



## DESAIN INTERIOR STUDY CORNER DENGAN KONSEP *CONNECTING* DI KOTA SURAKARTA

Intan Ayu Rahmania

Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail : intan050400@student.uns.ac.id

### ABSTRAK

Kehidupan pelajar tak bisa lepas dari tugas dan organisasi, lembaga pendidikan tentu sudah menyediakan ruangan untuk mendukung kegiatan tersebut. Namun ketika jam pelajaran formal berakhir muncul permasalahan tidak bisa mengakses ruangan yang sudah disediakan. Sehingga pelajar memerlukan alternatif ruangan lain untuk bisa melakukan kegiatan tersebut. Alternatif tempat seperti café, perpustakaan dan *coworking space* memiliki beberapa permasalahan. Contoh permasalahan yang bisa ditemui seperti tidak tersedianya fasilitas berdiskusi dan keterbatasan jam layanan pada tempat tersebut. Study Corner hadir untuk menjawab permasalahan tersebut melalui penyediaan fasilitas belajar dan menghadirkan suasana belajar yang kondusif dengan konsep *connecting*. Study Corner merupakan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pelajar dalam mendapatkan kenyamanan belajar baik secara individu maupun kelompok. Metode yang digunakan pada perancangan proyek ini berdasarkan referensi oleh David K. Ballast dengan tahapan 1) Pengamatan untuk mendapat data yang dibutuhkan mengenai proyek Study Corner 2) Analisa data untuk menyusun *grouping, zoning*, alur sirkulasi, organisasi ruang, alur sirkulasi dan pola hubungan antar ruang 3) Pengembangan ide gagasan mengenai konsep *connecting*, tema dan bentuk. Perwujudan konsep *connecting* ini melalui empat teknik olah diantaranya adalah mengaburkan batas ruang, manipulasi programatik, kontinuitas/repetisi, dan konfigurasi elemen arsitektur menjadi elemen interior. Dalam proyek ini tema ombak diambil karena memiliki filosofi yang sejalan dengan konsep *connecting* dan juga proses belajar. Melalui penjabaran tersebut, diharapkan perancangan interior ini dapat menciptakan fasilitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan pelajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Kata kunci: Desain Interior, Fasilitas Belajar, Konsep Connecting, Study Corner

### ABSTRACT

*Student life cannot be separated from tasks and organizations, educational institutions have certainly provided a room to support these activities. However, when formal learning hours end, the problem arises of not being able to access the room that has been provided. So students need an alternative room to be able to do these activities. Alternative places such as cafes, libraries and coworking spaces have several problems. Examples of problems that can be found such as the unavailability of discussion facilities and limited service hours in these places. Study Corner is here to answer these problems by providing learning facilities and presenting a conducive learning atmosphere with the concept of connecting. Study Corner is a facility to meet the needs of students in getting comfortable learning both individually and in groups. The method used in the design of this project is based on references by David K. Ballast with stages 1) Observation to get the data needed about the Study Corner project 2) Data analysis to compile grouping, zoning, circulation flow, space organization, circulation flow and relationship patterns between spaces 3) Development of ideas regarding the concept of connecting, theme and form. The realization of this connecting concept through four processing techniques including blurring space boundaries, programmatic manipulation, continuity / repetition, and configuration of architectural elements into interior elements. In this project, the theme of waves is taken because it has a philosophy that is in line with the concept of connecting and also the learning process. Through this description, it is hoped that this interior design can create learning facilities that suit the needs of students and can create a conducive learning atmosphere.*

Keywords: Interior Design, Learning Facilities, Connecting Concept, Study Corner.

Diterima pada 21 Februari 2024

Direvisi pada 13 Maret 2024

Disetujui pada 24 Maret 2024

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan masa untuk mempersiapkan para pelajar dalam meraih cita-citanya. Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan pe-

serta didik yang berlangsung sepanjang hayat (UU RI Nomor 20, 2003). Setiap lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas tentu sudah menyediakan ruangan untuk mendukung kegiatan belajar nonformal dan formal. Salah satu kegiatan nonformal yang dapat diikuti pelajar seperti berorganisasi tentunya tak lepas dari diskusi dan koordinasi. Namun yang menjadi kendala adalah apabila kegiatan tersebut dilakukan setelah jam belajar formal yaitu ruangan tersebut tidak dapat diakses. Sehingga memerlukan alternatif ruangan lain untuk tetap bisa melaksanakan kegiatan tersebut.

Disisi lain pembekalan para pelajar dalam mempersiapkan cita-citanya juga dilakukan dengan cara pemberian tugas oleh guru/dosen. Tugas ini menjadi sarana untuk memperkuat pendalaman ilmu yang sudah diajarkan sebelumnya. Selain itu, tugas juga merupakan alternatif cara untuk mengeluarkan bakat dan kreatifitas pelajar itu sendiri. Namun, tugas ini sering dianggap sebagai beban oleh para pelajar karena jumlahnya yang menyesuaikan setiap mata pelajaran dan durasi pengerjaannya yang membutuhkan waktu yang lama.

Karena pengerjaannya membutuhkan waktu lama, banyak faktor yang mempengaruhi para pelajar mencari tempat lain untuk mengerjakan tugas selain di rumah atau indekos. Menurut (Heryanto et al., 2021) Fungsi kamar kurang optimal karena kegiatan yang ada di dalamnya seperti mengerjakan tugas, belajar, tidur, atau pun makan cenderung tidak fokus karena semua dilakukan dalam 1 tempat yang sama. Beberapa alternatif tempat yang digunakan untuk mengerjakan tugas adalah café, perpustakaan dan *coworking space*. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh (Hugeng & Indrani, 2016) diketahui bahwa pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktunya di café untuk mengerjakan tugas rata-rata berdurasi 1-3 jam. Sehingga pengunjung yang datang ke café dengan tujuan makan dan minum harus menunggu pelanggan yang mengerjakan tugas dengan durasi waktu yang lama. Permasalahan lain yang dapat ditemui di café menurut (Marwah Lubis, 2021) *Coffee shop* atau cafe tidak dapat dijadikan sebagai fasilitas yang sepenuhnya mendukung proses belajar secara efektif, karena fungsi dan desain café dibuat untuk tempat bersantai sambil makan dan minum bersama teman maupun keluarga. Tempat lain seperti perpustakaan bisa menjadi alternatif, namun kekurangan perpustakaan menurut (Abdul & Saleh, 2002) kurang tersedianya fasilitas untuk berdiskusi dan keterbatasan jam layanan. Sedangkan *coworking space* memang sudah umum digunakan pelajar untuk mengerjakan tugas, namun menurut (Fadhilah, 2022) *Coworking space* muncul sebagai alternatif dari ruang di perkantoran dengan harga yang relatif mahal. Dalam hal ini tujuan utama dari *coworking space* adalah mewadahi pekerja bukan pelajar.

Berdasarkan uraian tersebut belum ada tempat yang ideal untuk memfasilitasi kenyamanan pelajar dalam proses belajar nonformal. Penyelesaian permasalahan dengan penyediaan fasilitas belajar Study Corner yang dapat menampung kegiatan seperti membaca, menulis, pengerjaan tugas, baik secara individu atau kelompok, berkoordinasi, serta mencari inspirasi. Dengan hadirnya fasilitas Study Corner diharapkan para pelajar tidak kebingungan untuk mencari tempat lain yang masih memiliki beberapa kekurangan seperti suasana yang kurang kondusif, ruangan yang kurang memadai dan lain sebagainya.

Perancangan Desain Interior Study Corner di Kota Surakarta merupakan sebuah fasilitas belajar yang menjadikan pelajar menjadi sasaran utama. Dimana di tempat ini pelajar mendapatkan kenyamanan belajar secara individu maupun kelompok untuk melakukan kegiatan belajar. Sehingga diharapkan menjadi penyelesaian masalah dalam hal penyediaan fasilitas belajar dengan kondisi yang kondusif. Study Corner dihadirkan dengan dengan konsep *connecting* untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif yakni menghubungkan pengguna dengan elemen interior yang diterapkan dan tidak memisahkan dengan lingkungan sekitar serta mengaburkan batasan tersebut sehingga semua saling terhubung dan terkoneksi. Fasilitas tambahan juga turut dihadirkan demi memenuhi kebutuhan pelajar dalam proses belajar tersebut, seperti toko alat tulis, mesin print, mesin fotokopi, perpustakaan, dan kafetaria. Study Corner dihadirkan di Kota Surakarta dengan alasan banyaknya lembaga pendidikan tingkat SMA, SMK dan Universitas Negeri maupun Swasta sehingga ada potensi untuk menjadikannya tempat penyedia fasilitas belajar kondusif.

## METODE

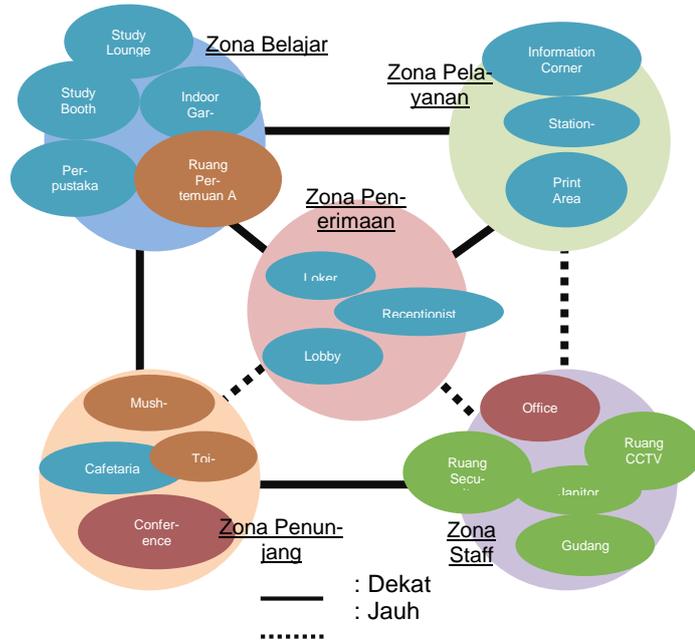
Sumber: Ballast K. David (1992) dalam Mulyadi (2020) Metode desain yang akan diterapkan pada desain interior disusun berdasarkan referensi oleh Ballast (1992).

- A. *Programming*: pengembangan konsep umum desain fasilitas belajar Study Corner berdasarkan tujuan desain dan kebutuhan ruang mendukung proses belajar. Setelah tujuan desain ditetapkan, maka dilakukan langkah-langkah pengumpulan data melalui:
1. Survei: terhadap objek-objek yang berkaitan dengan kebutuhan perencanaan dan perancangan proyek serta mengetahui pentingnya penyediaan fasilitas belajar yang ditunjukkan kepada pelajar dalam hal ini siswa dan mahasiswa.
  2. Wawancara: dilakukan dengan para owner atau pihak pengelola *coworking space* untuk mengetahui kebutuhan ruang.
  3. Observasi: dilakukan untuk mendapatkan data lapangan, kebutuhan ruang, permasalahan yang harus diselesaikan terkait fasilitas sejenis untuk menangkap suasana interior.
  4. Dokumentasi; berupa format foto dan video.
- B. Analisa data/skematik desain: Semua data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menjadi susunan konsep skematik yang terdiri dari:
1. *Grouping dan Zoning*  
*Zoning*: Perencanaan desain interior Study Corner ini dibagi menjadi 3 pembagian zona yakni area publik (area yang dapat diakses oleh seluruh pelajar), area semi publik (area yang hanya dapat diakses oleh sebagian pelajar untuk kepentingan khusus), dan area privat (area yang hanya diakses oleh pengelola).  
*Grouping*: Setelah menentukan zona ruang, selanjutnya adalah penentuan ruang sesuai dengan kebutuhan perencanaan dan perancangan proyek. Ruangannya pokok pada perancangan ini terdiri dari *Lobby, Receptionist, Stationery, Information Corner, Loker, Perpustakaan, Ruang Pertemuan A dan B, Study Lounge, Study Booth, Indoor Garden, Office, dan Cafeteria*.
  2. Alur Sirkulasi  
 Alur sirkulasi yang diaplikasikan pada interior Study Corner ini adalah jenis sirkulasi liner yakni dapat berupa jalan lurus maupun terpotong-potong.
  3. Organisasi ruang  
 Mengaplikasikan jenis organisasi ruang terklaster yang menyebar dan mengelilingi suatu area dengan volume ruangan besar.
  4. Konsep Desain  
 Konsep desain yang akan diusung dalam bangunan pada Desain Interior Study Corner ini adalah *connecting*. Diterapkannya konsep *connecting* pada perancangan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif yakni menghubungkan pengguna dengan elemen interior yang diterapkan dan tidak memisahkan dengan lingkungan sekitar sehingga semua saling terhubung dan terkoneksi. Teknik olah implementasi konsep *connecting* berdasarkan teori menurut (Thamrin, 2020) yang diantaranya adalah mengaburkan batas ruang, manipulasi programatik, kontinuitas/repetisi, dan konfigurasi elemen arsitektur menjadi elemen interior.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

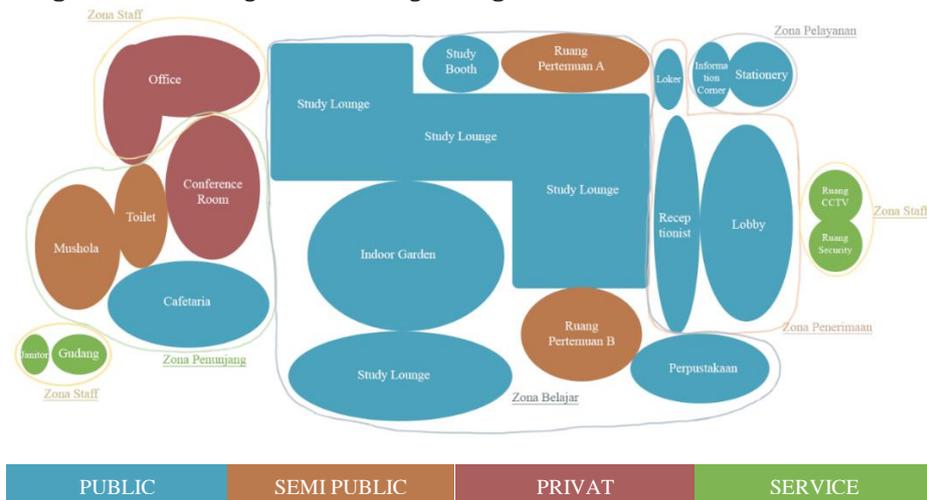
### A. Grouping dan Zoning

Dalam pembagiannya, disesuaikan dengan kebutuhan pelaku/pengguna ruang menjadi beberapa bagian diantaranya zona penerimaan, zona pelayanan, zona belajar, zona staff, dan zona penunjang. Berikut merupakan *diagram grouping* berdasarkan zona:

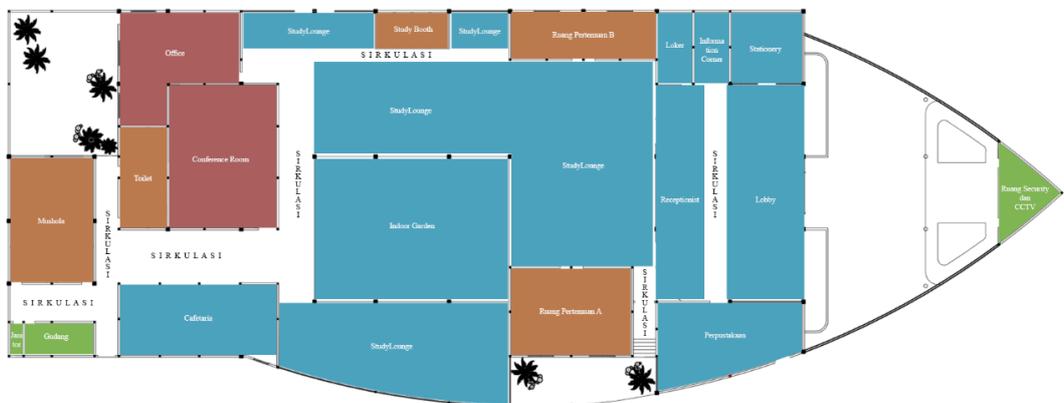


Gambar 1. Diagram Grouping  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

Setelah *group* dari zona ditentukan, kemudian disebar menjadi beberapa ruangan sehingga menghasilkan *zoning* dan *blocking* sebagai berikut:



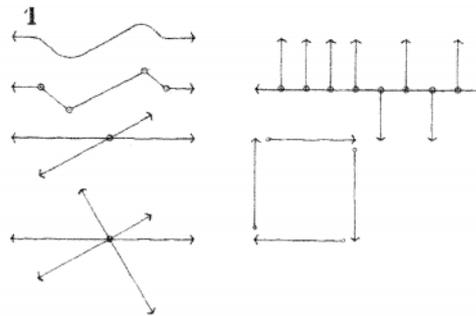
Gambar 2. Blocking  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)



Gambar 3. Zoning  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

## B. Alur Sirkulasi

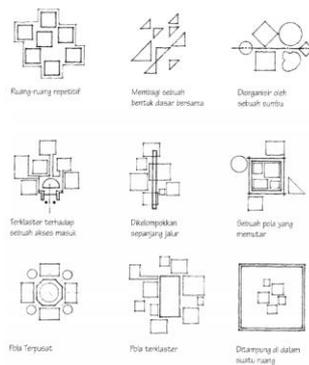
Pada perancangan ini sistem sirkulasi yang digunakan adalah tipe sirkulasi linear. Tipe sirkulasi linear adalah jalur yang dibuat lurus dapat menjadi elemen pengatur utama bagi serangkaian ruang. Jalur ini dapat berbentuk terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang atau membentuk sebuah putaran. (Ching, 2008)



Gambar 4. Sirkulasi Linier  
(Sumber: Ching, 2008)

## C. Organisasi Ruang

Desain Interior Study Corner di Surakarta menggunakan sistem organisasi terklaster yaitu dimana sebuah sistem ruang yang dapat tersebar mengelilingi suatu area yang memiliki volume ruang besar. Nilai kepentingan sebuah ruang ditegaskan melalui ukuran, bentuk atau orientasinya didalam denah. Dalam komposisinya, sistem organisasi tesklaster dapat menerma ruang-ruang yang tidak serupa dalam ukuran, bentuk dan fungsinya, namun tetap terhubung satu sama lain oleh kedekatan visual (Ching, 2008).



Gambar 5. Sistem Organisasi Terklaster  
(Sumber: Ching, 2008)

Sistem organisasi ruang terklaster dipilih karena sesuai dengan penyebaran ruang yang mampu memberikan pilihan kepada pengguna yang disesuaikan dengan kebutuhannya masing-masing.

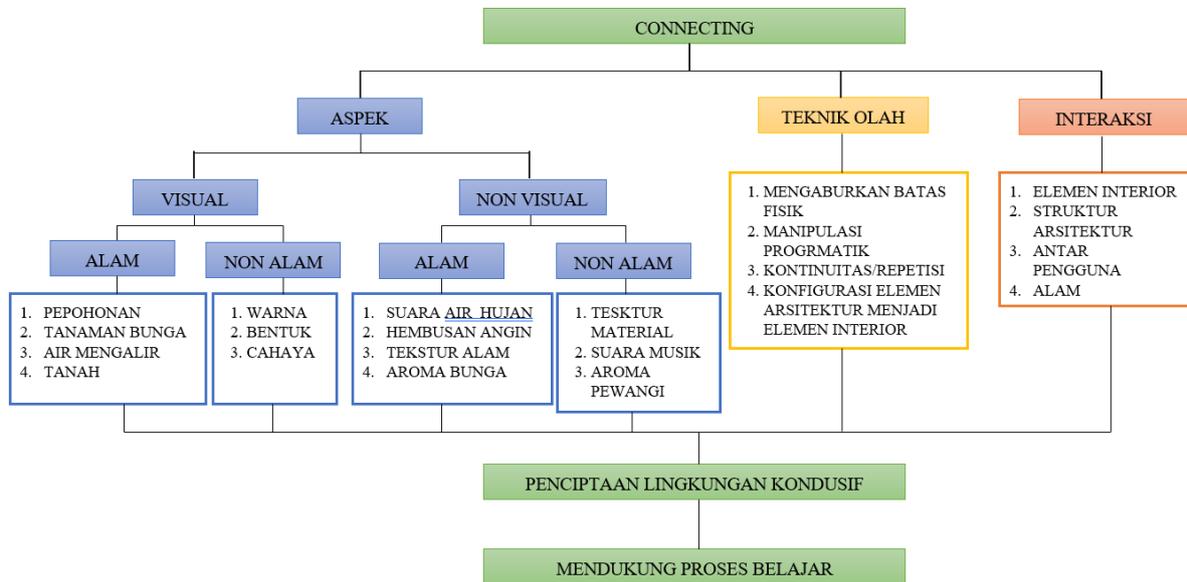
## D. Konsep Desain

### 1. Ide Gagasan

Ide gagasan dibangun berdasarkan rumusan masalah yang ada diantaranya adalah pentingnya menghadirkan fasilitas belajar yang menyediakan lingkungan belajar kondusif bagi pengguna di dalamnya. Dari rumusan yang ada, muncul ide konsep *connecting* untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Konsep *connecting* yang diterapkan adalah konsep yang menghubungkan unsur alam kedalam desain yang kemudian disesuaikan dengan fungsi serta kebutuhan ruangan, sehingga pengguna yang ada didalam bangunan tersebut merasa nyaman, rileks dan tidak kaku (Kusumaningrum & Pynkyawati, 2022). Hal tersebut sejalan dengan terciptanya suasana yang dibutuhkan dalam belajar. Konsep ini tak hanya menghubungkan alam kedalam bangunan, namun juga melalui pendekatan ruang dengan cara menciptakan ruang-ruang yang berbeda yang bekerja sama sebagai

bagian yang saling terkait untuk menciptakan satu kesatuan. (Krstić et al., 2016). Ruang dengan fungsi individual memiliki volume yang tidak terlalu menonjol dibandingkan dengan fungsi timbal balik dan mempunyai tujuan tertentu sehingga memiliki volume ruang yang lebih luas. Ruang-ruang yang dirancang tidak semua memiliki tujuan dan fungsi yang terlalu mengikat, sehingga diperlukan ruang kosong. Ruang kosong ini menciptakan pemisah dan pada saat yang bersamaan merupakan transisi antar ruang dari dalam ke arah luar dan juga sebaliknya (*connection*). Konsep ini mengekspresikan karakteristik perubahan dan fleksibilitas antara ruang yang menyatu dengan penggunanya, juga mengikuti kebutuhan mereka sebenarnya (Krstić et al., 2016).



Gambar 6. Konsep Connecting  
Sumber: Analisis Pribadi, 2023

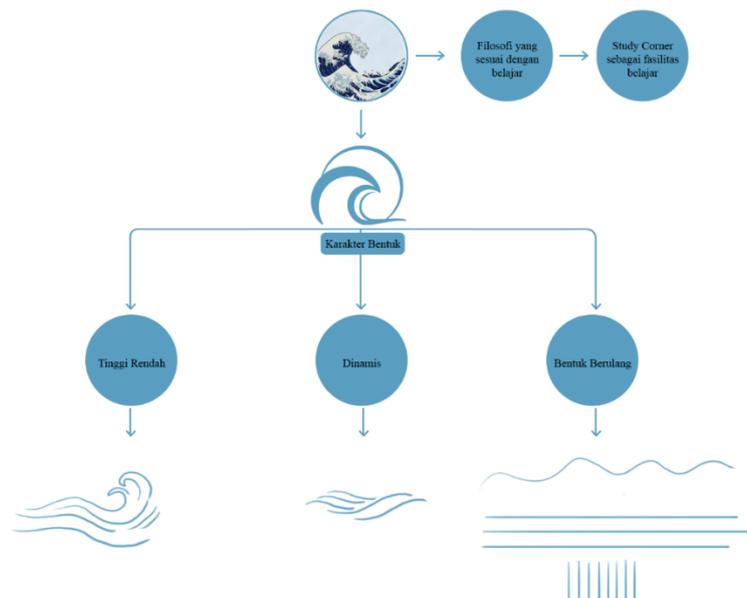
Pada penerapan konsep *connecting* kedalam sebuah interior memerlukan teknik olah berdasarkan teori menurut (Thamrin, 2020) yang diantaranya:

- a) Mengaburkan batas ruang  
Mengaburkan batas ruang dapat dilakukan dengan menggunakan partisi yang dapat dipindahkan, diputar, digeser atau dapat dibuka sepenuhnya. Selain itu juga dapat menggunakan *screen* dari material HPL yang pemasangannya dibuat berjarak agar tidak ada batas fisik yang solid, sehingga hal ini memungkinkan pengguna tetap bisa merasakan lingkungan sekitar/alam saat beraktivitas. Penggunaan material lain seperti kaca dan penggunaan dimensi bukaan yang besar juga bisa menjadi alternatif. Potensi lingkungan sekitar dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dengan cara mengaburkan batas antara dalam dan luarnya. Dalam hal ini, pengolahan elemen interior tidak lagi berfungsi sebagai pengisi dan juga pembatas semata, namun juga berfungsi sebagai penghubung aktivitas manusia dengan lingkungan sekitar yaitu melalui pengaburan batas fisik. Dalam penerapannya juga harus memperhatikan ruang dengan kepentingan tertentu agar menjaga privasi.
- b) Manipulasi programatik  
Manipulasi programatik dapat dilakukan dengan cara menggabungkan ornamen dinding menjadi sebuah *furniture storage*, meja, kursi ataupun furniture lainnya. Memilih material yang dapat menjadi reflektor cahaya untuk membantu pencahayaan juga dapat diterapkan sehingga dapat menjadi penghubung dalam elemen interior dengan aktivitas manusia.
- c) Kontinuitas/repetisi  
Melakukan repetisi elemen garis, bidang, warna, bentuk, pola, tekstur, ukuran dapat memberikan ritme kontinuitas dalam mendukung konsep *connecting*.
- d) Konfigurasi elemen arsitektur menjadi elemen interior  
Pengolahan desain dapat mengaburkan batas antara elemen arsitektur dan interior sehingga tercipta sebuah kesatuan ruang secara fisik maupun secara konseptual. Elemen arsitektur yang dapat dijadikan objek interior yakni seperti kolom, balok, elemen struktur bangunan serta *view* yang ada disekelilingnya.

## 2. Tema dan Bentuk

Aspek tema yang digunakan pada bangunan ini memiliki kesinambungan dengan konsep *connecting* yang kemudian dikembangkan untuk menggali nilai filosofinya. Aspek alam yang merupakan salah satu teknik olah dalam penerapan konsep *connecting*. Aspek alam yang bisa diambil salah satunya ombak yang berasal dari air. Kemudian menghasilkan tema “Nami”, yang berasal dari bahasa jepang (Nihongo Master - Japanese Dictionary, 2023.) yang berarti ombak atau gelombang.

Bersumber dari kumparan.com yang mengutip dari buku Filosofi Kehidupan, Kang Uni, 2019, bahwa ombak mengajarkan kepada manusia arti dari kelompok, komunitas, populasi. Sifat ombak bergulung-gulung di lautan dan berangsur angsur menyentuh kaki dan berlangsung berulang-ulang sampai tidak ada yang tahu kapan berakhirnya. Dari sifat tersebut bisa diambil makna bahwa ombak memiliki nilai keikhlasan, ketidak putus asaan, konsisten dan setia (Alfaiz, 2016). Nilai tersebut sangat cocok diterapkan dalam proses belajar untuk terus konsisten mencapai cita-cita yang diinginkan.



Gambar 7. Stilasi Bentuk Ombak  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

Bentuk yang diterapkan pada perancangan ini dikembangkan dari bentuk Nami atau ombak itu sendiri. Bentuk yang diaplikasikan adalah bentuk lengkung, garis yang konsisten maupun dinamis untuk menciptakan koneksi, saling terhubung, dan juga fleksibel pada ruangan.

## 3. Warna

Warna yang digunakan untuk mendukung konsep *connecting* pada proyek ini adalah warna alam atau *natural color*. Menurut (Hasfera & Fadli, 2019) gedung perpustakaan menunjukkan estetika garis yang bersih, berlapis, bertekstur, dan didasarkan pada warna yang cenderung netral. Warna alam yang diterapkan antara lain; Coklat yang memiliki efek menciptakan suasana hangat, sekaligus sebagai lambang dari tanah atau daratan; hijau yang memiliki efek santai, menenangkan, menyegarkan, karena merupakan warna tumbuhan sehingga juga menciptakan efek ketenangan; warna biru memiliki efek lebih menangkan dan rilex, selain itu warna ini juga memiliki kesan dingin pada ruang, warna biru juga sekaligus lambang dari warna air; yang terakhir warna hitam, putih dan abu-abu yang digunakan sebagai warna netral.

Warna dominan yang digunakan pada proyek ini adalah warna dari alam tersebut, yakni kelompok warna coklat, hijau dan biru.



Gambar 8. Warna Study Corner  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

#### 4. Bahan dan Material

Material yang diterapkan pada proyek ini adalah penggunaan material alami dan juga material modern. Contoh penggunaan material alami antara lain seperti kayu, rotan, batu alam, dan lain-lain. Contoh penggunaan material modern antara lain besi, plastik, aluminium, kaca, *SPC*, *HPL*, *blockboard*, *concrete*, dan lain lain.



Gambar 9. Material Study Corner  
(Sumber: Google Images)

#### 5. Aspek Penataan

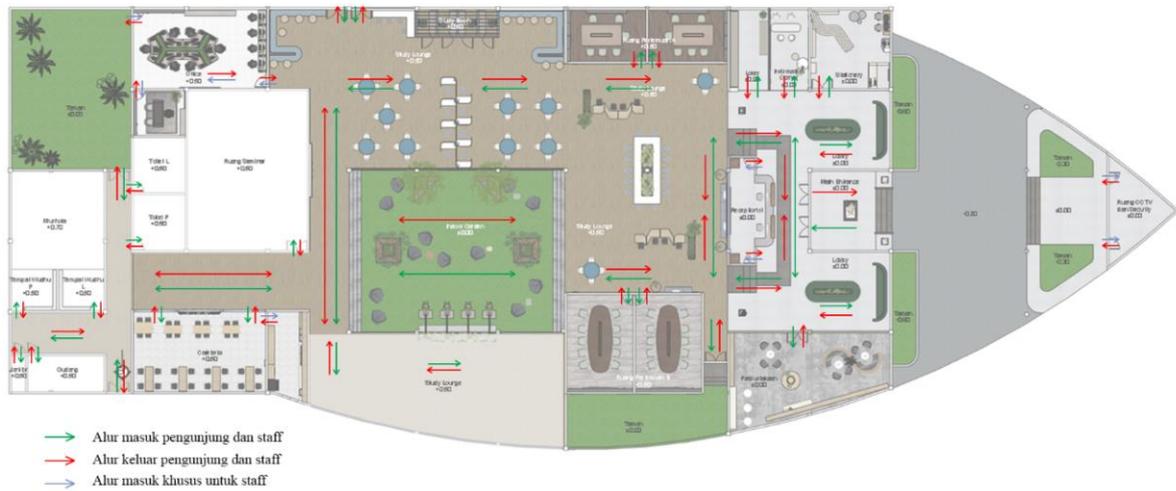
Penataan ruang pada Study Corner dikelompokkan berdasarkan fungsi ruangan bagi pengguna yaitu zona penerimaan, zona pelayanan, zona belajar, zona staff, dan zona penunjang.



Gambar 10. Penataan Ruang  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

## 6. Alur Sirkulasi

Alur sirkulasi yang digunakan adalah tipe sirkulasi linear. Maka alur dibuat lurus, dapat juga berbentuk terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang atau membentuk sebuah putaran. Berikut merupakan alur sirkulasi masuk dan keluar untuk pengunjung maupun untuk staff:



Gambar 11. Alur Sirkulasi Pengguna dan Staff  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

## 7. Elemen Pembentuk Ruang

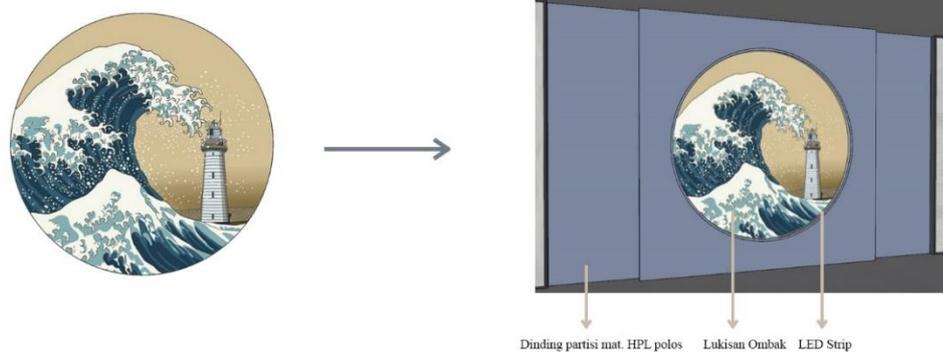
### a. Dinding

Dinding yang digunakan di Study Corner mayoritas menggunakan material bata ringan yang kemudian dilapisi acian dan *finishing* cat warna. Warna cat yang digunakan adalah krem, coklat, biru dan hijau.



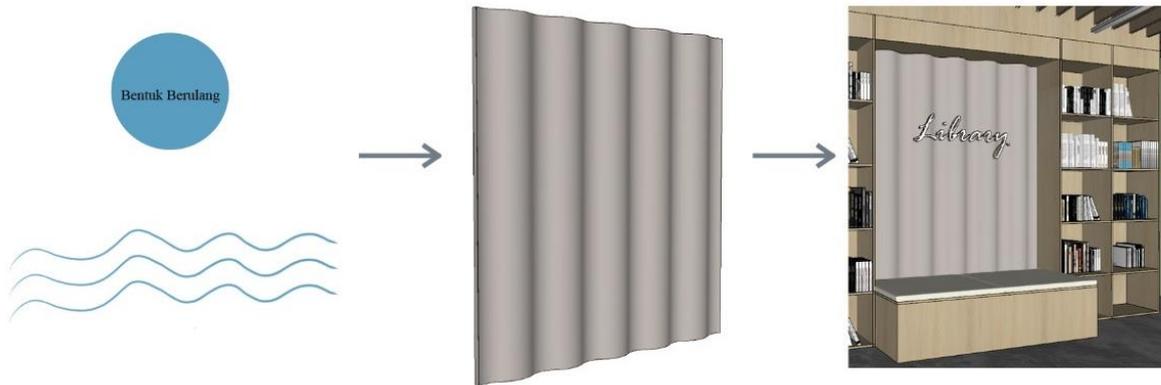
Gambar 12. Warna Cat Dinding  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

Sementara di bagian *receptionist*, menggunakan dinding partisi dengan ornament gambar ombak Kanagawa Jepang, yang berfungsi sebagai *point of interest* yang juga wujud dari implementasi tema dan bentuk yang diangkat yakni ombak.



Gambar 13. Dinding Receptionist  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

Pada bagian lain menggunakan dinding yang di-*finishing* partisi yang menggunakan bentuk lengkung, hal ini diadaptasi berdasarkan karakter bentuk dinamis dari ombak



Gambar 14. Dinding Gelombang  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

Dinding partisi yang terletak diantara *study lounge* dan *indoor garden* bersifat sebagai pembatas namun juga bersifat sebagai *connector*, hal ini merupakan penerapan teknik olah konsep *connecting* dalam *point* mengaburkan batas ruang.



Gambar 15. Dinding Partisi  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

b. Lantai

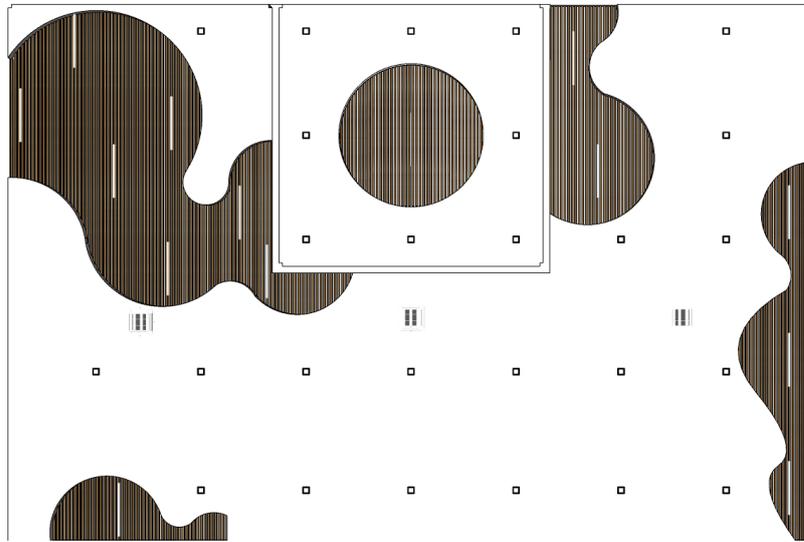
Jenis penutup lantai yang digunakan didominasi oleh lantai SPC Vinyl dengan motif kayu pada ruang *Study Lounge*, Ruang Pertemuan A dan B. Penggunaan motif kayu bertujuan untuk menciptakan kesan hangat dan kekeluargaan. Sedangkan pada area *lobby*, *receptionist*, *stationery*, *information corner*, *loker*, *office* dan *cafeteria* menggunakan penutup lantai jenis granit dengan dominasi warna putih. Penggunaan material granit bertujuan untuk menciptakan kesan *clean*, luas, dan juga modern. Selain itu penggunaan material rumput sintetis pada area *Indoor Garden* bertujuan untuk menciptakan lingkungan alam yang dibawa masuk ke ruangan agar tidak terpisah dengan alam luar (menghilangkan batas interior dan eksterior). Pada ruang perpustakaan menggunakan penutup lantai berbahan plester epoxy bertujuan memberikan kesan alami pada ruangan.



Gambar 16. Material Lantai  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

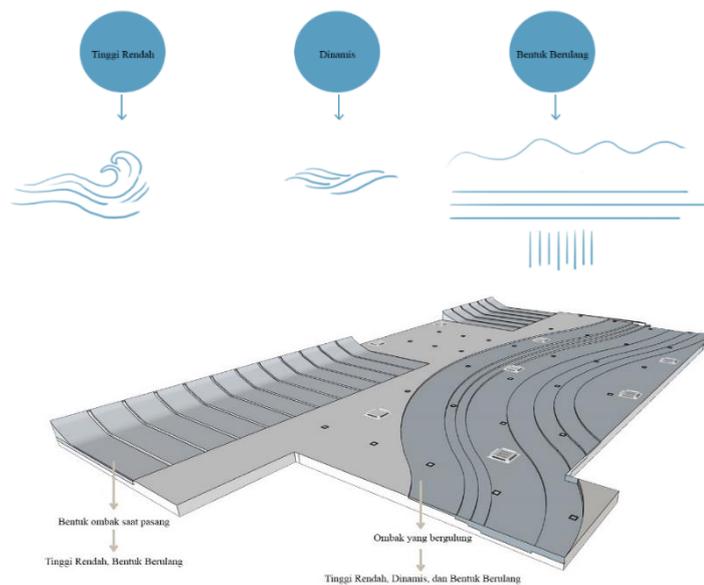
### c. Ceiling

Material yang digunakan sebagian besar menggunakan kalsiboard yang *difinishing* dengan cat maupun dengan HPL bermotif ataupun polos. Kemudian dibentuk berbagai macam jenis. Sebagai contoh pada area *lobby* yang menerapkan karakter bentuk dinamis dari ombak yang materialnya dipadukan dengan *wood plastic composite*.



Gambar 17. Ceiling pada Lobby  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

Selanjutnya pada area *Study Lounge* ceilingnya menerapkan seluruh karakter bentuk ombak yang tinggi rendah, dinamis dan berulang.



Gambar 18. Ceiling pada Study Corner  
(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

## SIMPULAN

Sebagai pelajar tentunya tidak bisa lepas dari tugas dan kehidupan berorganisasi. Salah satu contoh kegiatan berorganisasi tersebut yaitu diskusi dan berkoordinasi. Lembaga pendidikan seperti sekolah maupun universitas tentu telah menyediakan ruangan untuk mendukung kegiatan belajar formal dan nonformal tersebut. Namun yang menjadi kendala adalah apabila kegiatan tersebut dilakukan setelah jam belajar formal, yang membuat ruangan tersebut tidak dapat diakses kembali. Hal tersebut membuat pelajar memerlukan alternatif ruangan lain untuk tetap bisa

melanjutkan kegiatan berorganisasi maupun mengerjakan tugas. Tempat yang biasa dituju pelajar untuk mencari alternatif dalam pengerjaan tugas selain rumah dan indekos yaitu café, perpustakaan, dan *coworking space* yang masih memiliki beberapa permasalahan. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan belum ada tempat yang ideal untuk memfasilitasi pelajar dalam proses belajar. Sehingga Study Corner hadir untuk menjawab permasalahan tersebut melalui penyediaan fasilitas belajar dan menghadirkan suasana belajar yang kondusif dengan konsep *connecting*.

Konsep *connecting* adalah gagasan yang dibangun berdasarkan permasalahan diatas. Konsep *connecting* yang diterapkan adalah konsep yang menghubungkan dan menyatukan unsur alam ke dalam desain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari ruang tersebut, sehingga pengguna merasa nyaman, rileks karena menyatu dengan alam. Hal tersebut sejalan dengan kebutuhan suasana yang ingin diciptakan dalam proses belajar. Perwujudan konsep *connecting* ini melalui 4 teknik olah diantaranya adalah mengaburkan batas ruang, manipulasi programatik, kontinuitas/repetisi, dan konfigurasi elemen arsitektur menjadi elemen interior. Tema diambil dari salah aspek dalam penerapan konsep, yakni aspek alam. Kemudian terpilihlah ombak karena memiliki filosofi yang sejalan dengan konsep *connecting* dan juga proses belajar.

Fasilitas belajar Study Corner yang dirancang di Surakarta berada di lokasi yang strategis dan sesuai dengan target pengunjung yang dituju yakni di tepi jalan raya yang dekat dengan sekolah maupun universitas, sehingga memiliki akses yang mudah. Analisis untuk menentukan kebutuhan ruang pada fasilitas belajar Study Corner sudah dirancang dengan menyesuaikan pola aktivitas kebutuhan user pelajar serta mahasiswa. Kebutuhan ruang juga menunjang kegiatan bidang pengelola serta petugas keamanan dan kebersihan fasilitas belajar Study Corner. Perhitungan ruang yang mendukung pola aktivitas telah disesuaikan berdasarkan Neufert Achitect's Data dan Time Saver Standart. Melalui penjabaran tersebut, diharapkan perancangan interior ini dapat menciptakan fasilitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan pelajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk membangkitkan semangat mengejar cita-cita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, I., & Saleh, R. (2002). STRATEGI PEMBERDAYAAN PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI 1. *Warta*, VII(1), 57–61. <https://adoc.pub/isu-kelemahan-perpustakaan-perguruan-tinggi.html>
- Alfaiz, A. (2016, Oktober 09). Alam, budaya, kehidupan, pengetahuan. Retrieved from Filosofi Ombak Laut dalam Kehidupan Manusia: <http://www.ombaklaut.com/2016/10/filosofi-ombak-laut-dalam-kehidupan.html>
- Ching, F. D. K. (2008). *Arsitektur - Bentuk, Ruang dan Tatanan* (L. Simarmata, Ed.; Ketiga). Erlangga.
- Fadhilah, S. (2022). Desain Interior Coworking Space di Surakarta dengan Konsep Eco Design. Library UNS.
- Hasfera, D., & Fadli, M. (2019). PENGGUNAAN WARNA DALAM DISAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN TERHADAP PSIKOLOGIS PEMUSTAKA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 95–106. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.v4i2.95-106>
- Heryanto, J., Hartono, M., & Ronyastra, I. M. (2021). Perancangan Furniture Multifungsi Kamar Kos Mahasiswa di Surabaya dengan Pendekatan Ergonomi. *KELUWIH: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1). <https://doi.org/10.24123/saintek.v2i1.4051>
- Hugeng, V., & Indrani, H. C. (2016). Perancangan Interior Study Lounge Café di Surabaya. *Jurnal Intra*, 4, 36-45.
- UU RI Nomor 20, 1 (2003).
- Krstić, H., Trentin, A., & Jovanović, G. (2016). Interior-exterior connection in architectural design based on the incorporation of spatial in between layers. Study of four architectural projects. *Spatium*, 1(36), 84–91. <https://doi.org/10.2298/SPAT1636084K>
- Kusumaningrum, A. M., & Pynkyawati, T. (2022). *Penerapan Arsitektur Minimalis Dengan Konsep Connection With Presence Of Water And Nature Pada Perancangan Arkha Eye Hospital Di Kota Bandung* (Vol. 2, Issue 2).

- Marwah Lubis. (2021). *Efektivitas Belajar Daring di Coffee Shop*. 1-20. <https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/mata/article/view/723/561>
- Nihongo Master - Japanese Dictionary. (n.d.). *Japanese Dictionary*. Nihongo Master. Retrieved March 29, 2023, from <https://www.nihongomaster.com/japanese/dictionary/word/45267/nami-%E6%B3%A2-%E6%B5%AA-%E6%BF%A4-%E3%81%AA%E3%81%BF>
- Thamrin, D. (2020). MEMAHAMI INTERIOR SEBAGAI PENGHUBUNG. *ATRIUM Jurnal Arsitektur*, 2(2), 161-174. <https://doi.org/10.21460/atrium.v2i2.61>