

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada 1995 sampai 2011. Generasi Z adalah tulang punggung masa depan, dan Pendidikan adalah kunci untuk memberikan mereka pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat modern. Mereka harus aktif dalam memperoleh Pendidikan yang berkualitas dan mengembangkan kreativitas serta pemikiran kritis. Dapat dipahami bahwa kebiasaan sehari-hari generasi Z adalah sekolah atau proses Pendidikan formal lainnya.

Oleh karena itu, sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk belajar, mengikuti ujian, mengerjakan tugas, mengikuti LBB (Lembaga Bimbingan Belajar), bermain dengan teman serta aksi interaksi lainnya. Preferensi belajar kelompok di kalangan generasi Z dan pelajar dapat disebabkan oleh delapan teori dan yaitu, teori pembelajaran sosial, konstruktivisme, motivasi sosial, perspektif yang beragam, meningkatkan daya ingat, peningkatan keterlibatan antar pelajar, meningkatkan keahlian individual, dan menciptakan tekanan antar teman dalam aspek positif (Virginia Koutroubas & Michael Galanakis, 2022). ZPD (*Zone of Proximal Development*) yang ditulis oleh Vygotsky, teori ini menyoroti peran interaksi sosial dalam pembelajaran. Perancangan ruang juga dapat mendorong kolaborasi dan komunikasi antar pelajar (Lev et al., 1999). Group study juga dianjurkan oleh karena dapat terjadinya dampak negative yang akan timbul jika pelajar melakukan *self-study* di rumah. Diantaranya, prokrastinasi dalam mengerjakan sesuatu dan juga keterbatasan sumber daya dengan contoh laboratorium atau perpustakaan (Aazam, 2016).

Mengetahui bahwa dibutuhkannya learning space yang efektif dan nyaman bagi generasi Z, terdapat beberapa elemen yang tergolong penting. Dengan ini, cahaya merupakan salah satu elemen penting dalam lingkungan belajar. Secara

teori, luas jendela harus setidaknya satu per lima dari ukuran lantai ruangan agar cukup cahaya masuk untuk menerangi kegiatan pembelajaran (E. Sedigh et al., 2001). Warna-warna alami yang ada di lingkungan juga telah lama memberikan dampak bagi setiap individu dan telah dimanfaatkan dalam berbagai cara. Dengan contoh, warna-warna yang menenangkan seperti warna netral(putih, abu-abu muda, krem) lebih cocok untuk area belajar, sementara warna-warna yang kreatif(warna kontras) dapat digunakan di ruang-ruang yang diperuntukkan sebagai tempat bekerja kelompok(Education Organization., 2003). Learning space juga dapat dikonseptualisasikan sebagai interaksi antara ruang fisik dan sosial, McGregor menyatakan bahwa ruang belajar dibentuk oleh aspek sosial. Konsep ini menyoroti pentingnya mempertimbangkan tidak hanya desain fisik ruangan, seperti penataan furnitur, pencahayaan, dan peralatan pembelajaran, tetapi juga cara ruangan tersebut mendorong atau menghambat interaksi sosial, kolaborasi, dan pembelajaran bersama. Interaksi sosial, seperti diskusi, kerja sama kelompok, dan pertukaran ide, dapat menjadi elemen penting dalam memfasilitasi proses belajar yang efektif. (McGregor. J., 2004).

Melakukan aktifitas belajar dalam jangka waktu yang berlebihan dapat menjadi hambatan yang signifikan terhadap kinerja dan hasil pelajar. Selain itu, belajar berlebihan berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik pelajar yang menyebabkan kelelahan dan meningkatnya *stress*(Alex, 2022). Ditambahkan kegiatan pelajar yang menghabiskan sebagian besar waktu dengan duduk di ruang kelas sekolah, pelajar berada di ruangan pendidikan yang bersifat tertutup dan jauh dari ruang hijau. Sementara itu, tanaman dan ruang hijau dapat menciptakan ruang inovatif dan kebahagiaan bagi pelajar. Menurut Edward O. Wilson, Integrasi ruang hijau ke dalam lingkungan belajar menyatakan bahwa manusia memiliki hubungan bawaan dengan alam dan organisme hidup lainnya. Serta, Generasi Z adalah generasi dengan kepekaan tertinggi terhadap lingkungan dan tumbuhan yang dimana dibutuhkannya ruang hijau yang luas. Dengan permasalahan tersebut, *learning space* dapat diintegrasikan dengan *third space* agar tercipta ruang belajar yang bersifat informal. Sebagai manfaatnya, *informal learning space* tersebut dapat

menyediakan tempat belajar bersama dan mandiri serta dikelilingi oleh penghijauan di ruang *outdoor* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

*Third place* adalah lokasi ramah lingkungan yang pertama kali disebutkan dalam buku "The Great Good Place" karya Ray Oldenburg tahun 1989. Lokasi tersebut harus memberikan suasana yang khas, nyaman dan tidak memihak.

Konsep teori pembelajaran sosial, Bandura mengusulkan lima langkah penting agar pembelajaran berlangsung: observasi, perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi (Albert & Daniel, 2023). Teori Bandura melampaui persepsi pembelajaran sebagai hasil pengalaman langsung dengan lingkungan. Maka dapat dihasilkan kegiatan yang menambah pengetahuan dan selaras dengan jalannya *learning space* yaitu dengan mengimplementasikan arsitektur organik (Virginia Koutroubas & Michael Galanakis et al., 2022).

*Learning space* yang nyaman dapat dibentuk dengan adanya *outdoor* dan *green spaces*, akan tetapi pada saat ini ruang *outdoor* tidak menjadi pilihan pertama bagi orang-orang oleh karena polusi yang sangat buruk. Salah satu penyebab polusi dan yang terjadi di Jakarta adalah oleh karena pemakaian *non-renewable energy*. Selain menyebabkan polusi, sumber-sumber *non-renewable energy* pun akan habis karena energi tersebut tidak dapat diperbarui untuk sepanjang masa dan juga membahayakan ekosistem (Editor et al., 2011). Opsi *renewable energy* adalah jawaban sempurna untuk mewujudkan jaringan listrik bersih tanpa karbon. Salah satu jenis *renewable energy* yang paling populer dalam arsitektur adalah energi *Photovoltaic* (Varnäs et al., 2012). Dengan mengubah energi matahari menjadi listrik, hal ini menurunkan emisi gas rumah kaca dan biaya energi. Maka dari itu, *site* tersebut akan diolah menjadi *site* yang bertenaga *renewable energy* dan juga dijadikan *space* bebas polusi agar aktivitas *outdoor* dapat dilakukan dengan nyaman dan aman.

Sebagai kesimpulan, *group study* menjadi cara yang efektif untuk generasi Z dalam pembelajaran akan tetapi pembelajaran secara individu juga tidak boleh

dikesampingkan. Maka, *learning space* yang dapat menopang kedua *learning type* harus terpenuhi dalam *third place* tersebut. Pendidikan tidak semuanya mengenai penambahan pengurangan, pengalaman pendidikan juga mempunyai tujuan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan, mendukung praktik berkelanjutan, dan memberikan pelajar keterampilan yang dapat dihasilkan dengan mengintegrasikan pembelajaran dan ruang hijau. Maka dari itu, *third place* sebagai *learning space* dapat dihasilkan dengan pendekatan arsitektur organik agar terbentuk ruang-ruang yang lebih fleksibel dan menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa aktivitas dan persyaratan *learning space* yg sesuai dengan perilaku belajar generasi Z?
2. Apa variabel *learning space as a third place* dengan pendekatan arsitektur?
3. Bagaimana strategi design *learning space* sebagai *third place* dengan penerapan arsitektur organik?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi persyaratan ruang dengan aspek *learning space as a third-place* yang nyaman untuk membentuk area pembelajaran dan pengetahuan bagi para generasi Z.
2. Menguji pengaruh konsep arsitektur organik terhadap aktivitas *learning* yang dilakukan pada *space* tersebut.

3. Menjelaskan strategi perancangan bangunan yang berperan dalam proses perkembangan *learning* bagi pelajar melalui suatu desain.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah rancangan ruang untuk generasi Z dengan cara mengimplementasikan aspek *third place* sebagai *learning space*, strategi perancangan dimensi ruang. Serta untuk mempertimbangkan dampak dan memberi solusi isu permasalahan pada lingkungan dengan pendekatan arsitektur organik.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini terdapat lima bagian pada sistematika penulisan yang memiliki korelasi satu sama lain. Berikut susunan penulisan bagian-bagian tersebut sebagai berikut:

Bab ini berisi penjelasan mengenai generasi Z dan ruang yang mereka perlukan serta problem yang mereka hadapi yang disebabkan oleh pembelajaran yang intens, menjelaskan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, serta kerangka pemikiran.