

PERANCANGAN INTERIOR LABORATORIUM STUDIO FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS POTENSI UTAMA

Siti Indah Lestari

Prodi Desain Interior

Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan

Indah.ayangjelek@gmail.com

ABSTRAK

Laboratorium studio adalah fasilitas yang sangat mendukung dalam proses perancangan karya seni dan desain. Untuk menciptakan proses belajar seni dan desain yang berkualitas baik, maka Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama harus merancang ulang desain interior laboratorium studio yang ada saat ini menjadi lebih baik lagi. Untuk menjawab masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode Pengendalian Diri dimana metode ini merupakan penggabungan dari metode kotak hitam (*black box method*) dan metode kotak kaca (*glass box method*), dengan itu di dapat konsep yang akan digunakan adalah Minimalis Studio & Art Deco. Pada hal ini muncul sebuah ide konsep perancangan interior yang multifungsi sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam aktivitas berkarya di dalam studio. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi mahasiswa dalam menggarap sebuah karya seni dan desain di laboratorium studio Universitas Potensi Utama.

Kata kunci: Interior, Laboratorium, Minimalis, Studio

ABSTRACT

Studio laboratories are facilities that are very supportive in the process of designing art and design. To create a process of learning good quality art and design, the Faculty of Arts and Design of Potensi Utama University must redesign the existing studio laboratory interior designs that are now even better. To answer the problem is to use the method of self control where this method is an amalgamation of the black box method and glass box method, with it in the concept that will be used is Minimalist Studio & Art Deco. In this case, a multifunctional interior design concept emerged so as to provide comfort and convenience in the activities of working in the studio. This design is expected to have a good impact for students in working on a work of art and design at the Potensi Utama University studio laboratory.

Keywords: Interior, Laboratory, Minimalism, Studio.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan kehidupan manusia baik secara individu maupun kelompok masyarakat, dengan berkembangnya teknologi dan sistem informasi orang-orang dituntut untuk dapat bersaing pada bidang-bidang yang dibutuhkan, oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan, kemampuan serta kreatifitas yang tinggi untuk dapat bersaing di era moderen sekarang ini.

Keterkaitan pendidikan dan perkembangan masyarakat harus memiliki *feedback* dan harus saling mampu mempengaruhi, dengan begitu berkembangnya pendidikan sangat bergantung pada pola pikir masyarakatnya. Pada akhirnya berkembangnya masyarakat sangat ditentukan pada tingkat pendidikannya, di zaman yang modern saat ini penilaian kemajuan masyarakat bergantung pada level pendidikannya yakni majunya perkembangan masyarakat tergantung pada pendidikan yang dilalui masyarakat itu sendiri. Tidak adanya pendidikan yang mencukupi, akan sangat sulit mencapai perkembangan serta kemajuan pada masyarakat itu.

Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama adalah salah satu Fakultas yang cukup diandalkan untuk dapat menciptakan mahasiswa maupun lulusan yang kreatif dan berdaya saing tinggi khususnya dibidang seni dan desain. Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama menaungi 3 Program Studi yaitu, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Program Studi Televisi dan Film (TF) Serta Program Studi Desain Interior (DI).

Fasilitas belajar mengajar seperti ruang kelas, studio, laboratorium adalah hal yang sangat penting untuk mempercepat peningkatan kemampuan dan kreatifitas para mahasiswa. Permasalahan yang timbul adalah bagaimana membangun suasana interior yang dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam aktivitas berkarya di dalam studio sehingga minat dan kreatifitas mahasiswa meningkat, serta meningkatkan citra visual sebagai laboratorium studio yang mengutamakan pendidikan dan kreatifitas. Bagaimana membuat sirkulasi dan area zoning yang bagus sehingga seluruh aktivitas di laboratorium studio dapat terpenuhi dan memberikan kenyamanan bagi seluruh pengguna laboratorium studio.

Masalah yang timbul pada studio dapat dianalisis dan digarap pada sebuah konsep desain yang lebih modern, penggunaan konsep *green* pada sebuah studio dapat diaplikasikan pada masing-masing area dalam, sehingga terbentuk suasana nyaman serta tidak monoton. Keterkaitan konsep modern dan natural memberikan suasana yang unik dan tidak biasa, konsep natural memberikan suasana yang nyaman serta tidak membosankan sehingga aktivitas di dalam studio lebih optimal serta kondusif dalam penciptaan karya seni dan desain.

Penambahan ruang dan perubahan sekat / dinding dimungkinkan untuk membagi beberapa ruang. Desain interior yang difokuskan pada laboratorium studio mengadopsi gaya moderen yang dapat memicu kreatifitas mahasiswa. Penggarapan *zoning* area yaitu pemisah antara area publik, semi publik, dan privat, sehingga mempermudah mahasiswa yang baru masuk studio tanpa harus mengganggu kegiatan mahasiswa pada area lainnya.

Metode perancangan yang digunakan adalah menggunakan metode pengendalian diri atau penggabungan dari metode kotak hitam (*black box method*) dan metode kotak kaca (*glass box method*).

Metode kotak hitam (*black box method*) adalah metode berpikir intuitif yang disebut pula sebagai *imagining*, menciptakan desainer sebagai pakar bangunan, master, atau maestro, dimana hasil yang diciptakan hanya pada tatanan pujan dan dicela serta tidak untuk di konsultasikan dan di bahas bagaimana terbentuknya proses kreatif.

1. Sasaran utama hasil desain ini tidak ada penentuan secara pasti dan dapat berganti sesuai pada keinginan desainer serta inputan data.
2. Langkah yang diambil desainer biasanya dikendalikan pada inputan data yang terakhir masuk pada masalah yang dihadapi, pada hal ini juga tidak menutup kemungkinan mengambil inputan dari kasus yang sejenis serta mengambil dari pengalaman seorang desainer tersebut.
3. Langkah yang diambil desainer bersifat *random*.

4. Pada prinsipnya desainer menelaah dan memanipulasi image yang dapat mencerminkan struktur kasus secara keseluruhan, dan berupaya mentransformasikan kasus yang rumit menjadi lebih sederhana serta tidak rumit pada pengambilan keputusan akhir. Dalam metodologi desain, proses seperti ini sering disebut *leap of insight*.

Metode kotak kaca (*glass box method*) adalah metode berpikir rasional dimana menelaah suatu kasus desain secara logis dan bebas dari inputan data, misalnya bergantung selera dan sentiment.

Metode ini berupaya untuk menemukan fakta, alasan dan sebab mengapa terjadinya suatu hal serta berupaya menemukan solusi pada masalah yang timbul. Proses seperti ini biasa disebut sebagai *reasoning*. Berikut ini ciri-ciri *glass box method* yaitu:

1. Strategi serta sasaran desain sudah pasti dan jelas sebelum dilakukannya analisis.
2. Analisis desain dilakukan secara tuntas sebelum keputusan dan solusi yang diinginkan ditetapkan
3. Bersifat deskriptif dan logis.
4. Strategi ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses analisis dilakukan, meliputi elemen atau bagian persoalan yang memiliki opsi.

II. STUDI LITERATUR

Studio desain adalah wadah bagi mahasiswa untuk belajar menambah ilmu dengan berbagai cara, tidak hanya untuk menggambar atau merancang, namun juga berkomunikasi secara verbal, merasakan, menyentuh serta merasakan. Studio dimulai dengan mengeksplor yang berlandaskan pada standar desain dengan literature didalamnya (Christian Sutedjo, 2014). Setidaknya terdapat 4 aspek yang terlingkup dalam studio desain yaitu:

1. *Degree of innovation*

Sebuah studio desain harus dapat mendukung pembelajaran desain agar pelajar desain dapat berpikir diluar batas-batas konvensional dan dapat mengamati serta memahami desain yang dibuat oleh pelajar tersebut.

2. *Quality of ideas*

Sebuah studio desain mampu membuat pelajar desain untuk dapat berpikir kritis dan menciptakan sebuah konsep yang kuat dalam ide desain.

3. *Degree and Quality of resolution*

Sebuah studio desain mampu mendukung pelajar desain untuk mengobservasi jalur-jalur solusi yang terdapat dalam permasalahan desain dan menciptakan jalan pikir kreatif dalam pemecahan masalah.

4. *Quality of presentation*

Sebuah studio desain dapat mendukung aktivitas dimana aktivitas tersebut dapat mengantarkan pelajar desain untuk mendemonstrasikan hasil desain secara verbal maupun secara tertulis dan juga dapat mendukung evaluasi dari hasil desain yang dipresentasikan agar dapat muncul potensi-potensi desain yang lebih baik.

Menurut Agus Sachari (2005) desain interior adalah kegiatan mengkaji dan mempelajari desain ruang dalam sebuah bangunan dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan fungsi ruang, suasana, elemen estetis, pemilihan material, sosial budaya, gaya hidup, dan pertimbangan teknis penataan ruang. Dalam aspek keilmuan, desain interior mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan perilaku sosial manusia dalam ruang, pencahayaan, elemen arsitektur, dan budaya pada umumnya.

Konsep perancangan yang akan di aplikasikan merupakan konsep minimalis, pada konsep ini lebih mengedepankan fungsi serta efektivitas ruangan sehingga terlihat lebih luas dan tidak sempit karena menggunakan bidang geometris. Pada konsep juga ini menunjang material yang ekonomis.

Hasil dari pengaplikasian konsep tersebut akan terlihat bentuk elemen interior pembentuk ruang yang menampilkan *message* dan *quote*, perbedaan ini terjadi pada pemakaian material pada setiap area serta pengolahan bentuk yang diaplikasikan pada *furniture* setiap ruangan.

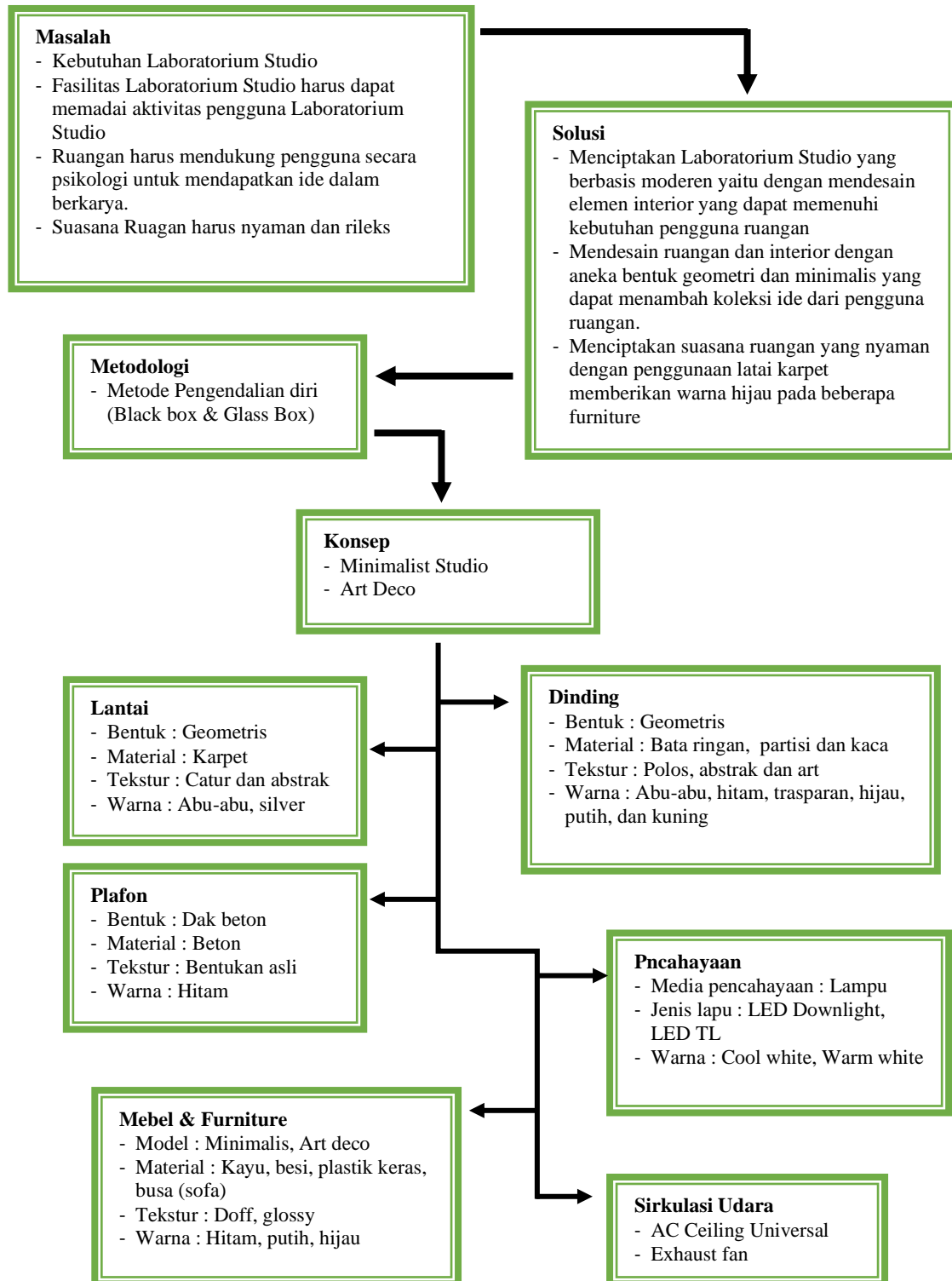
Efek pada penciptaan perancangan ini yaitu menciptakan suasana yang nyaman serta kondusif untuk bekerja dan berkarya, sehingga kegiatan pengguna studio dalam hal ini mahasiswa bisa memaksimalkan proses belajar mengajar dan dapat memaksimalkan proses berfikir kreatif di dalam studio, karena tujuan utama perancangan ini menciptakan ruangan yang multifungsi, tertata, sederhana dan yang paling utama dapat menciptakan ide-ide kreatif.

Penyusunan penataan area terbagi pada 2 area yakni A dan B yang terbagi pada ruang teori dan pertunjukan, ruang diskusi, ruang kerja studio, ruang kerja kepala laboratorium dan asisten laboratorium.

Pengaplikasian konsep pada rancangan ini dinilai mampu menciptakan citra baru bagi Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama dan berharap dapat menumbuhkan ide kreatif mahasiswa dalam menciptakan suatu karya. Tatanan zoning yang menarik dan rapi dapat memberikan efek kenyamanan secara psikologis dan ergonomi pada penggunaan ruang studio.

Sebelum tahap perancangan, diperlukan tahap pengumpulan data, adapun metode pengambilan data yakni:

1. Melakukan aktivitas mengamati objek garapan dalam hal ini laboratorium studio, yakni dengan melakukan pengambilan gambar, mencatat objek ataupun informasi yang relevan dengan penggarapan rancangan yang bertujuan melihat kondisi yang ada di lapangan.
2. Melakukan wawancara yang akan ditujukan kepada :
 - a. Dekan fakultas Seni dan Desain.
 - b. Kepala laboratorium studio.
 - c. Para mahasiswa fakultas seni dan desain.
3. Mencari literature melalui media baik buku, internet, serta media lainnya demi mendukungnya perancangan yang sesuai dengan konsep garapan.



Gambar 1. Bagan Konsep Perencanaan.

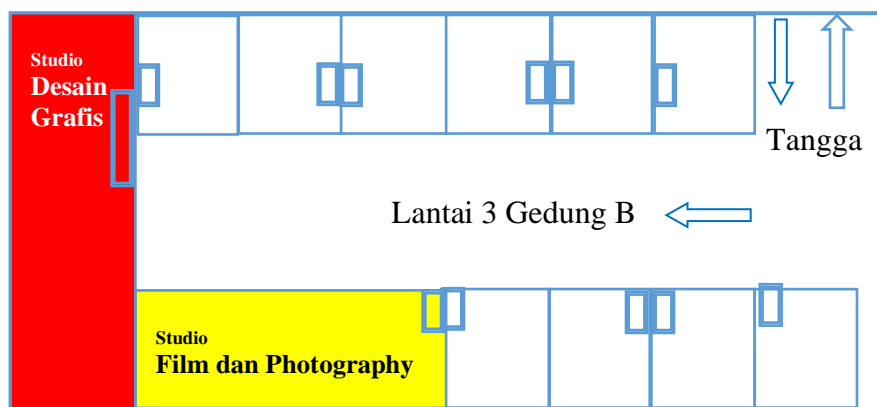
Bagan di atas merupakan bentuk ekspresif dalam mengungkapkan ide-ide yang akan diaplikasikan pada perancangan, dalam dunia desain banyak cara untuk mengungkapkan ide-ide kreatif salah satunya menggunakan bagan seperti di atas. Cara ini dipakai untuk memudahkan proses desain, baik pada proses konsep, perancangan dan pengaplikasian.

Seorang desainer yang baik pasti melibatkan proses yang demikian, baik dilakukan secara individual ataupun diskusi, hal ini dilakukan agar apapun yang terpikirkan dapat dituangkan melalui bagan tersebut sehingga tidak ada satu hal yang terlewat dari yang dipikirkan. Proses ini adalah teknik mengagumkan untuk menghasilkan ide, tampil dengan solusi dan kemungkinan, menemukan kefatalan, mengembangkan ide kreatif.

III. PEMBAHASAN

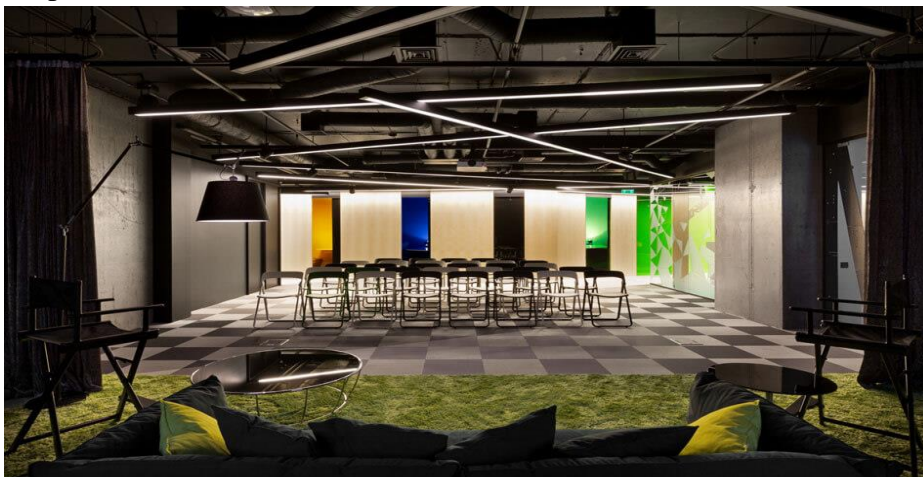
1. Layout Laboratorium Studio

Laboratorium studio terletak di gedung B Universitas Potensi Utama pada lantai 3 dengan dibagi menjadi 2 studio, yaitu studio desain grafis dan studio film dan photography. Untuk mencapai lokasi laboratorium studio dapat melalui pintu masuk di lantai 1 kemudian langsung naik tangga sampai lantai 3.



Gambar 2. Layout Studio Fakultas Seni dan Desain.

2. Perspektif Laboratorium Studio



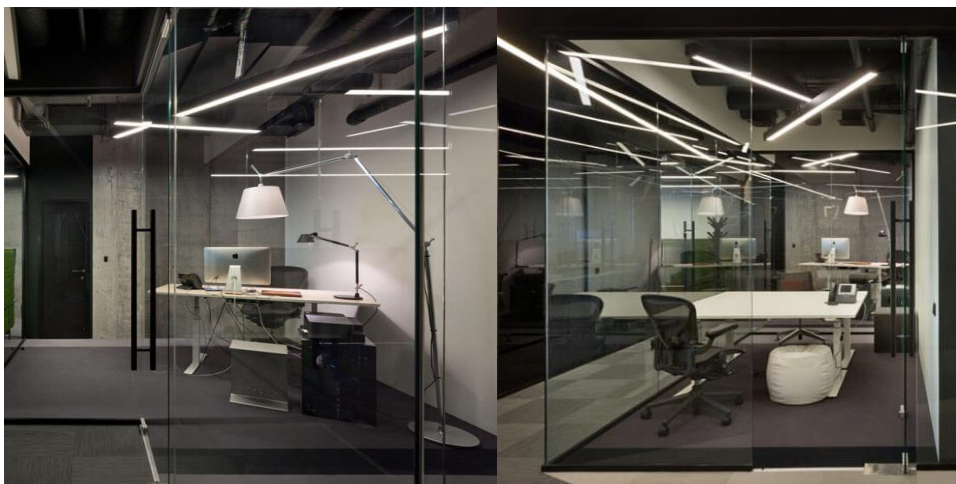
Gambar 3. Ruang Teori dan Pertunjukan.

Area yang cukup luas pada ruangan ini serta penggunaan furniture yang non permanen ataupun bisa di pindah-pindah sehingga ruangan ini bisa dimanfaatkan juga sebagai ruangan pameran atau pertunjukkan hasil karya seni dari mahasiswa. Penggunaan karpet bermotif catur pada lantai ruangan ini memberikan suasana yang merujuk pada Penempatan sofa dibagian depan ruangan memberikan suasana rileks dan santai saat pembekalan materi.



Gambar 4. Ruang Kerja Studio.

Pada area kerja studio, karpet yang digunakan bermotif garis-garis abstrak yang bertujuan untuk membangkitkan imajinasi pada saat mengerjakan desain. Pemilihan furniture pada ruangan ini memberikan suasana kerja di perkantoran yang penuh motivasi dan persaingan yang ketat serta penataan yang berjarak antara meja satu dan meja lainnya difungsikan agar mahasiswa dapat bekerja dengan kelompoknya masing-masing tanpa mengganggu kelompok lain. Pemberian warna hijau pada ruangan ini bertujuan untuk memberikan suasana asri dan tenang.



Gambar 5. Ruang kerja Kepala Laboratorium Studio dan ruang kerja Asisten.

Ruang kerja di desain dengan dinding kaca bertujuan untuk memudahkan kepala laboatorium dan asisten untuk memantau segala kegiatan para mahasiswa yang ada di dalam laboratorium studio.



Gambar 6. Ruang Diskusi.

Ruang diskusi dibuat untuk para mahasiswa yang akan melakukan diskusi mengenai tugas-tugas yang diberikan dosen, dan juga dapat digunakan sebagai ruang untuk para mahasiswa yang mengerjakan tugas akhir agar lebih dapat berkonsentrasi.



Gambar 7. Ruang Rapat A.



Gambar 8. Ruang Rapat B.

Ruang rapat A dan ruang rapat B di desain dengan nuansa lebih energik, agar lebih dapat membangkitkan gairah pengguna ruangan dalam memberikan ide-ide ataupun gagasan pada saat rapat dan diskusi didalam ruangan. Karena sifat ruangan yang privat dan jauh dari gangguan pengguna laboratorium lainnya maka ruangan ini juga digunakan sebagai ruangan untuk sidang tugas akhir mahasiswa fakultas seni dan desain.



Gambar 9. Area main Entrance.

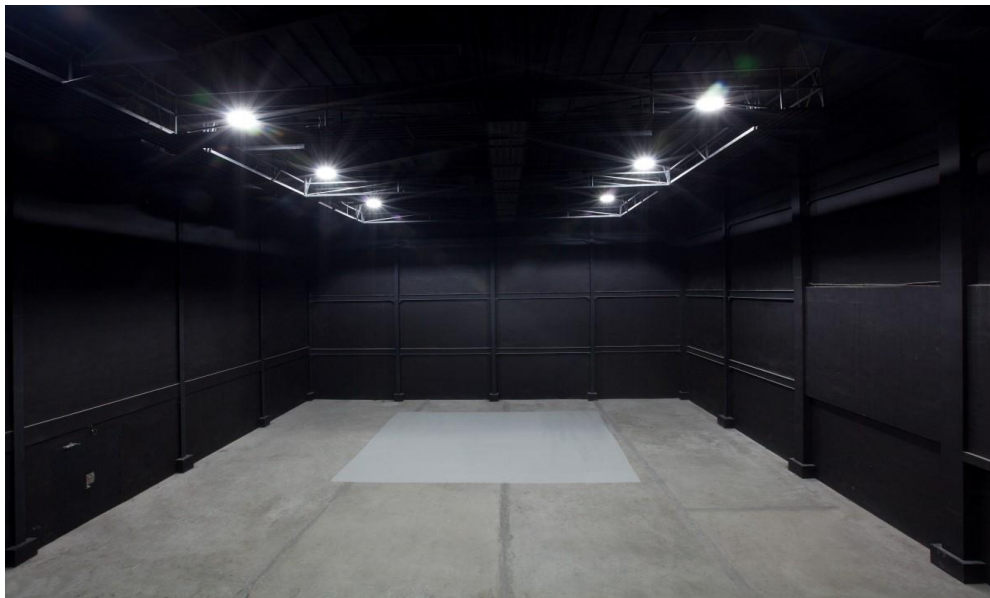
Lobby area pada laboratorium studio didesain menyerupai sebuah cafe, agar para pengunjung area ini merasa nyaman dan lebih akrab dengan suasana pada area lobi. Area ini dapat digunakan sebagai ruang persiapan sebelum masuk kedalam studio maupun belajar, area lobi juga digunakan sebagai tempat berkumpul para mahasiswa maupun dosen yang akan berdiskusi maupun sekedar bersantai.

Desain pada area lobi didominasi dengan warna hitam dan abu-abu dengan lantai menggunakan motif catur, area ini juga menggunakan *furniture* berbahan kayu yang dilap dengan *finishing glossy*.



Gambar 10. Ruang Studio Photography.

Warna dasar untuk *backdrop* pada ruangan ini adalah warna hitam, sebab warna hitam yang paling sering digunakan dalam dunia fotografi. Warna hitam dinilai mampu menyerap cahaya disekitar sehingga dapat menghasilkan perlindungan pada saat proses fotografi. Warna hitam biasa digambarkan dengan kecanggihan serta biasa disebut untuk identitas visual pada acara Desain Film, warna hitam yang klasik dan tegas dan tekstur dan berkilau yang menarik perhatian pengguna.



Gambar 11. Ruang Studio Film.

Ruangan studio ini diberikan konsep lebih gelap guna memberikan hasil yang baik pada saat melakukan foto maupun pada saat membuat sebuah film atau video. Dengan basic background yang gelap proses pencahayaan dapat lebih fokus dan hasil karya lebih mudah untuk di edit.

IV. KESIMPULAN

Pembentukan ruang interior sangat perlu menimbangkan kenyamanan pengguna, sehingga terbentuk suasana belajar yang nyaman serta menyenangkan dan dapat mempengaruhi psikologi pengguna sehingga kemauan bekerja serta ide-ide meningkat.

Untuk menciptakan proses belajar seni dan desain yang berkualitas baik maka Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama agar merancang ulang desain interior laboratorium studio yang tersedia saat ini agar dapat memberi kenyamanan pengguna saat bekerja di dalam studio.

Perancangan Interior Laboratorium Studio Fakultas Seni Dan Desain ini diyakini dapat menjadi alternative desain yang mampu menjawab kebutuhan pengguna saat beraktivitas di dalam studio. Dengan hadirnya studio baru ini dapat meningkatkan semangat kerja para pengguna.

Rancangan ini diharapkan mampu mencapai hasil yang maksimal sehingga mampu membawa dampak positif studio seni dan desain Universitas Potensi Utama baik dari fungsi maupun desainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Desain Interior Universitas Kristen Petra. 2014. JURNAL INTRA Vol. 2, No. 2, 414-420.
- [2] Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). 2014. JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 3, No.1, 2337-3520
- [3] Iswanto, Hadi. (2012) Metode Perancangan Arsitektur. [Online]. Tersedia: <https://hadiyanuariswanto.wordpress.com/2012/09/09/metode-perancangan-arsitektur/> 9 September 2012.
- [4] Saputra, Ryan Budhi. (2015) Teori dan Konsep Perancangan Ruang Dalam. [Online]. Tersedia: <https://1219251008ketutryanbudhisaputra.wordpress.com/2015/03/10/teori-dan-konsep-perancangan-ruang-dalam/> 10 Maret 2015.
- [5] Braban +Design Studio (2014) Office of MacPaw. [Online]. Tersedia: <http://baraban-plus.com/en/projects/K2.htm>