

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas SDM di Indonesia adalah dengan belajar. Belajar harus dilakukan seumur hidup dan dapat melalui berbagai cara (Dewey, 1916). Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1, dikemukakan bahwa "Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya". Oleh karena itu, di setiap fase hidup manusia, proses belajar berbeda-beda tergantung usia kedewasaan dan faktor lingkungan. Sebelum usia sekolah, orang tua merupakan tokoh utama pendidik seorang anak dalam belajar. Selama usia sekolah, siswa dibantu oleh orang tua dan guru dalam proses belajarnya. Setelah melewati usia sekolah, masyarakat yang akan mendidik langsung orang tersebut dalam berbagai bidang yang dijalannya.

Ada banyak hal yang mempengaruhi gaya belajar, salah satunya adalah faktor instrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa kebutuhan emosional, sosial, intelegensi, bakat, minat, kebiasaan dan modalitas belajar. Faktor ekstrinsik meliputi lingkungan fisik seperti suara, pencahayaan, temperatur atau suhu dan desain belajar (Hardiansyah, 2014). Cara belajar yang berbeda-beda membuat kebutuhan belajar setiap orang juga berbeda (Nasution, 2011). Ada yang lebih menyukai suasana ruang yang tenang dan kondusif, ada yang lebih memilih suasana yang cukup ramai dan kasual, ada yang harus belajar di ruangan pribadi, namun ada juga yang lebih suka belajar di area publik.

Dalam upaya meningkatkan kualitas belajar, banyak orang juga masih kekurangan fasilitas belajar yang lengkap dan memadai. Contohnya selepas penat belajar, orang perlu melakukan peregangan sejenak agar kualitas belajar dan kesehatan mereka tidak menurun. Hasil studi di JAMA Oncology yang disponsori oleh Institut Kesehatan Nasional AS, REGARDS menyatakan, bahwa orang yang paling banyak duduk memiliki risiko kematian akibat kanker 82 persen lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang tidak terlalu banyak duduk. Dengan menggantikan 30 menit waktu duduk dengan aktivitas fisik ringan bisa menurunkan risiko ini (Gilchrist, 2020). Sayangnya, area rumah, kafe, kampus atau sekolah yang terbatas seringkali tidak memungkinkan orang untuk melakukan hal tersebut.

Selain peregangan yang baik untuk kesehatan, telah ditemukan juga Teknik Pomodoro, yang meyakini bahwa belajar harus diselingi waktu beristirahat untuk mempertahankan kualitas fokus siswa. Teknik ini dilakukan dengan cara: Memutuskan tugas yang harus dilakukan, kemudian atur pengatur waktu selama 25 menit, dan kerjakan tugas. Akhiri pekerjaan setelah genap 25 menit, kemudian istirahat selama lima menit. Ulangi langkah-langkah tersebut sebanyak tiga kali, kemudian kembali lakukan tugas selama 25 menit, dan ambil waktu beristirahat lebih panjang 15-30 menit (Cirillo, 1980).

Dalam berbagai metode belajar, membaca juga merupakan salah satu metode yang paling utama. Sayangnya, minat membaca di Indonesia masih tergolong sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%, yang artinya dari 1,000 orang Indonesia, hanya 1 orang saja yang

rajin membaca. Najwa Shihab (2017) pada acara Temu Literasi di Kupang, NTT menyatakan bahwa “Berdasarkan hasil survei, saat ini minat baca masyarakat Indonesia sangatlah rendah. Sebab minat baca di Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara”. Menurut buku Generasi Emas karya (Rifa’I, 2019), beberapa dampak negatif akibat generasi muda yang malas membaca adalah: Banyak generasi muda menjadi malas, kurang wawasan sehingga sulit bersaing dengan daerah luar yang juga berdampak pada kesulitan mendapatkan pekerjaan, sulit bersosialisasi karena wawasan yang kurang, serta sulit mengembangkan potensi dalam diri mereka. Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan bahwa penyebab masih rendahnya minat baca masyarakat Indonesia adalah karena kurangnya akses untuk membaca, contohnya fasilitas perpustakaan.

Dalam beberapa kasus, ada anak yang menggunakan metode *homeschooling* untuk menimba ilmu. Sayangnya, kebanyakan fasilitas belajar hanya dapat ditemukan pada lembaga-lembaga besar seperti sekolah dan kampus. Bagi para *homeschooler*, perpustakaan sekolah adalah salah satu fasilitas belajar yang tidak mereka miliki. Tidak hanya itu, ruangan dengan fasilitas dan privasi yang memadai juga seringkali tidak dimiliki oleh para *homeschooler*. Contohnya saat belajar di rumah, siswa tersebut kerap kali merasa terganggu oleh kebisingan dari anggota keluarga lain di rumah itu.

*Study Hub* atau Pusat Area Pembelajaran adalah lokasi atau tempat yang menyediakan berbagai fasilitas belajar lengkap dan memadai untuk menunjang

keperluan belajar. Masyarakat juga membutuhkan sumber *digital* yang luas cangkupannya untuk mengeksplorasi lebih jauh mengenai informasi-informasi yang ingin mereka dapat. Tidak hanya belajar, *Study Hub* juga memerlukan fasilitas rekreasi untuk melepas penat di sela aktivitas tersebut.

*Study Hub* dalam perancangan ini didesain dengan menyediakan segala fasilitas belajar yang dibutuhkan di dalam satu gedung. Kebutuhan belajar masyarakat diatasi dengan penyediaan perpustakaan, *coworking space*, *private study room*, toko buku dan alat tulis, fasilitas kursus, serta *private digital study room* yang menyediakan sarana pembelajaran secara digital seperti *digital library* dan film edukasi. Selain itu, ragam fasilitas untuk *refresing* juga disediakan, seperti area santai, *mini stretching room* untuk peregangan tubuh selepas lama belajar, juga kafe untuk mengisi perut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, disimpulkan rumusan masalah dengan mengangkat pertanyaan: Bagaimana merancang pusat sarana pembelajaran yang menarik, menyediakan fasilitas lengkap, serta menjawab segala kebutuhan *homeschooler*, kebutuhan kesehatan, kebutuhan peningkatan minat membaca, serta meningkatkan kualitas fokus dan efisiensi pengguna selama proses belajar.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Dari pembahasan di atas, disimpulkan tujuan perancangan yang menjadi tolak ukur dari proses desain *Study Hub*. Beberapa tujuan perancangan *Study Hub* ini sebagai berikut:

1. Membuat perancangan *Study Hub* dengan desain yang menarik dan dapat meningkatkan minat membaca pengunjung.
2. Menyediakan fasilitas dan ruangan yang memadai untuk belajar, bekerja, makan, dan *refreshing* selepas lama belajar.
3. Merancang ruangan yang sehat dan fungsional untuk memastikan kualitas belajar serta kesehatan fisik dan mental pengguna terjaga.

#### **1.4 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan *Study Hub* ini dibagi menjadi tiga, yaitu: Batasan demografis, geografis dan psikografis.

##### **1.4.1 Batasan Demografis**

Perancangan ini berfokus pada anak-anak sekolah, dengan rentang usia: SD 7-12 tahun, SMP 12-15 tahun, SMA 15-18 tahun, serta anak-anak kuliah dengan rentang usia sekitar 18-25 tahun. Selain pelajar, *Study Hub* juga cocok untuk guru atau dosen pada rentang usia kira-kira 25-60 tahun. Anak-anak sebelum usia 15 tahun wajib didampingi oleh satu orang dewasa. Setiap orang dewasa dapat mendampingi maksimal sepuluh orang anak dalam sekali kunjungan.

##### **1.4.2 Batasan Geografis**

*Study Hub* ini ada di Bandung, area Kantor Bappeda Provinsi Jawa Barat. Lokasi ini dekat dengan berbagai kampus dan Alun-alun Bandung, sehingga menjadi opsi yang bagus bagi pelajar atau warga di sekitar area tersebut.

### **1.4.3 Batasan Psikografis**

*Study Hub* cocok digunakan oleh pelajar sekolah maupun mahasiswa yang membutuhkan fasilitas, suasana, serta ruang belajar yang nyaman, sehat dan fleksibel. Selain itu juga cocok untuk guru atau dosen yang membutuhkan fasilitas, referensi mengajar atau tambahan wawasan.

## **1.5 Ruang Lingkup**

Perancangan *Study Hub* ini mencangkup berbagai ruangan dan area untuk menunjang efektivitas belajar. Ruangan-ruangan tersebut antara lain:

### **1.5.1 Coworking Space dan Private Study Room**

Merupakan area belajar dan bekerja yang menyediakan fasilitas baik di ruang publik maupun privat dengan pencahayaan dan penghawaan yang sehat bagi pengguna. Area ini juga memungkinkan pengguna bersosialisasi dengan pengunjung lain atau karyawan, yang juga dapat melatih kemampuan bersosial mereka.

### **1.5.2 Perpustakaan**

Menyediakan buku yang lengkap dalam bidang edukasi atau nonfiksi, serta berbagai pilihan buku fiksi. Selain untuk sarana hiburan, menambah wawasan tidak hanya dapat dilakukan dengan membaca buku edukasi atau nonfiksi, juga membaca buku fiksi dapat melatih kemampuan bahasa dan menambah wawasan pembaca.

### **1.5.3 *Digital Study Room***

Menyediakan berbagai fasilitas belajar secara *digital* yang banyak diminati di era sekarang, karena proses belajar tidak hanya dapat dilakukan secara *offline* atau fisik, namun juga dapat secara *online* atau *digital*. Area ini mencangkup *digital library* dan *educational movie room* yang menyediakan berbagai pilihan film berbasis edukasi.

### **1.5.4 *Ruangan Kursus atau Workshop***

Ruangan ini dapat disewakan, dan menyediakan fasilitas kursus dan *workshop* untuk menunjang berbagai aktivitas belajar, seperti kursus Bahasa, menggambar, matematika, atau kursus dan *workshop* pada bidang lainnya.

### **1.5.5 *Toko Buku dan Alat Tulis***

Area ini dibuat sebagai sarana bagi para pengunjung yang hendak membeli perlengkapan belajar.

### **1.5.6 *Area Santai***

Area ini dilengkapi dengan sofa dan *coffee table*, di mana pengunjung dapat beristirahat sejenak di sela aktivitasnya.

### **1.5.7 *Mini Stretching Room***

Dibuat sebagai jawaban untuk kebutuhan peregangan tubuh selepas lama duduk. Pada ruangan ini disediakan fasilitas untuk yoga, area untuk refleksi jalan di atas batu, juga TV untuk menampilkan instruksi peregangan yang dapat diikuti oleh pengguna.

### **1.5.8 Kafe**

Waktu seharian dapat habis hanya untuk belajar. Karena itu, disediakan juga fasilitas kafe bagi para pengunjung agar pengunjung tidak usah pergi jauh untuk mencari makanan. Area kafe ini juga dapat digunakan sebagai area *refreshing* selepas penat belajar atau bekerja.

### **1.5.9 Resepsionis dan *Entrance***

Area ini didesain sebagai area masuk dan penerimaan tamu yang akan melakukan reservasi.

### **1.5.10 Loker**

Area loker digunakan untuk menyimpan barang bawaan pengunjung selama mereka beraktivitas di *Study Hub*.

## **1.6 Sistematika Perancangan**

Perancangan akan dimulai dengan survey dan observasi di beberapa tempat seperti perpustakaan, *coworking space* dan kafe. Pengumpulan data dari masyarakat akan dilakukan dengan cara kualitatif, melalui penyebaran kusioner, wawancara dan survey langsung ke lokasi. Setelah data hasil observasi lokasi dan keadaan masyarakat terkumpul, maka dibentuk perancangan konsep untuk penentuan warna, material dan *moodboard*. Kemudian perancangan alternatif *bubble*, *matrix*, *zoning*, *blocking*, analisis pencahayaan, kebisingan dan denah furnitur, setelah itu memasuki tahap perancangan desain 3D serta gambar kerja. Hasil akhir desain akan berupa perspektif *3D digital*, vidio presentasi, serta seluruh gambar kerja yang berupa denah furnitur, denah lantai, denah dinding, denah