

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembedahan empat skala adalah metode yang dipakai untuk melakukan riset terhadap satu benda sampai akhirnya topik untuk proyek tugas akhir itu muncul. Penulis memilih celengan sebagai objek yang berperan penting dalam keseharian penulis pada waktu usia dini. Pada skala pertama (skala benda), penulis mendefinisikan celengan ayam sebagai sarana untuk menyetor uang yang cocok diterapkan pada anak-anak usia dini, terbuat dari tanah liat yang dikeringkan, membutuhkan keterampilan untuk membuatnya, dan sekalinya dipecahkan (untuk diambil uangnya) tidak akan dapat kembali lagi seperti semula. Pada skala ke-dua, penulis menceritakan pengalaman ketika celengan ayam itu dibuat. Membuat celengan ayam tidaklah mudah karena harus melewati step-step yang panjang. Mulai dari mengayak pasir, mencampurkan bahan-bahan ke dalam tanah liat, mencetak tanah liat kedalam cetakan berbentuk ayam, menunggunya sampai kering, sampai pada mewarnai celengan ayam tersebut. Pada skala ke-tiga (skala ruang), penulis menggambarkan volume pada bagian dalam celengan ayam untuk mengetahui seberapa banyak kira-kira uang yang dapat ditampung didalamnya. Di dalam celengan ayam terdapat ruang yang berfungsi sebagai tempat menampung uang yang dimasukkan melalui lubang yang tersedia. Namun, ruang itu akan hancur ketika celengan sudah penuh dan uangnya siap digunakan. Pada skala terakhir (skala fakta historis), penulis menceritakan bahwa pada sekitar abad ke-18, orang-orang lebih memilih tanah liat sebagai wadah menaruh koin karena murah. Celengan yang dalam bahasa inggris disebut dengan *piggy bank*, awalnya terbuat dari tanah liat yang bernama 'pygg' clay. Sampai pada akhirnya, 'pygg' clay berubah menjadi 'pig banks' karena pelafalannya yang mirip. Bentuk fisiknya pun akhirnya dibuat menyerupai babi.

Setelah menganalisis empat skala, penulis akhirnya dapat menentukan topik utama untuk proyek akhir ini yaitu pendidikan. Kemudian penulis mencari referensi dan permasalahan pada saat ini yang dapat membantu penulis untuk menentukan proyek akhir. Referensi tersebut diantaranya adalah pembicaraan Sir Ken Robinson di TED Talks mengenai sistem pendidikan massal saat ini yang membunuh kreativitas siswa dan *multiple intelligence* menurut Howard Gardner yang dapat membantu anak untuk belajar/mengasah potensi sesuai dengan kecerdasan mereka.

Menurut Sir Ken Robinson, sistem pendidikan massal saat ini ketinggalan zaman, terlalu standar, dan menghambat pembelajaran. Sistem pendidikan saat ini membunuh kreativitas siswa karena siswa dididik untuk kepentingan dunia industri, yang mana untuk mendapatkan pekerjaan, menghasilkan uang, dan hidup bahagia. Padahal setiap anak terlahir dengan bakat yang luar biasa dan pendidikan seharusnya harus bisa menumbuhkan bakat tersebut. Untuk dapat menumbuhkan bakat tersebut, anak harus dididik berdasarkan kecerdasan (*multiple intelligences*) yang mereka miliki, karena setiap anak memiliki kecerdasan menonjol yang berbeda. Selain itu, langkah yang harus dilakukan adalah mengobservasi anak dari segi kecerdasan karena tidak semua anak cerdas secara akademis.

Sebagian sekolah saat ini menganggap semua kecerdasan selain kecerdasan linguistik dan logis matematis (musik, spasial, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan intrapersonal) sebagai mata pelajaran tambahan dan bukan mata pelajaran inti yang dianggap penting. Oleh karena itu, ketika sekolah mengalami krisis keuangan, sekolah akan langsung mengeliminasi mata pelajaran tambahan tersebut tanpa memikirkan cara lain untuk menyelamatkan kondisi keuangan sekolah tersebut karena mata pelajaran tambahan tersebut tidak dianggap penting. Padahal menurut Howard Gardner, kecerdasan musik, spasial, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan intrapersonal sama pentingnya dengan kecerdasan linguistik dan logis matematis karena tidak semua anak

memiliki kecerdasan linguistik dan logis matematis. Howard Gardner mengatakan bahwa budaya kita saat ini telah mendefinisikan kecerdasan secara sempit. Oleh karena itu, Gardner meneliti dan menulis mengenai 8 kecerdasan (*multiple intelligences*) yang ada pada manusia dalam bukunya yang berjudul *Frames of Mind. Multiple Intelligences* terdiri dari kecerdasan linguistik, spasial, kinestetik, musik, logis matematis, naturalis, interpersonal, dan intrapersonal.

Program sekolah dapat dirancang menggunakan teori *multiple intelligences* untuk memastikan bahwa seluruh siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan pendidikan yang berdasarkan kecerdasannya, sehingga kecerdasan yang dimiliki siswa dapat terasah. Penting bagi pendidik untuk mengetahui kecerdasan yang mereka miliki karena jika salah dalam pemberian stimulus, maka kecerdasan itu akan hilang atau terkubur oleh stimulus-stimulus lain dan bisa membuat anak terus-terusan beradaptasi dengan suatu hal baru yang bukan bidang keahlian mereka. Dan jika anak dididik berdasarkan kecerdasan yang mereka miliki, anak akan belajar dengan senang, sehingga kecerdasan mereka dapat terasah dengan optimal.

Penulis sangat mendukung diberlakukannya teori *multiple intelligences* pada sekolah, khususnya sejak usia dini, dengan cara membangun sekolah yang menyediakan ruang untuk memberi edukasi berdasarkan sifat dan kecerdasan anak agar mereka bisa menemukan potensi mereka dengan bahagia. Penulis memilih Masterpiece School sebagai perancangan dalam proyek tugas akhir karena Masterpiece School adalah sekolah yang ditujukan untuk anak usia dini (2-6 tahun) yang sangat menghargai bahwa setiap anak memiliki keunikannya masing-masing dan menerapkan *multiple intelligences* pada sistem pendidikannya. Penulis merancang sekolah *multiple intelligences* dengan pendekatan narasi yang bertujuan untuk memasukkan kecerdasan dan karakter anak ke dalam setiap ruang sehingga ruang tersebut dapat mencerminkan masing-masing kecerdasan pada anak. Dengan memasukkan karakter anak ke

dalam ruang belajar, anak-anak dapat tertarik untuk belajar dan mereka dapat belajar dengan senang karena interior ruang tersebut didesain sesuai dengan kecerdasan dan karakter mereka.

1.2 Rumusan Masalah Perancangan Interior

1. Bagaimana kita bisa menyediakan ruang untuk memberikan edukasi yang berdasarkan sifat dan kecerdasan anak agar mereka bisa menemukan potensi mereka dengan bahagia?
2. Bagaimana kita bisa menyediakan ruang yang organik, tanpa sudut dan partisi, dan ramah bagi anak-anak agar mereka dapat menjelajahi potensi mereka secara luas?
3. Bagaimana kita bisa menciptakan suasana yang dekat dengan alam sehingga anak dapat belajar dan berkembang secara alami?

1.3 Solusi Perancangan Interior

1. Menciptakan ruang berdasarkan sentra yang mewadahi setiap kecerdasan dari teori *multiple intelligence*.
2. Menciptakan ruang yang dapat membuat anak-anak berekspresi dan mengasah potensi mereka secara luas.
3. Menciptakan interior yang mendekatkan anak dengan alam.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis
Membuka peluang bagi Masterpiece School untuk melihat bahwa hasil desain perancangan interior tidak hanya dari kegiatan *multiple intelligences* yang dilakukan di sekolah, namun juga bagaimana sekolah bisa membuat anak termotivasi dalam mengeksplorasi kecerdasan mereka melalui *ambience* dan fasilitas ruang/interior.
2. Kontribusi Teoritis
Hasil penelitian dan perancangan ini dapat menambah wacana keilmuan desain interior sekolah *multiple intelligences* dengan mengeksplorasi 8

kecerdasan melalui pendekatan naratif dan metode perancangan *design thinking*.

3. Kontribusi Sosial

Proses desain interior taman kanak-kanak *multiple intelligences* dengan pendekatan naratif dapat membuka imajinasi dan memberikan inspirasi bagi pengguna (khususnya orangtua) dan pemangku kepentingan (terutama guru dan pemilik sekolah) bahwa pendekatan *multiple intelligences* dapat diterapkan pada interior sekolah dan berpotensi untuk mentransformasi anak-anak usia dini, pendidik, dan orangtua untuk lebih fokus mengeksplorasi 8 kecerdasan agar anak dapat menjalani pelajaran dengan senang dan mengasah kecerdasan secara optimal.

1.5 Batasan Perancangan Interior

Penulis membuat batasan-batasan yang menjadi ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Perancangan berfokus pada eksplorasi desain interior ruang-ruang yang mewadahi *multiple intelligences*, sehingga ruang lain hanya sebatas tata letak atau denah.
2. Perancangan hanya dilakukan pada bangunan/arsitektur eksisting dengan pengembangan ruang sesuai struktur yang memungkinkan.
3. Perancangan dan referensi bergantung pada literatur dan *e-interview* karena proses perancangan dilakukan seiring terjadinya covid-19. Oleh karena itu, *engagement* dan *e-interview* yang dilakukan dengan pengguna dan pemangku kepentingan hanya dilakukan terbatas dan secara daring.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Perancangan interior Masterpiece School menggunakan teknik pengumpulan data sesuai dengan metode *design thinking* menurut Hasso Plattner:

1. *Emphasize* merupakan upaya desainer dalam memahami cara berpikir seseorang, kebutuhan fisik dan emosional pengguna ruang, dan apa yang bermakna bagi pengguna ruang tersebut. Dalam masa pandemi ini, penulis melakukan tahap *emphasize* melalui *e-interview* secara daring dengan

pengelola sekolah Masterpiece School. Penulis mengobservasi Materpiece School, aktivitas, dan permasalahan ruang melalui wawancara. Penulis meminta pengelola Masterpiece School menyuarakan apa yang ada dipikiran pengelola sekolah maupun pengguna ruang yang lain mengenai Masterpiece School serta meminta data hasil observasi kegiatan anak dan data kegiatan/aktivitas karena penulis tidak dapat mengamati secara langsung.

2. *Define* bertujuan untuk membuat *problem statement* yang bermakna dan *actionable*. Melalui tahap ini, penulis menganalisis permasalahan eksisting Masterpiece School serta menentukan pertanyaan *How Might We* (HMW) untuk menentukan solusi perancangan Masterpiece School.
3. *Ideate* berkonsentrasi pada pembuatan ide, *bodystorming*, *mindmapping*, dan *sketching*. Dalam tahap ini, penulis membuat *programming* ruang dan konsep desain berdasarkan solusi dan data hasil observasi yang telah diperoleh.
4. *Prototype* berfungsi untuk mempresentasikan *ideate*, penyelesaian masalah, serta sebagai alat komunikasi desainer dan pengguna ruang. *Prototype* yang penulis hasilkan berupa *video* dan *powerpoint* yang berisi konsep dan perspektif perancangan Masterpiece School.
5. *Test* dilakukan melalui *zoom call* dengan pengguna ruang dan beberapa *expert* dengan menampilkan *prototype* untuk meminta *feedback* dari pengguna ruang dan *expert*. *Test* dilakukan supaya solusi tidak hanya berupa asumsi, namun agar desainer mendapat berbagai persepektif dan masukan untuk memperbaiki *prototype*.

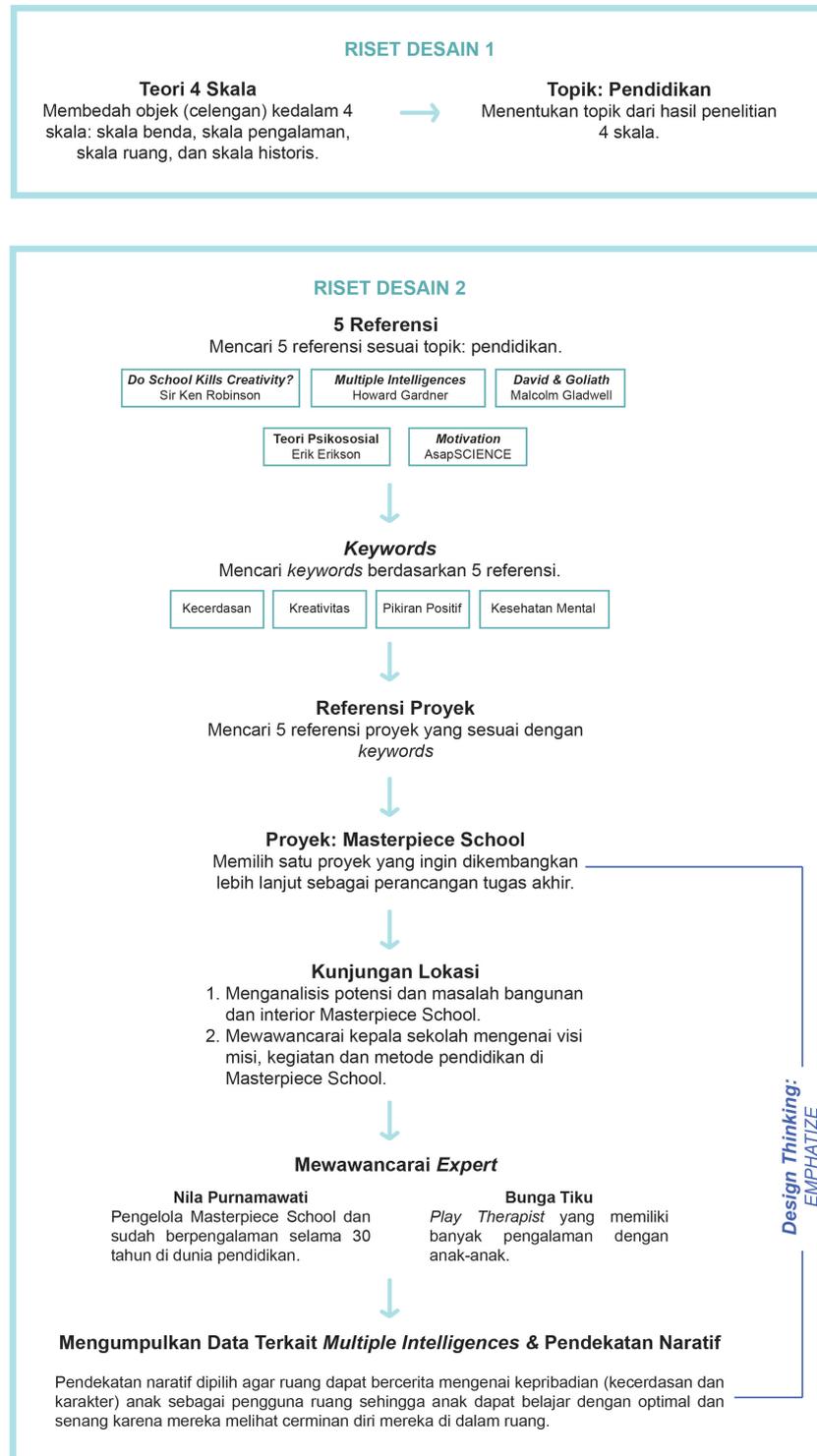
1.7 Pendekatan dalam Perancangan Interior: Naratif

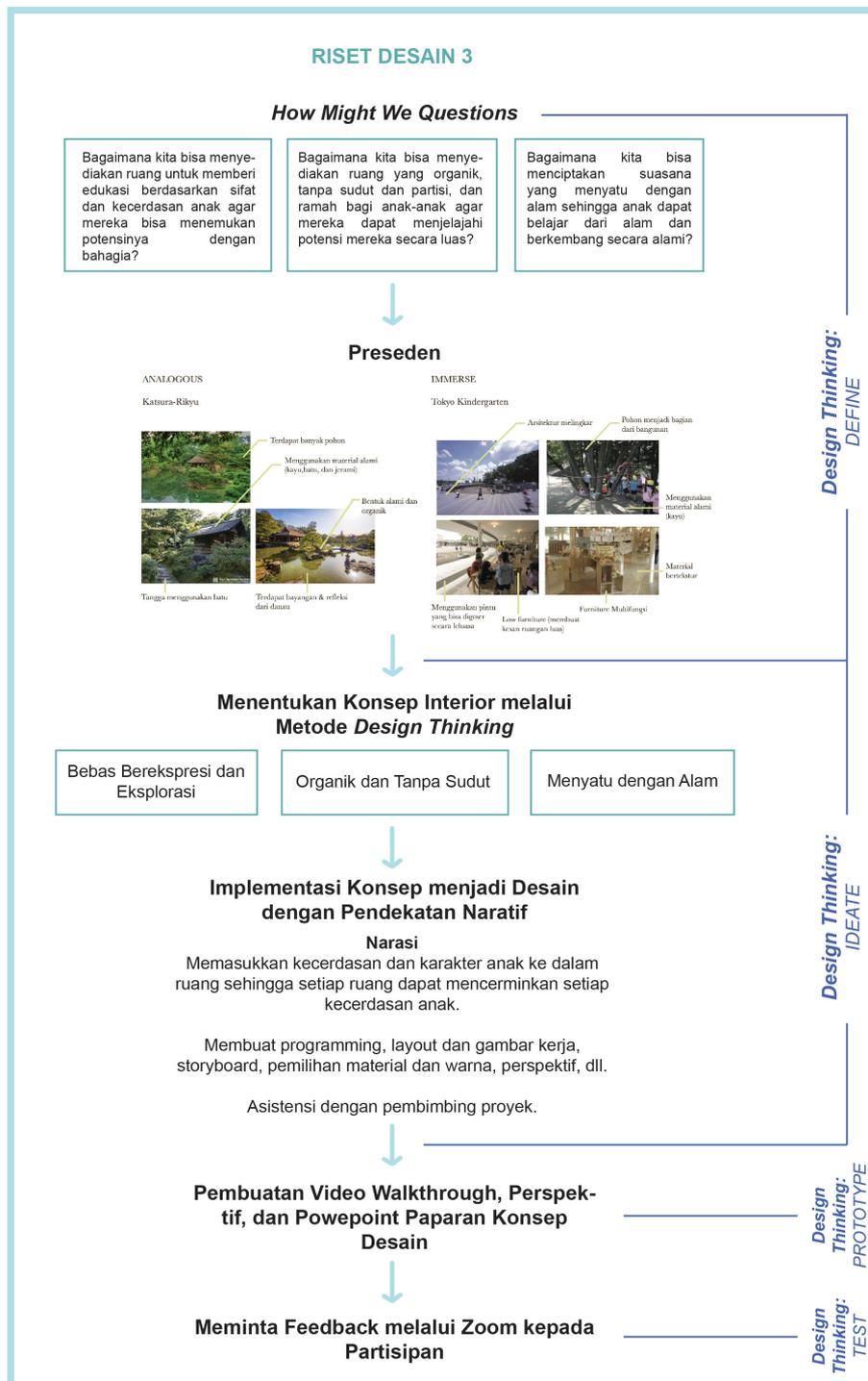
Desain naratif merupakan cerita mengenai pengalaman hidup pengguna ruang. Naratif juga bisa dikatakan sebagai metode penelitian yang mengikuti perjalanan pengguna ruang dengan melihat dan menjelajahi suatu permasalahan yang terjadi pada pengguna ruang dan membawa mereka keluar dari permasalahan tersebut menuju kepada suatu perubahan. Penulis merancang

Masterpiece School menggunakan pendekatan naratif dengan memasukkan karakter anak ke dalam setiap sentra sehingga setiap ruang dapat mencerminkan masing-masing kecerdasan. Berikut ini adalah cara yang dilakukan penulis untuk menciptakan narasi dalam ruang:

1. *Stories of Self*: Desainer mengobservasi sekolah berbasis *multiple intelligences* serta perilaku pengguna ruang, mengumpulkan data, dan merumuskan masalah utama yang ditemukan di sekolah tersebut. Kemudian desainer menegaskan tantangan yang tepat untuk diatasi berdasarkan pemahaman baru mereka terhadap pengguna ruang dan masalah pada ruang. Setelah itu, desainer mencari preseden mengenai sekolah *multiple intelligences* untuk mengetahui standar ideal sekolah *multiple intelligences*. Singkatnya, *stories of self* merupakan pengalaman desainer secara profesional / tahap awal untuk dapat menciptakan narasi ruang.
2. *Other People's Stories*: Penulis mendapatkan *other people's stories* dengan melakukan pendekatan dengan pengguna ruang dengan mewawancarai mereka mengenai pengalaman di sekolah berbasis *multiple intelligences*. Desainer juga mewawancarai *expert* mengenai sekolah *multiple intelligences* yang ideal serta perilaku anak berdasarkan *multiple intelligences*. Selain itu penulis juga membaca dan menerapkan literatur untuk mengetahui *multiple intelligences* lebih dalam agar dapat menentukan interior yang cocok untuk menonjolkan narasi pada setiap ruang.
3. *Stories of The Designed Object*: Penulis dituntut untuk menciptakan narasi dari objek desain. Untuk menciptakan narasi dari objek desain/interior, penulis menganalisis *stories of self* dan *other people's stories*.

1.8 Kerangka Berpikir dan Alur Perancangan Interior





Bagan 1.1 Alur Perancangan Interior
Sumber: Analisis Leony Calista Natasha (2020)

1.9 Sistematika Penulisan

1. Bab I merupakan pengantar yang juga memaparkan struktur penulisan, pemetaan, serta kontribusi penulisan pada ranah akademi desain interior. Bab I yang berisi latar belakang, rumusan masalah perancangan interior, tujuan perancangan interior, kontribusi perancangan interior, batasan perancangan interior, teknik pengumpulan data, pendekatan dalam perancangan interior: naratif, kerangka berpikir dan alur perancangan interior dan sistematika penulisan.
2. Bab II merupakan tinjauan literatur yang berisi teori mengenai sekolah Masterpiece School yang berbasis *multiple intelligences* dengan pendekatan naratif, metode *desain thinking* perancangan interior, serta metode *e-interview*.
3. Bab III merupakan proses perancangan Masterpiece School melalui pendekatan naratif. Pada bab ini tercantum hasil dari desain perancangan.
4. Bab IV merupakan analisis implementasi dan pembahasan pada sekolah *multiple intelligences*, yang berisi analisis identifikasi masalah, wawancara, analisis implementasi teori *multiple intelligences* yang digunakan sebagai solusi desain.
5. Bab V merupakan bab penutup, berisi kesimpulan dan refleksi yang penulis dapatkan dari perancangan interior sekolah *multiple intelligences* menggunakan pendekatan naratif.