

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Kharisma Bangsa merupakan wadah pendidikan formal yang menyediakan fasilitas pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. Sekolah ini berlokasi di Jalan Terbang Layang, Tangerang Selatan, Banten. Dengan luas lahan sebesar 22.000m², Sekolah Kharisma Bangsa memiliki gedung sekolah, gedung auditorium, aula serba guna, gedung asrama, lapangan olahraga, serta area parkir. Sekolah Kharisma Bangsa tergolong sebagai lembaga pendidikan swasta yang menerapkan kurikulum internasional, yaitu kurikulum Cambridge.

Kurikulum Cambridge yang diterapkan di Sekolah Kharisma Bangsa bertujuan untuk mengembangkan keterampilan akademik dan non-akademik siswa dengan pendekatan berbasis kompetensi global. Kurikulum ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu Cambridge Primary (SD), Cambridge Lower Secondary (SMP), Cambridge Upper Secondary (IGCSE), dan Cambridge Advanced (AS & A Level). Setiap tahap dirancang untuk membangun pemahaman yang kuat dalam mata pelajaran inti seperti Matematika, Sains, dan Bahasa Inggris, serta mendorong pemikiran kritis dan kreatif. Selain itu, kurikulum Cambridge memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan lokal, hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang berbagai disiplin ilmu. Kurikulum Cambridge yang diterapkan bertujuan untuk membangun lingkungan belajar yang kolaboratif dan adaptif dengan kebutuhan belajar siswa.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2008, bangunan sekolah harus memenuhi standar luas, tata ruang, keamanan, keselamatan, kesehatan, kenyamanan, dan aksesibilitas. Selain itu, ruang yang menjadi wadah untuk berbagai kegiatan pembelajaran juga harus lengkap dan layak untuk

digunakan. Ruang-ruang ini tentunya harus dilengkapi oleh peralatan yang sesuai untuk pembelajaran di dalamnya. Hal-hal tersebut penting untuk diperhatikan kelayakannya karena akan sangat mempengaruhi para siswa, baik dari segi aktivitas, perasaan, ataupun pemahaman.

Pada kenyataannya, Sekolah Kharisma Bangsa masih menghadapi permasalahan dalam desain interior fasilitasnya. Permasalahan ini berakar pada layout ruang yang tidak efisien, sehingga memengaruhi interaksi serta efektivitas aktivitas yang berlangsung. Selain itu, beberapa ruang memiliki luas yang tidak sebanding dengan jumlah penggunaannya, menyebabkan mereka berpindah ke area lain untuk beraktivitas. Akibatnya, terjadi tumpang tindih kegiatan yang dapat mengganggu kenyamanan dan konsentrasi pengguna ruang. Permasalahan ini bertentangan dengan prinsip dari Kurikulum Cambridge yang menekankan mengenai pentingnya lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi dan komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang yang dapat memaksimalkan fungsi setiap ruang, sehingga kenyamanan dan interaksi antar siswa tetap terjaga. Ketidaknyamanan dalam ruang belajar dapat berdampak langsung pada aktivitas siswa di sekolah. Dalam hal ini, desain interior berperan penting dalam membentuk dan memengaruhi aktivitas mereka.

Dalam merancang ulang fasilitas pendidikan jenjang SMP dan SMA, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, terutama pada rentang usia 12 hingga 18 tahun. Penelitian juga menunjukkan bahwa perilaku belajar siswa pada usia ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan fisik. Misalnya, suasana belajar yang kondusif, pencahayaan yang baik, tata ruang yang fleksibel, dan hubungan interpersonal yang positif antara siswa dan guru dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar. Hal ini tentunya akan mendorong terciptanya aktivitas yang baik bagi seluruh pengguna sekolah.

Oleh karena itu, pendekatan aktivitas dipilih sebagai dasar dari perancangan interior Sekolah Kharsima Bangsa dengan tujuan menjawab kebutuhan ruang yang mampu mendukung proses belajar mengajar secara optimal sesuai dengan tujuan dari kurikulum Cambridge. Pendekatan ini berfokus pada jenis dan pola aktivitas

pengguna ruang, baik secara individu ataupun berkelompok dengan tujuan terciptanya lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi, komunikasi, dan fleksibilitas. Dengan memahami bagaimana aktivitas berlangsung dalam lingkungan sekolah, desain ruang diharapkan dapat memfasilitasi interaksi yang efektif, meningkatkan kenyamanan, serta menunjang pengembangan keterampilan siswa secara optimal. Pendekatan ini menjadi landasan utama dari perancangan ulang Sekolah Kharisma Bangsa agar selaras dengan karakteristik kurikulum yang diterapkan dan kebutuhan para penggunanya.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi studi lapangan serta analisis denah eksisting yang sudah dilakukan, ditemukan beberapa masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Masalah Kurangnya Ruang untuk Aktivitas
Tidak cukupnya ruang untuk kegiatan atau belajar di luar kelas menyebabkan aktivitas sering dilakukan di area yang tidak seharusnya, sehingga mengganggu aktivitas pengguna lain.
2. Masalah Layout Ruang yang Tidak Efisien
Tata letak ruang yang tidak efisien dapat menghambat interaksi dan mobilitas, sehingga mengurangi efektivitas pengawasan. Selain itu, kurangnya privasi dalam penataan ruang kerja membuat aktivitas dan pekerjaan lebih mudah terlihat oleh orang lain, yang berpotensi mengganggu kenyamanan dan konsentrasi pengguna.
3. Masalah Fasilitas yang Tidak Memadai untuk Kapasitas Pengguna
Ukuran ruang yang tidak memadai untuk menampung jumlah pengguna mengakibatkan keterbatasan kenyamanan, terutama saat periode dengan aktivitas tinggi.
4. Masalah Kurangnya Fasilitas Kolaboratif
Area di lantai SMP dan SMA belum menyediakan ruang yang mendukung pembelajaran kolaboratif, sehingga siswa kesulitan berinteraksi dan bekerja dalam kelompok secara optimal.

5. Masalah Penggunaan Furniture yang Tidak Fleksibel

Pembelajaran di dalam kelas sering kali memerlukan pengaturan tempat duduk yang berbeda, baik untuk kerja kelompok maupun individu. Namun, penggunaan furnitur yang tidak fleksibel membuat proses pemindahan meja dan kursi menjadi kurang efisien dan memakan waktu.

6. Masalah Organisasi Ruang yang Tidak Efisien

Beberapa ruang memiliki tata letak yang kurang tepat. Hal ini menyulitkan terjadinya interaksi antar pengguna. Selain itu, kerja sama juga menjadi tidak optimal. Beberapa ruang yang seharusnya saling terhubung justru terpisah jauh.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis denah eksisting, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan, yaitu:

1. Bagaimana merancang ruang yang dapat mengakomodasi berbagai aktivitas tanpa mengganggu kenyamanan pengguna lain?
2. Bagaimana mengoptimalkan tata letak ruang agar mendukung interaksi, mobilitas, dan efektivitas pengawasan tanpa mengorbankan privasi?
3. Bagaimana menyesuaikan kapasitas fasilitas dengan jumlah pengguna agar tetap mendukung kenyamanan, terutama saat periode aktivitas tinggi?
4. Bagaimana menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran kolaboratif agar siswa dapat berinteraksi dan bekerja dalam kelompok secara optimal?
5. Bagaimana merancang furnitur yang fleksibel agar dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran tanpa menghambat efisiensi waktu dan ruang?

6. Bagaimana mengoptimalkan organisasi ruang agar mendukung interaksi dan kerja sama antar pengguna, serta memastikan ruang-ruang yang saling berkaitan memiliki keterhubungan yang lebih efektif?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Perancangan ulang interior Sekolah Kharisma Bangsa bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung kenyamanan pengguna, baik dalam proses belajar mengajar maupun interaksi sosial. Desain ini selaras dengan visi dan misi sekolah, yaitu mendukung siswa dalam mencapai potensinya. Selain itu, perancangan ini disesuaikan dengan prinsip kurikulum Cambridge yang menekankan lingkungan belajar kolaboratif dan adaptif. Dengan menyesuaikan desain terhadap aktivitas dan kebutuhan pengguna diharapkan proses belajar lebih optimal serta interaksi positif antar individu dapat ditingkatkan.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan Sekolah Kharisma Bangsa ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan desain sekolah internasional yang sesuai dengan standarisasi sekolah dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia.
2. Mengoptimalkan tata ruang untuk mendukung interaksi, konsentrasi, dan kenyamanan siswa sesuai dengan prinsip kurikulum Cambridge.
3. Menyediakan fasilitas yang memadai dan proporsional dengan kapasitas pengguna untuk menghindari ketidakseimbangan fungsi ruang.
4. Meningkatkan efisiensi layout ruang untuk memperlancar mobilitas, interaksi, serta pengawasan dalam lingkungan sekolah.
5. Menyediakan area yang cukup untuk aktivitas siswa di luar kelas tanpa mengganggu fungsi ruang lain.
6. Meningkatkan privasi dan kenyamanan dalam ruang kerja guru serta area administratif agar lebih kondusif.
7. Menerapkan prinsip ergonomi dalam perancangan furnitur dan elemen interior guna meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pengguna ruang.

1.5 Batasan Perancangan

1. Luasan lahan $\pm 22000\text{m}^2$ dengan beberapa bangunan dengan luasan:
Gedung Sekolah: $\pm 5000\text{m}^2$, terdiri dari 4 lantai.
Gedung Lab: $\pm 682\text{m}^2$, terdiri dari 2 lantai.
Gedung Serba Guna: $\pm 1062\text{m}^2$, terdiri dari 1 lantai dan mezzanine.
Tambahkan tabulasi rincian masing-masing ruang yang dirancang di denah khusus (lihat tabel...)
2. Standarisasi peraturan pemerintah mengenai sekolah:
Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah, Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 4 Tahun 2012 Tentang Pedoman Penerapan Sekolah/Madrasah Aman Dari Bencana.
3. User: Siswa, Guru, Staff. (cek lagi di teori, dan hasil observasi), biasanya ada kategori user internal dan eksternal
4. Lokasi: Jalan Terbang Layang No.21, Pd. Cabe Udik, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15418.
5. Tabel luasan yang dirancang:

Tabel 1.1 Luasan Perancangan Gedung Sekolah

Gedung Sekolah		
Lantai	Nama Ruang	Luas
Lantai 1	Lobby, R. Humas, Resepsionis, Musholla Tamu/Staff, Ruang Tamu	$\pm 204,4\text{m}^2$
Lantai 2	Kantin, Perpustakaan, Kelas 12 LK, Lab Komputer, Lab STEAM, R. Multimedia, R. General Manager, R. Rapat, Musholla	$\pm 530,2\text{m}^2$
Lantai 3	R. Kepala Sekolah, R. Admin, R. Ekstra, Gudang Berkas, Kelas 7-12 LK, R. Guru LK	$\pm 302,6\text{m}^2$
Lantai 4	R. Konseling, R. Perguruan Tinggi, R. Ekstra, R. Guru PR, Musholla PR, Kelas 7-12 PR	$\pm 302,6\text{m}^2$
Total		$\pm 1339\text{m}^2$

Tabel 1.2 Luasan Perancangan Gedung Lab

Gedung Lab		
Lantai	Nama Ruang	Luas
Lantai 1	Lab Kimia, Lab Fisika, Lab Biologi	$\pm 257,4\text{m}^2$
Lantai 2	R. Musik Gitar, Auditorium, Koperasi, Toilet	$\pm 298,2\text{m}^2$
Total		$\pm 555,6\text{m}^2$

Tabel 1.3 Luasan Perancangan Gedung Serba Guna

Gedung Serba Guna		
Lantai	Nama Ruang	Luas
Lantai 1	UKS, R. Musik Keyboard, Toilet, R. Control, Lobby, Tribun	(Tanpa area lapangan) $\pm 244\text{m}^2$
Lantai 2	Toilet LK, Shower LK, Locker LK, Toilet PR, Shower PR, Locker PR	$\pm 145,5\text{m}^2$
Total		$\pm 389,5\text{m}^2$

Tabel 1. 4 Total Luas Perancangan

Gedung Sekolah	$\pm 1339\text{m}^2$
Gedung Lab	$\pm 555,6\text{m}^2$
Gedung Serba Guna	$\pm 389,5\text{m}^2$
Total	$\pm 2284\text{m}^2$

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ulang Sekolah Kharisma Bangsa adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Studi Lapangan atau Survei

Melaksanakan studi banding pada objek sejenis berupa sekolah dengan kurikulum serupa untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam perancangan ulang Sekolah Kharisma Bangsa ini. Sekolah internasional yang dijadikan sebagai objek studi banding adalah Sekolah Pelita Harapan Sentul dan Sampoerna Academy Jakarta.

1.6.1.2 Studi Literatur

Studi literatur mengenai sekolah dalam tingkat SMP-SMA. Studi literatur yang digunakan meliputi standarisasi sekolah menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS RI), buku panduan mengenai arsitektur dan interior rumah sakit, buku panduan mengenai ergonomi furniture sekolah, jurnal terkait interior sekolah terkhusus tingkat SMP & SMA.

1.6.1.3 Analisis Data

Analisis data yang terdiri dari penggabungan antara data sekunder dan data primer yang akan merespon permasalahan yang ada pada perancangan. Melalui data sekunder akan diketahui sejumlah permasalahan yang ada pada data primer.

a. Data Primer

- Studi Kasus, Lokasi, Arsitektur/Lingkungan, Fungsi/Aktivitas, Organisasi Ruang, Layout, Sirkulasi dan Dimensi, Bentuk Ruang dan Bentuk Furniture, Material, Warna, Penghawaan dan Pencahayaan, Utilitas, Keamanan, Petunjuk Arah, Disabilitas.

b. Data Sekunder

- Kajian Literatur, Programming

Perancangan ini menggunakan program ruang yang diperoleh dari PERMENDIKNAS mengenai standarisasi ruang untuk bangunan sekolah serta data arsitek mengenai sekolah terutama untuk tingkat SMP&SMA.

- Pendekatan

Menggunakan pendekatan perancangan yang dapat menjadi solusi pemecahan masalah dari permasalahan yang ada dan sebagai dasar yang akan diterapkan pada seluruh elemen konsep.

- Penentuan Konsep

Menggunakan konsep yang menjadi solusi dari permasalahan yang terdapat pada objek perancangan dan linear dengan pendekatan yang dipilih.

- Hasil Desain

Merealisasikan desain sebagai hasil akhir dari tahap-tahap yang sudah dikerjakan, mulai dari hasil survei, hingga penentuan konsep. Untuk merealisasikan, dibutuhkan program bantuan teknologi dengan menggunakan aplikasi AutoCAD, SketchUp, Enscape/D5, Photoshop.

1.7 Manfaat Perancangan

1.7.1 Manfaat bagi Pengguna

Perancangan ulang sekolah dapat meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan produktivitas pengguna dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Dengan mengoptimalkan tata ruang, pencahayaan, warna, dan akustik, pengguna seperti siswa, guru, dan staf dapat merasakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Hal ini juga berpotensi meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan interaksi sosial di antara pengguna.

1.7.2 Manfaat bagi Sekolah Kharisma Bangsa

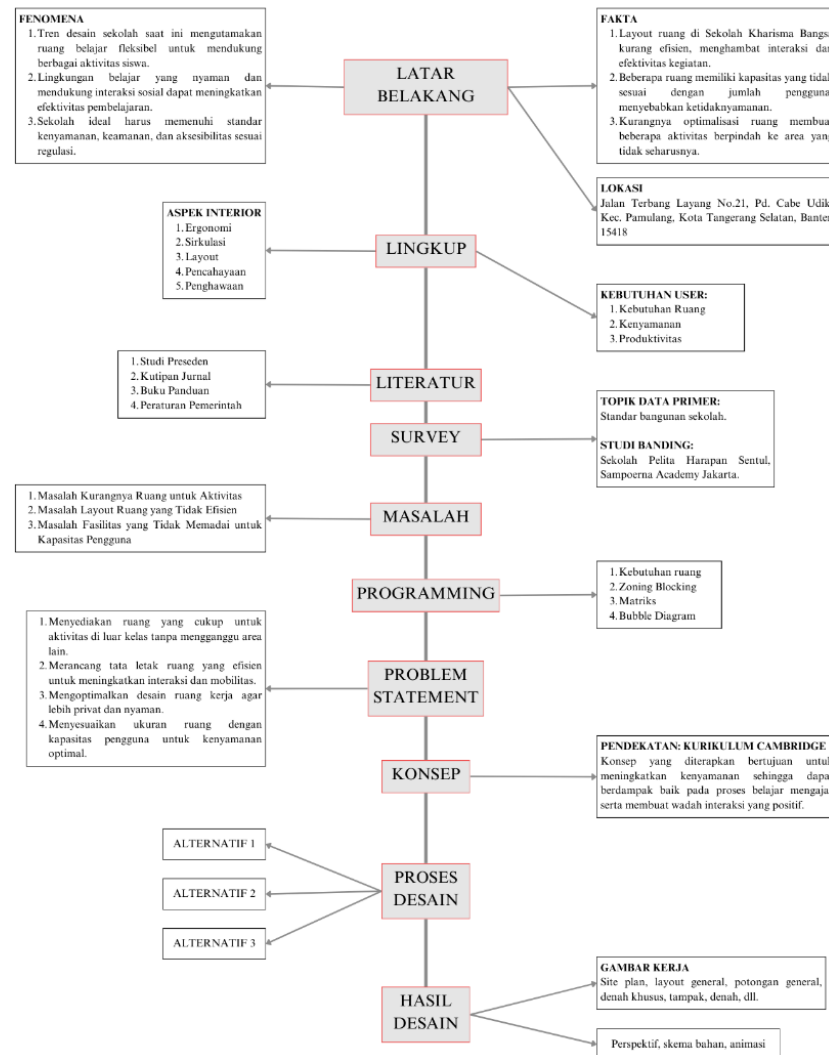
Dengan desain yang lebih modern, fungsional dan fleksibel, Sekolah Kharisma Bangsa dapat meningkatkan citra institusi sebagai sekolah unggulan yang peduli terhadap kebutuhan pengguna. Perancangan ulang juga dapat meningkatkan efisiensi penggunaan fasilitas serta menurunkan biaya operasional, misalnya dalam hal pencahayaan buatan dan perawatan. Hal ini sekaligus menjadi daya tarik bagi calon siswa dan orang tua yang mempertimbangkan sekolah ini.

1.7.3 Manfaat bagi Keilmuan Interior

Perancangan ulang ini dapat menjadi studi kasus berharga dalam penerapan konsep desain berbasis aktivitas (*activity approach*) pada lingkungan pendidikan. Hasilnya dapat berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik desain interior untuk sekolah, terutama yang berfokus pada inklusivitas, ergonomi, dan keberlanjutan. Hal ini dapat menjadi acuan bagi proyek serupa di masa depan

1.8 Kerangka Berpikir

Berikut kerangka berpikir dari proses perancangan ulang interior Sekolah Kharisma Bangsa.



Gambar 1.1 Mapping Kerangka Berpikir

1.9 Pembaban Proposal

Sistematika penulisan pada proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan keseluruhan latar belakang dari perancangan ulang Sekolah Kharisma Bangsa, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan pembaban.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

Menjelaskan berdasarkan uraian-uraian kajian literatur mengenai sekolah internasional, kurikulum yang diterapkan, standarisasi fasilitas pendidikan, kajian literatur mengenai pendekatan Kurikulum Cambridge, dan analisis studi kasus yang diambil.

BAB III DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

Menjelaskan analisis dari data dan komparasi studi banding, deskripsi proyek, programming, dan analisis kebutuhan ruang pada Sekolah Khrisma Bangsa.

BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Menjelaskan tema dan konsep yang diterapkan pada desain Sekolah Kharisma Bangsa, serta menggambarkan suasana yang diharapkan. Dilengkapi dengan implementasi solusi dari permasalahan. Penjelasan disampaikan dalam bentuk gambar, layout, perspektif, dan sebagainya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan inti dan masukan dari permasalahan yang sudah dirumuskan. Bahasan berupa fakta serta alasan. Bab ini menjadi penutup dari penulisan proposal.