

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ULANG INTERIOR
SMP INTERNASIONAL EDU GLOBAL SCHOOL, BANDUNG**

**INTERIOR PLANNING AND RE-DESIGN INTERNATIONAL
JUNIOR HIGH SCHOOL EDU GLOBAL, BANDUNG**

Syfa Nurafni Siregar, Imtihan Hanom, S.Sn., M.Ds., Kiki Putri Amelia, S.T., M.Ds.
Prodi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
nurafnisyifa@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini adalah : Penentuan zonafikasi ruang belum memunculkan hubungan / keselarasan antara bangunan Heritage dan bangunan utama, Pengaturan sirkulasi dalam bangunan belum sesuai dengan aktivitas sehingga tidak memberikan akses antara ruang yang efektif dan efisien, Belum adanya ruang peralihan / area terbuka dalam bangunan yang berguna untuk mengurangi kepadatan sirkulasi pengguna, Penataan layout pada bangunan belum sesuai dengan standar kurikulum cambrige, diharuskan adanya pemisahan antara area publik dan area privat pembelajaran, Perlu adanya tambahan fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum cambrige yaitu ruang, lab.sains, lab.teknologi, lab.bahasa inggris, kelas seni, aula dan ruang ujian IGSCE, Setiap ruang belajar belum terdapat area penyimpanan pribadi siswa, Ruang belajar belum mewujudkan konsep belajar mandiri atau konsep belajar kelompok, Diperlukan pertimbangan bentuk dan penataan furniture untuk mendukung segala fasilitas yang ada pada Edu Global School. Metode yang digunakan dalam melakukan perancangan ini adalah menggunakan metode analisa programming. Analisa programming bersumber dari data dan permasalahan lalu dijabarkan melalui konsep dan pendekatan serta diterapkan dalam perancangan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mendesain ulang sekolah Edu Global School sesuai dengan pendekatan karakteristik remaja awal, penerapan kurikulum cambridge, dan menyelesaikan permasalahan dari kondisi eksisting projek. Sehingga perancangan ini dalam mengeluarkan sebuah desain yang sesuai dengan peraturan pemerintah dan cambridge, meningkatkan kenyamanan kegiatan belajar mengajar, dan memberikan solusi dari masalah yang ada pada Edu Global School sebelumnya.

Keyword : sekolah internasional, ruang terbuka, kenyamanan, pembelajaran, keselarasan

Abstract

The problems discussed in this design are: Determination of zonafication of space has not led to the relationship / harmony between the Heritage building and the main building, Circulation arrangements in the building have not been in accordance with the activity so that it does not provide access between effective and efficient spaces, There is no transitional space / open space in buildings that are useful to reduce the density of user circulation, structuring layouts in buildings not in accordance with cambridge curriculum standards, there is a need to separate between public areas and private areas of learning technology, English language lab, art class, IGSCCE examination hall and room, Each study room does not yet have a personal storage area for students, the study room has not yet realized the concept of independent learning or group learning concepts, It is necessary to consider the shape and arrangement of furniture to support all facilities that is at Edu Global School. The method used in doing this design is to use the programming analysis method. Programming analysis is sourced from data and problems and then elaborated through concepts and approaches and applied in design. The purpose of this design is to redesign the Edu Global School in accordance with the characteristic approach of early adolescents, the application of the Cambridge curriculum, and to solve problems from the existing conditions of the project. So that this design in issuing a design that complies with government and cambridge regulations, improve the comfort of teaching and learning activities, and provide solutions to problems that existed in the previous Edu Global School.

Keyword : internasional school, open space, comfort, learning, alignment

1. Pendahuluan

Sekolah merupakan pusat pendidikan formal yang bertanggungjawab dan harus mengajarkan kompetensi, strategi belajar dan pengetahuan bagi siswa untuk mencapai keberhasilan dan kebahagiaan dalam kehidupan. Sekolah adalah lembaga yang secara khusus bertugas mengatur pengalaman-pengalaman belajar sedemikian rupa, sehingga menunjang perkembangan anak didik dan tidak menghambatnya menuju ke arah kedewasaan. Indonesia memiliki sistem pembagian sekolah berdasarkan kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut diantaranya, sekolah negeri yang berarti sekolah yang memiliki kurikulum yang sudah diatur oleh pemerintah dan tidak boleh dirubah, sekolah swasta dengan kurikulum tingkat yayasan dan minimal kurikulum pemerintah, dan sekolah internasional yaitu perpaduan kurikulum minimal pemerintah dan standar internasional.

Sejalan dengan perkembangan sekolah bertaraf internasional, tentunya muncul tuntutan lain dalam hal penyesuaian dengan kurikulum yang diterapkan. Salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan adalah sarana fisik yang lengkap yang dapat menunjang

proses belajar mengajar didalamnya, dan tentunya tanpa mengabaikan faktor-faktor lainnya. Sekolah bertaraf internasional yang akan direncanakan bertujuan untuk peningkatan kualitas pengetahuan siswa (inteligensi) melalui penyediaan fasilitas-fasilitas bagi pembentukan, pembinaan, dan pengembangan bakat dan kreativitas, merencanakan suatu bangunan pendidikan bertaraf internasional yang memiliki sarana dan prasarana penunjang yang lengkap, menciptakan wadah pendidikan dengan standar kenyamanan dan keamanan belajar yang tinggi dengan memperhatikan karakter pengguna ruang, dan menciptakan manusia Indonesia yang berkualitas tinggi yang kelak mampu bersaing secara global.

Dengan diberikannya kebebasan kepada setiap sekolah untuk meningkatkan kurikulum menjadi standar internasional, Menurut ISC Research menurut data pada september 2018 di Indonesia yaitu tercatat sebanyak 198 sekolah sudah memperbarui kurikulum nasional menjadi *internasional cambridge*. Sedangkan di Bandung terdapat 7 Internasional *school* namun hanya 47 % yang dapat memenuhi standar fasilitas dan kualitas pengajaran yang sesuai dengan standar sekolah internasional.

Berawal dari fenomena tersebut maka, perancangan pada tugas akhir ini diharapkan memberikan masukan/arahan untuk merancang sekolah bertaraf internasional dengan bangunan fisik sekolah yang representatif dan berkualitas, serta didukung dengan sarana-sarana pendukung lainnya yang memiliki standar internasional.

Edu Global *School* atau yang biasa disingkat dengan EGS merupakan salah satu lembaga penyelenggaran dan pengembangan sistem pendidikan di Indonesia yang memanusikan manusia dalam spesifik kasus ini adalah siswa dan guru dengan menghargai seluruh aspeknya meliputi aspek kognitif, karakter, dan bakat. EGS didirikan pada tahun 2013 berlokasi di Jl. Kalimatan No.7, Merdeka, Sumur Bandung. EGS didirikan bertujuan untuk menghadirkan konsep pendidikan yang holistik dan berwawasan global. Pada umumnya setelah menempuh pendidikan Sekolah Dasar pelajar dipersiapkan untuk menempuh jenjang sekolah selanjutnya maka dari itu EGS memiliki kurikulum khusus untuk mempersiapkan siswanya dalam menghadapi tantang baru yaitu dengan kurikulum nasional plus yang mengikuti kurikulum nasional dan gabungan dengan kurikulum internasional *cambridge*. Namun peningkatan fasilitas untuk menampung Kurikulum *Cambridge* tersebut masih belum terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, perancangan Edu Global *School* diharapkan mampu memberikan fasilitas akademis dan non-akademis yang dapat menampung seluruh kegiatan para siswa yang sesuai dengan kurikulum internasional *cambridge*.

1.1 Tahapan Perancangan

1.1.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini tergabung dari pengumpulan data fisik dan non-fisik. Dikarnakan juga perancangan ini merupakan

perancangan ulang maka pengumpulan data tersebut nantinya akan digunakan sebagai tolak ukur desain berhasil atau tidak dan sebagai bahan analisis.

1.1.1.1 Studi Literatur

Studi literature tersebut untuk kemudian dapat dijadikan sebagai kajian teoritik dan sebagai arahan data. Menurut Danial dan Warsiah Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

1.1.1.2 Survei Institusional

Mencari data-data ke kantor pemerintahan, yang berkaitan dengan bangunan yang akan direncanakan. Dalam hal ini, penulis mencari data-data mengenai peraturan perpu atau uud yang mengatur tentang standarisasi SMP dan hal-hal lain terkait sekolah.

1.1.1.3 Survei Lapangan

Melihat langsung ke lokasi, tempat bangunan direncanakan. Mengumpulkan data- data seperti kepadatan lalu lintas, luas site, dan lain-lain. Dalam hal ini penulis, mengunjungi tiga studi banding dan menemukan beberapa permasalahan serupa dan beberapa hal yang dapat diadopsikan ke dalam desain.

1.1.1.4 Wawancara

Untuk memperkuat penulisan laporan perancangan ini penulis melakukan wawancara terhadap pengelola Edu Global *School*. Berisi tentang sejarah sekolah, pemetaan staff dan kepengurusan dalam sekolah, beberapa masalah tentang gedung, dan jam operasional sekolah.

1.1.1.5 Dokumentasi

Dari hasil dokumentasi ini sangat diperlukan dalam proses pengumpulan data dimana penulis perlu memahami suasana yang dirasakan saat berada di dalam masing-masing sekolah yang dilakukan perbandingan. Dokumentasi yang diambil berupa foto-foto ruang yang diizinkan oleh pihak sekolah.

1.1.1.6 Pembahasan

Secara umum metode yang digunakan dalam pembahasan adalah metode analisis dan sintesa, menganalisis adanya permasalahan pada Sekolah Menengah Internasional yang direncanakan, kemudian disimpulkan sebagai titik tolak penyusunan konsep perencanaan dan perancangan

1.1.1.7 Perumusan Konsep

Penyusunan hasil analisis ke dalam suatu konsep yang merupakan hasil analisis antara komponen pembahasan dimana hasilnya nanti merupakan dasar bagi perancangan fisik Sekolah Menengah Internasional.

1.1.2 Analisa Data

Mengumpulkan data-data primer maupun skunder yang telah dikumpulkan dari literatur, survei lapangan, observasi langsung dan wawancara yang kemudian akan dijadikan sebagai salah satu tolak ukur perancangan desain dan disesuaikan dengan permasalahan eksisting yang ada kemudian akhirnya menemukan kesimpulan analisa data yang dijadikan sebagai landasan dalam menentukan pendekatan serta konsep perancangan

1.1.3 Programming

Merupakan lanjutan dari data analisa sebagai acuan untuk perancangan ini, hasil dari data analisa tersebut kemudia di bentuk dalam pola aktivitas pengguna, tabel besaran ruang, tabel kebutuhan ruang, *bubble diagram*, matriks kedekatan ruang, *zoning*, dan *blocking*.

1.1.4 Tema dan Konsep

Tema dan konsep ini digunakan sebagai cara untuk menyalurkan solusi dalam desain perancangan ini. Tema dan konsep ini akhirnya akan dikelurkan dalam gambar kerja desain.

1.1.5 Output Akhir

Merupakan hasil akhir dari keseluruhan perancangan proyek ini dan dihasilkan dalam bentuk laporan pengantar karya, gambar kerja, prespektif ruang, portofolio, skema material, dan animasi.

2. Kajian Pustaka

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2009: 9) pengertian Sekolah Bertaraf Internasional (SBI) adalah satuan pendidikan yang diselenggarakan dengan menggunakan Standar Nasional Pendidikan (SNP) dan diperkaya dengan standar salah satu negara anggota Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) atau negara maju lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Sekolah Bertaraf Internasional (SBI) merupakan sekolah nasional yang sama dengan sekolah pada umumnya di Indonesia, namun Sekolah Bertaraf Internasional dengan memadukan dan mengimplementasikan dua kurikulum (nasional dan internasional) dengan maksud akan menghasilkan lulusan yang bersertifikasi secara internasional. Termasuk juga terdapat pengembangan kurikulum yang diberikan hak penuh bagi setiap sekolah yang ingin mengganti standar keseluruhan sekolahnya. Hal ini dapat membuat sekolah-sekolah yang ada di Indonesia terutama di Bandung dapat selalu mengevaluasi agar dapat mencapai jenjang taraf internasional.

Namun dengan demikian, meskipun kurikulum dapat dikembangkan. Sekolah juga harus memenuhi standar fasilitas dan non-fasilitas yang telah diatur bagi sekolah yang memiliki taraf internasional, sehingga kurikulum yang akan dipelajari siswa selama 3 tahun akan selaras dengan fasilitas yang mendukung tercapainya penyampaian kurikulum tersebut.

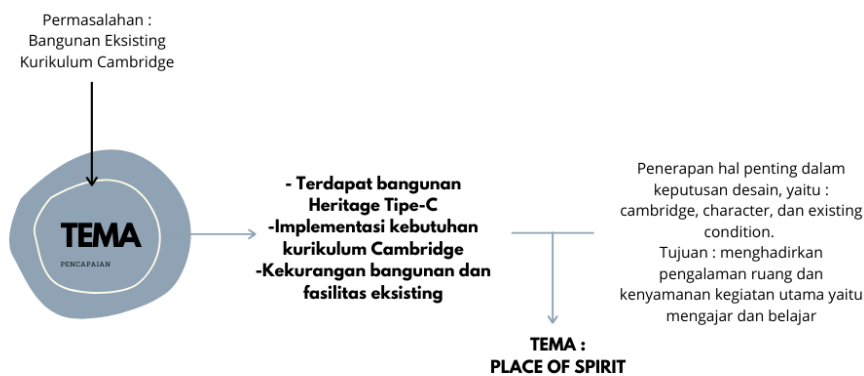
Dapat disimpulkan bahwa sekolah bertaraf internasional merupakan sekolah yang memiliki dua standar kurikulum yaitu nasional dan internasional, adapun *Edu Global School* memilih Kurikulum *Cambridge* untuk dijadikan standar kurikulum internasional. Dalam Kurikulum *Cambridge* pada *Handbook Cambridge for Internasional 2020* dikatakan bahwa “*Secure storage arrangements for question papers and other examination materials comply with our regulations.*” Yang berarti bahwa Kurikulum *Cambridge* berkebutuhan untuk mengatur materi dan pengadaan ujian IGCSE yang dapat berarti juga bahwa pengadaan fasilitas mengikuti negara pengadopsi kurikulum tersebut namun untuk praktek ujian harus mengikuti peraturan *cambridge*.

Dalam menjalankan fungsi sekolah sebagai lingkungan pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Fasilitas berupa ruangan dan perabotnya memiliki ketentuan minimum yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah tersebut, dalam PP NO 17 Tahun 2010 Pasal 1 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan yaitu, pendidikan bertaraf internasional adalah pendidikan yang diselenggarakan setelah memenuhi standar Nasional pendidikan dan diperkaya dengan standar negara maju dan pemerintah memfasilitasi akreditasi internasional program dan/atau satuan pendidikan.

3. Tema dan Konsep Desain

Tema desain dianalisa berdasarkan berbagai fungsi yang ada dalam desain, antara lain eksisting bangunan, kurikulum, dan pendekatan. Maka dari tiga hal penting terkait dengan keputusan dan penerapan desain, maka tema pada perancangan *Edu Global School* adalah *Place of Spirit*.

Place of Spirit bertujuan untuk menghadirkan pengalaman pada ruang, penerapan visual, dan penyeimbangan solusi masalah yang ada pada eksisting. Adapun pemahaman tentang keputusan tema ini dapat dijelaskan melalui diagram seperti berikut :



Berdasarkan urgensi permasalahan, maka konsep ini dipilih untuk dapat membuat ruang sesuai fungsi namun memerhatikan efek psikologis dalam penyampaian pembelajaran untuk siswa.



Karakteristik anak remaja usia 13-16thn dijadikan tolak ukur pemilihan keputusan dalam desain, dapat dijabarkan antara lain :

- Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul
- Kecenderungan pemilihan minat dan karakter diri
- Senang bereksperimen
- Senang eksplorasi

- e. Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan.
- f. Kecenderungan membentuk kelompok dan berkegiatan kelompok.
- g. Identik dengan lingkungan sosial sebagai tempat berinteraksi.


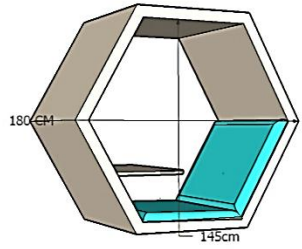
sumber : silabus.org/perkembangan-psikologi-anak/

Konsep ini diangkat juga dari konteks kegiatan utama, yaitu belajar mengajar. Difokuskan untuk memberikan penerapan fungsi ruang yang tepat dan pengembangan minat belajar yang baik. Dengan menjadikan ruang belajar yang fleksibel dirancang untuk mengembangkan rasa kesejahteraan pada guru dan siswa. Terdapat ruang yang multifungsi, memberikan siswa lebih banyak kebebasan untuk memutuskan bagaimana mereka ingin belajar.

3.1 Fleksibel

3.1.1 Konsep Furniture

	<p>Berikut adalah satu set dari furniture dalam kelas dengan bentuk yang sudah menyesuaikan untuk menunjang <i>group working learning</i>.</p>
	<p>Furniture untuk <i>acting class</i> dengan penggunaan multifungsi dari kursi dan meja yang dapat menunjang siswa mencatat ketika siswa yang lain sedang melakukan praktek akting.</p>
	<p>Berikut adalah kursi untuk lab.sains dimana ketinggian kursi ini adalah 70 cm dan berbahan Phenolic Resin untuk menjaga keamanan ketika melakukan praktek lab</p>
	<p>Berikut diatas merupakan gambar <i>seat booth hexagon</i> pada area ruang terbuka. Terdapat perbedaan tinggi stool yaitu 50-55 cm hal ini sesuai dengan ukuran nyaman siswa ketika duduk yaitu tidak terlalu tinggi atau rendah. <i>Seat booth</i> ini digunakan bukan untuk tempat duduk permanent.</p>

	<p>Berikut adalah modul rak buku permanent pada library. Dapat dilihat bahwa tinggi rak adalah 150 cm hal ini sesuai dengan rata-rata tinggi siswa yaitu 154 cm jadi siswa masih dapat menjangkau rak paling atas. Serta pembagian sekat pada rak hanya tiga sekat hal ini bertujuan agar siswa tidak terlalu bingung dalam mencari buku yang diperlukan.</p>
	<p>Berikut adalah gambar modul hexagon pada bagian koridor, dapat dilihat untuk ukurannya adalah lebar 180 cm dan tinggi 145 cm. Ukuran tinggi modul dibawah ukuran tinggi rata-rata siswa yaitu 154 cm dikarenakan modul ini hanya untuk digunakan untuk duduk bukan berdiri, dan lebar modul melebihi ukuran badan yaitu rata-rata 120 cm difokuskan untuk memberikan kenyamanan gerak dalam modul.</p>

3.1.2 Konsep Layout

Konsep layout yang akan diterapkan adalah tentang hubungan antara ruang melalui fungsi, kedekatan, dan jalur pergerakannya. Beberapa dasar hubungan pada ruang yang diterapkan pada konsep ini bertujuan untuk membuat ruang menjadi pola-pola yang rapih dan teratur sesuai kebutuhan alur aktivitas pengguna.

Dikarnakan standar *cambridge* yang mengharuskan adanya pemisah zona / area yang signifikan dari tingkat privasi dan alur aktivitas pengguna serta dipengaruhi kondisi eksisting. Oleh karena itu, pada konsep layout organisasi ruang yang dipilih adalah cluster. Konsep *attractive* berperan pada penyambungan area yang terpisah tersebut.

Berdasarkan kondisi eksisting yang memiliki dua area pintu masuk yang bersebrangan dan berdasarkan data studi banding sekolah internasional, bahwa penarapan sirkulasi dapat dilihat dari adaptasi bangunan eksisting. Maka keputusan pemilihan konsep sirkulasi adalah sirkulasi linear.

Konsep *attractive* akan berperan pada menghadirkan pengalaman ruang bagi pengguna, dimana pengguna diajak melalui koridor lalu bertemu dengan ruang luas. Konsep *attractive* juga diletakkan pada area koridor sebagai penghasil ruang multifungsi dan ruang luas kosong dijadikan sebagai area komunal.

3.2 Seimbang

3.2.1 Konsep Organisasi Ruang

Konsep organisasi ruang yang dipilih adalah cluster. Ruang-ruang ini diatur dari penyebaran arae masuk. Pada *main entrance* terdapat ruang bekerja dan pada side entrance terdapat penyebaran ruang belajar, kedua bertujuan untuk mempermudah akses aktivitas pengguna. Kondisi simetri dan berpola digunakan untuk memperkuat dan menyatukan definisi dari organisasi cluster. Ruang-ruang ini tersebar berpola mengikuti satu sumbu. Pengadaan sumbu dalam ruang terdapat pada area terbuka atau area penghubung yaitu koridor yang dijadikan juga sebagai ruang komunal.

Sebuah organisasi cluster bergantung pada kedekatan fisik untuk menghubungkan ruang-ruangnya satu sama lain. Ruang yang terapkan adalah pola bentuk berulang, jadi pola ruang pada lantai 2 dan 3 terdapat pengulangan sehingga aktivitas dalam ruang yang akan menyesuaikan dengan tetap mempertahankan kedekatan fungsi dan alur aktivias pengguna.



3.3 Support System

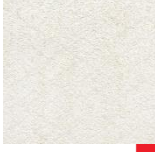







3.3.1 Konsep Bentuk

Berdasarkan karakteristik remaja awal yaitu senang bereksperimen dan eksplorasi namun ketika bertemu dengan Kurikulum *Cambridge* yang mengharuskan siswa untuk dapat selalu memahami pelajaran dan teratur maka pemilihan bentuk diharuskan untuk dapat tetap memaparkan karakteristik siswa namun tetap dalam aturan yang dapat membuat siswa menjadi teratur dah disiplin. Oleh katena itu, pemilihan bentuk untuk diterapkan pada perancangan ini adalah konsep bentuk geometris. Konsep *attractive* akan berperan pada penyelasan dua hal tersebut dimana bentuk geometris yang terkesan tegas dan padat digabunngan atau disesuaikan dengan repetisi atau pemberian warna yang imbang.



Konsep bentuk geometris adalah bentuk yang secara umum mempunyai kontur tegas. Contoh persegi, kotak, bulat, garis lurus, pararel line, dan staright line. Konsep bentuk ini akan disusun secara repetisi. Hal tersebut secara tidak langsung akan membuat pengguna ruang akan menjadi teratur dalam pergerakannya.

3.3.2 Konsep Material

Material	Keterangan	Penerapan	Material	Keterangan	Penerapan
 Expoxy	Sederhana, modern, dan fleksibel	Dominan pada setiap lantai	 Ceramic tile	Bersih, mudah dirawat	Kamar mandi dan gudang

 Gypsum	Mudah dirawat, meredam suara, tahan air	Dominan pada setiap ceiling	 Alumunium	Modern, fleksibel, mudah dirawat dan dipindahkan	Dominan pada furniture set meja dan kursi belajar
 Fabric	Meredam suara, halus, dan mudah digabung dengan material lain	Sofa pada lobby, ruanga administrasi, ruang guru, ruang konsultan, dan ruang kepala sekolah	 Carpet	Meredam suara. Visual, modern, dan motif bentuk geomteri	Ruang kelas, lab komputer
 Wood Lambering	Dapat disusun berpola, menyatu dengan material lain, sederhana	Ceiling pada ruang serba guna	 Tempred Glass	Modern, keamanan tinggi dalam kategori kaca, visual, kesan futuristik	Ruang komunal dan <i>treatment</i> dinding lobby dan lab.sains
 Vinyl	Modern, memiliki banyak warna, dan mudah dirawat	<i>Treatment</i> dinding pada perpustakaan dan bahan konstruksi furniture	 Pinus Wood	Mudah dirawat dan dipadukan dengan material lain, serta kuat untuk konstruksi	Sebagai bahan konstruksi furniture <i>seat booth</i>

3.3.3 Konsep Warna

Warna	Makna	Penerapan
	Merah meningkatkan tekanan darah, dan ketegangan otot Kekuatan, Cinta, gairah, kegembiraan, kesehatan, dan keberanian	Dominan pada lobby dan kantin
	Hitam dan Gelap memunculkan aspek tersembunyi, kecanggihan, otoritas, dan gaya.	Aksen pada <i>treatment</i> dinding
	Coklat, memunculkan kenyamanan, kesan kayu yang	Dominan pada <i>acting class</i> dan bangku pada

	ramah, dan presentasi fisik yang elegan.	lab.sains
	Warna hijau dan turunannya memunculkan kesan asri, keseimbangan, dan ketenangan	Ruang kelas. Koridor, ruang kelas melukis, ruang kelas akting, dan ruang lab.sains
	Warna abu-abu memunculkan kesan netralitas dan penggabungan kebahagiaan dan ketenangan.	Sebagai warna penetral disetiap ruangan
	Warna kuning, dapat merangsang sistem syaraf untuk mengasah kecerdasan, pemikiran logis, inovasi, dan harapan	Dominan pada ruang perpustakaan, ruang serba guna, ruang administrasi
	Warna biru mempresentasikan lambang air dan langit yang memunculkan rasa damai, rileks, tenang, dan kontrol depresi.	Ruang lab.komputer, koridor, dan ruang igsce

3.3.4 Konsep Pencahayaan

Perancangan ini menggunakan konsep pencahayaan gabungan yaitu, pencahayaan buatan dan pencahayaan alami dan untuk memunculkan konsep *attractive* dihadirkan dalam penempatan pencahayaan yang tidak hanya berada pada area tengah ruang dan memakai lampu pabrikan



Penerapan Accent lamp pada area koridor. Menggunakan konsep light steam, Jenis general lamp, dan teknik Semi-direct dengan penggunaan lampu LED Strip yang dipasang pada pinggir langit-langit ruang. Penerapan General lamp pada area kelas. Menggunakan konsep hotspot – mengarah pada titik tertentu, dan teknik Diffuse, dengan lampu TL.

3.3.5 Konsep Penghawaan

Penggabungan antara penghawaan alami dari bukaan jendela dan sun spine dengan penghawaan buatan untuk tetap mengontrol termal ruang menggunakan AC split. Berdasarkan analisa site eksisting bagian orientasi matahari, kebanyakan cahaya matahari yang masuk pada sore hari dibagian *Main Entrance* dan *Side Entrance* sehingga hal ini berpengaruh pada lay-out dengan tidak membuat ruang yang memerlukan tingkat kenyamanan termal yang tinggi pada bagian tersebut.

3.3.6 Konsep Keamanan

Berkaitan dengan keamanan ruang, pemberitahuan ruang, dan jalur evakuasi pengguna pada koridor dan tangga. Jalur evakuasi, Pada jalur evakuasi terdapat menjadi dua bagian yaitu jalur evakuasi untuk *public* dan guru serta untuk murid. Untuk jalur evakuasi *public* dan guru dekat dengan pintu keluar *main entrance* dengan jalur berwarna merah, jalur evakuasinya melewati tangga dari lantai tiga sampai lantai satu. Untuk jalur evakuasi murid berdekatan dengan pintu *side entrance* berwarna kuning, jalur evakuasinya melewati tangga dari lantai tiga-satu.

4. Hasil Desain



Penerapan pada Area lobby berada pada design elemen dinding dan ceiling. Terlihat juga pada warna yang diterapkan pada area ini menggunakan warna identitas edu global yaitu merah

Untuk merealisasikan konsep *attractive* maka *treatment* dinding menggunakan bentuk yang diadaptasi dari logo Edu Global, lalu setelah memiliki bentuk tersebut maka penaplikasian akan disusun repetisi agar sesuai dengan konsep *attractive* serta memberikan efek psikologis teratur dalam ruang.

Skema warna menggunakan gabungan antara warna gradasi dari logo Edu Global School digabung dengan warna *monochrome*. Hal ini diterapkan untuk meyelaraskan konsep *attractive* agar ruang tetap menarik untuk dilihat namun tidak terasa seperti *Playground*.

Berikut detail gambar untuk *treatment* dinding dan ceiling pada ruang. Terlihat *treatment* dinding dibuat lurus dan melengkung setengah sedangkan untuk ceiling menggunakan bentuk gantung hexagon dengan warna yang kontras yaitu dinding merah dan ceiling kuning.

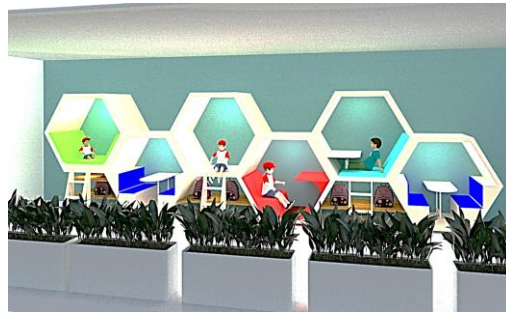


Area lobby memiliki area awal dan *open space*. Area awal masuk akan melalui tempat administrasi dan area tunggu sedangkan *open space* lebih terbuka dan sesuai dengan konsep *attractive* yang memiliki tempat terbuka makan area *open space* ini digunakan sebagai kamufase ruang peralihan.



Permainan bentuk dan repetisi merupakan kunci utama dalam merealisasikan konsep *attractive* ini, berikut adalah penerapan dalam koridor yang menghadirkan ruang multifungsi yaitu sebagai ruang komunal atau interaksi dengan penggunaan bentuk hexagon yang berulang.

Dapat dilihat pada gambar bahwa area bahwa pada modul terdapat rak untuk menaruh tas atau sepatu siswa, namun rak tersebut tidak berbentuk loker dikarenakan akan minim tingkat keamanan dimana rak membutuhkan pintu yang terbuka, pintu tersebut akan membuat siswa tersandung.



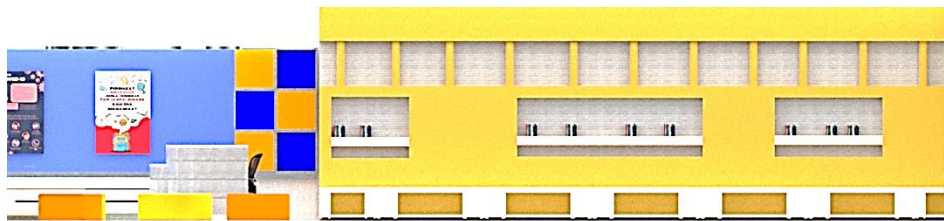
Area ruang dibuat berwarna terang yaitu menggunakan warna biru namun hexagon *booth* nya berwarna netral. Hal ini juga bertujuan untuk menyelaraskan konsep *attractive*. Tujuan untuk mendesain koridor ini adalah untuk mensolusikan masalah awal yaitu koridor yang sempit, dingin, dan bosan diubah menjadi koridor yang cerah, hangat, dan multifungsi.



Beralih pada ruang perpustakaan, dengan menerapkan Kurikulum *Cambridge* pada sekolah maka sekolah tersebut wajib untuk memiliki perpustakaan. Sesuai dengan konsep *attractive* maka perpustakaan ini tidak hanya menggunakan warna-warna yang riang yaitu kuning, oranye, biru muda dan tua namun juga memiliki area-area yang bisa berinteraksi secara nyaman dan menarik.



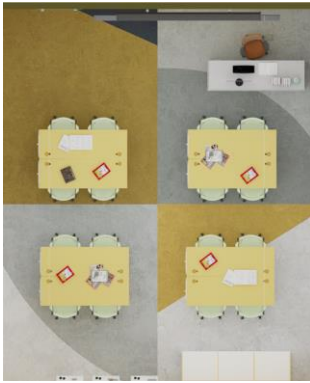
Area perpustakaan dibagi menjadi beberapa area yaitu, area penyimpanan, area membaca, area privat, dan area rak buku. Hal ini diterapkan untuk dapat membagi-bagi spesifik kegiatan dalam ruang sehingga kegiatan satu dengan yang lainnya tidak tercampur dan pembagian area tersebut termasuk dalam konsep *attarctive* dimana konsep berperan sebagai penyesuai kegiatan manusia dalam ruang.



Gambar diatas merupakan tampak dari *free reading spot* di perpustakaan, salah satu sarana pembagian aktivitas pengguna. Dari tampak tersebut dapat dilihat bahwa area rak buku hanya untuk menaruh buku ketika istirahat membacanya bukannya rak buku permanent, ukuran rak buku tersebut juga dapat dijangkau siswa dengan ukuran 120 cm x 180 cm. Serta dinding tidak dibuat seluruhnya menjadikan dikarnakan menghadirkan beberapa sisi kosong sebagai multifungsi untuk sandaran siswa.



Area ruang kelas di desain berdasarkan masalah dan penyesuaian kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum, maka desain yang dihadirkan untuk menerapkan konsep *attarctive* juga menggunakan warna dominan monochrome dengan menggunakan aksent warna kuning dan memiliki *treatment* dinding yaitu *straight line* yang disusun secara repetisi dan memiliki tekstur. *Treatment* ceiling menggunakan *hanging lamp* yang langsung menyorot pada area kerja atau meja belajar dan dibantu lagi untuk pencahayaan general pada *treatment down* ceiling yang menggunakan lampu TL dengan sistem pencahayaan *diffuse*.



Penerapan layout untuk mendukung Kurikulum *Cambridge* yaitu dengan pengaplikasian layout *group working* pada ruang.

Layout *group working* ini bertujuan untuk memiliki efek pengajaran yang lebih mengedapkan penemuan mandiri daripada melalui penyampaian materi.



Pada area ruang kelas, penerapan konsep suasana ruang yang nyaman, menarik, dan *clear*. Penerapan konsep dalam bentuk repetisi di *treatment* dinding dan ceiling, serta penempatan area berwarna yang berada pada bagian papan tulis hal ini memiliki efek psikologis dalam membuat fokus pada area tersebut serta desain furniture yang dapat mengakomodasikan kegiatan belajar yang sesuai dan tepat.

Penerapan konsep *attractive* pada ruang ini berada pada *treatment* dinding dan ceiling. *Treatment* dinding menggunakan warna *clear* yaitu putih dengan penambahan bentuk *straight line*, hal ini berpengaruh pada efek psikologis yaitu membuat siswa menjadi teratur.



Treatment ceiling menggunakan lampu dengan sistem pencahayaan *spotlight* dan *downceilling* yang menggunakan lampu TL dengan sistem pencahayaan *diffuse*.

Material lantai menggunakan karpet. Hal ini bertujuan untuk memberikan efek kenyamanan dikarenakan siswa diharuskan untuk melepas sepatu dalam ruang.

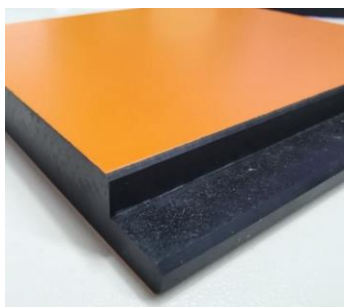




Ruang lab.sains adalah gabungan untuk praktek pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Sesuai dengan Kurikulum *Cambridge* dimana hanya memiliki satu laboratorium yaitu lab. Sains. Pada layout ruang ini dibuat garis lurus yang digunakan sebagai area sirkulasi. Serta pada tiap meja kerja memiliki sink sendiri. Area kerja menggunakan layout *group working*. Suasana ruang yang dihadirkan bersifat *clear*, agar fungsi ruang ini bisa tetap terlihat dan jelas. Untuk memaksimalkan konsep *attractive* pada dinding tidak hanya menempelkan poster namun menggunakan kaca sebagai media penempatan dan menggunakan 3d visual art untuk kebutuhan belajar biologi.

Untuk memaksimalkan tingkat keamanan pada kelas laboratorium maka penggunaan material juga diperlukan secara tepat agar tidak mengakibatkan kecelakaan dalam pembelajaran. Ruang laboratorium ini merupakan gabungan untuk mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Untuk subjek biologi dominan melakukan pembedahan, untuk subjek fisika dominan melakukan pengukuran atau presentasi visual dari pengukuran, dan untuk kimia dominan melakukan pencampuran bahan kimia dan eksperimen sesuai dengan pembelajaran anak sekolah menengah pertama.

Maka dapat dilihat pada bagian penyimpanan terdapat tiga buah lemari, setiap lemari tersebut mewaliki subjek yang berbeda sehingga setiap bahan praktek tidak tercampur. Dengan penggunaan material adalah Phenolic Resin pada tiap *finishing* meja atau tempat penyimpanan laboratorium.



Phenolic Resin adalah permukaan melamin yang disusun secara ditumpangkan dengan beberapa lapisan yang tebal bertujuan untuk membentuk panel *one piece* yang tidak didelaminasi sehingga menciptakan *panel prefinished* yang kuat, tahan air dan api, tidak mengelupas, dan mudah dibersihkan.









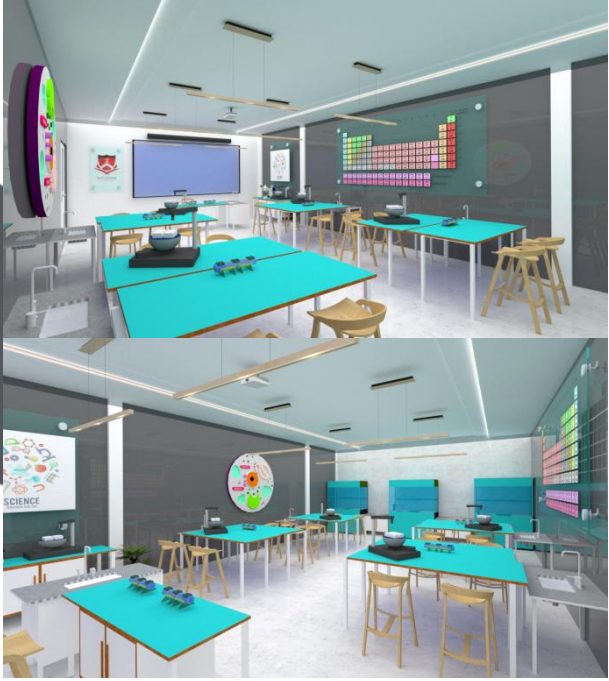
Ruang *Acting* merupakan kelas penimatan untuk siswa. Ruang ini digunakan untuk melakukan latihan dan perpisahan pentas akhir taun bagi sekolah. Maka untuk memaksimalkan kebutuhan tersebut maka dalam ruang memiliki mini panggung untuk merasakan latihan seperti pada saat pentas. Dengan pelengkap yaitu led tv yang digunakan untuk menonton reka adegan atau konsep pentas yang akan ditampilkan.

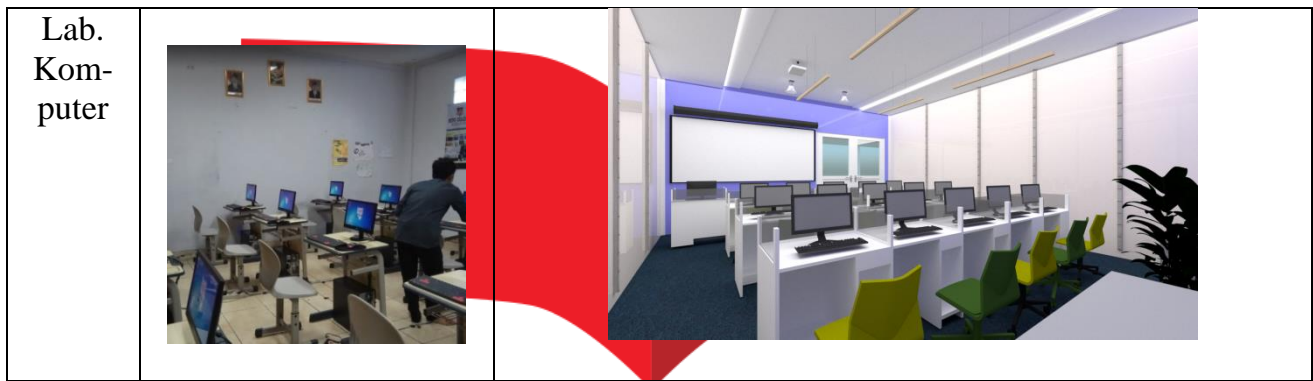
Untuk memaksimalkan konsep *attractive* maka panggung tersebut memiliki tekstur bentuk geometri dengan warna-warna cerah yang menarik yaitu biru, kuning, dan kombinasi dengan warna netral yaitu kuning dan abu-abu.

Dalam merelisasikan kebutuhan ruang maka ruang kelas aking memiliki *wardobe* untuk memberikan kenyamanan bagi siswa ketika memakai kostum dan ruang penyimpanan serta untuk memaksimalkan konsep *attractive* dengan memberikan *treatment* dinding dengan penyusunan bentuk kotak yang di repetisi dengan warna yang menarik yaitu oranye, cream, dan hijau zaitun.

Berdasarkan hasil penjelasan tersebut diatas, maka akan ditampilkan foto ekisiting dengan hasil rancangan desain yang dikerjakan oleh penulis serta untuk mempermudah dalam penyampaian informasi maka perbandingan kondisi eksisting sebelum dengan hasil perancangan akan ditampilkan dalam bentuk tabel,

Ruang	Kondisi Eksisting	Hasil Perancangan
Lobby		

<p>Ruang kelas</p>		
<p>Ruang kelas</p>		
<p>Lab. Sains</p>		



5. Kesimpulan

Perancangan baru SMP Internasional Edu Global di Bandung bertujuan untuk menyelaraskan kegiatan utama sekolah yaitu belajar mengajar dengan penggabungan dua kurikulum yang ada Edu Global di karenakan hal tersebut maka diperlukannya perancangan yang memuat segala standar yang dibutuhkan pada bidang pembelajaran dari kurikulum hingga ruang pembelajaranya diselaraskan dengan masalah bangunan, ruang dan teknis yang ada. Selain itu menggunakan pendekatan desain yang berfokus pada pengguna utama ruang adalah siswa siswi yang memasuki kategori remaja awal, maka pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan remaja awal. Pendekatan remaja awal yang dikaji adalah bagaimana nantinya siswa ini akan merespon dalam ruang dan ruang akan menjadikan tempat yang sesuai untuk dilakukannya kegiatan belajar, memahami, berkreasi, dan berinteraksi dengan sesama.

Perancangan ulang SMP Internasional Edu Global diharapkan dapat memberikan manfaat kepada kepemilikan sekolah, pekerja sekolah, orangtua siswa, dan masyarakat sekitar dapat merasakan sisi baik dalam hasil perancangan. Perancangan ulang SMP Internasional Edu Global ini juga diharapkan dapat menumbuhkan karakter internasional yang sesuai dengan visi dan misi Edu Global itu sendiri.

Menurut jurnal dengan judul Eksplorasi Tema dan Konsep Desain Sebagai Suatu Bentuk Komunikasi dalam Arsitektur bahwa salah satu cara untuk memahami lebih banyak tentang desain adalah dengan memetakan rute melalui proses dari awal hingga akhir dan pendekatan adalah metode eksplorasi tema dan konsep desain sebagai proses dan tahapan dalam perencanaan dan desain untuk menghasilkan desain karya yang dapat mengkomunikasikan berbagai ide, filosofi, mitologi antara subjek dan objek rancangan.

Konsep perancangan yang pilih beraskan pada permasalahan yang ada pada existing bangunan, standar Kurikulum *Cambridge* dan nasional, serta pendekatan karakter remaja awal maka diputuskan konsep perancangan adalah *Interactive* dengan tema perancangan *Place of Spirit*. Tema tersebut Akan menaungi konsep yang pilih. Penjelasan singkat tentang *Place of Spirit* adalah elemen tema dimana bertujuan untuk membuat sebuah ruang publik

yang memiliki gabungan dari elemen pembentuk yaitu *Problem* (permasalahan existing), *External Motives* (standar Kurikulum Cambridge dan nasional), serta *Design Approach* (pendekatan desain karakteristik remaja awal) dan konsep *Interactive* merupakan penampilan visual dari remaja awal. Konsep ini diangkat juga dari konteks kegiatan utama, yaitu belajar mengajar. Difokuskan untuk memberikan penerapan fungsi ruang yang tepat dan pengembangan minat belajar yang baik. Dengan menjadikan ruang belajar yang fleksibel dirancang untuk mengembangkan rasa kesejahteraan pada guru dan siswa. Terdapat ruang yang multifungsi, memberikan siswa lebih banyak kebebasan untuk memutuskan bagaimana mereka ingin belajar.

6. Daftar Pustaka

- D.k ching, Francis.2007.*Architecture: Form, Space, and Order Volume 3*.Jakarta. Erlangga.
- Neufert, Ernst.1970.*Data Arsitek Jilid 2*.Jerman. Data Arsitek
- Cambridge.2020.*Cambridge Handbook Internasional*.United Kingdom. Cambridge Assesment Internasional Education
- Cambridge.2017. *Standards In Education*.United Kingdom.UCLES
- Peraturan Menteri.2007.*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*. Jakarta.Kementrian Pendidikan
- Peraturan Daerah.2018.*Peraturan Daerah Kota Bandung Tentang Pengelolaan Cagar Budaya*.Bandung.Kementrian Daerah
- Darutami, Dita Puspita.2012.*Hubungan Kualitas Interior Ruang Kelas dan Motivasi Belajar anak*.Yogyakarta
- Asri,Desyanti Kartika.2009.*Konsep Perencanaan dan Perancangan Sekolah Menengah Internasional di Jakarta*.Surakarta
- Nugraha,Dian.2013.*Perencanaan Bangunan Pendidikan Bertaraf Internasional di Depok*.Jakarta
- Neli.2017.*Penerapan Psikologi dalam Sekolah Seni*.Bogor
- Nurfakhirah,Ariani.2017.*Penerapan Pendekatan Psikologi Arsitektur pada Sekolah Tunarunggu*.Solo
- Weinschenk, S. 2011. *100 Things every Designer Needs To Know About People*. New Riders.
- Linden, D. van der .2011. The nature and consequences of exploration strategies during complex tasks. In D. Harris (Ed.), *Engineering psychology and Cognitive Ergonomics: Volume Six* (pp. 299-305). London: Academic press.
- J.pile.2017.*Theory Of Colour Harmony and Its Application*.Dejana
- Tita Cardiah, Irwan Sudarisman, (2019/07), *Full Day School Education Concept As Forming Characteristics of Interior Space*, 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018), Atlantis Press, 552 - 559, SN - 2352-5398

Tita Cardiah, Irwan Sudarisman, (2018), *Exploration Of Themes And Design Concepts As A Communication Form In Architecture*, 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018), pages={66-69}, Atlantis Press

Hanom, I., Wardono, P. & Wahyudi, D. (2016). *Pengaruh Lebar fasad, warna interior dan lokasi meja kasir terhadap persepsi aman dan sikap konsumen di Convenience Store*. Journal Of Visual Art and Design ITB. Vol. 8, No.2,79-93.

