



Studi Ruang Pembelajaran Kolaboratif *Studio-Based Classroom* untuk Kampus Kreatif

Karna Mustaqim
Adisti Ananda Yusuf
Jhon Viter Marpaung
Daffa Farras Dienputra
Raysha Kantiliana Maheswari
Universitas Esa Unggul
Pos-el: karna.mustaqim@esaunggul.ac.id
adisti.ananda@esaunggul.ac.id
jhon.viter@esaunggul.ac.id
daffafarrasdienputra@gmail.com
Rkantiliana@gmail.com

DOI: 10.32884/ideas.v9i2.1133

Abstrak

Orientasi masa depan universitas nasional untuk menjadi universitas berwawasan global, seyogyanya membutuhkan konsepsi desain ruang kelas yang mengintegrasikan desain fasilitas pembelajaran dan luaran hasil belajar. Penelitian ini bertujuan mencari konsep desain ruang kelas yang mendukung riset dan pembelajaran sebagai hibrida ruang pembelajaran *learning space*. Metode penelitian ini berupa praktik studio (*practice-based research*) melalui desain (*research through practice*) untuk membangun konsepsi desain ruang kelas pembelajaran yang berorientasi masa depan. Luaran penelitian dituangkan berupa konseptualisasi pemetaan (*lay out*) dan sketsa 3D desain ruang kelas terbuka dan terpadu yang bersifat kolaboratif dengan menerapkan desain kelas berbasis studio di kampus Universitas Esa Unggul cabang Citra Raya, Tangerang.

Kata Kunci

Ruang pembelajaran, kolaboratif, studio, hibrida, terpadu

Abstract

The transformation of national universities into global-minded institutions should necessitate a design concept that integrates the design of learning facilities and learning outcomes. This research aims to seek design concepts that support research and learning in a hybrid learning environment. The research method is carried out from practice-based research as a way of research through design to build a conception of future-oriented learning classroom design. As a result, this research output is outlined in the conceptualization of integrated classroom design whose learning is collaborative by applying studio-based classroom design on the campus of Esa Unggul University, Citra Raya branch, Tangerang.

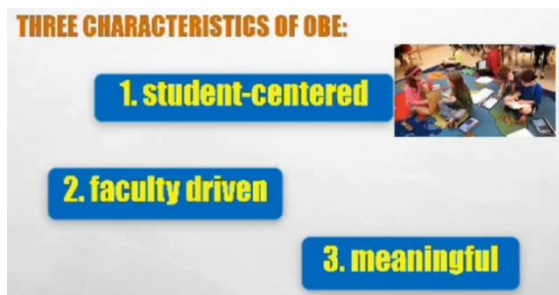
Keywords

Space learning, collaborative, studio, hybrid, integrated

Pendahuluan

Dewasa ini perguruan tinggi di tanah air hampir semuanya bercita-cita menjadi perguruan tinggi kelas dunia yang mengarahkan diri menjadi perguruan tinggi kelas dunia dengan mengadopsi standar-standar internasional dalam pengelolaan perguruan tinggi (Dhakidae, 2017). Tuntutan ini masuk ke dalam visi dan misi setiap fakultas di berbagai universitas nasional untuk menjadikan keunggulan fakultas mereka di bidang disiplin keilmuan yang inovatif dan kreatif. Salah satu langkah mendukung upaya mencapai internasionalisasi dan menjadikan universitas berwawasan global adalah menemukan konsep-konsep desain ruang kelas pembelajaran yang terpadu dan berorientasi kepada standar internasional yang ingin dicapai. Kemudian juga memenuhi karakteristik *Obective-Based Education* yang dewasa ini menjadi salah satu pendekatan pendidikan global (Rao, 2020) terdiri dari pertama, *student-centered*, dimaksudkan pembelajaran berpusat pada diri pelajar/mahasiswa (Lomas & Oblinger, 2006); kedua, *faculty driven*, pelajar atau mahasiswa digerakkan oleh fakultas atau kekuatan kognitif intelek atau

kemampuan alamiah diri; dan ketiga, *meaningful*, maknawi atau yang membawanya pada hal-hal penuh makna (Laal & Ghodsi, 2012).



Gambar 1. Orientasi Belajar dalam *Objective Based Education* (OBE).

Sumber: Screenshot video <https://www.youtube.com/watch?v=9bTrBt8fqZo> durasi ke 2:20

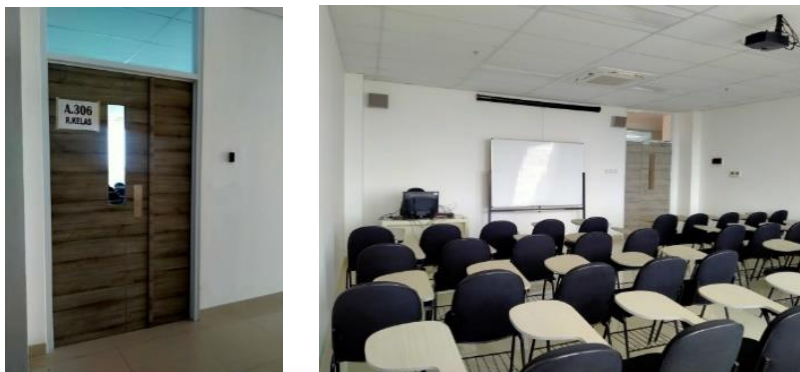
Kami mengambil tempat untuk studi pada Universitas Esa Unggul yang telah membangun beberapa kampus cabang, yang salah satunya berada di Kabupaten Tangerang, yaitu kampus II Citra Raya, yang dalam tahap penyelesaian dan persiapan untuk membuka kelas-kelas perkuliahan dan berbagai fasilitas laboratorium dan studio pembelajaran. Dalam penelitian desain ruang kelas berbasis studio ini dimaksudkan sebagai bagian dari studi kasus bagi mahasiswa pada kelas studio desain interior yang diampu oleh dosen interior Ibu Adisti Ananda Yusuff, S. Ds., M. Ds, dan dibantu kepakaran desain *styling* oleh dosen desain produk Bapak Jhon Viter Marpaung S. Des., M. Des.



Gambar 2. Proses Pembangunan Gedung Kampus II dan Ruangan Kelas di Universitas Esa Unggul, Citra Raya 2021

Sumber: Karna Mustaqim (Koleksi Foto Pribadi)

Beberapa visual gambar suasana bangunan tampak luar dan dalam kelas yang menjadi ciri khas umum kampus-kampus sebagai berikut (gambar 3). Permasalahan umum penataan desain ruang pembelajaran, atau biasa disebut ruang kelas, pada banyak kampus pendidikan tinggi umumnya masih bersifat satu arah (gambar. 4), yaitu ruang kelas berbentuk pola mahasiswa menghadap lurus ke depan meja atau papan tulis dimana dosen memberikan ceramah atau kuliah, dan presentasi di layar proyektor (Chiles, 2015).



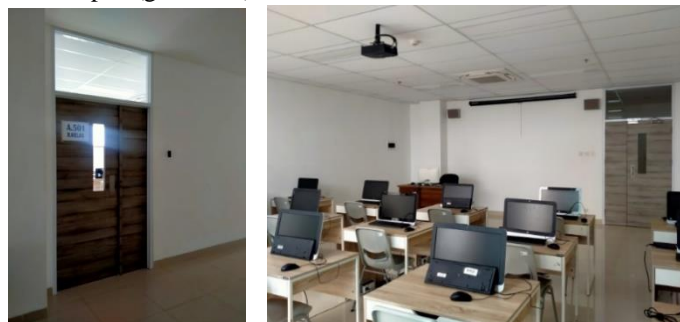
Gambar 3. Ruang Kelas Perkuliahan, 2021

Sumber: Karna Mustaqim (Koleksi Foto Pribadi)



Gambar 4. Ruang Kelas Teori Konvensional yang Umumnya Bersifat Satu Arah

Kelas studio, bengkel semua terpisah, waktu belajar teori dan mempraktikkan teori di laboratorium, studio, atau bengkel yang terpisah oleh penjadwalan yang berbeda-beda adalah pola pembagian fungsi-fungsi yang umum dilakukan di hampir semua kampus (gambar 5).



Gambar 5. Ruang Kelas Pratikum Komputer, 2021
Sumber: Karna Mustaqim (Koleksi Foto Pribadi)

Hal ini sebenarnya membuat pembelajaran yang berbasis praktik studio desain, tidak efektif dan efisien. Kebutuhan integrasi ruang dan waktu belajar, ditambahkan dengan mode *hybrid learning* dengan kombinasi belajar daring (*online*)–sinkronus, dan luring (*offline*)–asinkronus, menjadikan ruang-ruang kelas dan fasilitas perkuliahan yang terpisah-pisah sudah tidak lagi sesuai tuntutan dan kebutuhan zaman sekarang dan masa depan (Göçen, Eral, & Hakan, 2020). Dibutuhkan konsep desain ruang kelas terpadu yang mendukung riset dan pembelajaran sebagai hibrida ruang pembelajaran *learning space* (Savin-Baden, 2008).

Desain ruang kelas pembelajaran terpadu seyogyanya merupakan bagian dari pembangunan kemajuan institusi pendidikan tinggi (Taylor & Wright, 2020). Dimana relasi dari hulu ke hilir antara kurikulum, fasilitas pembelajaran, dan luaran hasil belajar menjadi bermuara bagi mendukung riset dan pembelajaran, penyempurnaan laboratorium studio dan bengkel kerja antar fakultas dan antar program studi yang berperan sebagai ruang pembelajaran *learning space* berpusat kepada minat dan kebutuhan pelajar (Taylor & Wright, 2020), yang dengan sendirinya mendukung program nasional Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dari pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Chairunnisa, Mursalin, & Ntobuo, 2022). Terlebih lagi, dalam pembelajaran kolaboratif (Laal & Ghodsi, 2012), siswa mengambil bagian dalam signifikansi dan pengembangan pengetahuan serta mempelajari keterampilan melalui kerja sama dan komunikasi (Zheng, Yang, Cheng, & Huang, 2013).



Gambar 6. Pemetaan Ruang Kampus, 2021

Sumber: Gambar Interior Karya Daffa Farras Dienputra dan Raysha Kantiliana Maheswari

Manfaat dan tujuan yang dari studi ini terbagi atas tiga bagian yaitu:

1. Bagi universitas yakni memberikan solusi kreatif untuk alternatif penataan ruang pembelajaran yang terpadu, sehingga kelas teoretik dan praktik studio menjadi satu kesatuan. Konsep desain yang dapat meningkatkan afeksi dan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam proses pendidikannya.
2. Bagi akademisi yaitu dengan cara pendekatan ruang kelas berbasis studio terpadu ini, ruang kelas dimanfaatkan menjadi ruang penelitian yang bersifat praktik berkarya yang ditempatkan ke dalam situasi kolaboratif, situasi yang secara khusus dibahas oleh Pamela Wooler (2010) dalam bukunya *The Design of Learning Spaces*, dimana banyak ide, konsep, dan karya kreatif dapat diteruskan dengan penelitian yang bersifat lintas disiplin, misalnya kolaborasi dengan bidang komputerisasi dan pemograman visual, atau kerajinan dan seni budaya.
3. Bagi dosen peneliti/praktisi mengenai penelitian lintas disiplin penting bagi memulakan pendidikan riset berbasis seni rupa dan desain di Indonesia yang masih butuh pengembangan, dan tentunya adalah rangkaian dari kegiatan penelitian, pengembangan, dan difusi, untuk industri kreatif seni dan budaya Indonesia yang menghasilkan inovasi dan bermanfaat bagi cita-cita bangsa menuju *knowledge-based society*, terutama agar seluruh masyarakat dapat menikmati manfaat bidang desain dan industri kreatif yang terjangkau, sehingga menjadi produktif, cerdas, dan kreatif, yang merupakan isu strategis dalam agenda riset nasional dewasa ini.

Salah satu perhatian dari penelitian ini adalah masalah interdisipliner, metodologi penelitian seni rupa dan desain mempunyai paradigmanya tersendiri (Holm, 2008). Dalam pandangan Carol Gray dan Julian Malins (2004), pemahaman terhadap paradigma inilah yang membedakan penelitian sains, sosial, dan seni. Pada kenyataannya, hakikat pengalaman kita akan seni bukanlah seperti benda tetap yang dapat diuji dan diukur, akan tetapi sebuah fenomena yang senantiasa berubah (Mustaqim, Adiwijaya, & Indrajaya, 2013). Bagi John F. Walker (2004) adalah hal yang absurd bila memperlakukan model penelitian seni dengan kerangka model obyektif fisik atau sosial.

Metode

Dalam bidang seni rupa dan desain, dikenal metodologi riset berbasis praktik studio yang oleh Morrison (2019) dimasukkan ke dalam pendekatan riset kualitatif. Disebut dalam bukunya, tujuan Riset melalui Design (*research through design -RtD*) adalah untuk mendapatkan pemahaman dan pengetahuan melalui proses mendesain suatu artefak (p. 76). Dalam studi riset ini mengambil contoh dari pembangunan kampus baru Universitas Esa Unggul di Citra Raya yang berada di Kabupaten Tangerang. Sebagaimana bangunan lainnya, desain ruangan kelas belajar pada kampus umumnya masih berorientasi satu arah, dan diharapkan interaktivitas kelas dibebankan pada pundak pengajar untuk menciptakan suasana yang kondusif dan interaktif.

Langkah Studi Konseptual Desain

Prosedur penelitian lingkungan pembelajaran kolaboratif untuk tahun pertama ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini merupakan bentuk penelitian dalam kelas, dengan mengutamakan penelusuran terhadap studi pustaka atas jurnal, buku, dan informasi dalam jaringan internet.
2. Dari kajian teoretis dan hasil temuan dari survey kuesioner tersebut diatas akan dikaji dan diciptakan sebuah konsep dan model digital desain ruang kelas.

Metode penelitian yang dibagi ke dalam beberapa langkah yaitu.

1. Kajian pendahuluan (*preliminary studies*) tahap awal dilakukan koleksi data berupa kajian-kajian pendahuluan berkenaan familiaritas mahasiswa seni rupa dan desain dengan dunia desain ruangan kelas dalam bentuk studio *makerspace* dimulai secara internal yaitu pada perkuliahan mahasiswa program studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK), Universitas Esa Unggul (UEU). Pilihan kampus yang baru dibangun adalah kampus UEU Citra Raya, yang berlokasi di Ciakar, Panongan, dan atau kampus UEU Harapan Indah, Bekasi, yang dinilai sesuai untuk studi kasus pertama. Untuk ke depannya kelak dapat dilakukan kunjungan studi banding dengan kampus-kampus dalam dan luar negeri. Sementara ini melalui internet peneliti mengunjungi situs universitas sudah menjalankan sistem studio kelas terpadu seperti oleh *Maryland Institute College of Arts (MICA)* di Amerika Serikat dan *Indiana University Bloomington* pada *Center for Innovative Teaching and Learning*.
2. Membangun konseptual desain dan model purwarupa (*artistic theorization*) melalui serangkaian kajian ditentukan klasifikasi dan penyortiran ide-ide dan konsep serta model yang ada. Dari sana kemudian di bangun konsep dan kerangka teoretis agar dapat diperoleh konsepsi dasar yang dibutuhkan untuk mendesain model

kelas kolaborasi. Konsep dan model desain yang sudah direncanakan kelak dikonstruksi, dipertunjukkan dan di evaluasi kembali hasil penelitian di tahapan berikutnya dapat berkolaborasi dengan disiplin keilmuan yang lain misalnya pendidikan sekolah, pemograman dan komputerisasi, sehingga dari hasil penelitian ini bisa diciptakan suatu model yang lebih sempurna dan aplikatif disesuaikan dengan beragam kebutuhan fakultas dan program studi dalam sebuah universitas.



Gambar 7. Diagram Alur Perencanaan Studi

Hasil dan Pembahasan

Kajian Pembahasan Konsep Desain

Sejak memasuki abad milenial ke-21 ini, terjadi perubahan signifikan dalam pemikiran meninjau lingkungan pembelajaran yang lestari (*sustainable*) dalam mengikuti perubahan zaman (Harrison, 2014). Wayne Taylor (2015), dalam tulisannya *Interior Design: Enhancing the Learning Environment* menyatakan bahwa agar ruang belajar baru berfungsi, mereka harus dapat lebih fleksibel, serba guna, mudah beradaptasi, dan tangkas. Desain lingkungan belajar tidak lagi sekedar merancang interior dengan penempatan perabotan, tetapi lebih pada tantangan menghadapi lingkungan pembelajaran masa kini dan masa depan yang senantiasa berubah. Desain interior yang tepat bisa memberikan solusi yang cepat dan efektif untuk mengantisipasi situasi baru, pengelolaan saat merelokasi, memperkecil atau memperluas, atau saat diperlukan penyesuaian hingga perubahan pemanfaatan ruangan. Penelitian ini merancang agar proses belajar mengajar yang terintegrasi dengan praktikum dapat menjadi hasil penelitian ini menjadi inkubator bisnis untuk memproduksi produk-produk inovatif dan kreatif, selain tetap bernilai seni dan menyerap nilai-nilai budaya lokal nasional didalamnya. Dengan ruang kelas menjadi lingkungan pembelajaran yang dapat ditingkatkan menjadi unit *makerspace* yaitu suatu bentuk model inkubator produktif, yang juga terbuka bagi publik untuk belajar bersama di dalam kampus.

Hasil

Konsep Perancangan

Konsep *open space* selain menjadi tren dan banyak diadaptasikan pada model ruangan pada era industri 4.0 ini di mana desain ruang menjadi lebih terbuka, apabila dilihat dari efektifitas pada kegunaan ruangnya sendiri pun juga lebih dapat mencakup berbagai kegiatan-kegiatan yang memerlukan sirkulasi pergerakan yang luas. Perancangan kelas berbasis studio dengan konsep *open space* sudah banyak diaplikasikan pada beberapa universitas sebagai salah satu pilihan model ruang yang efektif terutama untuk *workshop* ataupun kelas seni dan perancangan. *Open space* yang dimaksud yaitu ruangan mulai mengurangi penyekatan atau pembatasan menggunakan tembok atau partisi permanen dimana hal ini dapat memakan beberapa persen kapasitas ruangan, sehingga beberapa kebutuhan untuk menunjang aktivitas-aktivitas pada kelas sudah tercakup dalam satu ruangan yang besar, walaupun pada penyesuaian kebutuhannya kelas tersebut dapat disekat menggunakan partisi non-permanent sehingga dari segi kebutuhannya tetap dapat disesuaikan tanpa harus mengkotak-kotakan sebuah ruang sesuai dengan kegiatan di dalamnya. Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh konsep *open space* ini yaitu.

1. Kelebihan yang dimiliki ruangan; a) sirkulasi udara, penghawaan dan pencahayaan yang lebih baik, b) *space* atau ruang yang besar dan luas sehingga dapat menunjang aktivitas dan kegiatan dengan kapasitas lebih dari

10 orang, dan c) Meminimalisir biaya pembangunan ruangan dengan banyak sekat atau tembok partisi permanen.

2. Sedangkan kekurangan yang terdapat pada konsep *open space* yaitu kurangnya level privasi atau ketenangan di beberapa spot ruangan, dan dalam kegiatan berkarya atau melakukan kegiatan perancangan, debu dan kotoran sangat mungkin menyebar keseluruh ruangan sehingga dalam pembersihannya lumayan melelahkan.

Beberapa tempat yang sudah menerapkan konsep *open space* pada ruang kelasnya berfungsi sebagai bengkel *creative hub* dan *co-working space* yaitu *Maryland Institute College of Art (MICA)*, *Indoestri Makerspace Jakarta*, *Creative Hub Jakarta* dan yang sejenisnya.

Tipikal Model Ruang Pembelajaran

Beberapa desain ruang kelas berbasis studio diantaranya.

1. *Smith System*, perusahaan yang bergerak dalam bidang desain ruang kelas.



Gambar 8. Alternatif Desain dari *Smith System*
Sumber: <https://smithsystem.com>

2. *Steelecase*, perusahaan yang bergerak dibidang desain arsitektur ruangan.



Gambar 9. Alternatif Desain dari *Steelecase*
Sumber: <https://www.steelecase.com>

3. *Maryland Institute College of Art (MICA)–Open Works: Tools and Tech for People*. Studio bengkel sekolah senirupa yang terbuka untuk publik.

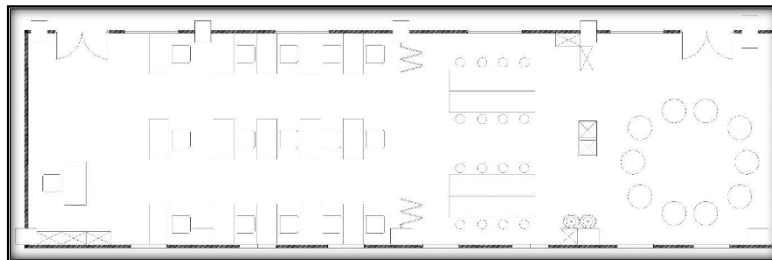


Gambar 10. Ruang Praktikum, Lab., Studio Bengkel
Sumber: <https://www.mica.edu/art-articles/details/open-works-tools-and-tech-for-the-people/>

Pembahasan

Desain Model Ideasi Ruang Kelas Terbuka Berbasis Studio Praktik

Pada perancangan ini, kelas memiliki lebar $2.8 \text{ m}^2 \times 8 \text{ m}^2$. Di dalam kelas tersebut terdapat area gambar, area diskusi, area *workshop*, dan area untuk dosen. Antara area gambar dan area *workshop* terdapat partisi yang dapat dibuka-tutup sesuai kebutuhan nantinya. Gambar 11 di bawah menjelaskan *layout* dari kelas berbasis studio. Memandang konsep dari *layout* yang disesuaikan dengan kondisi di lapangan, bahwa untuk menciptakan ruang studio yang memiliki akses poin dari satu ruang keruang lainnya dibutuhkan suatu konsep pemetaan yang lebih mendetail, diantaranya kebutuhan dan spesifikasi yang menciptakan komposisi ruang untuk nantinya akan diisi oleh kebutuhan pada setiap ruangnya. Kondisi *layout* dijadikan studi banding pada ruang kelas gedung Universitas Esa Unggul cabang Citra Raya. *Layout* tersebut memang dikonsepskan untuk kebutuhan ruang untuk belajar atau melakukan kegiatan sketsa, lalu kebutuhan ruang akan *workshop* ringan seperti *modeling plastic maket*. Selain itu pada konsep ruang tersebut juga dikondisikan sebagai kebutuhan ruang *brainstorming*, dimana ruang ini sangat penting sebagai ruang untuk melakukan pencarian ide-ide perancangan sebagai media *template* untuk melakukan komunikasi grup sebagai ruang pembahasan suatu proyek. Di dalam konsep ruang tersebut secara keseluruhan memang diperuntukan untuk dijadikan konsep ruang kreatif bagi mahasiswa dan mahasiswi, dimana ruang tersebut menjadikan ruang yang sangat berperan penting untuk kelangsungan proses *developing* sebuah proyek. Pada gambar 11 dibawah ini, dengan *layout* yang sudah diberikan pemetaan secara sederhana, hal ini dimaksud untuk mempercepat proses pemetaan ruang berdasarkan kebutuhan teknis ruangan. Dimulai dari ruang sebelah paling kiri, dikonsepskan untuk menjadi ruang *brainstorming sketch*/kegiatan yang melakukan proses *drawing* dan *rendering*, lalu setelahnya diruang tengah dijadikan kebutuhan ruang *workshop* bersih sehingga kebutuhan spesifikasi ruang yang minimalis tidak diperuntukan untuk dijadikan *workshop* dengan kelengkapan *tools* yang berat dan kompleks. Konsep ruang yang *connecting*/terhubung satu ruang dengan ruang yang lain, dimulai dari ruang tengah hingga keruang paling kanan adalah ruang *brainstorming room*, dimana ruangan ini difokuskan sebagai media templat dan media komunikasi antar grup untuk mendiskusikan seputar hal-hal yang berhubungan dengan *project* yang sedang dirancang.



Gambar 11. *Layout Furniture Kelas Berbasis Studio.*

Sumber: Gambar Interior Karya Daffa Farras Dienputra dan Raysha Kantiliana Maheswari

Pada konsep pembagian ruang tersebut tentu saja masih perlu adanya proses pengembangan lebih mendetail didalam pemetaan dan spesifikasi yang diperlukan, sehingga konsep ruangan menjadi efektif dan sesuai dengan konsep ruang *studio* bagi ruang kreatif mahasiswa/I Universitas Esa Unggul. Pada gambar di atas terdapat pula *layout furniture* dari kelas tersebut. Furniture yang akan digunakan sangat beraneka rupa, mulai dari meja kerja normal untuk dosen, meja kerja gambar, meja besar untuk *workshop*, lemari untuk menyimpan alat-alat dan dokumen, wastafel untuk membersihkan tangan usai melakukan kegiatan *workshop*, dan juga tempat sampah untuk membuang sisa-sisa bahan yang tidak terpakai. Di dinding-dinding juga akan terdapat beberapa sampel dari bahan-bahan untuk digunakan, seperti jenis-jenis kain dan vinyl untuk lantai.



Gambar 12. *Sketsa Dasar Model 3D Pembagian Ruang Kelas*

Sumber: John Viter (2021)

Pemetaan pada ruang satu, dikonsepsikan untuk memenuhi kriteria kebutuhan aktifitas sketsa pada kegiatan yang memerlukan ruang khusus untuk seputar *drawing*. Dengan komposisi ruang yang diperuntukan untuk kapasitas 15 orang cukup ideal mengingat kapasitas ruang yang tidak terlalu besar. Dengan pemetaan ruang dengan posisi menghadap kekiri ruangan dimaksudkan untuk memberikan ruang fokus para murid untuk tidak terganggu oleh kegiatan atau aktifitas diruang tengah atau sebelahnya. Dengan melakukan komposisi sejajar dengan teknis kebutuhan 15 peserta pelajar dirasa sangat tepat dikarenakan penempatan fungsi dan diameter ruang yang tidak terlalu lebar sehingga melalui visual di atas dapat disimpulkan ruang tersebut sangat ideal dan memiliki akses ruang yang cukup baik dari segi *flow* dan akses yang mudah untuk melakukan *step* keruangan selanjutnya.



Gambar 13. Sketsa Dasar Model 3D Pembagian Ruang Kelas Konsep Ruang *Brainstorming* 01
Sumber: John Viter (2021)

Pemetaan ruang di atas memberikan komposisi ruang yang berbeda dengan ruang lainnya, dengan posisi saling berhadapan dan memiliki ruang *regruping* untuk kebutuhan asistensi dan komunikasi langsung kepada masing-masing *project leaders* untuk melakukan *brief* dan pengembangan konsep suatu rancangan dikelas. Ruang tersebut terdapat sekat ruangan yang minimalis dan masih dapat dikembangkan untuk menjadi acuan yang lebih baik sehingga dalam menggunakan akses satu ruang keruangan yang lain menjadi fleksibel dan keberadaanya tidak mengganggu konsidi ruangan yang lain. Komposisi ruang yang dilengkapi dengan peralatan kapasitas peserta masing-masing untuk 15 murid memiliki konsep *layout* yang berbeda dengan ruang tengah sebagai konsep *workshop* yang dikhususkan untuk ruang bengkel kecil, kering, dan bersih. Spesifikasi teknis digambarkan dalam visual diatas, dengan penempatan konsep interior yang berbeda dengan ruang lainnya, hal ini dimaksudkan untuk menciptakan kebutuhan akan ruang *workshop* bersih. *Layout* sedemikian rupa diatur dengan mengutamakan *flow* atau akses keluar masuk sehingga tidak mengganggu apabila terjadi *traffic* diruang yang sama ketika para murid melakukan aktifitas yang sama diruang tersebut. Gambar di bawah merupakan skema dari alur sirkulasi pada ruangan kelas berbasis studio ini. Terdapat sirkulasi untuk mahasiswa, dosen dan karyawan, alur untuk barang, dan juga alur masuk.

ALUR SIRKULASI



Gambar 14. Diagram Alur Sirkulasi Ruang Kelas Berbasis Studio Praktik

Konsep ruang yang telah dibuat merupakan ilustrasi dasar sebagai perancangan awal, tentu saja ini masih akan di perbaiki dengan tema yang tepat untuk sebuah pemetaan layout ruangan dengan bergaya minimalis atau industrial. Sehingga kaidah-kaidah aturan pada tiap ruangan bisa lebih beradaptasi dengan konsep studio yang ada.



Gambar 15. Contoh *Layout Furniture Kelas Berbasis Open Space*
Sumber: <https://www.steelcase.com>



Gambar 16. Contoh Ruang Kelas Berbasis Studio
Sumber: <https://www.mica.edu>

Simpulan

Desain ruang kelas untuk pembelajaran sekarang dan masa depan sangat membutuhkan pengorganisasian pembelajaran mandiri dan terpadu antara penggunaan teknologi dan sosialisasi antar pelajar dan mahasiswa. Pemahaman pembelajaran secara pertemuan fisik berpadu dengan pertemuan via daring dan virtual. Oleh karena itu kebijakan menentukan desain ruang kelas seyogyanya berorientasi pada pengembangan kreativitas dalam melaksanakan pengajaran, penelitian, dan menerapkannya dalam masyarakat tidak lagi dapat dikompromikan. Kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang integral antara teori dan praktik, studio dan lapangan, merupakan hal yang membuat kemajuan berpikir dan progresivitas keilmuan bidang apapun bukan lagi menunggu masa depan, melainkan harus dibentuk sejak saat ini. Pola pembelajaran yang terpisah-pisahkan oleh ruangan dan waktu dapat disatukan melalui penataan desain ruang kolaboratif, sehingga setiap ruang kelas di kampus adalah ruang kolaboratif kreatif yang produktif baik menghasilkan pengetahuan konseptual imajinatif maupun praktik simulasi yang menciptakan produk prototipe.

Daftar Rujukan

- Chairunnisa, N., Mursalin, M., & Ntobuo, N. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kolaboratif Jire Berbasis IT (*Information and Technology*) Materi Suhu dan Kalor Fisika. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 805-812. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.712>
- Chiles, P. (2015). *Building School*. Basel: Birkhäuser Verlag GmbH.
- Dhakidae, D. (Ed.). (2017). *ERA DISRUPSI: Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia.
- Göçen, A., Eral, S. H., & Hakan, B. M. (2020). Teacher Perceptions of a 21st Century Classroom. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 85-98. doi:<https://doi.org/10.33200/ijcer.638110>
- Gray, C. &. (2004). *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. New York: Ashgate.
- Harrison, A. &. (2014). *Design for Changing Educational Landscape*. London & New York: Routledge.
- Holm, G. (2008). Visual Research Methods: Where Are We and Where Are We Going? In H.-B. N. Sharlene, & P. Leavy, *Handbook of Emergent Methods* (pp. 325-341). New York and London: Guilford Press.



E-ISSN: 2656-940X

P-ISSN: 2442-367X

URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume: 9

Nomor : 2

Bulan : Mei

Tahun : 2023

- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of Collaborative Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486-490. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>
- Lomas, C., & Oblinger, G. D. (2006). Student Practices and Their Impact on Learning Spaces. In G. D. Oblinger (Ed.), *Learning Spaces 5*(1), 5-11. Washington: Educause.
- Morrisan. (2019). *Riset Kualitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Mustaqim, K., Adiwijaya, R., & Indrajaya, F. (2013). Penelitian atas Penelitian Seni dan Desain: Suatu Studi Kerangka Filosofis-Paradigmatis bagi Penelitian Seni dan Desain Visual. *Humaniora*, 4(2), 995-1016. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3541>
- Rao, N. J. (2020). Outcome-Based Education: An Outline. *Higher Education for the Future*, 7(1), 5-21. doi:10.1177/2347631119886418
- Savin-Baden, M. (2008). *Learning Spaces*. Berkshire and New York: McGraw Hill.
- Taylor, H., & Wright, S. (2020). *Urban School*. New Castle: Riba Entreprise Ltd.
- Walker, J. F. (2004). The Reckless and The Artless: Practical Research and Digital Painting. *Working papers in Art & Design*, 3. Retrieved March 30, 2023, from <https://www.jamesfaurewalker.com/the-reckless-and-the-artless-practical-research-and-digital-painting-james-faure-walker.html>
- Wayne, T. (2015). Interior Design: Enchancing the Learning Encironment Future School. In N. Mirchandani, & W. Sharon, *Future School*. New Castle: Riba Entreprise Ltd.
- Wooler, P. (2010). *The Design of Learning Spaces*. London & New York: Continuum.
- Zheng, L., Yang, J., Cheng, W., & Huang, R. (2013). Emerging Approaches for Supporting Easy, Engaged and Effective Collaborative Learning. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences*, 26(1), 11-16. <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2013.10.002>