

Penerapan Teori *Multiple Intelligences* pada Desain Interior *Study Lounge* di Surabaya

Jocelyn Salim, Mariana Wibowo

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: jocelynliem@yahoo.com; mariana_wibowo@petra.ac.id

Abstrak— Gaya hidup remaja jaman sekarang sering menghabiskan waktunya untuk hangout atau mengerjakan tugas di *café* terutama di kota Surabaya. Dari hasil survei yang dilakukan oleh penulis, 36,92% mengatakan belajar/bekerja di *café* tidak efektif, sedangkan 12,3% mengatakan tergantung fasilitas dan desain yang disediakan. Artinya, setengah dari *sample* merasa bahwa belajar/bekerja di *café* mengalami beberapa permasalahan. Dari permasalahan tersebut, munculah ide untuk mendesain wadah untuk para pelajar SMA dan mahasiswa yang dikhususkan untuk belajar (*Study Lounge*) dan penambahan fasilitas untuk bekerja (*co-working space*). Mengingat tidak sedikit mahasiswa sekarang yang kuliah dengan bekerja, sekaligus dapat digunakan untuk para pekerja agar dapat menjalin relasi dengan mahasiswa. Inovasi perancangan ini menerapkan *multiple intelligences* dengan kesadaran bahwa setiap orang memiliki gaya/belajar yang berbeda-beda, sehingga diharapkan dengan adanya *study lounge* ini dapat mewadahi semua orang agar dapat belajar dan bekerja dengan efektif. Karena semua orang memiliki gaya belajar dan bekerja yang berbeda-beda, sehingga tidak dapat di sama ratakan. Metode perancangan yang digunakan merupakan tahapan proses *design thinking* menurut Stanford D. School yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Hasil perancangan adalah ruang yang mewadahi kebutuhan pelajar SMA dan mahasiswa dalam belajar dan mengerjakan tugas. Perancangan ini juga merupakan alternatif solusi tempat belajar yang baru di Surabaya dengan mengangkat konsep “*Unity in Diversity*” yang mewadahi banyak kebutuhan setiap kecerdasan (*multiple intelligences*) yang berbeda.

Kata Kunci—*Co-Working Space*, *Multiple Intelligences*, *Study Lounge*.

Abstrac— Today's teenagers lifestyles often spend their time hanging out or doing assignments at cafes, especially in the city of Surabaya. From the results of a survey conducted by the author, 36,92% said learning / working in a *café* was ineffective, while 12,3% said it was dependent on the facilities and design provided. That is, half of the sample felt that learning / working in a *café* had several problems. From these problems, came the idea to design a place for senior high school students and college students devoted to study (*Study Lounge*) and addition of facilities for work (*co-working space*). Considering nowadays, not a few students that work while studying, at the same time it can be used for workers to be able to establish relationships with students. This design innovation applies *multiple intelligences* with the awareness that everyone has different styles of working / learning, so it is hoped that with the study lounge and co-working space it can accommodate all people to learn and work effectively. Because everyone has different learning styles and

work, so they cannot be evenly distributed. The design method used is the stage of design thinking process according to Stanford D. School, that is *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* and *test*. The result of the design is a space that accommodates the needs of senior high school and college students in learning and doing assignments. This design is also an alternative solution for new learning places in Surabaya by adopting the concept of “*Unity in Diversity*” which accommodates the many needs of each different *multiple intelligences*.

Keyword— *Co-Working Space*, *Multiple Intelligences*, *Study Lounge*.

I. PENDAHULUAN

Aktivitas remaja jaman sekarang yang sering *hangout* atau mengerjakan tugas di luar, menjadikan *hangout* sebagai suatu gaya hidup remaja terutama di kota Surabaya. Hasil survei yang dilakukan penulis melalui kuesioner *online*, 36,92% mengatakan belajar/bekerja di *café* tidak efektif, sedangkan 12,3% mengatakan tergantung fasilitas dan desain yang disediakan. Dapat disimpulkan bahwa setengah dari *sample* mengalami beberapa permasalahan ketika belajar atau bekerja di *café*. Permasalahan yang ada cukup beragam, seperti banyak orang sulit untuk berkonsentrasi dalam keramaian, dan perabot dari *café* yang tidak sesuai untuk belajar/bekerja. Hal ini juga mengganggu para pengunjung *café* yang ingin makan dan minum harus menunggu karena terbatasnya kursi yang digunakan oleh siswa untuk mengerjakan tugas selama berjam-jam. Sebanyak 46,9% mahasiswa menghabiskan 3-5 jam untuk belajar/bekerja di *café*, hal tersebut juga merugikan pemilik *café* dalam aspek finansial. Keterbatasan fasilitas dan fungsi dari *café* tersebut menjadikan pelajar SMA dan mahasiswa tidak dapat berlama-lama mengerjakan tugas. Menurut John M. Grohol, Psy.D, banyak orang membuat kesalahan dengan belajar di tempat yang benar-benar tidak kondusif untuk berkonsentrasi. Tempat dengan banyak gangguan membuat daerah studi miskin.

Selain fungsi, gaya kerja dan belajar orang yang berbeda-beda membuat sulit untuk menyatukan berbagai jenis orang dalam satu ruangan. Gardner (seorang psikolog dari Harvard), mengatakan bahwa manusia memiliki pemikiran dan kelebihan yang berbeda-beda sehingga pendidikan tidak dapat memperlakukan setiap orang dengan cara yang sama.

Beberapa orang memiliki kelebihan dalam berpikir secara spasial, beberapa orang lainnya memiliki kelebihan dalam berpikir bahasa maupun logika, dan beberapa memerlukan eksplorasi secara aktif menggunakan tangan.

Dari permasalahan yang ada, sehingga muncul ide untuk mendesain wadah untuk para pelajar SMA dan mahasiswa yang difungsikan untuk belajar. *Study lounge* adalah fasilitas belajar yang dapat digunakan oleh pelajar SMA dan mahasiswa dari berbagai sekolah dan universitas untuk bertukar pendapat dan belajar bersama.

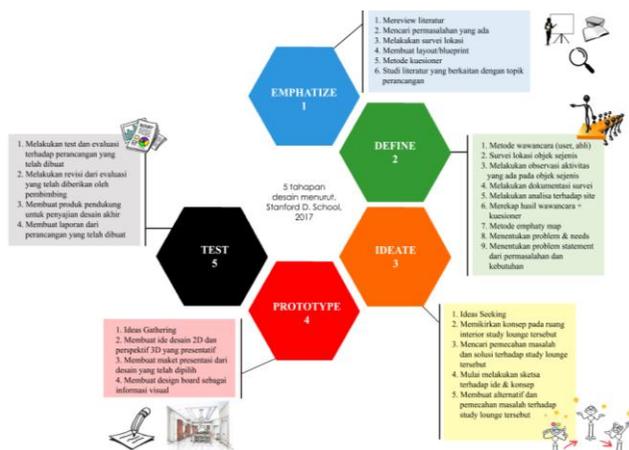
Di sisi lain, *co-working space* adalah fasilitas kerja dengan konsep bekerja bersama antar individu dengan latar belakang pekerjaan atau perusahaan yang berbeda. Tidak seperti kantor yang cenderung kaku dan sibuk dengan urusan masing-masing, *co-working space* dibuat dengan desain yang menarik, unik, dan nyaman bagi pengguna. Hal ini bertujuan pengguna dapat lebih santai dan berinteraksi sehingga meningkatkan semangat dan produktifitas. Penambahan fasilitas *co-working space* pada *study lounge* dikarenakan tidak sedikit mahasiswa yang sedang dengan bekerja. *Co-working space* ini juga dapat digunakan para pekerja yang belum mempunyai kantor seperti *freelancer*.

Dengan penambahan fasilitas *co-working space* diharapkan supaya pelajar SMA/mahasiswa dan para pekerja dapat saling bertukar pendapat mengenai bidang yang diminati dan pengalaman kerja masing-masing. Pelajar SMA/mahasiswa dapat memiliki bayangan mengenai perbedaan saat kerja dan di sekolah. Tidak menutup kemungkinan, para pekerja dan mahasiswa dapat bekerjasama di waktu mendatang setelah melihat potensi yang ada.

Perancangan *study lounge* untuk menjawab permasalahan yang ada dengan mendesain *study lounge* menyesuaikan teori *multiple intelligences* (8 jenis kecerdasan menurut Howard Gardner), sehingga dapat mawadahi semua orang untuk dapat belajar dan bekerja secara efektif.

II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perancangan *study lounge* adalah tahapan *design thinking* menurut Stanford D. School dengan lima tahapan desain yaitu :



Gambar. 1. Design methodology

A. *Emphatize*

Tahap mengumpulkan data untuk menunjang kebutuhan perancangan. Data yang dikumpulkan seperti menentukan lokasi perancangan yang akan digunakan serta melakukan survei lokasi.

B. *Define*

Tahap membandingkan beberapa desain yang terkait dengan perancangan untuk menganalisa data dengan realita dan hasil kuesioner yang telah dilakukan dengan memberi suatu kesimpulan.

Pada tahap ini desainer dapat lebih jelas melihat permasalahan dan menemukan batasan-batasan masalah yang ada serta mulai mengeluarkan ide-ide baru untuk perancangan.

C. *Ideate*

Memunculkan ide-ide melalui sketsa desain dan penyaringan alternatif solusi terbaik untuk menjawab permasalahan yang ada. Solusi yang dipilih akan menjadi jawaban atas permasalahan desain yang dibutuhkan oleh pelajar SMA, mahasiswa dan pekerja.

D. *Prototype*

Pada tahap ini dipilih alternatif desain yang akan dibuat gambar kerja serta direalisasikan dalam bentuk maket studi agar sirkulasi luasan ruang dapat terlihat dengan lebih jelas.

E. *Test*

Tahap evaluasi bersama pembimbing 1 dan pembimbing 2 agar mengetahui kelebihan dan kekurangan untuk dikembangkan pada desain selanjutnya. Melakukan proses evaluasi sidang akhir dengan dosen pembimbing dan dosen penguji. Hasil produk meliputi maket presentasi, berkas desain, skema bahan & material, *xbanner*, dan *design board*. Proses ini juga merupakan tahapan implementasi desain. Implementasi desain yang lain berupa *business model canvas* dan brosur.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. *Study Lounge*

Ruang belajar (*study*) merupakan ruangan yang biasa digunakan untuk pekerjaan yang berhubungan dengan komputer atau membaca. Jenis ruang belajar yang di dalamnya terdapat lampu meja, rak buku, buku, komputer, lemari arsip, meja dan kursi. "Ruang belajar" secara umum adalah area kerja komunal di kantor, sekolah, dll. [1]

Student Lounge merupakan ruangan yang berlokasi dalam ribuan sekolah, universitas dan perguruan tinggi, dirancang untuk memberikan siswa ruang belajar sekaligus relaksasi. Studi tahun 2003 mengenai keberhasilan jurusan fisika wanita mengungkapkan bahwa keberadaan dari *student lounge* yang dipelihara dengan baik adalah penanda dalam tingkat keberhasilan tinggi. [2]

B. Co-Working Space

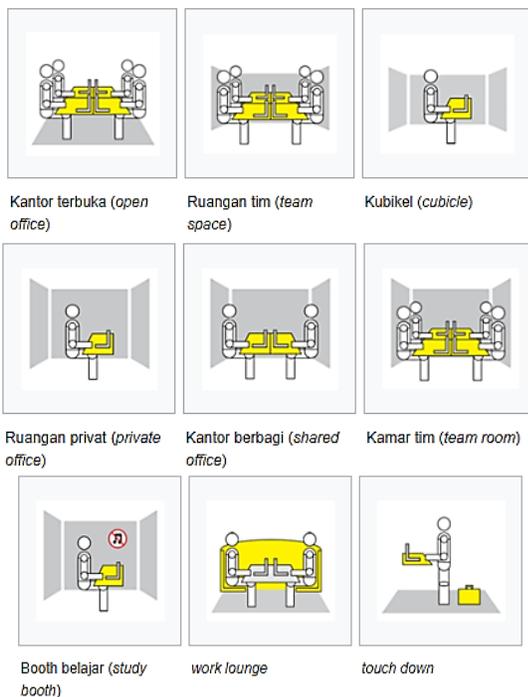
Co-working space "sebagai komunitas individu yang berpikiran sama yang bekerja bersama dalam ruang yang sama untuk berkolaborasi dan tumbuh."

Co-working space memiliki konsep yang tidak digunakan hanya untuk memberi ruang fisik ketika bekerja, tetapi juga dapat menjadi ruang yang memungkinkan orang saling bertukar informasi, bekerja sama dan berinteraksi. [3]

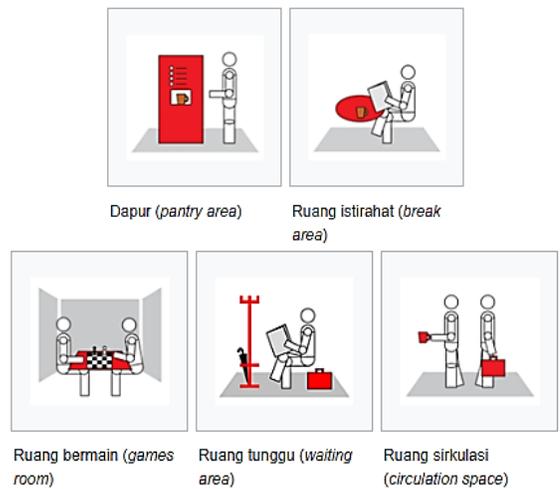
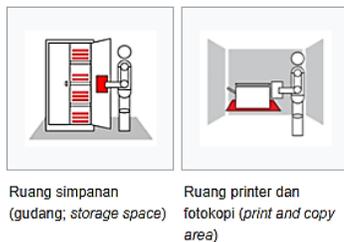
C. Pencahayaan Pada Ruang Kerja

Pencahayaan yang baik dapat meningkatkan perhatian serta minat, pencahayaan alami dalam ruang kelas selalu diupayakan karena pencahayaan alami menciptakan suasana ceria dan memberikan efek semangat.[4] Selain ruang kelas, pencahayaan alami atau matahari sangat baik untuk hampir pada semua ruang interior. Studi pencahayaan dalam tempat kerja secara konsisten dapat diketahui bahwa cahaya matahari memberikan efek positif pada kesejahteraan pekerja secara subjektif; karyawan lebih menyukai bekerja dekat dengan jendela atau tempat kerja dekat dengan pencahayaan alami. [5]

D. Jenis-Jenis Ruang Kerja



Gambar. 2. Jenis-jenis ruang kerja
Sumber : wiki/kantor



Gambar. 3. Jenis-jenis ruang kerja
Sumber : wiki/kantor

E. Modalitas atau Gaya Belajar

Terdapat beberapa macam variable yang dapat mempengaruhi gaya belajar siswa. Beberapa siswa lebih baik ketika belajar dengan berkelompok, siswa lain merasa lebih baik ketika bekerja hanya seorang diri karena adalah cara paling efektif menurut mereka, ada siswa yang lebih baik dengan musik, sedangkan yang lain justru tidak dapat konsentrasi kecuali pada ruangan yang tenang. Dalam merancang lingkungan belajar yang optimal dapat dilakukan dengan pencahayaan, music yang dipasang, penataan perabot, dan bantuan visual pada dinding.

Beberapa orang lebih menyukai lingkungan belajar yang formal, sedangkan beberapa orang lainnya menyukai lingkungan belajar yang tidak kaku dan nyaman. Bagi orang yang menyukai lingkungan belajar formal dan terstruktur :

- Meja
- Kursi
- Tempat kerja teratur
- Tempat khusus

Bagi orang yang menyukai lingkungan belajar tidak terstruktur:

- Kursi malas
- Meja dapur
- Menggunakan beberapa area
- Segala sesuatu yang keluar dari tempatnya sehingga mereka dapat melihatnya. [6]

F. Multiple Intelligences

Dalam bahasa Indonesia multiple intelligences diterjemahkan sebagai kecerdasan ganda atau kecerdasan majemuk, multiple Intelligences adalah istilah yang diciptakan oleh seorang psikolog dari Harvard yang bernama Howard Gardner.

Menurut kamus MiriamWebster, cara kita belajar merupakan bagaimana kita “memperoleh dan memproses pengetahuan dan keterampilan”. Semua individu mempunyai masing-masing dari setiap kecerdasan. Hanya saja level setiap individu mengalami setiap kecerdasan yang menentukan bagaimana mereka belajar.[6]

G. Jenis-Jenis *Multiple Intelligences*

Delapan jenis-jenis *multiple intelligences*, antara lain:

- Kecerdasan Linguistik
Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan saat mengolah kata.
- Kecerdasan Logis-matematis
Kecerdasan logis-matematis merupakan kecerdasan dalam hal logika dan angka.
- Kecerdasan Spasial
Kecerdasan spasial merupakan kecerdasan saat berpikir dalam gambar, kemampuan dalam mencerap, mengubah dan menciptakan kembali aspek-aspek dunia visual-spasial.
- Kecerdasan Musikal
Kecerdasan musikal merupakan kecerdasan menghargai, mencerap, dan menciptakan melodi dan irama.
- Kecerdasan Kinestetik-Jasmani
Kecerdasan kinestetik-jasmani merupakan kecerdasan dalam hal fisik.
- Kecerdasan Interpersonal
Kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan antar pribadi.
- Kecerdasan Intrapersonal
Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan dalam diri sendiri. [7]
- Kecerdasan Naturalis
Kecerdasan naturalis merupakan kecerdasan dalam mengenali dan mengategorikan spesies flora dan fauna pada lingkungan sekitarnya, dan dapat memetakan hubungan antar spesies.

H. Pusat Aktivitas untuk Setiap *Multiple Intelligences*

- Linguistik:
Area perpustakaan/sudut buku (tempat duduk yang nyaman), Lab. Bahasa (*earphones, talking books, file audio*), pusat menulis (kertas, perangkat lunak pengolahan kata, mesin ketik)
- Logis-matematis
Lab. Matematika (manipulatif, kalkulator), dan pusat sains (alat pengukur, set kimia, mikroskop).
- Spasial
Area Seni (perangkat lunak melukis, menggambar, cat, bahan kolase), pusat media visual (video, perangkat lunak animasi, video kamera) dan pusat berpikir visual (bahan bangunan 3D, *picture library*, peta, grafik, *visual puzzle*).
- Musikal
Lab. musik (*music library, file audio efek suara, earphones*), pusat pertunjukan musik (metronom, rekorder audio, peralatan musik perkusi) dan lab. mendengarkan (stetoskop, *walkie-talkies*, botol kecil yang menghasilkan suara berbeda saat digoyang).
- Kinestetik-Jasmani
Ruang terbuka untuk gerakan kreatif (*juggling equipment, mini trampoline*), *hands on center* (blok, clay, pekerjaan tukang kayu), dan area belajar taktil (surat kertas pasir, peta bantuan, sample tekstur berbeda).
- Interpersonal
Meja bundar untuk kelompok diskusi, meja yang dapat dipasangkan menjadi satu untuk *peer teaching*, area sosial

(perabot ergonomis untuk pertemuan sosial informal, permainan papan).

- Intrapersonal
Study carrels untuk pekerjaan individu, loteng (dengan celah dan sudut untuk privasi), dan *computer hutch* (untuk belajar diri sendiri).
- Naturalis
Pusat akuarium, pusat hewan, pusat tanaman dengan alat-alat untuk berkebun. [8]

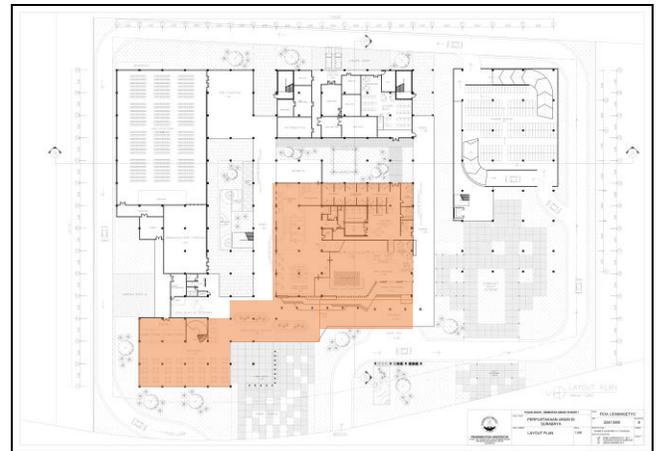
IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Perancangan

Data *site*:

- Alamat : Jalan Dr. Ir. Soekarno no. 210, Surabaya
- Luas *existing* : 11.876 m²
- Tinggi Bangunan: 3 lantai
- Batasan:
 1. Utara : Pertokoan Kecil dan Perumahan
 2. Selatan : Lahan Kosong dan SPBU
 3. Barat : Jalan Raya Dr. Ir. Soekarno (Merr)
 4. Timur : Lahan Kosong

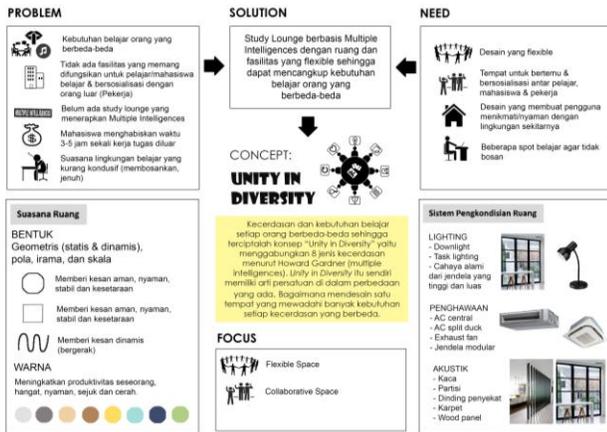
Bangunan yang digunakan pada perancangan *study lounge* berlokasi di tengah kota sehingga mudah diakses, serta dekat dengan fasilitas pendidikan. Lokasi tidak terlalu ramai, melihat dari kondisi pada sekeliling *site*, hanya padat kendaraan pada saat jam tertentu.



Gambar. 4. *Layout existing* perancangan
Sumber : Fida Liemansetyo (2017)

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep dan Tema Perancangan



Gambar. 5. Desain konsep

Konsep pada perancangan ini yaitu “Unity in Diversity”, yang berbasis *multiple intelligences*. Latar belakang munculnya konsep ini karena melihat orang memiliki kebutuhan belajar dan bekerja yang berbeda-beda. “Unity” artinya kesatuan dan “Diversity” artinya berbeda, sehingga maksud dari konsep ini adalah bagaimana mendesain dari berbagai macam kebutuhan serta kecerdasan orang yang berbeda (*multiple intelligences*) agar dapat menjadi satu.

Dengan desain ruangan yang menyesuaikan dengan tiap *multiple intelligences*, dapat membantu pelajar SMA dan mahasiswa untuk lebih efektif dalam belajar. Terdapat ruang bersama yang dapat digunakan untuk pelajar SMA dan mahasiswa, serta pekerja untuk bersosialisasi, berupa ruang *entertainment*, komputer dan *pantry*. Ruang bersama ini dapat digunakan untuk semua jenis *multiple intelligences*.

Penerapan *collaborative space* dan *flexible space* dengan pembagian ruang yang berbeda-beda dan terbuka satu sama lain bertujuan agar lebih leluasa dalam memilih ruang sesuai kebutuhan, tidak cepat bosan serta pelajar SMA dan mahasiswa dapat saling berkomunikasi. Disesuaikan juga dengan konsep *unity in diversity* yaitu bagaimana menyatukan perbedaan yang ada agar antar ruang terlihat lebih menyatu.

B. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang



Gambar. 6. Aplikasi desain konsep

Karakter yang ingin diterapkan dalam perancangan *study lounge* ini adalah stabil agar orang fokus saat belajar dan bekerja, tetapi terdapat juga kesan dinamis agar ruangan tidak lebih hidup. Ruang banyak menggunakan warna yang cerah, hangat dan dapat membangkitkan produktivitas seseorang.

Study lounge dirancang tanpa menggunakan gaya desain sehingga tidak terbatas (tiap ruang berbeda karakter), tetapi mengutamakan bentuk lengkung dan lingkaran yang memberi kesan kebersamaan/menyatu.

Suasana yang dihadirkan adalah suasana tenang, nyaman, bersih, dan cerah. Suasana ruang ini dihadirkan dalam penggunaan warna, material dan pembagian ruang berdasarkan kebutuhan masing-masing pengguna.

C. Pola Penataan Ruang

Area *study lounge* dibagi menjadi area publik, semi-publik, semi-privat dan servis. Pembagian area berdasarkan area yang hanya dapat digunakan oleh pengelola dan area yang dapat digunakan oleh pengunjung maupun pengelola. Pola sirkulasi menggunakan pola sirkulasi bercabang yaitu ketika masuk menuju area resepsionis yang terletak ditengah ruang, setelah itu bebas memilih ke beberapa area yang ada.



Gambar. 7. Layout

Pembagian *layout* ruang menyesuaikan kebutuhan dan aktivitas setiap orang. Terdapat pengelompokan *multiple intelligences* pada area *study lounge* yang dimasukkan kedalam pembagian 4 zona belajar yaitu *quiet study area* (intrapersonal dan logis-matematis), *auditory study area* (musikal dan linguistik), *fun study area* (kinestetik dan naturalis), dan *coworking space* (interpersonal). Khusus kecerdasan logis-matematis dan visual dapat dikelompokkan dalam semua zona belajar. Terdapat juga *outdoor study* yang dapat digunakan untuk semua jenis *multiple intelligences*.

Penataan *layout* dari *main entrance* hingga ruang bagian paling belakang diurutkan dari yang berisik hingga tenang. Resepsionis diletakkan ditengah ruang agar dari ruang mana saja mudah untuk menjangkaunya. Ruang bersama (ruang *entertainment*, ruang komputer dan *pantry*) diletakkan di tengah area tenang dan berisik agar pengguna dapat bersosialisasi satu sama lain.

D. Bentuk

Secara keseluruhan bentuk yang digunakan pada perancangan adalah bentuk geometris. Bentuk geometris yang banyak digunakan yaitu lengkung dan lingkaran yang membuat kesan dinamis. Terdapat bentuk organik hanya pada ruang tertentu. Bentuk-bentuk ini diterapkan pada elemen interior seperti plafon, dinding, lantai dan perabot.

E. Warna

Warna yang digunakan adalah warna yang membangkitkan produktivitas orang seperti warna biru yang menenangkan supaya tidak stress, warna hijau sebagai penyegar mata, warna kuning untuk menciptakan suasana ruang yang lebih ceria, menyenangkan sekaligus membangkitkan mood saat bekerja, dan warna coklat untuk menciptakan suasana hangat serta nyaman untuk berlama-lama ditempat tersebut. Warna putih dan abu-abu berfungsi untuk menetralkan ruang.

F. Material

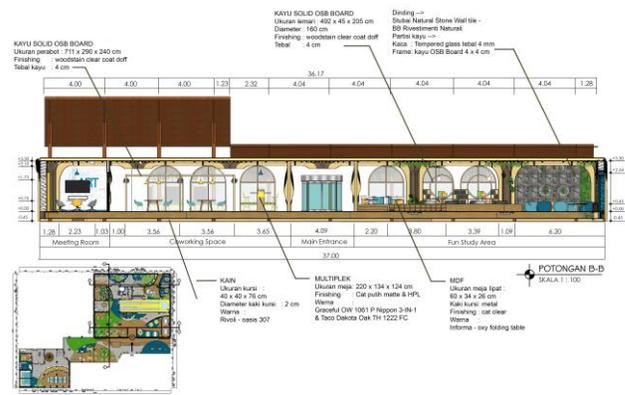
Terdapat variasi dan repetisi material pada setiap ruangan yang ada agar terkesan lebih menyatu, diantaranya yaitu parket kayu, karpet polos, karpet bertekstur, karpet tile, granit, paving stone tile, kaca, cermin, HPL, gypsum, kain dan rumput sintetis.

1. Lantai

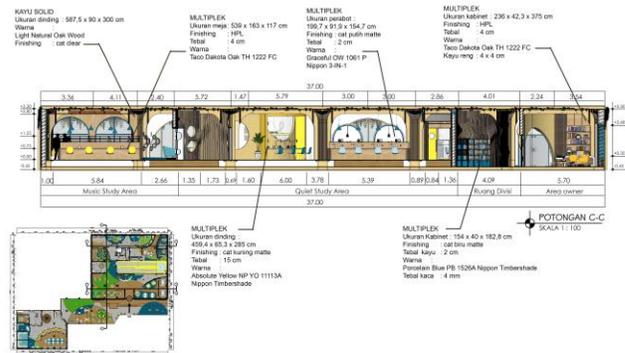
Material yang digunakan pada area study lounge dan cafe semua berbeda-beda (tidak hanya menggunakan satu material saja), hal tersebut bertujuan agar material dan motif lantai dapat menyatu dan terlihat unity meskipun ruangan berbeda. Menggunakan material karpet berwarna biru dan hijau polos, warna abu-abu dengan motif tile, vinyl tekstur kayu, rumput sintetis, granite dan paving stone tile.

2. Dinding

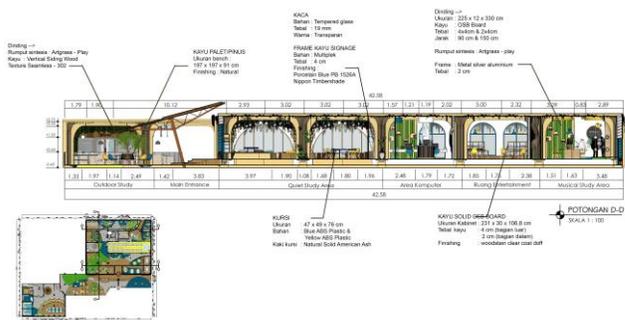
Ada Beberapa macam aplikasi yang diterapkan kepada dinding, antara lain yaitu cat dinding, panel kayu, natural stone tile, dan artgrass. Dinding banyak berwarna putih untuk menetralkan warna pada lantai dan plafon yang sudah berwarna-warni. Dinding pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan tertutup, diberi solusi dengan menggunakan bukaan kaca sehingga masih dapat melihat keadaan pada luar ruangan begitu juga dengan sebaliknya.



Gambar 9. Potongan B-B



Gambar 10. Potongan C-C



Gambar 11. Potongan D-D

3. Plafon

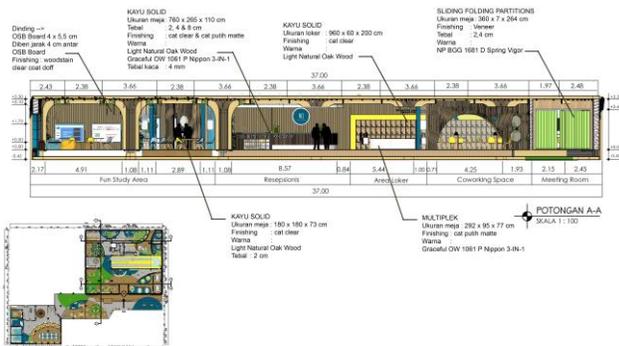
Material bahan yang diaplikasikan kepada plafon keseluruhan menggunakan OSB Board dan gypsum dengan finishing cat biru, putih dan kuning pada drop ceiling. Pada area cafe dan kamar mandi plafon dibentuk overlapping satu sama lain.

4. Perabot

Material bahan yang diaplikasikan kepada perabot keseluruhan menggunakan multiplex dengan finishing HPL serta cat berwarna biru dan putih. Material bahan lain yang diaplikasikan antara lain ABS plastic (kursi), kaca, kayu oak, kain untuk penutup sofa dan kursi. Perabot outdoor menggunakan material kayu dengan finishing cat waterbased.

G. Elemen Dekoratif

Elemen dekoratif yang diaplikasikan berupa frame, poster, quotes di dinding, tanaman indoor, vas bunga dan hanging lamp.



Gambar 8. Potongan A-A

H. Signage

Signage setiap area/ruang ditempel pada dinding, *signage* untuk mengarahkan ruang tertentu dan melepaskan sepatu ditempel pada lantai. Penambahan *signage* seperti tanda tidak boleh membawa makanan, dilarang berisik, dilarang merokok dsb diletakkan diatas meja atau ditempel pada dinding.

I. Teknologi

Teknologi yang digunakan pada perancangan antara lain: *digital display*, *smart TV*, komputer, *music player*, *vending machine*, *exam reader*, *interactive whiteboard* dan *bluetooth headphone*.

J. Sistem Interior

1. Pencahayaan

Pencahayaan alami berasal dari bukaan-bukaan jendela pada setiap ruangan, sedangkan pencahayaan buatan menggunakan *downlight outbow* dan *ceiling downlight* untuk *general lighting*. Pada area tertentu ditambahkan pencahayaan buatan seperti *spot light*, *hanging lamp*, *wall light*, *standing lamp* dan *task lighting*.

2. Penghawaan

Penghawaan alami berasal dari bukaan jendela tidak paten, serta pada area outdoor, sedangkan penghawaan buatan menggunakan *exhaust fan*, *AC central*, dan *AC single split*.

3. Sistem Proteksi

Sistem proteksi kebakaran berupa *heat detector*, *smoke detector*, APAR dan *fire alarm*. Sedangkan sistem proteksi keamanan secara keseluruhan berupa CCTV yang dipantau oleh *security* pada ruang kontrol.

4. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi berupa interkom agar dapat lebih mudah berkomunikasi antar ruang resepsionis, kantor, dan area café. Serta *free wifi* untuk pengunjung *study lounge* dan *café*.

5. Sistem Tata Suara

Sistem tata suara penting ketika mendesain tempat untuk belajar dan mengerjakan tugas agar tidak mengganggu konsentrasi. Sistem tata suara berupa panel kayu, karpet, kaca dan partisi akustik.



Gambar. 12. Area resepsionis *study lounge*

Area resepsionis terletak tepat depan *main entrance* agar saat orang masuk terlihat langsung. Letaknya yang berada ditengah, membuat mudah untuk dijangkau dari area mana saja oleh pengguna. Desain resepsionis fokus pada logo “MI *Study Lounge*” dengan material *acrylic* yang terdapat *hidden lamp* di dalamnya. Area resepsionis satu meja dengan area *fotocopy & stationary* yang hanya dibatasi oleh partisi kaca.



Gambar. 13. *Quiet study area*

Quiet study area digunakan untuk kecerdasan intrapersonal dan logis-matematis. Area ini menyediakan meja dengan *task lighting* untuk membaca dan membantu lebih fokus. Terdapat meja lengkung yang difungsikan untuk memberi tempelan seperti *sticky notes*. Selain itu disediakan *whiteboard* dan papan tulis hitam untuk membantu menuangkan ide dalam belajar atau mengerjakan tugas.

Pengguna yang ingin memiliki privasi lebih, disediakan *private space* dan bilik belajar dengan jendela yang memiliki *blind fold curtain*. Terdapat alat *exam reader* dalam bilik belajar untuk rekorder audio. *Exam reader* ini juga dapat membantu kecerdasan linguistik dalam belajar.[8]



Gambar. 14. *Auditory study area*

Auditory study area terdapat *music player* agar pengguna dapat berdiskusi atau belajar dengan menikmati lagu.[8] Tidak semua orang mempunyai selera musik sama sehingga terdapat meja yang menyediakan *headphone*. *Headphone* cukup disambungkan dengan *bluetooth handphone* untuk memutar lagu sesuai pilihan masing-masing.

Terdapat *window seating* untuk pengguna yang menyukai belajar dengan melihat pemandangan. Beberapa elemen pembentuk interior dan perabot menyerupai bentuk alat musik, seperti partisi bentuk CD yang berisi *quotes* musik, karpet gambar gitar, karpet piano, serta bentuk plafon yang simplifikasi dari bentuk gitar.



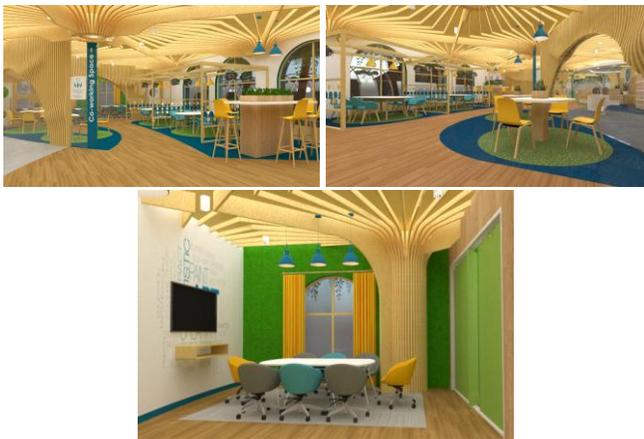


Gambar. 15. Fun study area

Fun study Area didesain dengan perabot *flexible* dan *moveable* agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna. Perabot dapat digunakan untuk berdiskusi, tetapi juga dapat membentuk area individual sehingga ruang ini dapat digunakan juga untuk kecerdasan intrapersonal.

Terdapat *interactive whiteboard* yang dapat digunakan untuk papan tulis dan presentasi. Area ini dapat digunakan pelajar atau mahasiswa untuk bimbingan, *workshop* maupun seminar karena dapat mencakup orang banyak dengan perabot *moveable* yang mudah diatur sesuai kebutuhan.

Supaya area dalam terasa seperti berada diluar [8], menggunakan jendela besar, dinding dengan material *stone tile* dan *speaker* suara air mengalir.



Gambar. 16. Co-working space dan ruang meeting

Coworking space adalah area kerja bersama, bersosialisasi dan berdiskusi yang lebih formal [6]. Area ini menyediakan meja untuk 4 hingga 6 orang. *Private space* digunakan oleh pengguna yang membutuhkan privasi untuk membahas proyek atau kerja kelompok bersama rekan kerja maupun teman.

Di dalam *coworking space* terdapat ruang *meeting* yang dapat mencakup kapasitas 8 orang. Ruang *meeting* ini dapat diperbesar dengan membuka *sliding partition* ke ruang sebelah, sehingga dapat mencakup kapasitas 16 orang.



Gambar. 17. Area komputer

Area komputer menyediakan 2 jenis meja komputer, yaitu meja komputer untuk digunakan dalam jangka waktu lama dan *standing* komputer untuk digunakan dalam jangka waktu pendek. Setiap komputer menyediakan *headphone* untuk pengguna yang ingin mendengarkan video atau lagu.



Gambar. 18. Pantry

Area *pantry* berada ditengah agar pengguna dari mana saja mudah untuk menjangkaunya. *Pantry* menyediakan air minum dan *free snack*. Terdapat juga *vending machine* yang menyediakan pilihan makanan dan minuman lebih bervariasi.



Gambar. 19. Ruang entertainment

Ruangan yang digunakan antar pengguna untuk bersosialisasi dan melepas kejenuhan. Ruangan ini menyediakan *board games*, yang dapat dimainkan oleh banyak orang, serta mengasah kecerdasan *multiple intelligences*. Warna dari ruang ini dibuat cerah untuk menghilangkan stress dan membuat suasana lebih menyenangkan.



Gambar. 20. RAM hallway

Dinding di kiri dan kanan RAM dimanfaatkan menjadi galeri kecil yang menampilkan pengalaman dari para tokoh dunia mengenai *multiple intelligences* masing-masing dan beberapa *quotes* positif yang membangun.



Gambar. 21. Outdoor study

Pada *outdoor study area*, pengunjung boleh belajar atau mengerjakan tugas sambil makan berat. Selain area bersama (ruang *entertainment*, ruang komputer dan *pantry*), area ini cocok digunakan untuk semua jenis *multiple intelligences*.



Gambar. 22. Info area

Area yang terletak sebelum masuk *study lounge* ini memberi informasi dan penjelasan mengenai pengertian dan cara bekerja dari masing-masing *multiple intelligences*. Area ini ada dengan tujuan agar pengunjung jadi lebih mengetahui mengenai *multiple intelligences* mereka masing-masing untuk lebih mudah dalam mengembangkan kemampuan yang sudah mereka miliki sehingga lebih maksimal.



Gambar. 23. Main entrance café dan area kasir

Main entrance membatasi *indoor café area* yang tertutup dengan *outdoor café area* yang terbuka. *Main entrance* dirancang dengan bukaan jendela dan pintu yang besar,

sehingga masih dapat memantau *outdoor café area* dari dalam.



Gambar. 24. Outdoor café area

Outdoor study dan *outdoor café area* dipisah dengan menggunakan *railing* kaca sebagai pembatas antara *area study lounge* dan *area café*, namun tetap bisa melihat antar ruangan (tidak benar-benar tertutup). Perabot *outdoor café area* lebih santai dan cocok digunakan untuk berbincang-bincang dengan orang banyak. Disediakan juga sofa untuk 2 hingga 3 orang saja. Material sofa menggunakan kain *sunbrella* agar kursi tidak menjadi lembap ketika hujan.



Gambar. 25. Indoor café area dan area bar

Pada *indoor café area* terdapat beberapa variasi pilihan tempat duduk, seperti sofa dan *coffee table* yang digunakan untuk 2 orang, sofa lengkung yang ada atau di dalam *private space* jika ingin memiliki privasi lebih untuk 4 orang, dan meja yang menghadap ke arah jendela untuk tempat duduk individual. Area tempat duduk individual ini dapat digunakan untuk orang yang suka makan dengan melihat pemandangan. Terdapat area lesehan berupa *read corner* menyediakan *task lighting* untuk membaca sambil makan dan dapat digunakan untuk diskusi santai bersama kelompok



Gambar. 26. Area office

Desain pada meja kantor dibuat agar karyawan lebih mudah untuk berkomunikasi satu sama lain dengan tetap memiliki privasi yang dibutuhkan masing-masing karyawan. Ruang *owner* dan *manager* dibuat tertutup tanpa menghilangkan kesan terbuka dengan menggunakan jendela yang besar agar dapat melihat keadaan diluar. Terdapat *quote-quote* positif pada setiap ruang pada kantor yang bertujuan memberikan motivasi ketika bekerja.

VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan interior *study lounge* di Surabaya bertujuan untuk meningkatkan produktivitas pelajar SMA, mahasiswa dan pekerja dengan menciptakan ruang untuk mewadahi kebutuhan belajar, mengerjakan tugas dan bekerja. *Study lounge* ini adalah alternatif solusi tempat belajar baru di kota Surabaya yang menggunakan konsep *unity in diversity* untuk mewadahi kebutuhan setiap kecerdasan (*multiple intelligences*) yang berbeda.

Desain interior *study lounge* di Surabaya untuk menarik minat masyarakat sebagai pembelajar mandiri dengan menggunakan teori *multiple intelligences* sebagai pendekatan desain. Pendekatan ini digunakan agar dapat mewadahi kebutuhan belajar orang yang berbeda-beda sehingga semua karakteristik belajar dapat diwadahi. Pengguna dapat leluasa dan bebas memilih tempat sesuai dengan kebutuhan masing-masing dengan adanya spot-spot belajar yang banyak.

Teori *multiple intelligences* diterapkan melalui pembagian ruang, desain ruang maupun bentuk perabot *flexible*. Bentuk yang digunakan merupakan bentuk geometris, dengan bentuk lingkaran sebagai dominan. Pada *study lounge* terdapat pengelompokan *multiple intelligences* yang dibagi menjadi 4 zona belajar yaitu *quiet study area* (intrapersonal dan logis-matematis), *auditory study area* (musikal dan linguistik), *fun study area* (kinestetik dan naturalis), dan *coworking space* (interpersonal). Terdapat juga area *study lounge* diluar, yaitu *outdoor study* yang dapat digunakan semua jenis *multiple intelligences*, area ini diperbolehkan untuk makan makanan yang berat. Di dalam *study lounge*, juga disediakan area bersama (ruang *entertainment*, *pantry*, ruang komputer) untuk digunakan semua jenis *multiple intelligences* sekaligus menjadi tempat bertemunya antar pelajar SMA, mahasiswa dan pekerja untuk dapat saling bersosialisasi.

B. Saran

Perancangan *study lounge* agar dapat menerapkan *multiple intelligences* dalam desain, membutuhkan pengamatan dan observasi lebih awal untuk lebih mengetahui yang benar-benar dibutuhkan oleh masing-masing kecerdasan. Salah satunya dapat dilakukan dengan mewawancarai para ahli yang lebih mengetahui secara dalam mengenai *multiple intelligences*. Selain itu, lebih baik mengamati dan mewawancarai secara langsung beberapa orang dengan setiap kecerdasan masing-masing supaya dapat lebih mengetahui yang dibutuhkan dari masing-masing kecerdasan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Student Lounge." *Wikipedia, The Free Eyclopedia*. 2015. Wikipedia Foundation. 10 Desember 2018. <https://en.wikipedia.org/wiki/Student_lounge>
- [2] Grohol, John M. "10 Highly Effective Study Habits". *Psych Central*. 2018. 10 Desember 2018. <https://psychcentral.com/lib/top-10-most-effective-study-habits/>
- [3] Bean, Robert. *Lighting Interior And Exterior*. Massachusetts: Architectural Press, 2004.
- [4] Wang, Fiona and Boubekri, Mohamed. "Investigation of declared seating preference and measured cognitive performance in a sunlit room". *Journal of Environmental Psychology* 30.2. (2009): 226-238.
- [5] Soekresno. *Management Food and Beverage, Service Hotel*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka, 2000.
- [6] Gardner, Howard. *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. New York: Basic Books, 2006.
- [7] Armstrong, Thomas. *7 Kinds of Smart*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- [8] Armstrong, Thomas. *Multiple Intelligences in the Classroom 3rd Edition*. Virginia USA: ASCD, 2009.