

## Perancangan Desain Interior *Study Hub* Berkonsep “*Found*” Di Kota Bandung

Elvina Wijaya<sup>1</sup>, Oktavianus Marti Nangoy<sup>2</sup>, Rizki Kurniawan<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Pradita, Banten, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received April 1, 2023  
Revised April 17, 2023  
Accepted April 18, 2023

#### Kata Kunci:

Belajar,  
Perpustakaan,  
Fasilitas,  
Buku,  
Nyaman.

#### Keywords:

*Study,*  
*Library,*  
*Facilities,*  
*Books,*  
*Comfortable.*

### ABSTRAK

*Study Hub* dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar, terutama untuk pelajar dan mahasiswa. Di samping itu, tempat ini juga menyediakan berbagai fasilitas untuk menunjang efisiensi belajar, serta rekreasi selepas aktivitas tersebut. Di antaranya ada perpustakaan, fasilitas *coworking space*, *private study room*, *private digital study room*, fasilitas kursus, fasilitas *digital library*, *mini stretching room*, toko buku dan alat tulis, serta area santai untuk beristirahat. Beberapa faktor yang melandasi perancangan *study hub* ini adalah bentuk upaya meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia, kurangnya fasilitas belajar bagi sebagian anak terutama untuk para *homeschooler*, juga kebutuhan akan suasana belajar yang kondusif dan nyaman bagi sebagian orang.

### ABSTRACT

*Study Hub is designed to meet learning needs, especially for students and students. Apart from that, this place also provides various facilities to support learning efficiency, as well as recreation after these activities. These include a library, coworking space facilities, private study room, private digital study room, course facilities, digital library facilities, mini stretching room, book and stationery shop, as well as a relaxing area for resting. Several factors that underlie the design of this study hub are efforts to increase Indonesian people's interest in reading, the lack of learning facilities for some children, especially homeschoolers, as well as the need for a conducive and comfortable learning atmosphere for some people.*

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



### Corresponding Author:

**Elvina Wijaya**  
Program Studi Desain Interior, Universitas Pradita,  
Banten, Indonesia  
Email: [elvinawijaya01@gmail.com](mailto:elvinawijaya01@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Salah Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas SDM di Indonesia adalah dengan belajar. Belajar harus dilakukan seumur hidup dan dapat melalui berbagai cara. 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 [1]. Sayangnya, area rumah, kafe, kampus atau sekolah yang terbatas seringkali tidak memungkinkan orang untuk melakukan hal tersebut.

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 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” [2]. Menurut buku *Generasi Emas* karya Rifa’i, 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 [3]. 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.

Ada anak-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. Study Hub adalah lokasi atau tempat yang menyediakan berbagai fasilitas belajar lengkap dan memadai untuk menunjang keperluan belajar 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 refreshing juga disediakan, seperti area santai, mini stretching room untuk peregangan tubuh selepas lama belajar, juga kafe untuk mengisi perut.

## 2. METODE





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 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*, video presentasi, serta seluruh gambar kerja yang berupa denah furnitur, denah lantai, denah dinding, denah plafon, *mechanical and electrical plan*, tampak, potongan, dan detail furnitur.







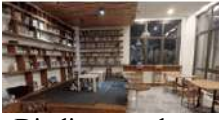
















Dalam proses perancangan *Study Hub* ini dikumpulkan beberapa tinjauan untuk memperoleh informasi yang mendukung ketepatan dan kelancaran pembuatan desain. *Study Hub* atau Pusat Sumber Belajar (PSB) adalah lembaga yang memberikan fasilitas pendidikan, pelatihan, dan pengenalan berbagai media pembelajaran [4]. Pusat Sumber Belajar ini mempermudah pelajar dan pengajar terkait fasilitas serta akses dalam proses belajar. Pusat Sumber Belajar bertujuan menunjang kenyamanan siswa dalam belajar, serta meningkatkan efisiensi proses belajar, melalui dukungan dari lingkungan sekitar. Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik [5]. Di dalam Undang-Undang no 2 tahun 1989, dijelaskan bahwa sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Sekolah berfungsi sebagai sarana belajar formal, untuk menurunkan ilmu dari pengajar kepada siswa. Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari [6]. Pengetahuan adalah hasil “tahu” yang terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu [7]. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar [8]. Tujuan belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan individu menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan dalam hidupnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi *Study Hub* ini ada di Bandung, area Kantor Bappeda Provinsi Jawa Barat. Area ini dinilai strategis karena dekat dengan berbagai kampus dan pusat kota, yakni: berjarak 1,6 km dari Kampus ITB Bandung, 2,4 km dari UNPAD Dipatiukur, 3,1 km dari Universitas Katolik Parahyangan, 3,3 km dari Gedung Sate, 5 km dari Universitas Widyatama, dan 5,7 km dari Alun-alun Bandung. Keberadaan *Study Hub* ini dapat menjadi opsi yang bagus bagi pelajar atau warga sekitar yang membutuhkan tempat belajar yang nyaman dan memadai. Analisis proyek dilakukan untuk menunjang perolehan data perancangan, dilakukan penelitian dengan metode kualitatif yang berkaitan dengan *Study Hub*, dengan melakukan survey lapangan, penyebaran kuisioner, dan wawancara. Survey lapangan dilakukan di Perpustakaan Taman Ismail Marzuki, *Coworking Space BSD*, dan *Nimna Book Cafe* Bandung. Berikut adalah tabel perbandingan berbagai elemen yang ada di ketiga lokasi tersebut.

Tabel 1. Tabel perbandingan Elemen di lokasi survey

Faktor Pembeda	Tempat Survei 1	Tempat Survey 2	Tempat Survey 3	Tempat Survey 4
	Perpustakaan Nasional	Perpustakaan Taman Ismail Marzuki	<i>Coworking Space BSD</i>	<i>Nimna Book Cafe Bandung</i>
Foto Lokasi	 Area tangga dan void perpustakaan	 Area tangga dan void perpustakaan	 Area baca dan coworking space	 Area coworking space

	void perpustakaan		dipan kayu	
Lantai	 Keramik 60x60 cm, warna putih, <i>glossy</i> .	 Granit 60x60 cm, warna abu, <i>mat</i> .	 <i>Tile segi enam permukaan mat</i> .	 <i>Homogeneous tile 60x60 cm, glossy</i> .
Dinding	 Dinding melengkung area perpustakaan, dengan rak buku.	 Dinding semen ekspos warna abu.	 Dinding area baca dipenuhi rak buku kayu. Area lainnya menggunakan bata dicat putih.	 Dinding area <i>entrance</i> menggunakan partisi <i>gypsum finish</i> cat putih.
Plafon	 Plafon area perpustakaan menggunakan <i>gypsum finish</i> cat putih.	 Plafon area perpustakaan menggunakan <i>gypsum finish</i> cat putih.	 Plafon area baca menggunakan kayu, lainnya <i>gypsum finish</i> cat putih.	 <i>Ceiling expose</i> yang dihiasi tanaman palsu.
Warna				
Penghawaan	 Jendela besar area <i>lobby</i> sebagai salah satu bentuk penghawaan alami.	 Bagian AC sebagai bentuk penghawaan buatan.	 Pintu masuk dan jendela besar sebagai salah satu bentuk penghawaan alami.	 Bagian AC sebagai bentuk penghawaan buatan.
Pencahayaan	 Lampu plafon sebagai pencahayaan buatan.	 Pencahayaan alami dari jendela besar di sekitar area perpustakaan.	 Pencahayaan alami dari jendela besar dan buatan dari <i>downlight LED</i> pada plafon.	 Pencahayaan alami dari jendela besar di sekeliling area <i>coworking</i> .

Sirkulasi				
	Sirkulasi manusia area rak buku perpustakaan.	Sirkulasi manusia area rak buku perpustakaan.	Sirkulasi manusia area makan.	Sirkulasi manusia pada lorong <i>coworking</i> .

Dari hasil survey yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa ketiga tempat tersebut memiliki sebuah kesamaan yakni menggunakan warna dominan coklat. Warna coklat tersebut dihasilkan melalui penggunaan material alam seperti kayu. Material ini juga yang menciptakan kesan natural pada ketiga tempat tersebut. Wawancara dilakukan untuk mendukung perolehan data yang valid, dari pendapat dan pengalaman beberapa narasumber yang terpercaya. Berikut adalah hasil wawancara dua narasumber dalam bentuk susunan tabel:

Tabel 2. Hasil wawancara narasumber

Narasumber	No	Pertanyaan	Jawaban
Pada hari Sabtu, 29 Juli 2023 pukul 13.00 siang, telah dilakukan wawancara bersama Ryan, seorang youtuber dan content creator di bidang pendidikan. Berikut kesimpulan dari wawancara tersebut	1.	Mengapa awalnya Kakak mau menjadi <i>Youtuber</i> ?	Awalnya saya bisa jadi <i>Youtuber</i> karena hobi sejak SMA. Kalau hobi membuat <i>content</i> sudah saya tekuni sejak kecil.
	2.	Sudah berapa lama Kakak menjadi <i>youtuber</i> ?	Waktu SMP pernah buat sekitar dua tahun lalu berhenti, SMA buat lagi sekitar satu tahun lalu berhenti, waktu kuliah buat lagi. Kalau dihitung sejak kuliah sampai sekarang sudah tiga tahun.
	3.	<i>Content</i> seperti apa yang paling banyak Kakak buat di <i>channel youtube</i> Kakak?	Paling banyak ada hubungan dengan edukasi, terutama edukasi Bahasa Inggris.
	4.	Menurut Kakak, bagaimana cara belajar yang paling efektif, dan apakah ada metode tertentu?	Menurutku belajar itu berbeda-beda, tergantung kita mau belajar apa. Contohnya belajar menghitung dengan mendesain beda cara belajarnya. Namun di samping semua itu, yang paling penting adalah menemukan cara yang paling kita senangi, jangan menggunakan cara yang tidak kita sukai (bosan). Kalau suka hitungan, maka carilah cara belajar yang ada hubungannya dengan hitungan, sehingga kita dapat menikmati prosesnya, dan ada keinginan untuk terus belajar.
	5.	Menurut Kakak bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar untuk diri sendiri?	Yang pertama kita harus suka. Kita juga harus selalu ingat bahwa pada akhirnya apa yang mau kita capai, serta pada awalnya mengapa kita belajar hal tersebut.
	6.	Menurut Kakak, tempat seperti apa yang paling nyaman untuk belajar, dan faktor apa saja yang menjadi pertimbangan kakak untuk memilih tempat belajar?	Semua tergantung <i>mood</i> , kadang kalau lagi suntuk mau di tempat yang besar seperti cafe atau taman. Kalau lagi butuh fokus maunya di kamar. Secara umum aku butuhnya tempat yang tidak berisik.
	7.	Kesalahan apa saja yang sering dilakukan orang dalam belajar?	Paling banyak adalah belajar dengan tidak punya tujuan. Contohnya belajar hanya demi lulus, karena jika kita belajar hanya untuk lulus, kita akan sangat sulit melewatinya, dan tidak akan mendapat apapun dari proses belajar tersebut. Kemudian jika kita meletakkan hal-hal yang dapat menjadi distraksi terlalu dekat saat kita belajar, contohnya <i>handphone</i> .

	8.	Kira-kira berapa lama waktu yang Kakak habiskan dalam sehari untuk belajar?	Waktu lagi kuliah minimal lima jam, tapi ketika sudah kerja satu jam.
	9.	Menurut Kakak, berapa usia paling ideal untuk belajar hal baru?	Mungkin 20 atau 21 tahun karena sudah banyak mengerti hal baru dan lebih besar wawasannya, tapi belum terpaku dengan satu teori tertentu (belum keras kepala jika sudah lebih berumur).
	10.	Apa yang sering Kakak lakukan untuk <i>refreshing</i> saat sedang lelah karena belajar?	Pergi ke luar ruangan atau rumah agar terkena sinar matahari, dan makan.
<p>Pada hari Minggu, 6 Agustus 2023 pukul 14.40 siang, telah dilakukan wawancara bersama Bapak Makmur, seorang dosen interior Universitas Trisakti. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh pandangan dari sisi tenaga pengajar, sekaligus bidang interiornya. Berikut adalah kesimpulan dari hasil wawancara tersebut</p>	1.	Menurut Bapak, seperti apa ruangan belajar untuk mahasiswa yang baik dari segi desain interiornya?	Baik atau tidaknya suatu ruang belajar tergantung jurusannya. Untuk desain interior sendiri memerlukan meja yang kompatibel dengan aktivitas belajarnya. Sebagai mahasiswa desain interior tentu membutuhkan ukuran meja yang lebih besar daripada mahasiswa jurusan lainnya. Selain itu perlu diperhatikan juga ergonominya seperti meja dan kursi, karena mahasiswa akan duduk berjam-jam di meja tersebut selama proses belajar. Selanjutnya adalah segi pencahayaan, harus nyaman untuk digunakan selama aktivitas praktik di kelas tersebut. Hal lain yang harus diperhatikan adalah teknologi, terutama dari cara memperhatikan mahasiswa yang duduk di depan dan belakang tentu berbeda. Mahasiswa yang duduk di belakang perlu bantuan teknologi, seperti layar tambahan, agar dapat melihat materi dengan lebih jelas. Warna ruangan juga perlu disesuaikan, jangan menggunakan warna yang membuat mahasiswa tidak nyaman.
	2.	Masih berhubungan dengan pertanyaan pertama, apakah desain kelas mempengaruhi efektivitas belajar mahasiswa?	Sangat mempengaruhi, itulah mengapa saya dengan para dosen lainnya di Trisakti sedang membenahi ruang kelas untuk kedepannya, seperti membuat sistem kelas <i>hybrid</i> untuk metode belajar campur <i>offline</i> dan <i>online</i> . Kami juga memikirkan tatanan layout ruangan yang menyesuaikan dengan kondisi sekarang, contohnya jika dahulu seluruhnya masih menggunakan teknik manual, sekarang sudah menggunakan <i>digital</i> .
	3.	Dari sisi Bapak sebagai seorang dosen atau tenaga pengajar, ruang kelas seperti apa yang nyaman untuk dipakai mengajar?	Kami sebagai dosen harus dapat membimbing serta memperhatikan setiap anak, sehingga perlu area sirkulasi antar meja yang cukup luas untuk dilewati. Selain itu, susunan meja juga jangan monoton atau selalu menghadap ke depan. Mungkin diperlukan bentuk atau susunan meja yang fleksibel, sehingga dapat diatur dan dipindah posisi saat kegiatan diskusi kelompok.
	4.	Sekarang ini Bapak lebih banyak mencari informasi mengenai interior lewat buku fisik atau <i>digital</i> ?	Sekarang ini lebih banyak <i>digital</i> , terutama belakangan ini yang dipengaruhi oleh harga <i>gadget</i> semakin murah, saya rasa kedepannya akan lebih banyak <i>digital</i> . Namun tetap tidak dapat semuanya digital, masih perlu buku fisik, karena harus ada yang <i>di-print out (output-nya)</i> .
	5.	Sebagai dosen interior, biasanya Bapak suka kerja di mana, dan tempat yang seperti apa (kampus, rumah, kafe, atau tempat lainnya)?	Saya pribadi lebih suka di <i>coworking space</i> , karena di sana kita dapat duduk nyaman dan bekerja. Sekarang juga sudah banyak kafe yang didesain mengarah ke <i>coworking</i> . Menurut saya lebih nyaman di tempat seperti itu karena saat belajar, kita pasti terpengaruhi oleh lingkungan sekitar. Di rumah saya cenderung ingin tidur, sedangkan di kantor atau kampus saya sering terganggu dengan aktivitas mahasiswa yang ingin asistensi. Sebenarnya saya cukup suka juga di kafe, tapi kadang kafe masih terlalu ramai untuk bekerja. Sedangkan <i>coworking space</i> sudah diatur untuk bekerja secara personal, sehingga saya dapat lebih fokus di sana. Untuk kafe, saya lebih suka kafe yang condong untuk bekerja, bukan kafe yang condong untuk tempat

		<i>hangout</i> atau makan. Kami juga sebagai dosen sudah merencanakan untuk membuat <i>coworking space</i> di kampus dengan nama <i>student lounge</i> .
6.	Buku/sumber bacaan seperti apa yang sering Bapak baca untuk menambah wawasan tentang interior (contohnya jurnal, majalah interior, katalog produk, atau bacaan lainnya)?	Sebenarnya kita sudah hampir (sekitar 70%) tidak mencari dari sumber literatur (jurnal, buku teori, dan sebagainya). Hal itu karena belakangan ini yang banyak terjadi adalah ATM (amati, tiru, modifikasi). Oleh karena itu, sekarang ini semua orang, bahkan desainer profesional sekalipun cenderung mencari inspirasi daripada literatur. Seperti dari website tertentu, atau sosial media, dan majalah yang sudah memuat karya orang lain.
7.	Adakah film/vidio yang sering Bapak tonton untuk menambah wawasan tentang interior?	Kami sering mencari inspirasi dari sosial media dan film-film yang ada. Contohnya drama korea, yang mengambil latar tempat di sebuah rumah mewah dapat menjadi inspirasi. Dahulu waktu saya masih kuliah, saya pernah memperoleh inspirasi dari film “Star Trek”. Mahasiswa saya juga mengambil tema dari film “Avatar” untuk mendesain <i>sea world</i> . Ada pula yang memperoleh inspirasi dari film “Stranger Things”.
8.	Menurut Bapak, di dalam sebuah tempat kursus sebaiknya ada ruangan apa saja?	Pastinya ruang kelas harus ada, meliputi kelas besar dan kelas kecil. Kemudian juga harus ada tempat semacam <i>communal area</i> , dimana para siswa bisa “nongkrong” seperti di <i>coworking space</i> . Selanjutnya juga perlu ada kantin kecil, dimana siswa dapat belanja seperti <i>vending machine</i> atau <i>pantry</i> . Kemudian perlu juga ruang diskusi kecil-kecil, loker, dan area istirahat yang dapat dibuat menyatu dengan <i>coworking space</i> .
9.	Menurut Bapak sebagai tenaga pengajar, selain di kampus, tempat kursus, dan rumah, dimana lagi lokasi yg baik untuk mahasiswa belajar?	Harus ada tempat <i>open space</i> , karena selama ini kita selalu mendesain ruang-ruang tertutup. Kadang kita harus berkaca dengan universitas di luar negeri yang punya area untuk mahasiswa belajar di ruang terbuka, sehingga dekat dengan alam. Menurut saya apabila tidak ada area di luar ruangan, area interior pun dapat didesain menyerupai outdoor, sehingga lingkungan sekitarnya terasa di alam terbuka. Desain seperti ini cukup membantu mahasiswa untuk santai dan nyaman saat belajar.
10.	Waktu lelah bekerja, apa yang biasa Bapak lakukan untuk <i>refreshing</i> ?	Saya perlu tempat yang memungkinkan untuk <i>selonjoran</i> , seperti sofa, atau tempat untuk <i>stretching</i> badan dan istirahat di tempat seperti kantin dosen atau <i>breakout room</i> . Mungkin di tempat kursus dapat dibuat lokasi untuk <i>refreshing</i> siswa, seperti area bermain dengan fasilitas <i>billiard</i> , dan sebagainya.

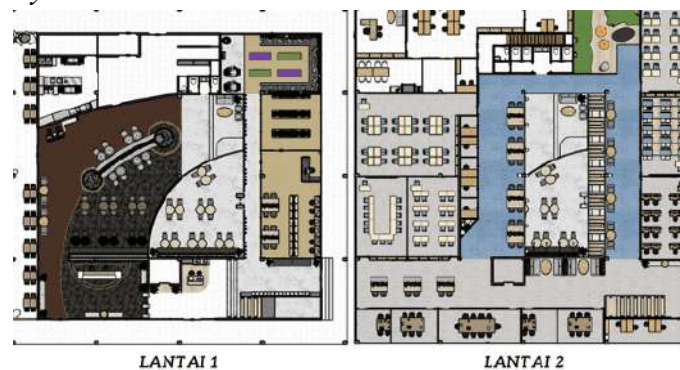
Konsep yang terpilih untuk *Study Hub* ini adalah: “Bagaimana menggabungkan antara kegiatan belajar, makan, dan *refreshing*, menjadi satu kesatuan yang *balance*”. Dari gagasan inilah muncul sebutan “*Found*”, yang berarti: “Telah ditemukan tempat yang menyediakan keseimbangan antara kegiatan belajar dan kegiatan rekreasi”. Kata *Found* juga adalah gabungan dari ketiga tema yang diangkat dari masing-masing area *Study Hub*, yakni: *Search, Source, dan Sure*:



Gambar 1. Moodboard area Search, Source dan Sure

Tema yang diambil adalah *Search*, *Source*, dan *Sure*. *Search* adalah representasi dari kegiatan manusia dalam mencari ilmu dan kepastian dari ilmu tersebut. *Source* merujuk pada *Study Hub* sebagai tempat yang menjadi sumber tersedianya kebutuhan belajar setiap orang. *Sure* merepresentasikan perasaan pasti atau yakin dari seseorang yang telah menemukan jawaban atas kebingungan dan ketidakpastian yang dia alami ketika menimba ilmu. Suasana area kafe merujuk pada tema *Search*: yakni menggunakan material gelap, dengan *ambience* yang cukup remang. Area *Source* yang mencakup sebagian area kafe lainnya, dibuat *stand out* atau menarik perhatian dengan permainan lampu dan warna yang terang. Pada area *Sure* di lantai dua, digunakan dominan warna biru dan putih, dengan *ambience* terang, bersih dan luas, sehingga meningkatkan rasa nyaman dan kepercayaan pengunjung terhadap *Study Hub*.

Gaya yang dipakai secara keseluruhan di *Study Hub* ini adalah natural kontemporer, dengan pertimbangan: Sebagian besar pengunjung adalah anak muda, sehingga desain yang digunakan harus kekinian dan menarik. Selain itu suasana alam bagus untuk kebutuhan belajar siswa, karena dapat membangun kesan nyaman dan sejuk ketika belajar. Denah *Study Hub* ini terpilih berdasarkan berbagai pertimbangan, seperti, kebutuhan ruang, ergonomi, efektivitas alur pengunjung dan karyawan, serta aspek keunikan dan estetika bentuk denah. Berikut adalah hasil akhir denah *Study Hub*:



Gambar 2. Denah *Study Hub* lantai 1 (kiri) dan lantai 2 (kanan)

Hasil desain yang diperoleh dari perancangan *Study Hub* ini berupa *rendering* perspektif. Perspektif yang dihasilkan dari perancangan ini mencakup area: *entrance*, resepsionis, kafe, perpustakaan, loker, *mini stretching room*, ruang kelas, dan *communal area*. Berikut adalah berbagai hasil *output* desain *Study Hub*:



Gambar 3. Area *entrance* dan resepsionis

Area resepsionis dan *entrance* menjadi satu, dengan adanya tempat duduk yang memungkinkan pengunjung menunggu di area ini. Resepsionis dan *entrance* termasuk dari bagian tema “*Search*”, sehingga *ambience* yang dihasilkan adalah remang dan hangat. Pada plafon resepsionis ditambahkan lampu gantung hias dan tanaman palsu untuk meningkatkan kesan natural dan misterius. Area kafe terbagi menjadi tiga, yakni area “*Search*”, area “*Source*”, dan area *outdoor*. Pada area “*Search*” *ambience* yang dihasilkan adalah remang dan hangat, sedangkan area “*Source*” memiliki kesan terang dan menonjol. Area *outdoor* memiliki sejumlah meja dengan kapasitas empat orang, dengan tambahan pagar di sekitar area ini. Pagar ini berfungsi untuk meningkatkan keamanan dan mempermudah petugas mengawasi aktivitas pengunjung di dalam area kafe.



Gambar 4. Area kafe “*Search*”

Gambar di atas adalah tampak kafe dari arah meja kasir ke pintu masuk. Area ini berada di samping pintu kaca yang langsung terhubung dengan kafe *outdoor*.



Gambar 5. Area kafe “Source”

Kafe yang berada di area transisi memiliki *ambience* terang dan menonjol. Kesan ini dibentuk agar menarik perhatian pengunjung sehingga tertarik untuk mencari tahu lebih lagi tentang *Study Hub*, yang juga dapat diakses melalui area ini. Selain itu area ini juga dibuat lebih terang agar pengunjung dapat belajar atau bekerja dengan nyaman.



Gambar 6. Ruang perpustakaan

Area perpustakaan terbagi menjadi dua ruangan, yaitu perpustakaan koleksi dan populer. Ruang perpustakaan koleksi lebih privat, sedangkan perpustakaan populer menyatu dengan area baca. Selain buku fisik, perpustakaan ini juga mempunyai area baca *digital* untuk mendukung kebutuhan pengunjung mendalami informasi yang diperlukan.



Gambar 7. Area lorong perpustakaan

Lorong perpustakaan tersambung dengan area loker dan merupakan bagian dari tema “Source”, sehingga lorong ini juga dilengkapi oleh partisi melengkung yang langsung menghadap ke *void*.

Partisi ini membuat lorong terlihat lebih menarik, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung di area transisi.



Gambar 8. *Communal Area "Sure"*

*Communal area* adalah ruangan belajar terbuka yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas belajar seperti kursi dan meja. Area ini juga mencakup tempat istirahat dan area tunggu. *Communal area* berfungsi sebagai tempat belajar bersama, serta termasuk ke dalam tema "Sure".



Gambar 9. Ruang kelas besar

Ruang kelas terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu: Ruang kelas besar, kelas kecil, kelas komputer dan bahasa, serta *audio visual room*. Ruang kelas besar dapat menampung sekitar 24 siswa, dengan fasilitas meja besar. Ruangan ini cocok digunakan sebagai kelas gambar atau pelajaran yang memerlukan meja besar. Kelas besar ini memiliki tiga buah papan tulis kaca berukuran besar di bagian depan kelas, serta sebuah meja guru. Selain itu, kelas ini juga memiliki fasilitas berupa rak penyimpanan *built-in* yang lebar di salah satu bagian dindingnya. Kelas ini dipercantik dengan adanya jendela, sehingga membuat kelas terasa nyaman dan hangat. Penempatan meja pada kelas ini fleksibel, karena dapat dipindah atau diatur sesuai kebutuhan.



Gambar 10. Ruang Kelas kecil

Ruang kelas kecil juga memiliki jendela di salah satu sisinya. Kelas ini dapat menampung hingga 16 siswa, dengan fasilitas meja berukuran kecil. Penempatan meja pada kelas ini dapat diatur sesuai kebutuhan, seperti bentuk U, atau seluruhnya menghadap ke depan kelas. Kelas ini juga memiliki fasilitas rak penyimpanan yang berada di bagian belakang kelas. Ruang kelas komputer dilengkapi dengan *headphone* sehingga dapat juga digunakan sebagai kelas bahasa. Kelas ini juga dapat menampung hingga 16 siswa dan satu orang guru. Selain papan tulis kaca, kelas ini juga dilengkapi dengan layar proyektor untuk mendukung kegiatan belajar.



Gambar 11. *Audio visual room*

*Audio visual room* didesain dengan tempat duduk bertingkat, sehingga setiap siswa dapat melihat ke layar di depan kelas dengan jelas. Kelas ini juga dilengkapi tirai, papan tulis kaca, layar proyektor, dan rak penyimpanan di area belakang kelas. Tempat duduk yang tersedia menggunakan busa dan kayu. Meja yang tersedia untuk setiap tempat duduk memiliki roda di bagian bawahnya, sehingga memudahkan siswa untuk lewat dan menggeser meja. Pada bagian tengah area duduk tersedia dua jalur yang memudahkan siswa untuk lewat

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis perancangan *Study Hub* di Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa: *Study Hub* adalah sebuah lokasi yang dibangun untuk menyediakan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dalam belajar. Segala fasilitas yang disediakan di dalam *Study Hub* ini memperhitungkan kebutuhan pengguna dari segi estetika, kesehatan, fungsi, serta

sirkulasi. *Study Hub* memperhitungkan pentingnya keseimbangan antara belajar dan rekreasi, yang sangat berpengaruh terhadap *mood* pengunjung, Kesehatan, dan efisiensi kegiatan belajar. Keseimbangan antara produktivitas belajar dan rekreasi inilah yang menghadirkan konsep “*Found*” pada perancangan. Selain belajar, *Study Hub* ini juga dapat digunakan sebagai tempat bekerja. Target market yang dari perancangan *Study Hub* ini adalah siswa SMA, kuliah, serta tenaga pengajar yang membutuhkan tempat dan fasilitas dalam proses mengajar.

## REFERENSI

- [1] Tashandra, N., & Dewi, B. K. (2020, june 22). Terlalu Sering Duduk Meningkatkan Risiko Kanker, Benarkah? Retrieved march 19, 2023 from Kompas.com: <https://lifestyle.kompas.com/read/2020/06/22/130749420/terlalu-sering-duduk-meningkatkan-risiko-kanker-benarkah?page=all>
- [2] Putri. N. (2023). Minat Baca Masyarakat Indonesia Rendah, Mari Kenali Dahulu Penyebabnya. From manunggal.undip: <https://manunggal.undip.ac.id/minat-baca-masyarakat-indonesia-rendah-mari-kenali-dahulu-penyebabnya/>
- [3] Gischa, S. (2022, january 13). Apa Dampak Negatif jika Generasi Muda tidak Suka Membaca Buku? Retrieved march 19, 2023, from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/05/13/063500969/apa-dampak-negatif-jika-generasi-muda-tidak-suka-membaca-buku>
- [4] Darmansyah. (2013). Pengelolaan Pusat Sumber Belajar. Padang, Indonesia: Universitas Negeri Padang Repository. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/22145/>
- [5] Widiyanti. (2018). Prediksi Siswa Sd Negeri Mojosari Mantup Lamongan Berdasarkan Hasil Lolos Seleksi Di Smp Negeri Menggunakan Metode Naive Bayes. undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik. Retrieved from <http://eprints.umg.ac.id/614/>
- [6] Djamaluddin, & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. (A. Syaddad, Ed.) Parepare, Sulawesi Selatan, Indonesia: CV. Kaaffah Learning Center. Retrieved from <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf>
- [7] Mayhendrawan, K. P. (2022). Gambaran Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Ibu Hamil Yang Berkunjung Ke Puskesmas Tampaksiring 1 Tahun 2022. Diploma thesis, Poltekkes Kemenkes Denpasar Jurusan Kesehatan Gigi 2022. Retrieved from <http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/9040/>
- [8] MARPAUNG, R. R. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Melalui Sistem Luring Dengan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Melalui Sistem Daring Kelas Iv Sd Bharlind School T.P 2020/2021. Skripsi Thesis, Universitas Quality. Retrieved from <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1373/>