

PERANCANGAN PROYEK GKB CAKRAWALA MANDALA NUSANTARA UNP KEDIRI DENGAN PENDALAMAN *HUMAN CENTERED DESIGN* OLEH KONSULTAN SOUL STUDIO

Ivana Tjandra^a, Margareth Sunjoto^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citrand, Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : margareth.sunjoto@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

The increasing number of new students at UNP Kediri has created a need for facilities to support various academic activities. To that end, a Joint Lecture Building (GKB) was built for students of the Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). However, the meaning of "together" inherent in GKB has not been fully realised, as the design approach used is still rigid, formal, and emphasises efficiency over user participation. This project utilises in-depth Human-Centred Design (HCD) with the participatory design method to address these challenges. Together with Soul Studio, an HCD-based interior architecture consultant, students were actively involved in identifying real-world needs, user behaviour, and spatial priorities relevant to the dynamics of campus activities. The research stages included field observations, in-depth interviews, formulation of an initial concept (concepting), and a workshop (co-design). Field findings indicated the need for more open transition areas, informal discussion spaces, and design elements that encourage social interaction. The design strategy was then realised in the concept of a flexible, contextual, and user-experience-centred space. The GKB design concept was developed as a dynamic, adaptive space that can adjust to student activities and interaction patterns. The project's results are expected to create a more empathetic learning environment, aligning with Soul Studio's vision of delivering innovative designs that enhance the user experience.

Keywords: Gedung Kuliah Bersama (GKB), Human-Centered Design, Participatory Design, Soul Studio

ABSTRAK

Peningkatan jumlah mahasiswa baru di UNP Kediri menimbulkan kebutuhan akan fasilitas yang mendukung berbagai aktivitas akademik. Untuk itu, dibangun Gedung Kuliah Bersama (GKB) bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Namun, makna "bersama" yang melekat pada GKB belum sepenuhnya terwujud, karena pendekatan desain yang digunakan masih kaku, formal, dan lebih menekankan efisiensi daripada partisipasi pengguna. Proyek ini menggunakan pendalaman *Human-Centered Design* (HCD) dengan metode *participatory design* untuk menjawab tantangan tersebut. Bersama Soul Studio, konsultan arsitektur interior berbasis HCD, mahasiswa dilibatkan secara aktif guna mengidentifikasi kebutuhan nyata, perilaku pengguna, serta prioritas ruang yang relevan dengan dinamika kegiatan kampus. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan meliputi observasi lapangan, wawancara mendalam (*in-depth interview*), perumusan konsep awal (*concepting*), dan *workshop* (*co-design*). Temuan lapangan menunjukkan perlunya area transisi yang lebih terbuka, ruang diskusi informal, serta elemen desain yang mendorong interaksi sosial. Strategi desain kemudian diwujudkan dalam konsep ruang yang fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman pengguna. Konsep desain GKB dikembangkan sebagai ruang yang bersifat dinamis, adaptif, dan mampu menyesuaikan diri dengan aktivitas serta pola interaksi mahasiswa. Hasil proyek diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih empatik serta sejalan dengan visi Soul Studio menghadirkan desain inovatif yang berdampak pada pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Gedung Kuliah Bersama (GKB), Human-Centered Design, Participatory Design, Soul Studio

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Soul Studio adalah konsultan arsitektur interior yang dengan fokus pada penerapan *Human-Centered Design* (HCD). Dalam setiap proyek, Soul Studio menekankan pentingnya desain yang tidak hanya estetik dan fungsional, tetapi juga memberi pengalaman bermakna bagi penggunanya. Dengan memfasilitasi pengguna untuk terlibat aktif dalam proses desain, Soul Studio berusaha menciptakan desain yang lebih relevan terhadap konteks sosial dan aktivitas sehari-hari pengguna.

Menurut Nur Samancioglu (2017), *Human-Centered Design* (HCD) adalah pendekatan sekaligus kerangka berpikir yang menitikberatkan manusia sebagai pusat pertimbangan desain dari awal hingga akhir proses desain. Dengan menerapkan HCD, desainer akan lebih berempati terhadap kebutuhan pengguna. Menurut Skiba (2014), *participatory design* adalah salah satu variasi HCD yang menempatkan pengguna sebagai salah satu aktor penting dalam proses desain dan menekankan kolaborasi antara berbagai pihak. Pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) menjadi relevan sebagai strategi perancangan yang menempatkan manusia sebagai pusat dari proses desain (IDEO, 2015). Pendekatan ini menekankan pentingnya empati, partisipasi pengguna, serta pengujian berulang untuk menghasilkan solusi yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna (Giaccardi, 2005).

Pendekatan tersebut relevan dengan kondisi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nusantara PGRI Kediri yang mengalami peningkatan signifikan jumlah mahasiswa. Banyak gedung perkuliahan di Indonesia masih menggunakan pendekatan desain yang kaku dan berorientasi pada efisiensi ruang semata, tanpa mempertimbangkan kebutuhan, perilaku, dan pengalaman pengguna secara mendalam (Norman, 2013). Hal ini sering menyebabkan terciptanya ruang-ruang belajar yang monoton, kurang interaktif, dan tidak mendukung terciptanya hubungan sosial antar mahasiswa. Untuk menjawab kebutuhan lintas jurusan, dibangunlah Gedung Kuliah Bersama (GKB) Cakrawala Mandala Nusantara. Namun, makna “bersama” yang melekat pada GKB belum sepenuhnya terwujud, sebab rancangan yang ada masih cenderung kaku, formal, dan hanya menekankan efisiensi tanpa mempertimbangkan pandangan dan pola aktivitas pengguna utama. Observasi lapangan menunjukkan mahasiswa FKIP lebih banyak memanfaatkan ruang informal seperti koridor, kantin, gazebo, bahkan kelas yang tidak dipakai untuk belajar, berdiskusi, dan bekerja kelompok. Aktivitas ini menandakan bahwa pergerakan dan interaksi nyata pengguna sering terjadi di luar ruang formal yang telah dirancang, sehingga perilaku ini memberikan wawasan paling kaya mengenai kebutuhan dan pola penggunaan ruang.

Berdasarkan gagasan Bernard Tschumi (1994) dalam *Event-Cities*, yang menyatakan bahwa

arsitektur seharusnya menjadi perpaduan dinamis antara ruang, gerak, dan peristiwa (*space, movement, and event*). Tschumi menekankan bahwa peristiwa bukanlah hasil sampingan dari bentuk, melainkan justru menjadi generator utama yang membentuk arsitektur itu sendiri. Dalam konteks GKB FKIP, aktivitas mahasiswa yang terjadi di ruang informal seperti diskusi, belajar kelompok, dan interaksi spontan menjadi representasi nyata dari peristiwa tersebut. Dengan menjadikan aktivitas informal sebagai generator desain, strategi perancangan dapat dirumuskan secara adaptif, fleksibel, dan responsif terhadap perilaku nyata pengguna. Hal ini berarti ruang tidak hanya dirancang berdasarkan efisiensi atau fungsi formal, tetapi secara langsung merespons pola perilaku mahasiswa yang sebenarnya, sehingga mendukung berbagai aktivitas belajar dan interaksi sosial. Metode tersebut dilakukan dengan prinsip HCD-*participatory* (Nur Samancioglu, 2017; Skiba, 2014), dimana wawasan terkait preferensi serta pola aktivitas dan interaksi dari hasil kolaborasi dengan pengguna dijadikan dasar untuk menciptakan ruang yang *human-centered*, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan sehari-hari penggunanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) dengan metode *participatory design* dalam perancangan Gedung Kuliah Bersama (GKB) Cakrawala

Mandala Nusantara FKIP UNP Kediri agar mampu mewujudkan makna “bersama” tidak hanya melalui rancangan ruang, tetapi juga melalui proses kolaboratif antara desainer dan mahasiswa sebagai pengguna utama. Penelitian ini berupaya menggali bagaimana kolaborasi tersebut dapat mereinterpretasi ulang pola perancangan GKB yang sebelumnya formal dan berorientasi pada efisiensi menjadi lebih adaptif, kontekstual, dan berpusat pada manusia.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) dengan metode *participatory design* dalam proses perancangan Gedung Kuliah Bersama (GKB) Cakrawala Mandala Nusantara FKIP UNP Kediri. Melalui keterlibatan aktif mahasiswa sebagai pengguna utama, penelitian ini bertujuan menghasilkan strategi desain yang kolaboratif dan relevan dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat mewujudkan makna “bersama” secara konseptual maupun spasial. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan reinterpretasi terhadap pola perancangan GKB yang sebelumnya formal dan berorientasi pada efisiensi menjadi lebih adaptif, kontekstual, serta berpusat pada manusia.

Human-Centered Design

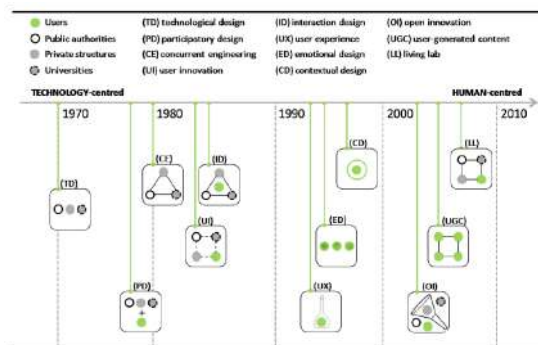
Menurut Samancioglu (2017), *Human-Centered Design* (HCD) merupakan suatu metodologi yang berfokus pada keterlibatan pengguna akhir dalam setiap tahap proses perancangan, dengan

tujuan untuk menemukan solusi desain yang paling sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pengguna. Pendekatan ini membantu desainer memahami secara lebih mendalam hubungan antara manusia dan lingkungan binaan, sehingga keputusan desain yang diambil tidak hanya didasarkan pada estetika atau fungsi semata, tetapi juga pada pengalaman dan kenyamanan pengguna. Melalui kajian literatur dan penelitian terhadap praktik industri, Samancioglu menekankan bahwa penerapan HCD dapat menghasilkan solusi yang lebih akurat, relevan, dan berorientasi pada pengalaman manusia. Namun demikian, penerapannya juga memerlukan pertimbangan terhadap faktor waktu, biaya, serta tingkat partisipasi pengguna dalam proses desain.

Participatory Design

Participatory design (PD) merupakan pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai mitra aktif dalam proses perancangan, bukan sekadar objek penelitian atau penerima hasil desain. Pendekatan ini muncul pada tahun 1970–1980-an di Skandinavia sebagai gerakan sosial dan etis untuk menciptakan proses desain yang lebih demokratis dan inklusif (Sanders & Stappers, 2008). Tujuan utama *participatory design* adalah memastikan bahwa keputusan desain mencerminkan kebutuhan, nilai, serta pengalaman pengguna melalui keterlibatan langsung mereka dalam berbagai tahap proses desain. Dalam konteks ini, *co-design* berperan sebagai metode implementatif dari *participatory*

design, di mana kolaborasi kreatif antara desainer dan pengguna diwujudkan melalui aktivitas seperti *workshop*, *brainstorming*, atau pembuatan prototipe bersama (Szebeko & Tan, 2010; Skiba, 2014).



Gambar 1. Kronologi Pendekatan HCD
Sumber: Skiba, 2014

Skiba (2014) juga menempatkan *participatory design* sebagai bagian dari *human-centered design*, yang berkembang dari orientasi teknologi menuju desain yang berfokus pada manusia dan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, *participatory design* menjadi landasan penting bagi pendekatan perancangan berbasis kolaborasi, terutama dalam bidang arsitektur dan desain interior yang menuntut pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan perilaku pengguna.

Gedung Kuliah Bersama (GKB)

Gedung kuliah bersama tergolong dalam tipologi bangunan pendidikan atau institusional yang berfungsi mendukung kegiatan akademik. Bangunan ini dirancang untuk menunjang proses pembelajaran dan umumnya memiliki

fungsi ganda sebagai ruang kuliah sekaligus pusat aktivitas belajar serta fasilitas pendukung lainnya. Menurut Direktorat Sarana dan Prasarana Universitas Airlangga (2022), gedung kuliah bersama adalah bangunan yang diperuntukkan bagi kegiatan pembelajaran serta administrasi dan digunakan secara bersama oleh seluruh fakultas maupun jurusan yang ada di universitas. Tujuan pembangunan gedung kuliah bersama adalah untuk meningkatkan efisiensi pemanfaatan ruang, menghindari terjadinya kelebihan atau kekurangan ruang kuliah, serta mengurangi duplikasi fasilitas antar fakultas. Selain itu, keberadaan gedung ini juga diharapkan dapat mendorong interaksi dan kolaborasi lintas program studi, sehingga menciptakan lingkungan akademik yang lebih inklusif dan terpadu.

METODE

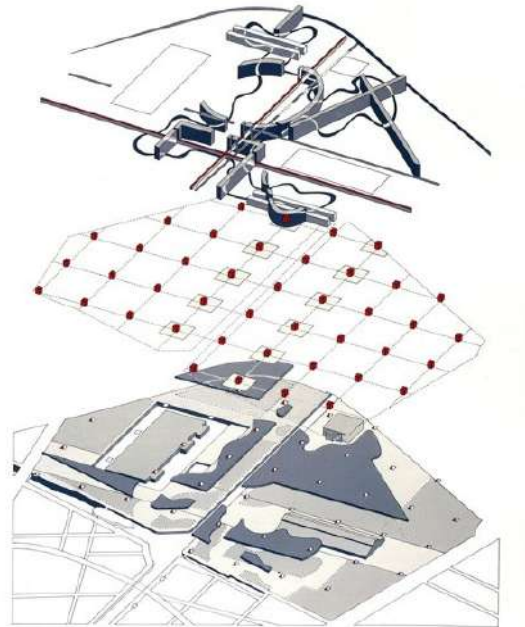
Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, karena proses pengumpulan data dilakukan secara deskriptif dan interpretatif untuk memahami konteks pengguna serta lingkungan perancangan. Menurut Mappasere dan Suyuti (2019), penelitian kualitatif bersifat penemuan dan berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Participatory Design* (PD), yaitu pendekatan partisipatif yang melibatkan pengguna secara aktif dalam proses eksplorasi dan pengembangan ide desain. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan meliputi:

1. **Observasi lapangan**
Dilakukan untuk memahami kondisi eksisting bangunan, aktivitas pengguna, serta permasalahan yang muncul pada lingkungan belajar. Observasi ini juga membantu mengidentifikasi pola perilaku dan interaksi pengguna terhadap ruang.
2. **Wawancara mendalam (*in-depth interview*)**
Kegiatan ini melibatkan tiga kelompok mahasiswa dari program studi berbeda sebagai perwakilan pengguna. Wawancara dilakukan untuk menggali kebutuhan, pengalaman, dan harapan mereka terhadap ruang belajar di gedung kuliah bersama.
3. **Perumusan konsep awal (*concepting*)**
Hasil dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis untuk menyusun konsep awal desain. Konsep ini berfungsi sebagai bahan eksplorasi dan diskusi pada tahap *workshop*, agar ide yang dikembangkan tetap berangkat dari kebutuhan nyata pengguna.
4. **Workshop (*co-design*)**
Tahap ini merupakan penerapan metode *co-design*, di mana desainer dan pengguna berkolaborasi secara langsung untuk mengembangkan dan memvalidasi konsep desain. Kegiatan ini mencakup penyaringan *mood*, pemilihan elemen ruang, prioritas aktivitas, serta penentuan suasana interior yang sesuai dengan karakter pengguna dan konteks gedung kuliah bersama.

Hasil dari tahapan penelitian kemudian diolah menggunakan metode perancangan

dekonstruksi. Arsitektur dekonstruksi (*deconstruction*) berasal dari gabungan kata “de-” (menyatakan kebalikan) dan “*construction*” (konstruksi, susunan) yang secara sederhana berarti “memecah ke dalam bagian-bagian” (Mantiri & Makainas, 2011). Metode ini digunakan untuk menafsirkan kembali temuan lapangan dan hasil partisipasi pengguna agar dapat dikembangkan menjadi gagasan desain yang lebih eksploratif. Pendekatan dekonstruksi memungkinkan proses perancangan berjalan secara kritis dan kreatif, dengan membongkar pola berpikir serta bentuk ruang yang konvensional, lalu menyusunnya kembali menjadi konfigurasi baru yang mencerminkan dinamika aktivitas dan karakter pengguna di gedung kuliah bersama. Melalui metode ini, hasil *participatory design* tidak hanya diwujudkan secara fungsional, tetapi juga diterjemahkan secara konseptual dan visual menjadi desain arsitektur interior yang kontekstual serta mencerminkan pengalaman pengguna.

Pendekatan dekonstruksi dalam penelitian ini merujuk pada gagasan Bernard Tschumi (1994) yang melihat arsitektur sebagai hasil interaksi antara ruang (*space*), gerak (*movement*), dan peristiwa (*event*). Menurut Tschumi, peristiwa bukanlah konsekuensi dari bentuk, melainkan justru elemen utama yang membentuk arsitektur itu sendiri. Dengan kata lain, ruang seharusnya tidak hanya menjadi wadah aktivitas, tetapi juga turut memicu, mengarahkan, dan merespons dinamika aktivitas penggunanya.



Gambar 2. Diagram Konseptual Parc de la Villette
Sumber: Souza, E., 2011

Pendekatan ini tampak dalam proyek Parc de la Villette (1982), di mana Tschumi menggunakan teknik *superimposition* untuk membangun relasi baru antara ruang dan peristiwa. Teknik ini dilakukan dengan menumpuk beberapa sistem geometris seperti titik, garis, dan bidang yang memiliki makna serta logika masing-masing ke dalam satu komposisi. Hasil dari penumpukan menciptakan tabrakan dan ketegangan spasial yang justru melahirkan potensi interaksi baru di dalam ruang. Setiap lapisan mencerminkan cara pandang berbeda terhadap ruang dan aktivitas, dan ketika disatukan, ia menciptakan pengalaman ruang yang dinamis, tidak linear, serta terbuka terhadap berbagai interpretasi pengguna (Mantiri & Makainas, 2011).

Dalam konteks penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan sebagai strategi konseptual dalam metode perancangan dekonstruksi, di mana hasil temuan *participatory design* berupa kebutuhan, aktivitas, dan persepsi pengguna diolah sebagai “lapisan-lapisan” yang disuperimposisikan. Melalui proses ini, rancangan ruang tidak hanya mengikuti fungsi tunggal, tetapi juga mengeksplorasi kemungkinan hubungan antar-aktivitas yang muncul dari interaksi pengguna di gedung kuliah bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

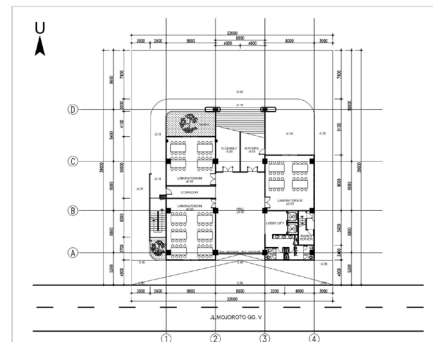
Hasil Pengumpulan Data



Gambar 3. Kondisi Eksisting GKB
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

a. Observasi lapangan

Observasi dilakukan untuk memahami kondisi eksisting Gedung Kuliah Bersama (GKB) Cakrawala Mandala Nusantara FKIP UNP Kediri serta aktivitas mahasiswa di gedung kampus lama. Berdasarkan hasil pengamatan, latar belakang pembangunan GKB berawal dari meningkatnya jumlah peminat calon mahasiswa baru dan kebutuhan pemerataan fasilitas di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Gedung ini diharapkan menjadi wadah yang dapat mewujudkan semangat “kebersamaan” antar jurusan melalui penggunaan ruang bersama.



Gambar 4. Denah Lantai 1 GKB
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2024

Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa konsep “bersama” tersebut belum tercermin dalam rancangan bangunan yang ada. Desain GKB tampak sangat formal dan rigid, dengan konfigurasi ruang kuliah yang seragam serta koridor panjang yang berfungsi sebatas sirkulasi. Ruang-ruang tersebut minim elemen yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi antar mahasiswa.



Gambar 5. Gazebo
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Menariknya, perilaku pengguna di lapangan justru memperlihatkan kecenderungan yang berbeda. Mahasiswa lebih banyak beraktivitas di area luar kelas seperti gazebo, koridor, hotspot area, hingga tangga dan selasar bangunan. Ruang-ruang informal ini menjadi tempat mereka berdiskusi, mengerjakan tugas, atau sekadar bersosialisasi antarteman lintas jurusan. Fenomena ini menunjukkan bahwa kebutuhan ruang mahasiswa FKIP bersifat lebih cair, fleksibel, dan berorientasi pada interaksi sosial dibandingkan dengan tata ruang GKB yang cenderung statis dan formal. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep perencanaan bangunan dan perilaku nyata penggunaannya di lapangan.

b. Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Kegiatan wawancara dilakukan terhadap tiga kelompok mahasiswa dari jurusan PGSD'2024, PGSD'2021, dan Pendidikan Matematika'2022 sebagai representasi pengguna gedung FKIP.

Tujuannya adalah untuk memvalidasi temuan observasi serta menggali kebutuhan, kebiasaan, dan persepsi mereka terhadap ruang belajar dan aktivitas akademik di lingkungan kampus.



Gambar 6. Hotspot Area dan Koridor
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa lebih banyak beraktivitas di area informal dibandingkan ruang kelas formal. Ruang seperti gazebo, koridor, kelas kosong, *hotspot area*, maupun *basecamp* HIMA menjadi pilihan utama untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi. Mereka menyukai ruang yang santai, fleksibel, sejuk, dan dekat dengan kelas.

Aktivitas belajar mandiri umumnya dilakukan di luar kampus, seperti di kafe, rumah teman, atau *foodcourt*, karena suasananya dianggap lebih mendukung fokus dan kenyamanan. Mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai tempat dengan pencahayaan lembut, akses mudah terhadap makanan dan minuman, fleksibilitas posisi duduk seperti lesehan atau santai, serta koneksi internet stabil

dan ketersediaan colokan listrik. Temuan ini menunjukkan bahwa ruang belajar di kampus belum sepenuhnya mendukung gaya belajar fleksibel dan informal yang disukai mahasiswa.



Gambar 7. Suasana Perpustakaan
Sumber: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNP Kediri, 2025

Kegiatan tugas kelompok dan diskusi biasanya dilakukan di kampus pada waktu luang antar kelas. Beberapa tempat yang sering digunakan antara lain gazebo karena suasananya sejuk dan santai, *basecamp* HIMA yang terasa lebih privat dan dekat dengan kelas, serta perpustakaan yang dilengkapi duduk lesehan. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan ruang kerja bersama yang fleksibel, dapat digunakan lintas jurusan, serta menyediakan pilihan duduk santai maupun formal sesuai kebutuhan aktivitas.



Gambar 8. Suasana Ruang Kelas
Sumber: Jurusan PPKn FKIP UNP Kediri, 2025

Sementara itu, ruang kelas dianggap kurang fleksibel karena tata letaknya yang berjejer dan aktivitas pembelajarannya yang cenderung satu arah. Mahasiswa mengeluhkan suasana yang kurang nyaman akibat suhu ruangan yang tidak merata, akustik yang bising, dan furnitur yang sulit dipindahkan.

Selain kegiatan akademik, mahasiswa juga menyoroti keterbatasan fasilitas untuk kegiatan organisasi dan *event*. Aktivitas UKM dan HIMA sering terhambat karena *basecamp* yang terbatas serta ruang kelas yang tidak mendukung kegiatan kolaboratif seperti *workshop*, rapat, atau lomba. Mahasiswa menginginkan adanya ruang yang dapat dibuka lebar, dilengkapi partisi ringan, serta menggunakan perabot modular agar mudah disesuaikan dengan berbagai kegiatan.

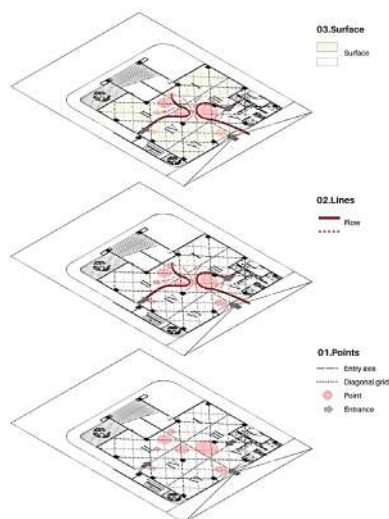
Secara umum, mahasiswa FKIP menggambarkan diri mereka sebagai pribadi yang rapi, disiplin, dan formal, namun memiliki kebutuhan akan ruang yang lebih santai dan fleksibel untuk mengimbangi beban akademik yang tinggi. Mereka mendambakan lingkungan belajar yang lebih cair dan adaptif terhadap berbagai aktivitas, namun tetap mencerminkan identitas akademik mereka sebagai calon pendidik.

c. Perumusan konsep awal (*concepting*)

Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan adanya kesenjangan antara karakter ruang formal Gedung Kuliah Bersama (GKB) dengan pola perilaku mahasiswa yang cenderung dinamis. Ruang kuliah yang seragam dan tertutup belum mampu menampung bentuk interaksi

spontan yang justru menjadi inti dari kehidupan mahasiswa FKIP. Temuan ini kemudian menjadi dasar dalam merumuskan arah konsep desain yang lebih fleksibel, terbuka, dan berorientasi pada pengalaman sosial pengguna.

Dalam proses analisis, data lapangan ditafsirkan menggunakan pendekatan dekonstruksi sebagai metode konseptual. Pendekatan ini mengacu pada pemikiran Bernard Tschumi (1994) yang melihat arsitektur bukan sekadar wadah aktivitas, melainkan hasil dari hubungan dinamis antara *space*, *movement*, dan *event*. Melalui perspektif ini, aktivitas mahasiswa seperti diskusi di koridor, belajar di gazebo, dianggap sebagai “peristiwa” yang memiliki potensi spasial untuk membentuk rancangan. Dengan demikian, perancangan GKB tidak lagi berangkat dari fungsi ruang yang kaku, tetapi dari bagaimana ruang dapat memicu dan menampung berbagai bentuk peristiwa sosial di lingkungan akademik.



Gambar 9. Diagram Konseptual Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Penerjemahan konsep Bernard Tschumi ke dalam rancangan Gedung Kuliah Bersama dilakukan melalui pendekatan *point–line–surface* yang digunakan sebagai alat konseptual untuk menghubungkan antara ruang (*space*), gerak (*movement*), dan peristiwa (*event*). Secara keseluruhan, lingkup perencanaan mencakup enam lantai Gedung Kuliah Bersama yang terdiri dari ruang kuliah, laboratorium, area kerja mahasiswa, serta fasilitas pendukung lainnya. Untuk menjelaskan penerapan metode ini, lantai 1 dipilih sebagai contoh utama karena dianggap paling representatif. Lantai ini memuat tiga ruang laboratorium utama yang berfungsi sebagai *programmed surface*, sekaligus menjadi pusat aktivitas mahasiswa lintas jurusan.

Tahap pertama adalah penentuan *point* sebagai potensi area transisi dan interaksi. Titik-titik ini ditempatkan pada perpotongan *diagonal grid* yang dibangun dengan pertimbangan arah *entry axis* utama. Penggunaan *diagonal grid* dipilih bukan berdasarkan sistem grid ortogonal konvensional, melainkan untuk menciptakan komposisi ruang yang lebih dinamis dan tidak terduga sejalan dengan gagasan Tschumi tentang *event* yang lahir dari ketegangan spasial. Setiap *point* berperan sebagai pemicu interaksi sosial dan aktivitas mahasiswa, menjadi *anchor* atau *landmark* di dalam sirkulasi ruang.

Setelah *point* ditentukan, tahap berikutnya adalah pembentukan *line* yang menghubungkan titik-titik utama tersebut. Garis ini menandai *flow* atau alur pergerakan pengguna di dalam gedung, baik sebagai sirkulasi utama maupun jalur alternatif yang memotong ruang. Beberapa garis berfungsi sebagai penghubung

langsung antar *point*, sedangkan lainnya menciptakan kemungkinan jalur lainnya. Melalui sistem garis ini, orientasi pengguna tidak hanya diarahkan secara linear, tetapi juga mengundang pengalaman spasial yang lebih spontan.

Lapisan terakhir adalah *surface*, yaitu bidang lantai netral serta *programmed surface* yaitu tiga ruang laboratorium pada lantai 1. *Surface* ini merupakan hasil potongan dan susunan dari *point* dan *line* sebelumnya. Dengan pendekatan ini, fungsi laboratorium tetap dipertahankan, tetapi ruang di sekitarnya menjadi lebih cair dan mampu menampung berbagai peristiwa sosial yang muncul dari interaksi pengguna.

Dalam konteks pendekatan *Participatory Design*, *point-point* sebelumnya dijadikan bahan eksplorasi pada tahap *workshop (co-design)* bersama mahasiswa. Melalui kegiatan ini, mahasiswa berperan aktif menentukan karakter, fungsi, dan aktivitas pada tiap *point*, seperti area diskusi santai atau ruang personal. Selain itu, area *programmed surface* juga menjadi bagian dari proses eksplorasi, di mana mahasiswa ikut memilih elemen furnitur, dan *mood* visual yang paling mewakili aktivitas mereka sehari-hari.

Dengan pendekatan ini, rancangan GKB diarahkan bukan sekadar untuk efisiensi ruang kuliah, melainkan untuk membangun ruang belajar yang dinamis dan saling beririsan, di mana aktivitas akademik dan sosial dapat berlangsung secara bersamaan dan saling mempengaruhi sejalan dengan gagasan Tschumi bahwa arsitektur seharusnya “mengundang peristiwa untuk terjadi.”

d. *Workshop (co-design)*



Gambar 10. Sesi *Workshop*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Tahap *workshop (co-design)* menjadi bentuk nyata dari proses partisipatif yang melibatkan beberapa mahasiswa FKIP secara langsung dalam pengembangan desain. Kegiatan ini terdiri dari dua sesi utama yang dirancang untuk menggali persepsi, preferensi, dan kebutuhan ruang secara lebih mendalam.



Gambar 11. Hasil Sesi Pemilihan Mood
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Sesi pertama berfokus pada pemilihan suasana atau *mood*, di mana mahasiswa diminta menyaring tiga puluh *mood board* menjadi lima belas suasana yang paling relevan dengan kegiatan mereka sehari-hari di kampus. Hasil dari sesi ini menunjukkan kecenderungan dua karakter suasana dominan: pertama, suasana

santai dan hangat pada area komunal yang mendorong interaksi sosial kemudian suasana cerah dan fokus yang dipilih khusus untuk area kelas dan laboratorium. Temuan ini menegaskan bahwa mahasiswa membutuhkan kontras atmosfer antara ruang untuk berinteraksi dan ruang untuk konsentrasi belajar.

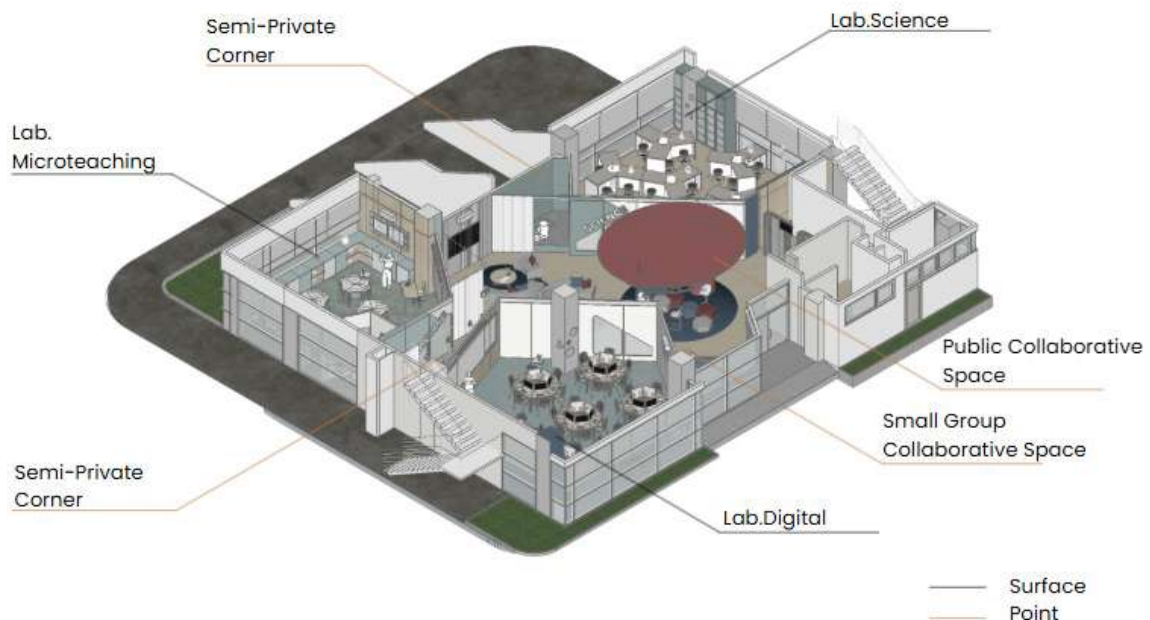


Gambar 12. Hasil Sesi Prioritas *Isi Ruang* (Furnitur) Dan Aktivitas

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Sesi kedua berfokus pada pemilihan prioritas *isi ruang* (furnitur) dan aktivitas di dalamnya. Pemilihan dilakukan menggunakan sistem penilaian *sticker voting*, yaitu stiker hijau untuk elemen prioritas tinggi, stiker oranye untuk elemen yang boleh ada atau opsional, dan stiker merah untuk elemen yang dianggap tidak sesuai.

Melalui sesi ini, mahasiswa menentukan kebutuhan utama seperti fleksibilitas area duduk berkelompok kecil, keberadaan spot tenang untuk belajar individu, serta area lesehan. Hasil diskusi ini memperlihatkan bahwa mahasiswa menginginkan zona kolaboratif yang cair dan mudah beradaptasi terhadap berbagai pola aktivitas belajar.

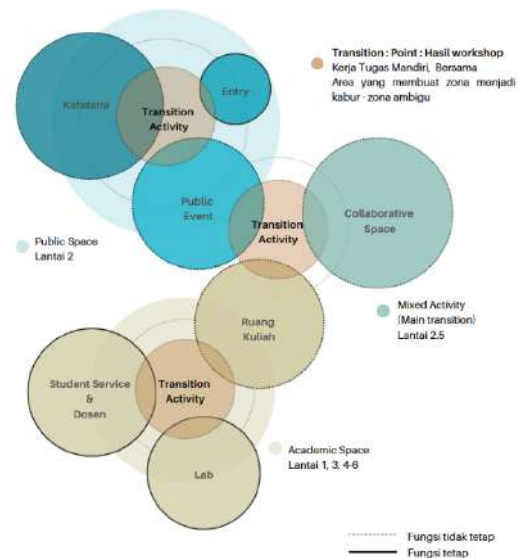


Gambar 13. Isometri Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Pada tahap konseptual, point sebelumnya hanya berfungsi sebagai titik potensial interaksi dan masih belum memiliki definisi program ruang yang pasti. Melalui *workshop*, titik-titik tersebut kemudian didefinisikan langsung oleh mahasiswa dari hasil sesi prioritas isi ruang dan aktivitas sehingga sesuai dengan kebutuhan aktivitas mereka di kampus. Hasilnya, beberapa point berkembang menjadi *Public Collaborative Space* sebagai pusat interaksi lintas jurusan, sementara point lain diterjemahkan menjadi *Small Group Collaborative Space* dan *Semi-Private Corners* dengan desain duduk lesehan untuk belajar lebih fokus atau diskusi kelompok kecil. Sementara itu, *programmed surface* seperti Laboratorium Microteaching, Laboratorium Digital, dan Laboratorium Science turut diperkaya melalui penentuan *mood* dan jenis furnitur pada sesi *workshop*.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Konsep zoning, organisasi ruang, dan pola sirkulasi pada GKB Cakrawala Mandala Nusantara dirancang untuk mendukung aktivitas mahasiswa secara fleksibel dan dinamis. Pendekatan ini sekaligus menjadi hasil dari penerapan gagasan Bernard Tschumi yaitu *point–line–surface*. Fokusnya bukan hanya pada efisiensi fungsi, tetapi juga pada bagaimana ruang dapat mewadahi cara mahasiswa FKIP belajar, bergerak, dan berinteraksi.



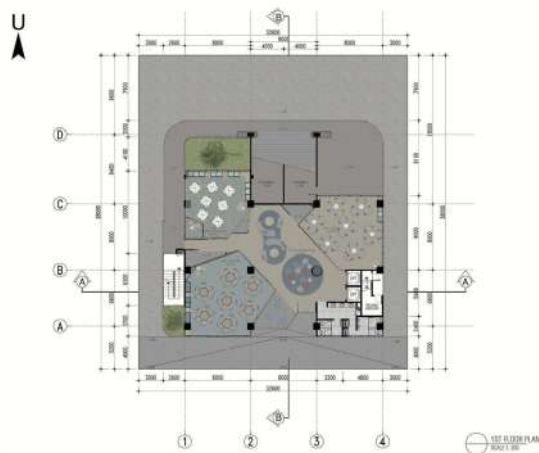
Gambar 14. *Spatial Relationship*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Diagram *spatial relationship* menunjukkan bagaimana titik-titik ruang (*point*) yang tersebar di tiap lantai menjadi pemicu aktivitas. Area transisi seperti sudut lesehan, *node* kolaboratif, dan persimpangan jalur dirancang sebagai titik interaksi yang mengaburkan batas antara ruang formal dan informal. Titik-titik ini terhubung oleh jalur gerak utama (*line*) sehingga perpindahan antar ruang tidak hanya bersifat linear, tetapi menawarkan potensi *event* baru saat pengguna melewati atau memasuki *node* transisi tersebut.

Zoning bangunan diorganisasikan ke dalam tiga kategori fungsional utama: *academic space*, *public space*, dan *collaborative space*. *Academic space* menempati lantai 1 dengan fungsi utama

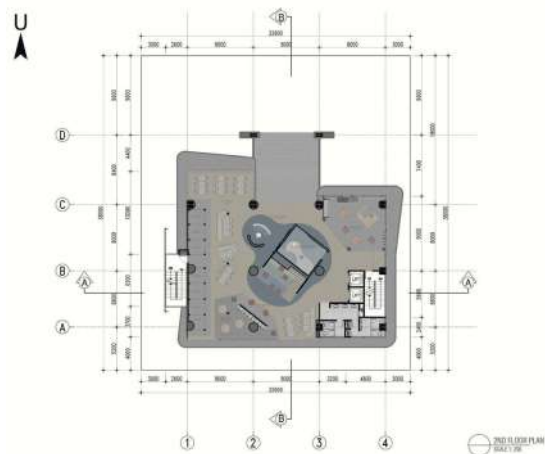
sebagai laboratorium (*Microteaching, Digital, Sains*), lantai 3 dengan fungsi utama sebagai administrasi dan ruang dosen untuk mendukung administrasi dan konsultasi akademik, hingga lantai 4-6 dengan fungsi utama sebagai ruang kelas. Sementara itu, *public space* dan *collaborative space* terkonsentrasi pada area Lantai 2 dan *mezzanine* yang diisi oleh fasilitas seperti kafetaria, *public event*, dan ruang kolaborasi.

Untuk memahami penempatan dan hubungan fungsional setiap *academic space*, *public space*, dan *collaborative space* secara spasial, berikut merupakan denah yang mengilustrasikan alokasi ruang dan area transisi pada tiap lantai.



Gambar 15. Denah Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Public collaborative space sebagai area transisi bersama dengan *node* di beberapa area seperti *small group collaborative space* dan *semi-private corners* yang dikelilingi oleh laboratorium *microteaching*, digital, dan sains.



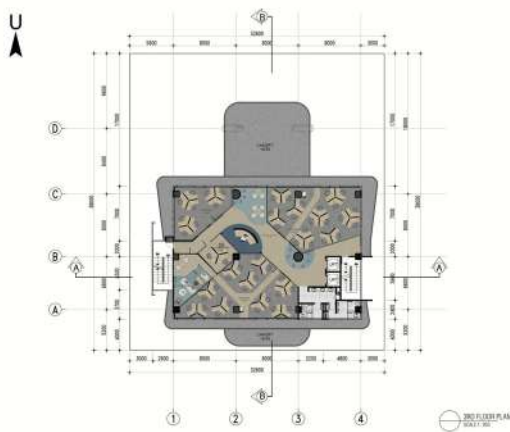
Gambar 16. Denah Lantai 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Multifunction stairs yang bagian dalamnya sekaligus dimanfaatkan sebagai *semi-private collaborative space* berada di tengah sebagai area transisi di antara area kafetaria dan minimarket.



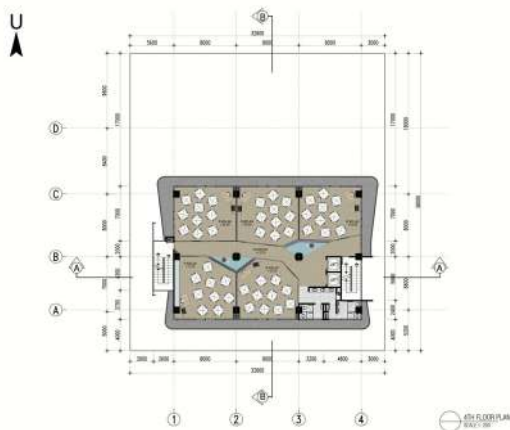
Gambar 17. Denah Lantai Mezzanine
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Penambahan lantai *mezzanine* yang difungsikan sebagai *collaborative space* lesehan sebagai respon terhadap tingginya kebutuhan mahasiswa untuk mengerjakan tugas di dalam area kampus.



Gambar 18. Denah Lantai 3
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Lounge di titik-titik tertentu untuk kebutuhan diskusi sekaligus area menunggu di antara ruang-ruang dosen.



Gambar 19. Denah Lantai 4
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Terdapat tempat duduk yang terinspirasi dari gazebo yang berada diantara kelas dan koridor sebagai area untuk mahasiswa beristirahat sejenak maupun belajar dan mengerjakan tugas. Organisasi ruang didasarkan pada *entry axis* dan *diagonal grid* yang telah dijabarkan

pada proses pembuatan denah yang telah dibahas sebelumnya. Hal tersebut yang membentuk titik temu antar zona sehingga menciptakan ruang-ruang transisi yang bukan sekadar penghubung, tetapi menjadi wadah aktivitas spontan, seperti *multifunction stairs* untuk duduk, diskusi, dan *event* tertentu serta sudut kolaboratif di setiap lantai

Sedangkan sirkulasi disusun berdasarkan prinsip *line* (garis gerak) dari gagasan Bernard Tschumi, *li ne* terbentuk untuk menghubungkan titik-titik interaksi (*point*) seperti tangga multifungsi, area kolaboratif, dan *node* transisi. Sirkulasi yang dihasilkan juga tidak selalu linear, pada lantai 2.5 dan 1, sirkulasi melebur dengan ruang interaktif, menciptakan area ambigu yang dapat berubah fungsi sesuai kebutuhan. Hasilnya adalah pola pergerakan yang mendorong pertemuan, kolaborasi, dan eksplorasi.

Konsep Ruang Dalam

Perancangan ruang dalam GKB berangkat dari dua sub-permasalahan yang ditemukan pada proses observasi dan wawancara, yaitu kesan FKIP yang identik dengan kedisiplinan dan formalitas, serta tingginya tekanan akademik yang berpotensi menimbulkan stres pada mahasiswa. Lingkungan yang terlalu formal justru dapat memperkuat tekanan tersebut, sehingga diperlukan strategi desain yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan emosional dan sosial mahasiswa sebagai pengguna utama gedung.

Floor	Color Scheme					Texture
Lantai 1						
Lantai 2						
Lantai 2.5						
Lantai 3						
Lantai 4-6						

Gambar 20. Denah Lantai 4
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Untuk menjawab isu tersebut, diterapkan dua strategi desain:

1. Menciptakan transisi antar lantai yang harmonis agar perpindahan aktivitas terasa lebih natural.
2. Menghilangkan batasan visual maupun spasial yang membuat lingkungan terasa tegang atau kaku. Strategi ini diwujudkan melalui pengaturan mood, warna, dan material yang dirancang untuk memperhalus kesan formal dan memberi nuansa ruang yang lebih hangat serta aktif secara sosial.

Pemilihan warna didasarkan pada gradasi *muted analogous* dan *monochromatic* dengan aksen material kayu serta warna-warna netral sebagai penyeimbang. Biru tua dipertahankan sebagai identitas UNP Kediri, sedangkan merah digunakan sebagai *focal point* pada area *point* sebagai penanda dan pemicu interaksi.

Berdasarkan hasil *workshop* bersama mahasiswa, terdapat preferensi perbedaan suasana yang jelas berdasarkan fungsi ruang. Suasana santai dan hangat diterapkan pada seluruh ruang komunal dan kolaboratif,. sebaliknya, suasana fokus secara ketat hanya diterapkan pada ruang kelas dan lantai 3 yang memiliki fungsi formal bagi dosen dan keperluan administrasi. Suasana fokus ini diimplementasikan melalui pencahayaan yang cenderung cerah dan desain yang lebih bersih (*clean*). Pemisahan *mood* ini merupakan salah satu strategi agar suasana formal tidak diperluas ke ruang transisi atau kolaboratif, guna memastikan area interaksi sosial dapat berfungsi optimal sebagai zona pelepas stres dan pemicu kegiatan belajar informal.

Berikut adalah hasil *workshop* penentuan *mood* serta beberapa visualisasi menunjukkan bagaimana konsep warna, material, dan penekanan pada area *point* diterapkan secara konsisten pada ruang-ruang utama GKB.



Gambar 21. Prioritas *Mood* Ruang Kelas & Komunal
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 22. *Collaborative Space* (Lantai 1)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 26. *Gazebo-Inspired Seating* (Lantai 4-6)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 23. *Multifunction Stairs* (Lantai 2)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 27. *Ruang Kelas* (Lantai 4-6)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 24. *Collaborative Space* (Lantai 2-5)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 25. *Area Administrasi* (Lantai 3)
Data Olahan Pribadi, 2025

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Desain furnitur dan aksesoris pendukung interior pada GKB Cakrawala Mandala Nusantara dikembangkan berdasarkan hasil *workshop* mahasiswa sebagai bagian dari metode *participatory design*. Dimana inspirasi desain yang mendapat voting prioritas tinggi yang dijadikan acuan dalam proses pembuatannya.

Furnitur yang diterapkan pada *collaborative space* cenderung modular dan dapat digunakan untuk kegiatan lesehan sesuai dengan model desain hasil *workshop* bersama mahasiswa UNP Kediri. Berikut adalah hasil *workshop* prioritas isi aktivitas kerja bersama dan rapat serta beberapa bentuk furnitur pada area kolaboratif di lantai 1, 2, dan 2.5 GKB.

Kerja bersama :



Gambar 28. Prioritas Isi Aktivitas Kerja Bersama
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Rapat UKM/HIMA :



Gambar 29. Prioritas Isi Aktivitas Rapat UKM/HIMA
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 30. Matras Dalam Ruang Multifunction Stairs
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 31. Modular Cushion Lantai Mezzanine
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 32. Stool Collaborative Space Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Tidak seperti meja kafetaria di gedung kampus lama yang cenderung besar, setelah melakukan *workshop*, mahasiswa memilih menggunakan meja yang lebih mudah dipindah-pindah menyesuaikan dengan jumlah kelompok yang hendak makan dan minum. Berikut adalah hasil *workshop* prioritas isi kantin serta bentuk furnitur kantin pada GKB.

Kantin



Gambar 33. Prioritas Isi Kantin
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 34. Furnitur Kantin
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

Furnitur kelas yang paling diprioritaskan adalah yang mampu dikonfigurasi menjadi beberapa bentuk sesuai kebutuhan dan jumlah kelompok. Serta menggunakan kursi yang *stackable* sehingga mampu membuat ruang kelas menjadi area kosong yang bebas. Kemudian *adjustable partition* juga menjadi prioritas untuk meningkatkan fleksibilitas fungsi kelas sehingga harapannya kelas tidak hanya mengakomodasi aktivitas belajar-mengajar melainkan juga kolaborasi. Berikut adalah hasil *workshop* prioritas isi kelas serta bentuk furnitur kelas pada GKB

Kelas



Gambar 35. Prioritas Isi Kelas
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 36. Kursi, Meja, dan Partisi Kelas
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025



Gambar 37. Ilustrasi Partisi Kelas
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2025

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) dengan metode *participatory design* mampu memberikan arah perancangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan pola aktivitas mahasiswa khususnya FKIP UNP Kediri. Berdasarkan observasi, wawancara, dan *workshop*, ditemukan bahwa karakter ruang GKB yang sebelumnya formal dan kaku tidak sejalan dengan kecenderungan mahasiswa yang lebih menyukai ruang belajar fleksibel, informal, dan mendukung interaksi sosial. Temuan ini kemudian diintegrasikan ke dalam pengembangan strategi desain melalui proses *co-design*, yang memungkinkan mahasiswa berperan aktif dalam menentukan suasana ruang, preferensi furnitur, dan tipe area kolaboratif yang diinginkan.

Pendekatan *point-line-surface* yang merujuk pada gagasan Bernard Tschumi memberi kerangka untuk menyusun ulang zona, jalur sirkulasi, serta titik-titik interaksi sehingga ruang-ruang yang dihasilkan mampu memfasilitasi

terjadinya berbagai bentuk peristiwa baik formal maupun informal. Hasil rancangan menghadirkan ruang kolaboratif, *multifunction stairs*, area lesehan, serta kelas fleksibel yang mencerminkan kebutuhan mahasiswa akan lingkungan belajar yang lebih cair dan *human-centered*.

Dari rangkaian proses tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan HCD dengan *participatory design* menjadi pendekatan yang tepat dalam mereinterpretasi makna “bersama” pada GKB, baik pada level konseptual maupun spasial. Dengan demikian, penelitian ini memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dengan menunjukkan bagaimana kolaborasi antara desainer dan mahasiswa mampu menghasilkan rancangan ruang yang lebih adaptif, kontekstual, dan relevan terhadap pengalaman belajar mahasiswa FKIP.

Meskipun penelitian ini telah memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan HCD dan *participatory design* dalam perancangan GKB FKIP UNP Kediri, pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan untuk memperkaya temuan dan memperluas cakupan penerapannya. Beberapa peluang penelitian lanjutan dapat diidentifikasi dari proses dan hasil perancangan yang telah dicapai, terutama terkait evaluasi penggunaan ruang, pelibatan pemangku kepentingan yang lebih luas, serta integrasi teknologi dan strategi desain di masa mendatang. Adapun kemungkinan pengembangan penelitian selanjutnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Melakukan evaluasi pasca-implementasi untuk menilai sejauh mana ruang-ruang GKB yang dirancang benar-benar digunakan sesuai kebutuhan dan preferensi mahasiswa, serta mengidentifikasi aspek yang perlu disesuaikan setelah gedung beroperasi.
2. Memperluas lingkup partisipasi pengguna, tidak hanya mahasiswa tetapi juga dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola fasilitas kampus, sehingga pendekatan HCD dapat diterapkan secara lebih komprehensif terhadap seluruh pemangku kepentingan.
3. Mengembangkan sistem pengelolaan ruang yang fleksibel, seperti sistem penjadwalan, mekanisme peminjaman ruang kolaboratif, atau pengaturan aktivitas berbasis teknologi untuk mendukung pemanfaatan ruang secara optimal.

REFERENSI

- Direktorat Sarana dan Prasarana, Universitas Airlangga. (2022). *Gedung Kuliah Bersama*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Giaccardi, E. (2005). *Metadesign: A framework for the co-design of interactive systems*. Proceedings of the 6th Conference on Creativity & Cognition, 1–9. <https://doi.org/10.1145/1056224.1056227>
- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. IDEO.org.
- Mantiri, J., & Makainas, A. (2011). *Arsitektur dekonstruksi*. *Media Matrasain*, 8(2), 61–68.

- Mappasere, A., & Suyuti, M. (2019). Metodologi penelitian kualitatif. Makassar: Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Samancioglu, N. (2017). *Human-centered design (HCD)*.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Souza, E. (2011). *AD Classics: Parc de la Villette* / Bernard Tschumi Architects. <https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi>
- Skiba, N. (2014). User-centred innovation process: needs identification and data interpretation coming from the user's integration in the design process.
- Szebeko, D., & Tan, L. (2010). Co-designing for society. *Australasian Medical Journal*, 3(9), 580–590. <https://doi.org/10.4066/AMJ.2010.378>
- Tschumi, B. (1994). *Event-cities*. Cambridge, MA: The MIT Press.