

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan teknologi pada era modern saat ini semakin dirasakan dalam hampir semua aspek dalam kehidupan manusia. Menurut Read Bain (1937) dalam bukunya yang berjudul "*Technology and State Government*" menyatakan bahwa pada dasarnya teknologi merupakan semua hal yang dapat dihasilkan oleh manusia seperti mesin, senjata, perumahan, pakaian, komunikasi dan keterampilan. Di sisi lain, di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, suatu metode ilmiah yang digunakan agar dapat mencapai tujuan praktis dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan disebut teknologi. Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi di sini merupakan segala hal yang mampu dan dapat diciptakan oleh seorang atau sekelompok manusia, yang tujuannya untuk memberikan nilai dan memiliki sifat praktis, serta bermanfaat bagi kebutuhan manusia untuk mencapai kenyamanan hidup.

Beragam penerapan teknologi digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti di bidang pendidikan, kesehatan, pekerjaan, informasi, komunikasi, dan transportasi. Semua teknologi ini memberikan banyak manfaat untuk kehidupan dan berbagai bidang, contohnya untuk pendidikan, teknologi informasi dapat membantu siswa menjadi lebih aktif saat belajar dan banyaknya sumber informasi yang mudah untuk dicari, sumber hiburan untuk semua golongan usia seperti *film*, musik dan *game*, serta teknologi komunikasi juga dapat mempermudah mendekati koneksi dengan orang-orang tanpa harus keluar dari rumah. Dapat dikatakan bahwa teknologi dapat membantu dan mempermudah kelangsungan hidup dari seorang individu dan meningkatkan kenyamanan hidup dari penggunaannya, dari semua generasi terutama generasi yang hidup berdampingan dengan teknologi pada masa saat ini.

Generasi Z disebut sebagai generasi digital karena mereka lahir dan hidup berdampingan dengan teknologi yang terus menerus berkembang. Generasi Z merupakan generasi yang akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi yang sangat tidak asing yaitu "*Gadget*". Terlalu sering menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan orang lain menciptakan sebuah pola hidup dan pola berpikir baru di dunia *virtual* yang sangat berbeda dengan dunia nyata, serta muncul sebuah kebiasaan baru untuk selalu mencari kesenangan dari dunia *virtual* karena dianggap sebagai tempat "pelarian" dari kehidupan nyata. Namun,

sayangnya teknologi *gadget* ini dapat membuat kondisi kesehatan mental Generasi Z menjadi lebih buruk seperti meningkatkan tingkat stress.

Kecanduan Gadget	Jumlah	Persentasi
Baik	65	46,8 %
Kurang Baik	74	53,2 %
keterlambatan menyelesaikan kegiatan sesuai rencana	11	3,7%
kurang konsentrasi dalam belajar	32	11,4%
perasaan hampa tanpa gadget	56	20,2 %
ketergantungan dengan teman di dunia maya daripada teman di dunia nyata	31	11 %
tidak pernah melewatkan berita terbaru lewat gadget	47	17,2 %
responden merasa marah bila dibatasi bermain gadget.	29	10,6%

Tabel 1. 1 Distribusi Rata-Rata Kecanduan *Gadget*

Sumber: Putri, 2022

Menurut (Putri, 2022) yang melakukan pengambilan sampel menggunakan kuesioner pada partisipan sebanyak 273 remaja. Penelitian ini menemukan bahwa 3,7% responden mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan kegiatan sesuai rencana, 11,4% responden mengalami kurang konsentrasi dalam belajar, 20,2% responden mengalami perasaan hampa tanpa gadget, 11% mengalami perasaan ketergantungan dengan teman dunia maya dibanding dunia nyata. teman, 17,2% menyatakan tidak pernah ketinggalan berita terbaru melalui gadget, dan 10,6% menyatakan tidak pernah ketinggalan berita terbaru melalui gadget.

Hasil analisis diperoleh tingkat rata-rata kecanduan gadget 53,2 persen berdasarkan temuan penelitian pada tabel 1.1. Penggunaan gadget oleh remaja di Indonesia dibahas dalam penelitian ini sebagai sarana informasi untuk meningkatkan kemampuan anak. Remaja menggunakan perangkat dengan aplikasi game, ruang kelas online, dan media sosial, yang menyebabkan mereka menjadi kecanduan dan apatis terhadap aktivitas terkini di sekitarnya. Penggunaan perangkat elektronik oleh remaja berdampak pada kesejahteraan sosial, fisik, dan emosional mereka. Remaja menghabiskan lebih banyak waktu dengan perangkat elektronik mereka. Menurut Liu, penggunaan gadget lebih dari 2 jam setiap hari memiliki dampak negatif jangka panjang terhadap kesehatan mental remaja, antara lain sakit kepala, gangguan tidur, sakit punggung, nyeri dan nyeri kaki, gangguan penglihatan, dan kesedihan. Menurut penelitian, penggunaan elektronik yang berlebihan oleh rata-rata orang Indonesia dapat menyebabkan masalah penglihatan. Remaja waktu hingga larut malam menggunakan gadget, dan mereka mengalami gangguan kesehatan akibat terlalu banyak menggunakan gadget.

Menurut Basri (2014), gangguan ketergantungan internet adalah efek berbahaya dari jejaring sosial. Gangguan kecanduan internet atau *Internet Addiction Disorder* (IAD) didefinisikan sebagai penggunaan internet yang berlebihan disertai dengan gejala kecanduan, terlepas dari konsekuensi fisik atau psikologis dari penggunaan tersebut. Ini termasuk hal-hal seperti media sosial, email, pornografi, perjudian online, game online, dan obrolan, antara lain. Kecanduan internet dapat diidentifikasi dengan banyaknya waktu yang dihabiskan seseorang untuk terpaku pada komputer atau perangkat elektronik lainnya dengan koneksi internet, di mana mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam, seperti nilai buruk di kampus, karena jumlah waktu yang mereka habiskan untuk online atau mungkin akan kehilangan pekerjaan dan harus meninggalkan orang yang dicintai. Kecenderungan Generasi Z dalam memanfaatkan teknologi *gadget* sebagai pelampiasan kekosongan emosional dan kondisi kehidupan nyata yang tak sesuai harapan menjadi penyebab hal itu terjadi. Kondisi kesehatan mental generasi Z sangat perlu untuk menjadi perhatian banyak pihak.

Dari masalah masyarakat tersebut, Penulis ingin membuat perancangan Interior untuk pusat komunitas atau sebagai tempat berkumpulnya anak muda terutama Generasi Z dengan tujuan untuk mengurangi ketergantungan pada teknologi *gadget* dan mampu menggunakan *gadget* menjadi suatu hal yang positif seperti *spread awareness* kepada sesama.

1.2 Rumusan Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara ruang interior dapat mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan generasi Z dan mampu menggunakan *gadget* menjadi suatu hal yang positif seperti *spread awareness* kepada sesama?
2. Bagaimana rancangan interior dapat membantu menurunkan tingkat stress pada generasi Z?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan ini, yaitu:

1. Dapat menciptakan Interior yang dapat berpengaruh dalam menurunkan stress pada Generasi Z Jakarta yang dibantu oleh peran komunitas.
2. Menyediakan tempat aktivitas fisik dan ruang dengan suasana yang menyenangkan bagi generasi Z.
3. Menciptakan ruang interior dengan mengerti psikologi dan perilaku generasi Z, sekaligus dapat membantu para user yaitu generasi Z mengurangi ketergantungan pada teknologi melalui seni yang dibantu oleh peran komunitas seni.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

Perancangan interior mengenai pusat komunitas ini sangat diharapkan oleh penulis untuk memberikan manfaat dan kontribusi kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Generasi Z

Fokus dari penelitian ini ditujukan kepada generasi Z untuk lebih mengerti dan lebih mengetahui bahwa adanya tempat penyaluran ide dan aspirasi mereka yang dibantu oleh komunitas seni di Jakarta, dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan berlebihan pada *gadget* dan diharapkan dapat menggunakan *gadget* menjadi hal yang lebih positif seperti *spread awareness*.

2. Komunitas Seni

Perancangan interior ini dapat membantu untuk memberikan wadah kepada para komunitas seni di Jakarta dan juga sebagai pembimbing yang mempunyai peran penting untuk membantu para generasi Z, dalam mengurangi penggunaan *gadget* melalui kelas interaktif.

3. M Bloc Space

Perancangan interior ini dapat menjadi ide yang dapat mengembangkan potensi dari M Bloc Space sebagai tempat berkumpulnya anak muda dan juga insan kreatif lokal.

4. Desainer Interior

Dari perancangan ini penulis mampu memberikan referensi, masukan dan pengalaman desainer, saat melakukan perancangan sampai berada di penghujung desain, dan dapat digunakan untuk desainer interior lainnya sebagai referensi terutama mengenai pusat komunitas.

5. Pihak Kampus

Turut menyumbangkan hasil dari perancangan dan ilmu yang didapatkan saat melakukan proses perancangan, serta dapat menjadi referensi yang dapat membantu sesama jurusan interior maupun jurusan lainnya.

1.5 Batasan Perancangan Dan Ruang lingkup

Dalam perancangan interior perlu adanya batasan-batasan yang menjadi garis besar dari perancangan sehingga dapat mempermudah proses berjalannya perancangan dan dapat mendapatkan hasil yang lebih spesifik dan maksimal. Batasan-batasan yang ditetapkan tersebut, antara lain:

1. Target Pengguna

Pusat komunitas ini ditargetkan dan lebih terfokus untuk pria dan wanita masa remaja akhir (17 - 25 tahun) dengan tahun kelahiran 1997 sampai dengan 2005 yang biasa dikenal dengan sebutan Generasi Z.

2. Lokasi Eksisting

Warehouse pada bagian belakang dari M Bloc Space menjadi lokasi perancangan interior ini dan tempat ini berlokasi di Jl. Panglima Polim No. 37 A-H Melawai Kebayoran Baru Jakarta Selatan yang mempunyai luasan area sekitar 1887,4 meter persegi.

3. Waktu Penelitian (Augustus 2019 – Desember 2021)

Penelitian dari perancangan interior pusat komunitas ini memakan waktu penelitian selama dari bulan Agustus 2019 sampai dengan Desember 2021.

1.6 Metode Perancangan

Setiap perancangan memiliki metode yang berbeda-beda tergantung dari kebutuhan desain yang beragam. Namun, untuk perancangan pusat komunitas seni untuk generasi Z di Jakarta dilakukan dengan 5 metode perancangan, yaitu:

1. Studi Literatur

Metode ini merupakan cara pengumpulan data dari berbagai sumber seperti literatur, jurnal, buku, dan juga artikel, sehingga terkumpul beberapa teori yang dapat membantu proses perancangan. Kegiatan yang dilakukan yaitu, pengumpulan data, membaca, mencatat, mengolah dan menganalisis bahan-bahan yang sudah dikumpulkan.

2. Studi Site Plan

Metode ini digunakan dengan melakukan survei observasi serta menganalisa lokasi tempat proyek tugas akhir. Survei observasi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi mengenai lokasi eksisting sebanyak-banyaknya untuk keperluan perancangan.

3. Programming

Proses dimana penulis mengumpulkan data-data, melakukan analisis dan memberikan dasar-dasar untuk desain merupakan cara dari metode ini bekerja. Metode *programming* ini merupakan proses tahap awal dari perancangan desain seperti mengumpulkan data fisik serta non-fisik dan mengetahui kebutuhan dan aktivitas dari pengguna pada lokasi perancangan.

Tujuan dari metode ini tentu untuk membuat proses perancangan ini menjadi lebih mudah serta dapat menjelaskan masalah sebelum mendapatkan solusi. Setelah pengumpulan data perancangan ini selesai, maka proses selanjutnya adalah mulai mengidentifikasi masalah-masalah yang terlihat dan mungkin yang akan terjadi, seperti masalah ruang dan identitas desain. Data yang didapat berguna untuk mengerti kelebihan dan kekurangan dari perancangan ini.

Adanya data-data diatas maka tahap analisa pun sudah bisa dilakukan. Data yang diperoleh dianalisis dan diolah menggunakan metode komprehensif seperti tabel analisis data perhitungan kebutuhan luas ruangan dan pengguna, analisis hubungan antar ruang, serta menganalisis pembagian ruang seperti *zoning* dan *grouping*. Kemudian konsep akan muncul setelah adanya kesimpulan dari hasil interpretasi data. Konsep ini menjadi dasar dari permasalahan pokok dan diterjemahkan ke dalam bentuk desain.

4 Konsep Perancangan

Dari metode *programming* yang telah dikumpulkan maka akan mendapatkan sebuah kesimpulan yang menjadi dasar dari permasalahan pokok dan kemudian diterjemahkan kedalam bentuk desain merupakan tahap awal dari metode konsep perancangan. Konsep perancangan menjelaskan tentang apa yang akan digunakan dan diterapkan pada desain nantinya dengan tujuan menjawab permasalahan pokok yang telah ditentukan sebelumnya.

5 Tahap Pengembangan Desain

Tahapan ini dapat dikembangkan dari berbagai ide-ide yang muncul dengan tujuan untuk menghasilkan desain yang maksimal dalam perancangan pusat komunitas seni ini.

1.7 Alur Perancangan Interior

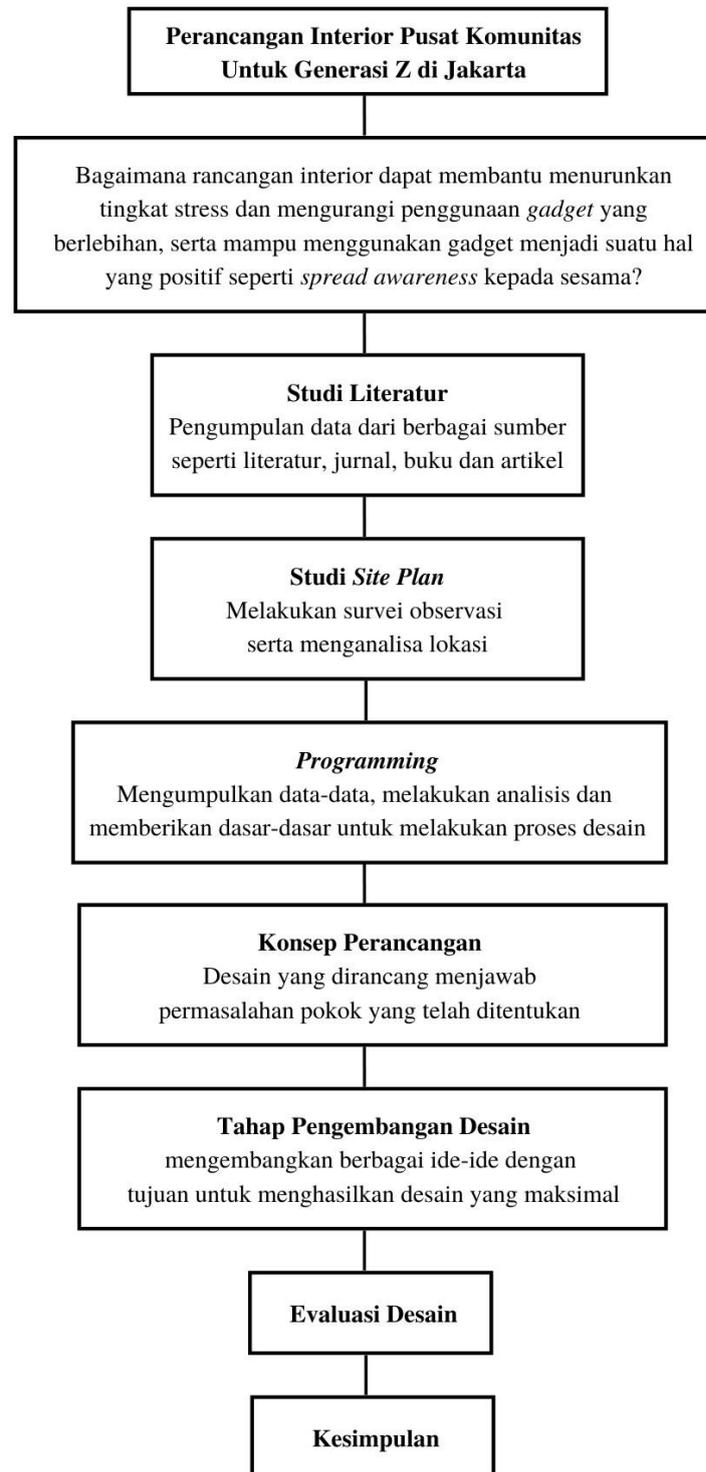


Diagram 1. 1 Skema Alur Perancangan Interior

Sumber: Penulis, 2022

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk ketertiban penulisan dalam mendapatkan hasil penelitian dan analisis materi, maka penelitian dan analisis materi, maka sebab itu peneliti akan menjelaskan sistematika penulisan penelitian ini.

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini, penulis akan membahas mengenai latar belakang dari perancangan agar visi misi dari proyek tugas akhir ini dapat tersampaikan dengan jelas, lalu masuk ke dalam rumusan masalah untuk mengetahui permasalahan yang perlu dibahas dalam perancangan tugas proyek akhir ini. Metode perancangan yang digunakan adalah studi literatur, studi *site plan* dan *programming* dengan batasan perancangan dan ruang lingkup seperti target pengguna, lokasi eksisting, waktu penelitian dan metode pendekatan.

BAB II Landasan Teori

Bertujuan agar penulis mengerti mengenai dasar dari sebuah proses. Dengan mengerti teori-teori literatur maka penulis dapat lebih mudah untuk mengerti kebutuhan dari proyek tugas akhir ini.

BAB III Data Survey

Dalam bab ini, penulis melakukan survey kepada lokasi dan subjek serta menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam desain sehingga pada akhirnya akan tercipta konsep dari perancangan proyek tugas akhir ini.

BAB IV Analisis Implementasi Dan Pembahasan

Menganalisis proyek tugas akhir yang telah dibuat dengan bantuan *feedback* dan teori literatur dengan tujuan untuk menciptakan ruang interaktif yang membantu para generasi Z untuk mengurangi penggunaan *gadget* dan dapat menggunakan *gadget* menjadi hal yang lebih positif.

BAB V Penutup

Penulis akan menulis kesimpulan dan saran yang perlu ditambahkan dengan tujuan mengerti apa hasil dari keseluruhan proyek tugas akhir ini.