antara lain adalah kegiatan perkuliahan dan kegiatan kemahasiswaan. Seringkali mahasiswa mendapat jadwal mata kuliah lebih dari

satu dalam sehari, dimana antar satu mata kuliah ke mata kuliah yang lain memiliki rentan jam yang cukup lama. Sehingga, mahasiswa biasanya mencari tempat untuk beristirahat sejenak ataupun mengerjakan tugas. Sedangkan kegiatan kemahasiswaan merupakan kegiatan yang dirancang oleh organisasi atau lembaga kemahasiswaan diluar jam perkuliahan untuk meningkatkan kemampuan softskill mahasiswa. Lembaga Kemahasiswaan membutuhkan ruang untuk melakukan koordinasi persiapan dan melaksanakan kegiatan atau programnya.

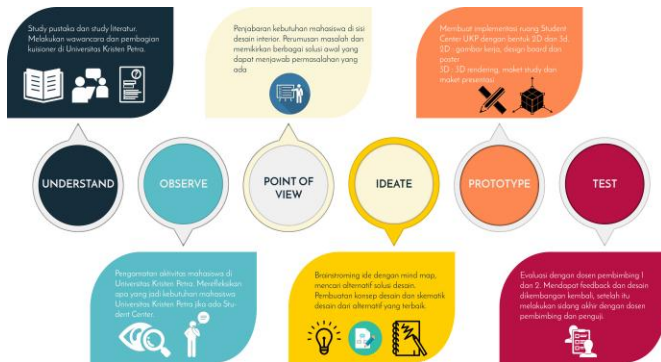
Mahasiswa Universitas Kristen Petra saat ini masih belum mendapat fasilitas ruang khusus yang nyaman untuk melakukan kegiatan seperti kerja kelompok dan beristirahat. Selain itu, banyak anggota lembaga kemahasiswaan yang seharian melakukan serangkaian kegiatan di Universitas Kristen Petra, sehingga mereka kelelahan dan membutuhkan tempat untuk beristirahat sejenak. Namun, ruang dan fasilitas yang ada sekarang masih belum memadai bagi mereka. Anggota Lembaga kemahasiswaan membutuhkan ruang untuk berkumpul dan berkoordinasi dengan nyaman dengan adanya fasilitas ruang yang memadai selain seperti ruang kelas perkuliahan.

Penulis melakukan *survey* dengan kuisioner mengenai kebutuhan mahasiswa akan Perancangan Interior *Student Center* dengan 60 orang responden dari seluruh program studi di Universitas Kristen Petra, terdapat 93,3% mahasiswa perlu ruang *Student Center* dimana mereka dapat nyaman bekerja kelompok ataupun melakukan hobi mereka. Sebanyak 92,3% dari 26 anggota Lembaga kemahasiswaan juga perlu *Student Center* dimana terdapat ruang rapat dan ruang untuk organisasi mereka dapat berkumpul dan bersosialisasi untuk membantu mengoptimalkan proses koordinasi. Berikut hasil diagram dari *survey* yang penulis lakukan:

Maka dari itu, dibutuhkan Perancangan *Student Center* di Universitas Kristen Petra untuk mahasiswa dan Lembaga kemahasiswaan. Dimana *Student Center* merupakan pusat wadah bagi mahasiswa untuk bertemu, bersosialisasi dan merupakan rumah bagi kehidupan mahasiswa secara dinamis. Fasilitas di dalamnya juga terdapat ruang untuk menampung kegiatan-kegiatan mahasiswa di luar jam perkuliahan. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan fasilitas ruang yang bebas bagi mahasiswa untuk berekspresi, menuangkan ide-idenya, dan bersantai, dimana hal ini yang dibutuhkan mahasiswa dan anggota Lembaga Kemahasiswaan di Universitas Kristen Petra.

METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan seperti di Gambar 1 menggunakan metode *Design Thinking* yang dipublikasikan oleh *Stanford University* dan diolah kembali oleh penulis.



Gambar 1. Metode Perancangan (sumber: www.stanford.edu yang diolah kembali oleh Penulis)

A. Understand

Pada tahap ini penulis memahami secara mendalam objek perancangan melalui studi pustaka dan studi referensi. Penulis mencari dan mempelajari literatur yang berhubungan dengan perancangan interior untuk *Student Center* di Universitas Kristen Petra Surabaya. Berikutnya, dilakukan wawancara dan pembagian kuesioner ke beberapa mahasiswa seluruh program studi di Universitas Kristen Petra, untuk mengetahui apa kebutuhan dan perminatan mereka terhadap *Student Center*.

B. Observe

Melakukan penelitian mendalam dengan cara observasi lapangan dan mengaitkannya dengan studi literatur beserta informasi yang didapat pada tahapan pertama. Penulis melakukan pengamatan aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa dan lembaga kemahasiswaan yang ada di Universitas Kristen Petra. Setelah itu, dituliskan dalam bentuk pemetaan dengan membuat behavioral map. Penulis juga terlibat di dalamnya karena juga berstatus mahasiswa aktif dan pernah masuk di dalam lembaga kemahasiswaan di Universitas Kristen Petra. Kemudian setelah melakukan pengamatan dan merasakan apa saja kegiatan dan aktifitas yang ada, penulis merefleksikan apa yang menjadi kebutuhan dari mahasiswa.

C. Point of View

Pada tahap ini dilakukan penjabaran kebutuhan mahasiswa dari sisi desain interior secara fungsi, estetika, suasana dan pengalaman ruang. Setelah itu dilakukan perumusan berbagai masalah yang perlu dipecahkan. Penulis juga mengintegrasikan semua temuan yang ada dan memikirkan berbagai solusi awal yang dapat menjawab masalah yang sudah dirumuskan

D. Ideate

Tahap ini adalah tahap dimana penulis melakukan brainstorming dengan metode seperti *mind map*, *affinity diagram* dan mencari berbagai alternatif solusi desain. Setelah itu, diputuskan alternatif terbaik untuk solusi desain yang

terbaik bagi perancangan interior *Student Center* di Universitas Kristen Petra Surabaya. Pembuatan konsep desain dan skematik desain merupakan tahap setelah diputuskan solusi desain yang terbaik melalui alternatif yang ada.

E. Prototype

Membuat implementasi inovasi ruang *Student Center* di Universitas Kristen Petra Surabaya dengan cara 2D dan 3D. Implementasi 2D adalah gambar kerja seperti *lay out*, potongan, rencana lantai, mekanikal elektrik, detail perabot dan kelengkapan desain grafis seperti *design board* dan poster. Sedangkan untuk implementasi 3D adalah membuat gambar 3D rendering, pembuatan maket studi dan maket presentasi.

F. Test

Melakukan proses evaluasi bersama dosen para dosen pembimbing untuk mendapatkan *feedback*. Setelah itu ditemukan dan dijabarkan kekuatan dan kelemahan dari desain untuk pengembangan desain selanjutnya. Setelah dikembangkan, penulis melakukan proses evaluasi melalui sidang akhir bersama dosen pembimbing dan para penguji yang ada. Proses ini juga merupakan tahap implementasi desain.

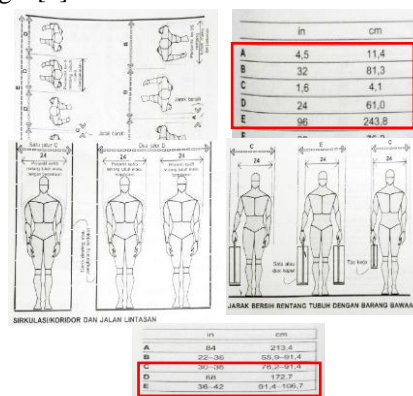
II. KAJIAN PUSTAKA

A. Ruang Student Center

Ruang *Student Center* merupakan ruang pusat bertemu, beraktifitas dan bersosialisasi untuk mahasiswa di dalam kampus [4]. *Student Center* atau pusat mahasiswa merupakan bagian penting dari sebuah kampus. Saat merancang campus center perlu memperhatikan berbagai hal. Beberapa hal yang diperlukan untuk merancang ruang *Student Center* :

a. Sirkulasi

Sirkulasi yang terpenting pada pusat mahasiswa terletak pada ruang penghubung seperti penghubung lobi, *hallways*, dan tangga. [4]



Gambar 2. Standar sirkulasi horizontal dalam ruang publik (Sumber : Panero, Zelnik, dan Kurniawan)

b. Peralatan Spesial (Fasilitas Khusus)

Peralatan spesial dalam ruang pusat mahasiswa seringkali terdapat pada:

- *Game room*, seperti meja biliard, meja ping-pong, dan video games.
- *Retail display system*, seperti lobby shops dan toko-toko

dalam kampus

- Panggung *portable* dan *lighting portable*, seperti untuk *coffe house*
- *Portable Sound equipment* (perlengkapan video dan proyektor)
- *Storage room* harus besar dan memiliki akses lift barang (jika memiliki 2 lantai atau lebih) [4].

c. Kontrol Akustik

Dalam memilih kontrol akustik untuk *Student Center*, harus memperhatikan material yang digunakan dalam menyerap suara / kebisingan untuk beberapa ruangan seperti *meeting room*. Dimana di dalam *campus center* memiliki tingkat kebisingan yang tinggi karena banyak orang yang datang. Material yang digunakan seperti pemberian panel akustik, lantai karpet dan lain sebagainya. [4]

d. Desain Pencahayaan

Desain pencahayaan untuk beberapa ruangan berbeda-beda, setiap ruangan di *Student Center* memiliki tingkat pencahayaan, seperti:

- Ruang rapat, membutuhkan tingkat pencahayaan yang dapat berubah ubah (*variable*) dari cahaya untuk membaca sampai gelap sama sekali untuk melihat proyektor.
- Area makan, membutuhkan dimming pada waktu tertentu untuk menciptakan atmosfer yang layak.
- *Game room*, membutuhkan sedikit pencahayaan
- *Lounge* dan Ruang kerja, harus memiliki tingkat pencahayaan untuk membaca [4]

e. Energi dan Perhatian Lingkungan (*High Performance Design*)

High Performance Design adalah proses terpadu yang membawa para pengguna dari fasilitas kampus bersama-sama di awal proses desain untuk menciptakan bangunan yang memaksimalkan kesehatan, keamanan, dan produktivitas penghuni, meminimalisir energi dan biaya operasional lainnya, memanfaatkan material berkelanjutan (*sustainable materials*), menempatkan bangunan yang tidak merugikan lingkungan, sosial dan ekonomi [6]. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan saat merancang fasilitas kampus yang memiliki performa tinggi.

1. Kualitas Udara

- Dilarang merokok di dalam ataupun sekitar area bangunan
- Mengamati CO2 untuk memastikan bahwa tingkatnya tidak lebih tinggi dari pada tingkat udara di luar.
- Menyediakan ventilasi yang memadai dan efektif.
- Memasak material seperti cat, karpet dan kayu yang meminimalisir atau menghapus emisi racun.
- Menyediakan kontrol tersendiri bagi suhu, ventilasi dan pencahayaan.
- Memastikan lingkungan yang nyaman melalui sistem kontrol suhu dan kelembaban [6].

2. Pencahayaan

Memasukkan controlled daylight dan pemandangan pada area yang terisi di dalam bangunan (*daylighting*) [6].

3. Akustik

Meminimalisir sumber kebisingan dari dalam dan dari luar

bangunan. Dalam hal energi efisiensi terdapat berbagai standar yaitu:

- Mengurangi penipisan ozon melalui mesin pendingin yang tidak ber-CFC
- Mengurangi konsumsi energi melalui lay out dan desain interior
- Menggunakan rooftops dengan permukaan reflektif yang menyediakan taman atau green space yang lain
- Mengakomodasi teknologi masa depan dengan biaya yang efektif
- Menggunakan energi terbarukan seperti sel bahan bakar, atau tenaga angin [6].

4. Material

- Menggunakan material dan produk yang mengandung konten daur ulang, diproduksi secara lokal, terdegradasi, dan bersertifikat untuk diproduksi secara berkelanjutan.

Menggunakan material yang diperbaharui, dimana secara desain dipandang unik dan tetap memiliki estetika [6].

f. Interior Issues

Tingkat kesuksesan bangunan *campus center* diukur dari seberapa lama mahasiswa menggunakan bangunan tersebut [4]. Bangunan juga harus menstimulasi untuk mahasiswa beraktivitas melalui interiornya.

Student Center mungkin memiliki berbagai macam tipe furniture. Beberapa tipe furniture yang wajib ada adalah:

- Meja konferensi dan kursi (dapat dipindah dan disimpan, solid dan nyaman)
- Flexible office furniture (untuk organisasi mahasiswa)
- Office furnishing (untuk bagian administrasi)
- Fixed seating (untuk teater)
- Finishing ruang komputer
- Berbagai macam tipe furniture untuk kegiatan makan (meja-meja yang memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda, kursi, *booths*, *stools*) [4]

g. Wayfinding

Grafis sistem yang baik pada *campus center* memiliki *hierarchy of three basics forms*:

- *Building directory*
- *Directional signage*
- *Room indication signage* [4]

B. Work Space

Workspace pada tinjauan pustaka ini akan menjelaskan tentang standar yang akan digunakan pada rencana perancangan interior *Student Center*. Dimana perancangan ini memiliki rencana konsep seperti *co-working space*. Terdapat beberapa jenis work space, yaitu :



Gambar 3. Contoh ilustrasi jenis *workspace*
(Sumber: Meel, J. van, Martens, Y., & Ree, H.J. van.)

1. *Team room*: Merupakan tempat kerja untuk 4-10 orang, cocok untuk permintaan komunikasi yang rutin. [3]
 - Ukuran direkomendasikan minimum 6 m² atau 7,5 m² dengan adanya meja pertemuan. Meja bisa diletakkan berhadapan atau berlawanan, tergantung dari cara berinteraksi dan konsentrasi. [3]
2. *Study booth*: Sebuah ruang kerja untuk satu orang, cocok untuk aktifitas pendek yang membutuhkan konsentrasi dan kenyamanan. [3]
3. *Work Lounge*: Sebuah lounge seperti tempat kerja untuk 2-6 orang, cocok untuk aktifitas pendek yang membutuhkan kolaborasi. Ukuran minimum 4 m² untuk satu area. [3]

Terdapat beberapa jenis meeting room di dalam work space, yaitu:



Gambar 4. Contoh ilustrasi jenis meeting room (Sumber: Meel, J. van, Martens, Y., & Ree, H.J. van.)

- *Small meeting room*: Sebuah ruang rapat untuk 2-4 orang. Ukuran yang direkomendasikan untuk ruangan ini adalah 2 m² per orang. Bisa ditambahkan dengan perlengkapan teknologi untuk menunjang meeting room. [3]
- *Large meeting room*: Sebuah ruang rapat untuk 5-12 orang. Ukuran yang direkomendasikan adalah 2 m² per orang. Lay out ruangan harus membuat seluruh yang hadir dalam rapat melihat satu sama lain. Terdapat dinding yang dapat digunakan untuk proyektor dan dapat ditambahkan dengan perlengkapan teknologi. [3]
- *Brainstrom room*: Ruang rapat untuk 5-12 orang. Ukuran yang direkomendasikan 3 m² per orang [3]. Terdapat flexible furniture, white boards, atau smart boards yang dapat mendukung kreatifitas dan inovasi.

Fasilitas ruang penunjang di dalam work space, yang penulis gunakan di dalam Student Center, yaitu:

- *Print and Copy area*
- *Pantry Area*
- *Break Area*
- *Games Room*
- *Waiting Area*

Circulation Space: Ruangan pendukung untuk sirkulasi di kantor, menghubungkan seluruh fungsi utama. Rekomendasi ukuran ruang sirkulasi adalah antara 10% - 15% dari keseluruhan area yang terpakai. Untuk koridor minimum lebar yang direkomendasikan adalah 1,2 meter [3].

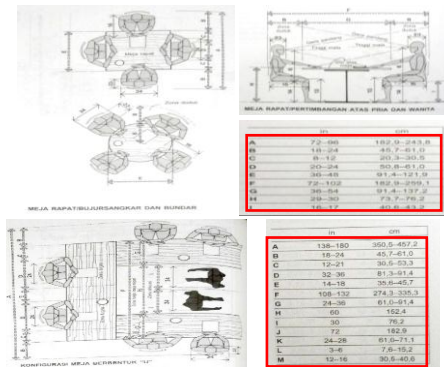
C. *Co-working space*

Coworking space merupakan layanan kantor bersama yang menawarkan untuk bekerja secara individu dan atau tim, dengan konsep menyertakan komunitas yang terbagi dan terhubung. *Coworking space* menawarkan ruang kerja bersama

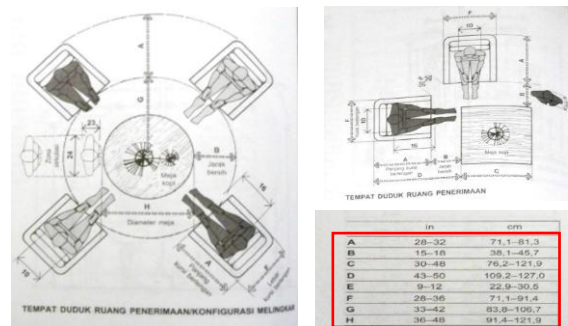
atau *shared space* untuk individu dengan kebutuhan yang sama. Karakteristik *shared space* memberikan pengguna peluang yang unik untuk menggunakannya dengan cara yang fleksibel. *Coworking space* digunakan ketika orang benar-benar membutuhkannya, baik untuk pekerjaan sehari-hari, bersosialisasi dan terhubung dengan orang lain (mitra, klien, mentor), dan untuk mencari inspirasi dan motivasi. *Coworking space* tidak hanya digunakan oleh orang yang sudah bekerja / professional saja, tetapi sekarang juga sudah digunakan untuk mahasiswa yang memulai *start-up* ataupun *freelance* [5].

D. Prinsip Anthropometri dalam ruang Student Center

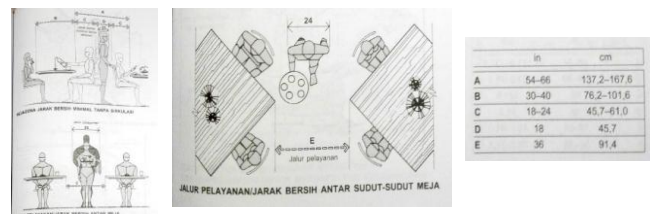
Dalam merancang sebuah *Student Center* jug perlu memperhatikan prinsip-prinsip anthropometri manusia sebagai pengguna ruang. Prinsip ini berhubungan dengan area spasial, kebutuhan sirkulasi, dan dimensi perabot yang ergonomis [1]. Berikut merupakan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam merancang fasilitas ruang yang ada di dalam ruang *Student Center*.



Gambar 5. Standar ukuran dalam ruang rapat (Sumber : Panero, Zelnik, dan Kurniawan)



Gambar 6. Standar ukuran dalam ruang lounge (Sumber : Panero, Zelnik, dan Kurniawan)



Gambar 5. Standar ukuran dalam ruang café (Sumber : Panero, Zelnik, dan Kurniawan)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Konsep terinspirasi dari visi dan salah satu tujuan dari Universitas Kristen Petra, yaitu “Menjadi universitas yang peduli dan global (*to be a caring and global university*) yang berkomitmen pada nilai-nilai kristiani” [2]. Sedangkan tujuan Universitas Kristen Petra adalah ingin mendidik mahasiswa menjadi manusia yang menghayati nilai Pancasila, berintegritas, berhikmat, bertanggung jawab, kreatif, kritis, professional, mandiri, dan berkompeten dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian [2]. Selain itu, konsep ini juga terinspirasi dari permasalahan yang ada, yaitu mahasiswa masih belum optimal dalam berkoordinasi dan masih banyak yang pasif dan belum peduli terhadap sesama maupun lingkungan sekitarnya. Maka dari itu konsep yang ada adalah “*CARE*” yang berarti peduli. Konsep ini juga memiliki kepanjangan yaitu, *Colaborative, Active, Respect* dan *Educative* dimana nantinya sifat ini dapat muncul melalui perancangan *Student Center* ini.

Unsur-unsur yang ada di dalam konsep *CARE* adalah :

- *Collaborative*, sifat *collaborative* diletakkan pada penataan ruang dan fasilitas yang memicu mahasiswa untuk bisa berkolaborasi dan saling berinteraksi. Pemberian fasilitas dibuat menyerupai *coworking space*, namun disesuaikan untuk mahasiswa.

- *Active*, diberikan ruang dan fasilitas untuk mahasiswa dapat aktif, seperti adanya “*white space*” untuk *brainstorming* ide, dan adanya tempat untuk bermain dan berolahraga.

- *Respect*, memberikan fasilitas *self service* pada area *lounge* dan juga kafe. Lalu juga adanya sistem *student serve student*, jadi pengelolanya juga dari mahasiswa untuk mahasiswa.

- *Educative*, adanya area pameran dari mahasiswa tiap jurusan yang dipamerkan secara bergantian tiap bulan. Setiap ruang yang ada juga akan diberikan quotes atau ayat alkitab yang dapat mengedukasi mahasiswa dan memunculkan identitas Universitas Kristen Petra.

B. Tema

Tema perancangan yang ada adalah *lighthouse* atau mercusuar. Bentuk mercusuar juga digunakan oleh Universitas Kristen Petra sebagai logo identitas petra yaitu “*Let your light Shine*”. Mercusuar merupakan sebuah menara dengan sumber cahaya untuk membantu navigasi kapal laut. Biasanya juga digunakan untuk menandai daerah-daerah yang berbahaya seperti karang dan daerah laut yang dangkal.

Bentukan yang muncul pada perancangan adalah stilasi dari bentukan pendaran cahaya dari mercusuar. Warna yang dimunculkan juga adalah warna yang terang, namun warna identitas petra juga disertakan yaitu biru dan kuning.

C. Karakter, Gaya, dan Suasana

Karakter yang dimunculkan di dalam ruang *Student Center* ini adalah *collaborative*. Karakter ini muncul dengan adanya pemberian mebel-mebel yang modular dan menstimulus mahasiswa untuk dapat berkolaborasi. Gaya desain yang ada adalah modern dengan suasana yang *homey*, ramah dan santai.

D. Sistem interior

- Tata Udara

Jenis penghawaan yang digunakan di *Student Center* ini adalah penghawaan buatan, yaitu menggunakan AC central pada semua area. Pemberian AC menggunakan AC yang hemat energi, karena disesuaikan dengan konsep gedung P1P2 yaitu *green campus*. Penghawaan alami ada pada bagian *main entrance* saat dibuka.

- Tata Suara

Pada area *Student Center* ini, area yang membutuhkan sistem akustik adalah ruang meeting dan ruang belajar. Hal ini dikarenakan, ruang meeting membutuhkan fokus di dalam ruangan dan membutuhkan audio untuk melakukan rapat, sehingga kebisingan dari luar dapat mengganggu konsentrasi yang ada di dalam ruang meeting. Sedangkan pada ruang belajar, juga membutuhkan fokus untuk belajar atau mengerjakan tugas, khususnya untuk ruang belajar privat dimana ruangan ini bersifat privat dan jauh dari kebisingan. Peredam suara menggunakan dinding dan plafon bermaterial *acoustic board* dan *finishing* lantai menggunakan karpet.

- Tata Cahaya

Sistem Pencahayaan pada area perancangan ini adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Area yang mendapatkan pencahayaan alami adalah area belajar, area santai, area *café* dan *lounge*. Namun, juga tidak dipungkiri menggunakan cukup banyak pencahayaan buatan di beberapa area karena plafon yang tidak terlalu tinggi dan bangunan berada di lantai paling bawah sehingga cahaya alami yang masuk kurang maksimal.

- Sistem Komunikasi

Sistem Komunikasi pada *Student Center* ini menggunakan *intercom* sebagai sistem komunikasi internal. Sedangkan ruangan yang ada di dalam *Student Center* ini diberikan *speaker* yang terhubung langsung oleh resepsionis.

- Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan *sprinkler* dan *smoke detector* yang tersebar di setiap ruangan.

- Keamanan

Sistem keamanan menggunakan CCTV yang diletakkan pada seluruh area yang ada di *Student Center*. Selain itu juga adanya sensor KTM untuk registrasi meminjam ruang *meeting* di *Student Center*.

E. Transformasi Desain

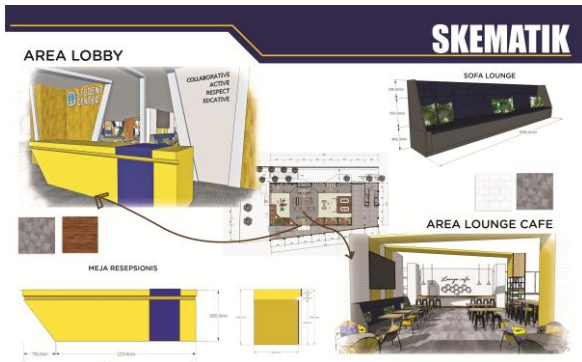
- Lay Out Transformasi

Lay Out awal perancangan (Gambar 9) dirancang dengan penataan *free-flow*. Penataan ini bertujuan agar mahasiswa dapat dengan bebas menuju ruangan yang ingin dituju.



Gambar 9. *Lay Out* Transformasi Desain
(Sumber : Penulis)

- Skematik



Gambar 10. Skematik Desain Area Lobby dan Lounge (Sumber : Penulis)



Gambar 11. Skematik Desain Brainstroming Room dan Meeting Room (Sumber : Penulis)



Gambar 12. Skematik Desain Relax Corner dan Study Lounge (Sumber : Penulis)

IV. DESAIN AKHIR

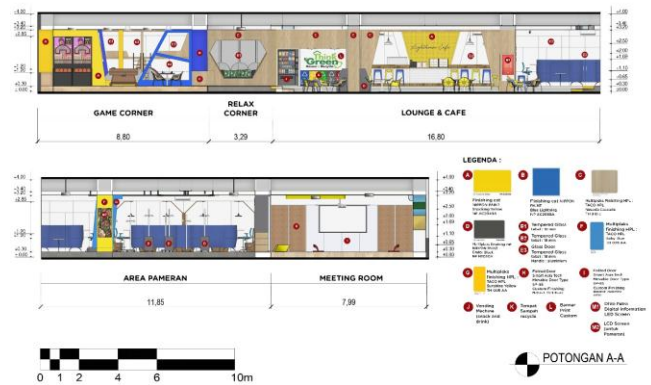
A. Lay Out

Lay Out Student Center (Gambar 12) disini dibuat dengan bentuk yang dinamis. Alurnya adalah *free-flow* dimana para mahasiswa nantinya dapat dengan bebas berjalan di dalam are student center. Namun, *lay out* ini juga dibuat terpusat, pusatnya dapat jelas dilihat yaitu pada bagian *lounge*. Terletak pada bagian tengah *Student center*, sehingga memudahkan mahasiswa untuk bersosialisasi dengan mahasiswa lainnya yang sedang berada di *Student Center*.

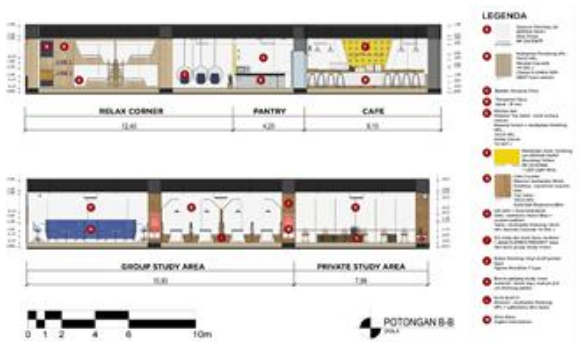


Gambar 12. Lay Out Desain Student Center (Sumber : Penulis)

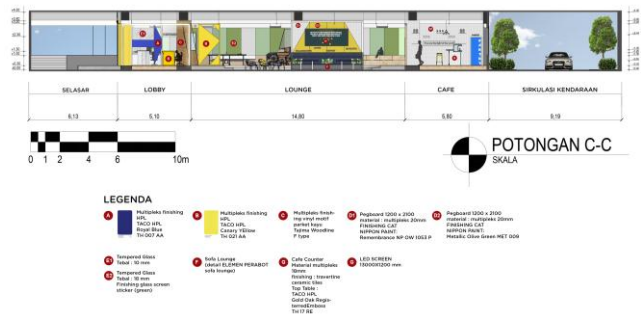
B. Tampak Potongan



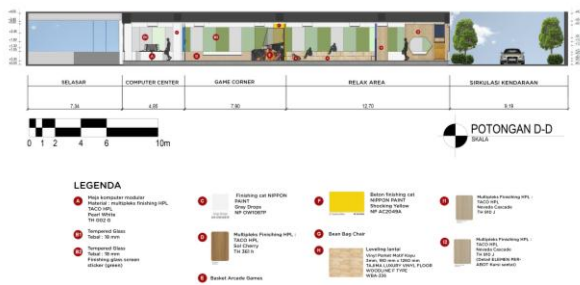
Gambar 13. Potongan A-A Student Center (Sumber : Penulis)



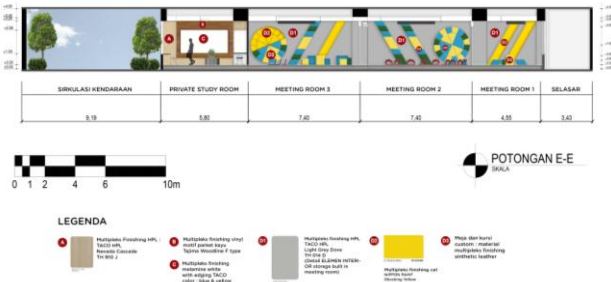
Gambar 14. Potongan B-B Student Center (Sumber : Penulis)



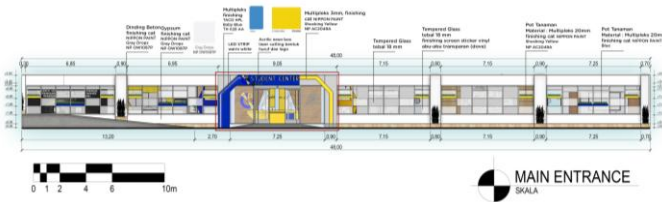
Gambar 15. Potongan C-C Student Center (Sumber : Penulis)



Gambar 16. Potongan D-D Student Center (Sumber : Penulis)



Gambar 17. Potongan E-E Student Center (Sumber : Penulis)



Gambar 18. Tampak main entrance Student Center (Sumber : Penulis)

C. Perspektif



Gambar 19. Perspektif main entrance dan lobby Student Center (Sumber : Penulis)

Main Entrance merupakan area pertama yang dilihat oleh pengunjung / mahasiswa. Main entrance di Student Center ini dirancang menyesuaikan dengan identitas Universitas Kristen Petra. Perancangan ini memberikan warna yang identik dengan Universitas Kristen Petra yaitu biru dan kuning, ditambah dengan tulisan dari acrylic box LED bertuliskan “Student Center @PCU” dan logo dari Student Center.

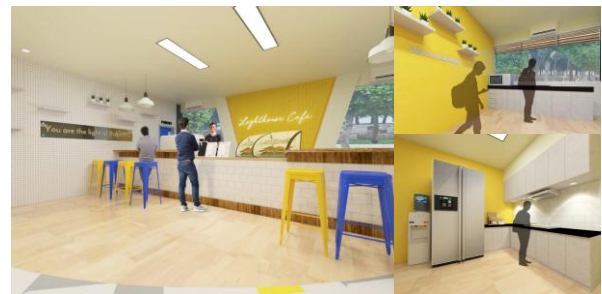


Gambar 20. Perspektif lounge Student Center (Sumber : Penulis)

Pada Gambar 19 bagian lobby, mahasiswa bisa langsung masuk menuju ruangan yang dituju. Namun, jika akan melakukan registrasi peminjaman ruang seperti ruang meeting, mahasiswa harus registrasi dahulu ke meja resepsionis. Resepsionis ini dilayani oleh mahasiswa juga yang menjadi pegawai Student Center.

Pada Gambar 20 area lounge, mahasiswa dapat dengan bebas bersosialisasi, berkoordinasi dan melakukan kegiatan lainnya. Area lounge dirancang dengan diberi warna yang menunjukkan identitas Universitas Kristen Petra. Selain itu pada bagian plafon ruang diberikan elemen yang menonjolkan identitas Universitas Kristen Petra yaitu kutipan dari visi Universitas Kristen Petra. Elemen ini menggunakan material multipleks yang di laser cutting berbentuk huruf dan diberikan akrilik, lalu diberikan lampu di atasnya sehingga terang dan terlihat menjadi point of interest.

Pada area lounge dekat café, terdapat area self service yang menyediakan vending machine berisi makanan dan minuman ringan, tempat sampah recycle, dan tempat piring kotor. Fasilitas yang diberikan ini merupakan penerapan dari konsep CARE (Collaborative, Active, Respect, Educative). Area ini memungkinkan mahasiswa untuk sadar dan peduli terhadap lingkungan.



Gambar 21. Perspektif pantry Student Center (Sumber : Penulis)

Area lounge berhungan dekat dengan café (Gambar 21), karena di lounge mahasiswa juga dapat makan dan minum. Penerapan konsep CARE di café ini adalah memiliki fasilitas layanan student serve student sehingga yang melayani menjadi pegawai café adalah teman sesama mahasiswa yang direkrut untuk menjadi pegawai di dalam café ini. Hal ini dapat memungkinkan mahasiswa lebih menghargai sesamanya dan saling peduli dengan sesamanya. Elemen interior dan warna juga mencerminkan identitas Universitas Kristen Petra.

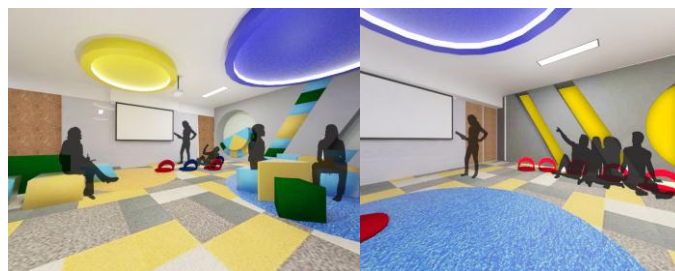
Pada bagian sebelah *café* terdapat pantry yang dapat diakses langsung oleh pegawai *café*. Namun, area *pantry* ini pun sebenarnya juga dapat diakses oleh mahasiswa kepanitiaan yang ingin membuat makanan atau minuman instan jika mereka berkegiatan lama di dalam kampus.

Pada sisi kanan *lobby* terdapat *brainstorming room* (Gambar 22), dimana ruang ini dirancang dengan suasana yang nyaman dan santai untuk mahasiswa dapat berdiskusi dalam kelompoknya. Pemberian meja modular di bagian tengah dapat menstimulus mahasiswa untuk dapat berkoordinasi dan aktif sesuai dengan konsep *CARE* yaitu *Collaborative* dan *Active*. Meja modular berbentuk segitiga dan dapat disusun sesuai kebutuhan dan jumlah orang yang ada di dalamnya. Pada bagian kiri dan kanan ruangan juga diberikan furniture meja dan kursi *built-in* dimana hal ini dapat memberikan suasana ruang yang berbeda untuk mahasiswa yang menggunakannya. Ruang ini juga diberikan *white-board* pada bagian dinding tengah ruang dan pada sisi kanan dan kiri dindingnya diberikan *chalkboard*.



Gambar 22. Perspektif *brainstorming room*
(Sumber : Penulis)

Setelah *brainstorming room*, terdapat *meeting room* (Gambar 23) dimana mahasiswa dapat melakukan rapat yang lebih besar dan lebih formal dengan kapasitas orang lebih banyak dari *brainstorming room*.



Gambar 23. Perspektif *meeting room*
(Sumber : Penulis)

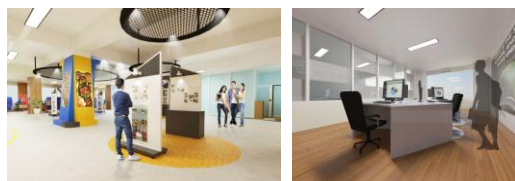
Terdapat 3 ruangan *meeting* di dalam *Student Center*. Ketiga *meeting room* yang ada di *Student Center* ini dapat digabungkan, dikarenakan partisi yang memisahkan ketiga ruangan ini dapat dilipat. Partisi menggunakan partisi *folding-door* menggunakan *finishing* tambahan, yaitu *corkboard* dan melamin. *Corkboard* dapat berfungsi untuk menempelkan kertas dan informasi, sedangkan melamin disini digunakan sebagai *white-board* jika rapat membutuhkan papan untuk menulis. Namun, jika membutuhkan fasilitas untuk presentasi melalui computer, *meeting room* ini jika menyediakan *automatic LCD roll* yang tertempel di bagian plafon.

Pada bagian sisi dindingnya diberikan *storage built-in* untuk menyimpan meja dan kursi rapat jika tidak memerlukannya. *Storage* ini dibuat cukup unik dan terbuka karena meja dan kursi disimpan dengan kesan ditempelkan di dinding. Sehingga juga berfungsi sebagai estetika dan peredam suara pada ruangan. Setelah itu, ada juga lemari tertutup untuk menyimpan kursi tatami lipat untuk rapat secara lesehan. Peraturan di dalam ruangan ini adalah harus mengembalikan perabot ke dalam *storage*, dimana hal ini dapat mendidik dan membantu mahasiswa untuk menghargai sesama. Fungsi lain dari *storage* ini adalah dapat meningkatkan tingkat kolaboratif dan keaktifan mahasiswa di Universitas Kristen Petra. Fungsi-fungsi ini merupakan aplikasi dari konsep *CARE Student Center*.



Gambar 24. Perspektif *Group Study Area* dan *Private Study Area*
(Sumber : Penulis)

Study Room pada *Student Center* ini terbagi menjadi 2 area yaitu, *group study room* dan *private study room* (Gambar 24). Pada area *group study room* pada salah satu sisi dinding diberikan tulisan kutipan ayat alkitab dimana dapat mencerminkan identitas Universitas Kristen Petra. Kemudian pada area *private study room* diberikan beberapa *private space* yang nyaman bagi mahasiswa untuk mengerjakan tugas secara individu. Beberapa *private space* memiliki *sliding door* untuk meredam suara dari luar bagi mahasiswa yang ingin belajar atau mengerjakan tugas dengan tenang. Pintu dibuat dengan adanya material kaca agar keamanan juga dapat terjaga. Penerapan konsep *CARE* juga terdapat pada perabot di *group study area* yang dirancang dengan sistem modular yang bisa menambah keaktifan dan kerjasama mahasiswa.



Gambar 25. Perspektif Area Pameran dan *Computer Center*
(Sumber : Penulis)

Area Pameran (Gambar 25) berada di tengah dekat dengan *meeting room*, *brainstorming room*, *study area* dan juga *lounge*. Area ini berada di dekat area kerja karena area pameran ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa. Produk yang dipamerkan berasal dari mahasiswa tiap program studi dengan sistem bergantian tiap beberapa bulan sekali. Perabot yang ada berupa perabot modular yang

dapat dengan mudah dipindahkan dan dirubah penataan *layout*-nya agar dapat menyesuaikan dan mahasiswa tidak bosan. Pemberian area pameran ini juga dapat menunjukkan eksistensi setiap jurusan dan dapat mendekatkan dan mengenalkan secara tidak langsung antar mahasiswa di tiap program studi, dimana hal ini juga merupakan penerapan dari konsep *CARE Student Center*.

Pada bagian sisi kiri lobby terdapat *Computer Center* (Gambar 25). *Computer Center* merupakan area pusat komputer yang memberikan layanan penggunaan komputer, *print* dan *scan* untuk mahasiswa yang mengerjakan tugasnya. Pemberian meja computer dibuat modular dan dapat dipindahkan.



Gambar 26. Perspektif *Relax Corner* dan *Games Area*
(Sumber : Penulis)

Relax Corner (Gambar 26) dirancang dengan suasana yang santai dan nyaman untuk mahasiswa dapat beristirahat. Tidak lupa di dalam ruangan ini juga diberikan *quote* ayat alkitab yang menunjukkan identitas Universitas Kristen Petra dan berhubungan dengan konsep *CARE Student Center*.

Terdapat 2 area *relax*, yang pertama yaitu area *relax* lesehan dan area *relax* menggunakan *furniture*. *Furniture* yang ada pada area ini adalah *furniture* kursi santai *built-in* dan kursi santai gantung. Pemberian berbagai *furniture* dan fasilitas ini memberikan pengalaman ruang yang berbeda dan tidak membosankan.

Pada *Games Area* (Gambar 26), terdapat berbagai macam permainan yang dapat menstimulus mahasiswa untuk aktif dan bergerak. Pada bagian dinding ruang terdapat *T-wall*, dimana permainan ini dapat membuat penggunaanya aktif dan permainan ini sangat menyenangkan. Terdapat juga permainan yang mengasah otak seperti permainan catur. Permainan lain yang dapat mengasah otak dan keakraban adalah adanya permainan *board game* yang juga diletakkan di rak *lounge*. Permainan yang disediakan di dalam *lounge* ini juga dapat meningkatkan keakraban mahasiswa.

V. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan Interior *Student Center* dapat memenuhi kebutuhan sosialisasi dan rekreasi bagi mahasiswa Universitas

Kristen Petra di luar jam perkuliahan melalui adanya fasilitas ruang seperti *lounge*, *café*, *study room*, *game corner* dan *relax corner*. Ruang tersebut dirancang dapat memenuhi kegiatan sosialisasi antar mahasiswa dan memberikan fasilitas rekreasi bagi mahasiswa di dalam kampus melalui elemen interior dan perabot di dalamnya. Fasilitas ruang *relax corner* memiliki fasilitas perabot yang berbeda-beda memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi mahasiswa di dalam kampus.

Perancangan Interior *Student Center* dapat meningkatkan interaksi dan koordinasi antar mahasiswa di Universitas Kristen Petra melalui adanya fasilitas *meeting room* yang memiliki *storage* perabot di dinding. Juga adanya fasilitas *brainstorming room* yang memiliki meja modular dan area *white space* untuk melakukan *brainstroming*.

Perancangan Interior *Student Center* dapat mencerminkan identitas Universitas Kristen Petra melalui adanya penerapan desain yang disesuaikan dengan visi, misi dan tujuan Universitas Kristen Petra. Sehingga memunculkan konsep *CARE (Collaborative, Active, Respect, Educative) Student Center*. Konsep ini memberikan berbagai fasilitas dan desain yang dapat menstimulasi mahasiswa agar berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya, bergerak aktif, saling menghargai dan peduli terhadap sesama dan lingkungan. Terdapat *lounge* di tengah *Student Center* yang memiliki fasilitas *self service* di dalamnya. Desain plafon di *lounge* dibuat unik dengan adanya tulisan dari visi Universitas Kristen Petra dan menjadi *vocal point* di dalam ruang *Student Center*. Tema yang digunakan adalah "Lighthouse" atau mercusuar dimana terdapat bentuk-bentuk geometris dan dinamis di dalam elemen interior dan perabotnya. Warna yang diterapkan adalah warna ciri khas Universitas Kristen Petra, yaitu biru dan kuning.

B. SARAN

- Bagi Peneliti, sebaiknya lebih optimal bila site lokasi dikonsultasikan dengan pihak-pihak yang berwenang dalam perancangan masterplan UK Petra agar memiliki manfaat yang lebih nyata.

- Bagi Peneliti atau perancang selanjutnya, sebaiknya dapat meninjau kembali site lokasi yang akan digunakan untuk *Student Center* di Universitas Kristen Petra. Jika bisa sebaiknya menggunakan site lokasi yang sudah pasti digunakan untuk ruang student center ataupun ruang lembaga kemahasiswaan. Hal ini dikarenakan site yang digunakan dalam perancangan ini merupakan site yang sudah digunakan untuk ruang dan kegiatan lain yang tidak mungkin dipindahkan tempatnya.

- Bagi UK Petra, konsep *CARE (Collaborative, Active, Respect, Educative)* pada Perancangan Interior *Student Center* di Universitas Kristen Petra Surabaya ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan *Student Center* di UK Petra nantinya. Hal ini dikarenakan UK Petra masih belum memiliki ruang *Student Center*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan karunia dan kemampuan yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Ibu Diana Thamrin, S.Sn., M.Arch., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
3. Ibu Dra. Anik Rakhmawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan material.
5. Teman-teman yang telah saling mendukung dan memberikan masukan selama proses tugas akhir.
6. Ibu Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T. M.T., selaku koordinator Tugas Akhir tahun ajaran 2017-2018.
7. Ibu Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds., selaku ketua program studi Desain Interior.
8. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Panero, Julius., Zelnik, Martin. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Trans. Ir. Joeliana Kurniawan. Jakarta: Airlangga, 2003
- [2] Kitab Tim Kerja ADHOC Universitas Kristen Petra, 2013.
- [3] Meel, J. van, Martens, Y., & Ree, H. J. van. *Planning Office Space*. United Kingdom: Laurence King Publishing Ltd, 2010
- [4] Neuman, D. J., & Kliment, S. *Building Type Basics for College and University Facilities*. Canada: John Wiley & Sons, Inc, 2010.
- [5] Lukjanska, Renāte., The European Coworking Network partners' team. (2015). *European Coworking Network*.
- [6] The New Jersey Higher Education Partnership for Sustainability & Sustainable Design Collaborative LLC. *HIGH PERFORMANCE CAMPUS DESIGN*, I, 2009.