

PERANCANGAN SEKOLAH KREATIF SD MUHAMMADIYAH 1 MENGANTI GRESIK, DENGAN PENDEKATAN ANALOGI KEGIATAN AKTIF KREATIF

Dhatri Aqila Khansa¹, Djoko Murdowo², Ardianto Nugroho³

^{1,2,3} Universitas Telkom

daqilakhansa@telkomuniversity.ac.id¹, djoko@telkomuniversity.ac.id²,
ardiantodito@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

SD Muhammadiyah 1 Menganti, merupakan sekolah dengan jenis Sekolah Kreatif. Mengedepankan konsep pembelajaran unggulan berupa, konsep pembelajarn edukatif dan aplikatif. Konsep pembelajaran edukatif memiliki artian proses pembelajaran yang dilakukan secara menarik dan pada akhirnya akan memberikan kesan yang baik bagi siswanya. Sedangkan konsep aplikatif adalah, pembelajaran yang dilakukan berupa kegiatan aktif yang mengajak siswa mempraktikkan langsung materi pembelajaran, seperti dalam kegiatan outdoor class. Namun kenyataannya sampai dengan saat ini, pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Menganti belum dapat menjalankan program unggulan sekolah. Beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya adalah desain ruang yang melibatkan siswa, belum terdesain dengan baik untuk menunjang konsep pembelajaran yang diinginkan. Desain ruang yang saat ini ditemui pada exiting memiliki tatanan yang konvensional seperti layaknya sekolah umum, padahal jenis sekolah kreatif harusnya dapat memberikan suasana yang berbeda. Dengan program unggulan sekolah dan jenis sekolah, desain ruang pembelajaran semestinya dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran, dan tidak hanya mengandalkan media praktik berupa alat peraga. Maka dari itu perlu dilakukan redesain pada ruang pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Menganti, yang mampu menjawab permasalahan yang ditemui di sekolah. Melalui pendekatan analogi kegiatan aktif dan kreatif, desain ruang dapat diciptakan menarik lebih dari sekedar tempat menaungi aktifitas pembelajaran, dan ruangan bisa dijadikan juga sebagai media praktik materi secara langsung.

Kata Kunci : Aktif, Kegiatan, Kreatif, Sekolah Dasar

Abstract

SD Muhammadiyah 1 Menganti, is a school with a type of Creative School. Prioritizing superior learning concepts in the form of educational and applicable learning concepts. The concept of educational learning means that the learning process is carried out in an interesting manner and in the end it will give a good impression to students. Meanwhile, the applicable concept is that learning is carried out in the form of active activities that invite students to directly practice the learning material, such as in outdoor class activities. But in fact, until now, learning at SD Muhammadiyah 1 Menganti has not been able to run the school's flagship program. Some of the factors that influence it include space design that involves students, not yet well designed to support the desired learning concept. The spatial design that is currently found in exiting has a conventional arrangement like a public school, even though the creative school type should be able to provide a different atmosphere. With the flagship program of schools and types of schools, the design of learning spaces should be able to play a direct role in the learning process, and not only rely on practical media in the form of teaching aids. Therefore it is necessary to redesign the learning room at SD Muhammadiyah 1 Menganti, which is able to answer problems encountered in school. Through an analogous approach to active and creative activities, spatial design can be created to be attractive, more than just a place to shelter learning activities, and the room can also be used as a direct material practice media.

Keywords: Activity, Active, Creative, Elementary School

1. Pendahuluan

Sekolah Dasar atau SD merupakan jenjang pendidikan dasar, yang ditempuh oleh anak usia 6-12 tahun. SD terbagi dalam dua bentuk yaitu SD Negeri/Swasta yang mengacu pada kurikulum Permendikbud, dan MI (Madrasah Ibtidiyah) yang mengacu pada kurikulum Kemendag RI (Kementerian Agama Republik Indonesia).

Jenjang SD merupakan pijakan awal (pondasi) bagi anak sebelum memperoleh pendidikan lanjutan, dengan lama periode SD adalah 6 tahun. Pada jenjang pendidikan ini melibatkan siswa didik dibawah umur 12 tahun, sehingga karakter siswanya masih lebih tertarik pada kegiatan bermain, dan mudah jenuh pada kegiatan yang dilakukan berulang (seperti pembelajaran). Sistem pembelajaran dengan metode konvensional, merupakan permasalahan yang masih menjadi fenomena dalam dunia pendidikan. Metode tersebut adalah metode pembelajaran satu arah, atau dikenal juga sebagai metode ceramah. Dalam metode ini interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa sangat terbatas, dan membuat hanya sebagian kecil saja siswa yang bersikap aktif di dalam kelas (Herin, 2017). Pada ruang pembelajaran yang menerapkan pembelajaran satu arah, biasanya terdesain dengan layout bangku kelas berderet, dan fokus siswa yang diarahkan ke bagian papan tulis. Dampak dari sistem pembelajaran satu arah dan juga layout ruang kelas demikian, akan berpengaruh terhadap tingginya tingkat kejenuhan siswa di dalam kelas dan juga ketidak berhasilan dalam mencapai program sekolah.

Kemudian aspek lain yang berhubungan langsung dengan pengguna ruangnya adalah material dari *furniture* dan juga elemen ruang lainya pada sebuah ruang pembelajaran. Kebutuhan pemenuhan fasilitas harus didasari dari hal yang paling dibutuhkan untuk meningkatkan kulas pembelajaran anak pada usia dini (Rachmawati, Murdowo, Sarihati, & Hanom, 2019). Maka dari itu dalam pemilihan material dan *finishing* elemen interior pada ruang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan juga karakter penggunanya. Kemudian yang harus diperhatikan lagi adalah segi ketahanan, keamanan, dan juga kemudahan perawatan dari material yang akan digunakan pada ruangan, mengingat pengguna utama ruangan adalah anak usia 6-12 tahun. SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik, berada dibawah naungan yayasan Muhammadiyah Menganti atau dapat dikatakan sebagai sekolah swasta. SD ini masuk kedalam jenis Sekolah Kreatif, yang merupakan jenis sekolah baru di Indonesia, dan menjadi terobosan baru dalam menjawab permasalahan pendidikan di Indonesia. Pada umumnya Sekolah Kreatif menggunakan kurikulum Permendikbud K13, yang dipadukan dengan kurikulum muatan lokal yang disebut Ilmu baris. SD Muhammadiyah menggunakan konsep pembelajaran aplikatif dan edutainment. Pada penerapan konsep pembelajaran aplikatif, siswa akan banyak dilibatkan dalam kegiatan praktik, seperti *outdoor class* dan juga *outbond class*. Kemudian untuk penerapan konsep pembelajaran edutainment, lebih kepada penciptaan suasana pembelajaran yang kondusif untuk menciptakan banyak interaksi antara siswa dan juga guru, sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna bagi siswa.

Dapat disimpulkan bahwa Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti, ingin menghadirkan metode pembelajaran yang lebih baik dari pada sekolah umum lainnya. Untuk itu maka dibutuhkan juga lingkungan atau ruang pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dengan baik, serta juga dapat mewujudkan program sekolah. Dilihat dari konsep pembelajaran yang dirancang oleh SD Muhammadiyah 1 Menganti, dan juga fenomena yang sering dihadapi oleh sekolah dasar, maka ruang pembelajaran harus dapat memberikan pendekatan terhadap karakter anak yang aktif dan gemar bermain, namun secara bersamaan juga dapat mengoptimalkan pembelajaran dikelas dengan menekan tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran, kemudian meningkatkan kreatifitas siswa, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Namun pada hasil observasi dan juga wawancara yang di lakukan pada Guru dan Siswa di SD Muhammadiyah 1 Menganti, ruang pembelajaran *existing* masih belum dapat mendukung optimalisasi pembelajaran di sekolah. Hal tersebut terjadi karena ruang pembelajaran pada *existing*, belum sepenuhnya memenuhi standart ruang pembelajaran yang ideal. Kemudian masih terdapat beberapa kebutuhan ruang fasilitas penunjang yang belum tersedia, seperti : Lab Komputer, Perpustakaan, dan UKS. Selanjutnya jika dilihat dari aspek desain ruang pembelajaran *existing*, dapat dilihat bahwa desain yang ada masih terlihat sama dengan sekolah umum kebanyakan, yang mendesain ruang tanpa memperhatikan karakter penggunanya.

Untuk itu dalam memecahkan permasalahan *existing* dan juga mewujudkan program sekolah, perlu dilakukan pengembangan desain pada SD Muhammadiyah 1 Menganti. Karena setiap permasalahan temuan berkaitan satu sama lain, dan akan berpengaruh besar terhadap perkembangan siswa dan juga kuliatis pembelajaran pada sekolah. Dengan mengkaji permasalahan dan juga karakter pengguna ruangnya, maka desain yang usulkan akan lebih mengarah kepada pendekatan analogi kegiatan aktif dan kreatif. Konsep ruang akan lebih condong kepada sifat fleksibilitas yang dapat memberikan rasa bebas bagi pengguna ruangnya, yang dapat menimbulkan suasana ruang ideal untuk menampung segala pola pembelajaran yang dilakukan pada

ruangan. Sehingga akhirnya ruangan tidak hanya menjadi tempat menaungi proses pembelajaran, namun juga dapat berperan membentuk interaksi antar pengguna ruang pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Tahapan metode perancangan yang diterapkan dalam proses perancangan Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data terdapat serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk pengumpulan data, seperti melalui wawancara, observasi dan studi lapangan, yang disertai juga dengan dokumentasi. Kemudian untuk memperkuat data dilakukan juga pengumpulan data sekunder terkait dengan studi literatur yang bersumber dari buku, tugas akhir, jurnal, dan peraturan pemerintah.

▪ Data Primer

1) Observasi & Studi Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung dengan mendatangi objek perancangan yaitu SD Muhammadiyah 1 Menganti. Area yang di observasi meliputi : keseluruhan ruang kelas 1-6, ruang guru, ruang serbaguna, Mesjid, toilet siswa laki-laki maupun perempuan, toilet guru laki-laki maupun perempuan. Dengan hasil observasi sebagaimana disebutkan dalam identifikasi permasalahan.

Studi lapangan di perlukan sebagai data pengamatan mengenai kondisi lingkungan sekitar lokasi perancangan, dan juga lokasi yang dijadikan studi banding. Dalam tahapan studi lapangan untuk studi banding dilakukan secara online, dikarenakan kondisi Indonesia yang sedang dalam pandemi.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak guru, kepala sekolah, wakil kepala sekolah bagian Kurikulum dan juga siswa. Hasil dari wawancara langsung ini akan digunakan dalam mengkaji hal-hal yang berkaitan langsung dengan citra sekolah, serta program kembangan sekolah. Kemudian hasil wawancara ini berupa catatan yang akan dikaji setelahnya.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dalam dua jenis, yaitu foto dan juga video. Dokumentasi ini dipergunakan untuk dapat memberikan gambaran realistis perbandingan desain ruang sebelum dengan sesudah perancangan. Serta dipergunakan juga sebagai sarana analisis data permasalahan temuan pada objek perancangan.

▪ Data Sekunder

1) Studi Literatur

Studi literatur dipergunakan sebagai referensi dan juga landasan teori yang menjadi acuan dalam perancangan, agar dapat memenuhi standart. Sumber literatur didapat melalui buku seperti *human dimension & interior space*, data arsitek (Neufart jilid 1-3), buku mengenai psikologi perkembangan anak, laporan TA senior yang telah lulus, jurnal terkait, peraturan pemerintah dan hasil dari kajian data yang dilakukan secara online.

2) Studi Banding

Studi banding dilakukan untuk membantu mencari permasalahan yang terdapat pada existing objek perancangan, dan juga menemukan solusi yang tepat melalui objek studi banding yang dipilih dengan pertimbangan memiliki kondisi existing yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi existing Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti. Sekolah yang dijadikan studi banding dalam perancangan ini adalah, Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya, Indonesia Creative School (ICS) Riau, dan SD AL-Fath Cirendeu.

b. Analisis Data & Penyelesaian Permasalahan

Tahapan analisis data dilakukan untuk menentukan inti permasalahan, dan solusi terbaik dalam penyelesaian permasalahan temuan pada objek existing. Data yang dianalisis meliputi data primer dan juga sekunder, yang kemudian dibagi kedalam beberapa aspek pemrograman ruang.

- Programing

Tahapan programing ruang dibutuhkan untuk merencanakan penyelesaian permasalahan, yang sesuai dengan standart dan juga kebutuhan pengguna ruangnya. Data programing ruang terbagi kedalam bentuk: analisis aktifitas pengguna ruang, kebutuhan pengguna ruang, pembuatan zoning & blocking ruang, diagram kedekatan ruang (bubble diagram). Kemudian data teresbut yang berbentuk sebagai acuan desain, akan didukung dengan adanya konsep desain untuk dapat menyelesaikan permasalahan.

- Konsep Perancangan

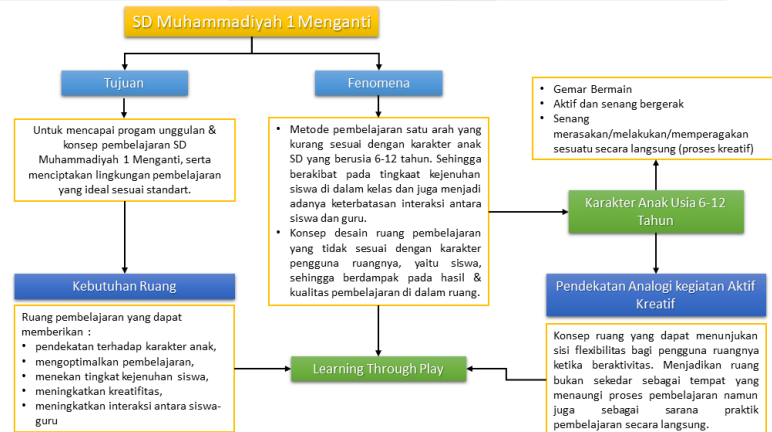
Konsep perancangan dikatakan sebagai elemen pendukung, dan juga penyempurna proses perancangan interior ruang. Bentuk dari konsep perancangan akan dapat mempermudah realisasi programing ruang, dengan konsep-konsep yang dapat memberikan batasan atau acuan bentuk nyata dari penyelesaian permasalahan. Konsep perancangan didapatkan melalui serangkaian analisis data dari data primer yang diperkuat dengan adanya data sekunder, sehingga akan semakin mempejelas gambaran ruang yang diharapkan, dan terbentuklah konsep ruang.

c. Penerapan Konsep Perancangan

Penerapan konsep dilakukan dengan melakukan drafting desain, melalui aplikasi digital seperti Autocad, dengan bentuk desain 2D, dan kemudian merealisasikannya dalam wujud lebih realistis semerti 3D desain yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Sketchup, dan dilakukan rendering. Penerapan langsung demikian akan dapat memberikan gambaran mengenai dampak dari aplikasi konsep pilihan terhadap kondisi ruang, dan kemungkinan untuk mengetahui apakah perbaikan yang dilakukan sudah menyelesaikan permasalahan atau belum.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam menyelesaikan permasalahan temuan pada existing, serta permasalahan terkait faktor non fisik pada SD Muhammadiyah 1 Menganti, tahapan awal yang perlu dilakukan adalah menentukan tujuan perancangan, dan mengetahui fenomena yang dihadapi pada objek perancangan. Kemudian setelah tahapan tersebut, akan diketahui kebutuhan ruang seperti apa yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan. Selanjutnya akan diketahui juga faktor apa yang akan menjadi dasar utama dalam perancangannya pengembangan desain pada SD Muhammadiyah 1 Menganti. Dan akhirnya akan didapatkan instrumen penguat dalam penyelesaian permasalahan berupa, pendekatan desain dan juga tema desain. Bagan dibawah ini menunjukan aspek-aspek yang menjadi dasar dalam langkah penyelesaian permasalahan, & juga penentuan konsep dalam perancangan:



Gambar 1. Bagan Perancangan

Sumber : Data Penulis 2021

a. Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang digunakan adalah “Pendekatan Analogi Kegiatan_Aktif dan Kreatif”, yang menghadirkan konsep ruang yang memiliki sifat flexibel. Jika diartikan flexibel disini adalah ruang bebas bagi penggunanya, ruang yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan juga penggunanya. Bagi guru, ruangan yang flexibel akan mempermudah dalam melaksanakan pola pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan, misal pola pembelajaran berkelompok maupun pola pembelajaran fokus, dengan sifat ruang yang flexibel maka kedua pola pembelajaran tersebut akan dapat dilangsung dilakukan dalam satu ruang pembelajaran. Kemudian bagi siswa, ruangan yang flexibel akan membuat mereka menjadi tidak tertekan karena proses pembelajaran, mereka akan bebas mengeksplorasi bakat dan minatnya di dalam ruang pembelajaran, bentuk aplikasinya dapat berupa penataan ruangan yang meberikan 2 tipe zona pembelajaran, yaitu zona duduk dengan fasilitas meja kursi, dan juga zona diskusi dengan fasilitas berupa area duduk lesehan. Kemudian bagi ruangnya sendiri, sifat flexibel ini akan membentuk sebuah ikatan interaksi antar pengguna ruang dengan ruangnya, dan membuat ruangan sebagai media pembelajaran juga.

b. Tema Desain

Tema Perancangan dapat dikatakan sebagai aspek utama, dalam pemecahan permasalahan yang ditemui pada identifikasi permasalahan. Dalam pengembangan desain yang dilakukan pada SD Muhammadiyah 1 Menganti, tema yang dipilih adalah “Learning Through Play”. Pencapaian yang diharapkan adalah siswa akan dapat mengikuti pelajaran dengan baik, tanpa harus menenggelamkan karakter asli dirinya, dan juga agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam pembelajaran. Aplikasi dari tema tersebut dapat dapat berupa pendesainan bentuk ruang yang dinamis, kemudian pemilihan warna ruang yang dapat memberikan dampak psikologis yang sesuai untuk perkembangan dan kenyamanan siswa di dalam kelas, serta dapat berupa fasilitas ruang yang ideal sesuai dengan pengguna ruangnya.

c. Suasana Harapan

Suasana yang diharapkan adalah sebuah lingkungan pembelajaran yang akan saling mendukung berlangsungnya proses pembelajaran, bukan hanya mengandalkan ruang kelas sebagai ruang pembelajaran. Untuk itu setiap ruangan pada sekolah harus didesain dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran siswa, sehingga siswa akan terangsang untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan tidak hanya belajar pada saat di ruang kelas saja. Jika siswa sudah terangsang untuk aktif dalam pembelajaran, maka proses kreatif juga akan muncul, seperti bertanya, menyelidiki, dan juga bermain dengan lingkungan mereka akan berjalan secara bersamaan, sebagaimana tema “Learning Through Play”. Karena proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk perkembangan siswa dalam menggali potensi, minat, dan bakatnya, maka ruangan pembelajaran yang ideal dan memenuhi kebutuhan siswa akan sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

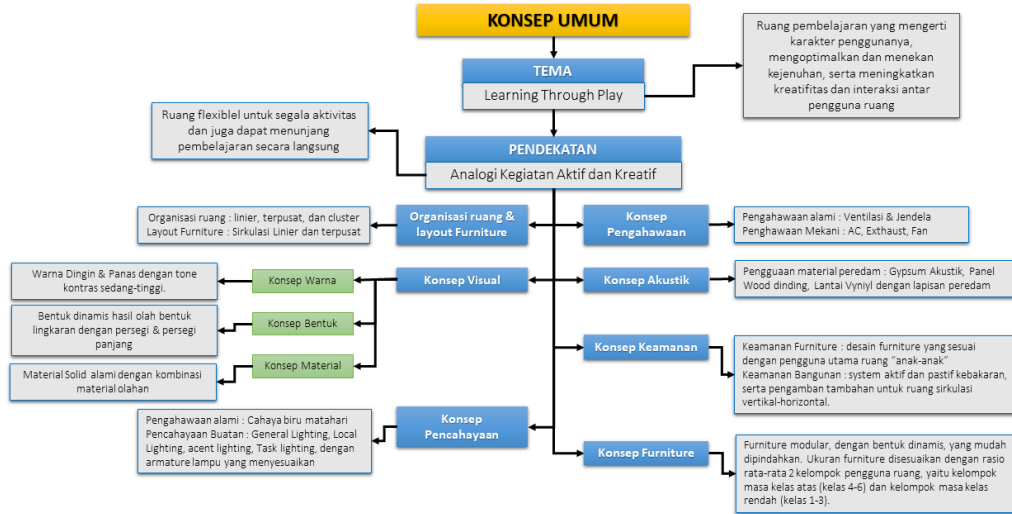


Gambar 2. Visualisasi Suasana Harapan

Sumber : Education Snapshot

d. Konsep Umum

Konsep perancangan disusun sesuai untuk menjawab permasalahan pada existing, serta untuk meningkatkan kualitas fasilitas pendidikan pada Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti. Berikut bagan kosep yang akan aplikasikan pada perancangan ulang Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti :

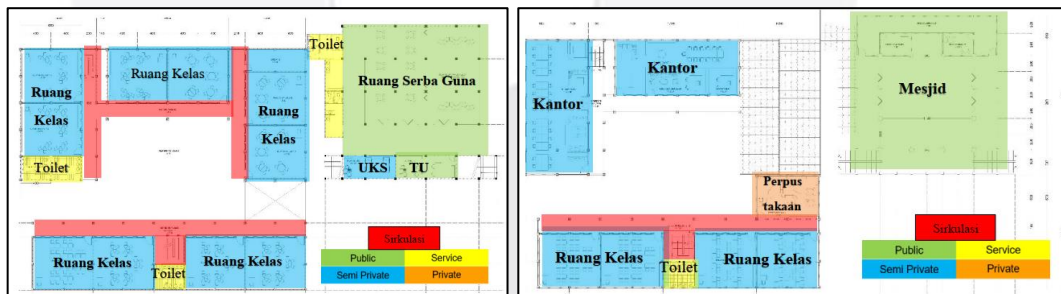


Gambar 3. Bagan Konsep
 Sumber : Education Snapshot

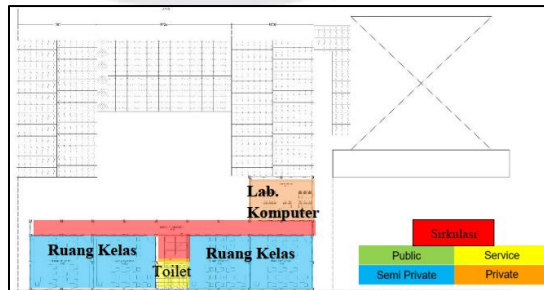
• Konsep Zoning & Blocking

Pembagian zoning dan blocking pada SD Muhammadiyah 1 Menganti didasari dengan kebutuhan dan juga jenis kegiatannya. Karena dalam perancangan ini berjenis pengembangan desain, maka sebagian besar zoning ruangnya tidak mengalami perubahan, namun untuk blockingnya terdapat beberapa penyesuaian untuk menjawab permasalahan temuan. Gedung pendidikan SD Muhammadiyah 1 Menganti berjenis open plan, dengan 3 gedung terpisah. Pembagian area pada lantai 1 di dominasi oleh ruang publik seperti ruang serba guna, kemudian ruang kelas dengan tingkatan rendah yaitu kelas 1-3 sebagai ruang semi privat. Pembagian area pada lantai dua terbagi kedalam ke zona publik untuk bagian Mesjid, kemudian semi privat untuk area kantor Guru, ruang kelas dan area privat dan perpustakaan. Terakhir pembagian area pada lantai 3, berisikan zona privat untuk lab komputer dan semi privat untuk ruang kelas tingkat akhir.

Berikut visualisasi dari zoning dan blocking area pada gedung SD Muhammadiyah 1 Menganti:



Gambar 4 (a). Zoning & Blocking Lt.1 (b). Zoning & Blocking Lt.2

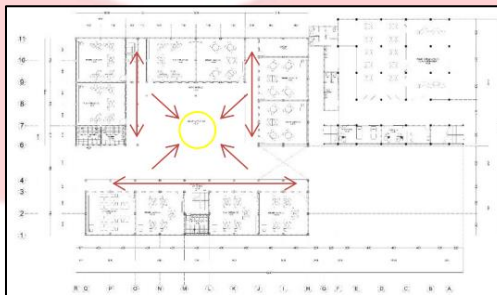


Gambar 4 (c). Zoning & Blocking Lt.3

Sumber : Data Penulis 2021

- Konsep Organisasi Ruang**

Konsep organisasi ruang yang akan diterapkan adalah: linier, terpusat, dan cluster. Hal ini didasari oleh kondisi gedung existing bangunan SD Muhammadiyah 1 Menganti, yang bersifat open plan terbagi ke dalam 3 gedung terpisah. Namun berdasarkan hasil temuan permasalahan, terdapat beberapa ruang yang dipindahkan ke area baru (pengembangan). Hal tersebut akhirnya juga mempengaruhi organisasi ruang beberapa ruang lainnya, dan meberikan tampilan organisasi ruang yang berbeda sesuai dengan kebutuhan saat ini. Berikut visualisasi organisasi ruang pengembangan:



Gambar 5. Organisasi Ruang

Sumber : Data Penulis 2021

Tanda arah panah pada gambar 4.6 menunjukan simulasi dari gabungan bentuk organisasi ruang linier dan juga radial. Zona sirkulasi diarahkan membentuk jalur linier oleh dinding ruangan, kemudian lapangan pada halaman tengah sekolah berperan sebagai titik pusatnya. Hal tersebut akan membuat pengguna ruang akan lebih mudah mengidentifikasi lokasi mereka, dan juga mengetahui jalur evakuasi jika ada keadaan darurat seperti bencana alam maupun kebakaran.

Ruangan yang memiliki fungsi ganda pada bangunan SD Muhammadiyah 1 Menganti adalah ruang serbaguna dan juga mesjid. Dimana dua bentuk aktifitas dapat dilakukan dalam waktu yang bersamaan, sehingga berpotensi menimbulkan gangguan untuk aktifitas satu sama lain. Perbaikan yang dilakukan dengan melakukan pendesainana sekat ruang, yang bersifat semi permanen untuk memungkinkan penggunaan ruang secara keseluruhan untuk sebuah aktifitas. Ruang serbaguna ini juga berperan sebagai area pajang karnya siswa, baik hasil kreatifitas prakarya, maupun piala-piala prestasi. Berikut bentuk aplikasi desain sekat ruang yang diaplikasikan pada ruang serbaguna:



Gambar 6. Desain Ruang Serbaguna

Sumber : Data Penulis 2021

- Konsep Layout & Sirkulasi**

Konsep layout pada ruang utama seperti ruang kelas, didasari oleh kebutuhan tahap perkembangan siswa, pengelompokan kelas siswa, dan juga metode pembelajaran K13 yang diterapkan di sekolah. Dilihat dari pendekatan yang digunakan yaitu, pendekatan analogi kegiatan Aktif & Kreatif, bentuk layout ruang kelas diharapkan dapat menstimulus anak agar aktif dikelas, sehingga dapat memunculkan proses kreatif bagi siswanya. Maka dari itu dalam memenuhi kebutuhan perancangan, desain layout ruang kelas didesain dengan beberapa type layout yang dapat menunjang bentuk pembelajaran K13,

yang terbagi kedalam 2 bentuk yaitu: bentuk pembelajaran diskusi, dan pembelajaran mandiri. Namun untuk setiap kelompok kelas memiliki perbedaan tatanan layoutnya, sebagaimana kebutuhan kelompok kelas bawah dan kelas atas yang berbeda. Setiap kelompok kelas dapat mengubah type layout ruang kelas secara berkala sesuai kebutuhan materi pembelajaran, dan juga indikator dasar mata pelajaran yang sedang berlangsung dikelas. Maka dari itu bentuk furniture yang digunakan memiliki konsep modular, agar memudahkan moblitas siswa, dan juga pembentukan layout ruang kelas sesuai bentuk pembelajaran yang sedang berlangsung.

1) Layout Ruang Kelas Rendah (kelas 1-3)

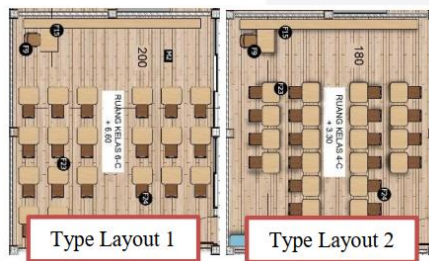


Gambar 7. Layout Ruang Kelas Rendah

Sumber : Data Penulis 2021

Terdapat 3 type layout yang digunakan pada ruang kelas kelompok rendah, yaitu layout type 1 yang merupakan layout berkelompok interaksi awal untuk anak kelas 1, layout type 2 yang merupakan layout diskusi yang digunakan pada ruang kelas 2-3, untuk bentuk pembelajaran berkelompok (tugas kerja kelompok), dan layout type 3 yang merupakan layout mandiri atau presentasi, untuk bentuk tugas mandiri dan juga kegiatan presentasi siswa.

2) Layout Ruang Kelas Atas (kelas 4-6)



Gambar 8. Layout Ruang Kelas Atas

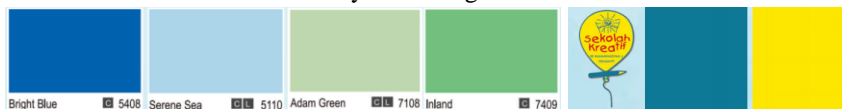
Sumber : Data Penulis 2021

Kemudian untuk kelompok ruang kelas atas terdapat 2 type layout, yaitu type 1 layout mandiri/layout presentasi, dan layout type 2 layout diskusi. Dengan bentuk sirkulasi linier, untuk lebih mengoptimalkan ruang, dan menyesuaikan bentuk aktivitas anak usia 10-12 tahun.

• Konsep Visual

1) Konsep Warna

Pemilihan warna sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang, dengan tampilan paduan yang menghasilkan kesan hangat, bebas, aman, dan rangsangan. Kemudian dipadukan juga dengan warna khusus yang diambil dari brand image objek perancangan, untuk menampilkan karakter kuat sebagai ciri khas Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti.



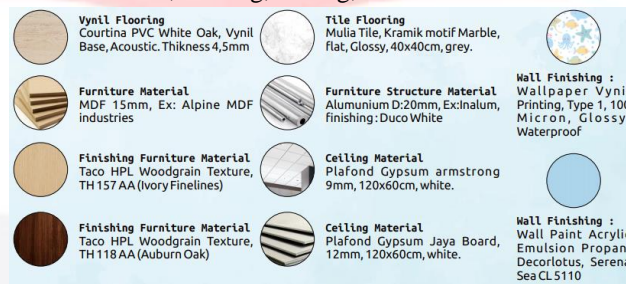
Gambar 9. Konsep Warna

Sumber : Data Penulis 2021

Menurut Murdowo, D (2020) penerapan unsur warna sesuai karakteristik anak dapat mendukung aktifitas anak seperti belajar, membaca buku, bermain permainan edukatif, dan melakukan kegiatan seni (Murdowo, Liritantri, Syifa, & Munadia, 2020). Maka dari itu dalam pemilihan warna untuk digunakan dalam ruangan, baik ruang pembelajaran maupun ruang santai, perlu mempertimbangkan aspek-aspek terkait kebutuhan dan juga karakter pengguna ruangnya. Agar hasil dari proses kegiatan belajar mengajar di dalam ruangan, dari sisi perkembangan fisik dan kognitif dapat terpenuhi dengan baik, dan menghasilkan keluaran pembelajaran yang optimal.

2) Konsep Material

Pemilihan material yang digunakan pada ruangan, ditinjau dari standart litelatur dan juga hasil studi preseden serta banding. Material yang sesuai bagi Sekolah Dasar adalah material yang memiliki ketahan tinggi namun massa berat ringan, kemudian mudah dalam pembersihan dan perawatanya. Hal tersebut menyesuaikan karakter dari pengguna ruangnya yang aktif dan kreatif dalam berkegiatan, sehingga material ruangan harus mendukung dengan baik kebutuhan ruang tersebut. Akhirnya ruangan akan menjadi optimal saat digunakan. Konsep material terbagi kedalam beberapa elemen, diantaranya material lantai, dinding, ceiling, dan furniture.



Gambar 10. Konsep Material

Sumber : Data Penulis 2021

3) Konsep Bentuk

Kegiatan aktif bagi anak usia 6-12 tahun biasanya dapat dilihat pada saat anak sedang bermain, dengan membawa suasana lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menggabungkan sarana edukasi, dan juga hiburan seperti sarana permainan, akan membuat anak dapat menambah pengetahuan sekaligus bermain yang dapat meningkatkan perkembangannya fisiknya (Susanto, Indrani, & Kattu, 2019). Hasil dari kegiatan aktif tersebut adalah stimulus untuk proses kreatifitas siswa, maka ruangan harus didesain senyaman mungkin dengan menghadirkan suasana ruang yang flexibel, dan bebas. Bentuk yang dinamis akan menunjukan sisi fleksibilitas bagi pengguna ruangnya, akan diterapkan pada ruangan yang pengguna utamanya adalah anak-anak. Bentuk tersebut diambil dari bentuk lingkaran, yang kemudian dipadukan dengan bentuk lain seperti persegi, untuk menghasilkan kombinasi penguatan karakter fleksibilitas ruang yang bebas, namun tetap memperhatikan karakter sekolahan sebagai lembaga pendidikan formal.



Gambar 11. Konsep Bentuk

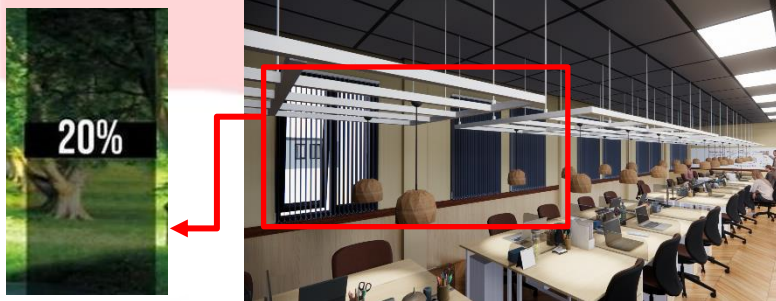
Sumber : Data Penulis 2021

- Konsep Persyaratan Umum ruang
 Konsep persyaratan umum ruang meliputi aspek pencahayaan ruang, penghawaan ruang, pengkondisian Suara (akustik), konsep oleh furniture, dan konsep keamanan pada ruang dan bangunan secara umum. Berikut beberapa aplikasi konsep persyaratan umum ruang secara umum:

1) Konsep Pencahayaan Alami & Buatan

- Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami pada ruangan bersumber dari bukaan jendela pada ruangan. Pencahayaan alami yang baik untuk ruangan adalah warna cool daylight, bukan warna kuning dari cahaya matahari. Sehingga dalam membuat pencahayaan ruang yang ideal, elemen seperti kaca jendela yang dilapisi riben hitam sehingga dapat mengubah cahaya kuning menjadi cahaya putih, kemudian juga penggunaan verical blind yang dapat membantu mengatur besaran intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruangan.

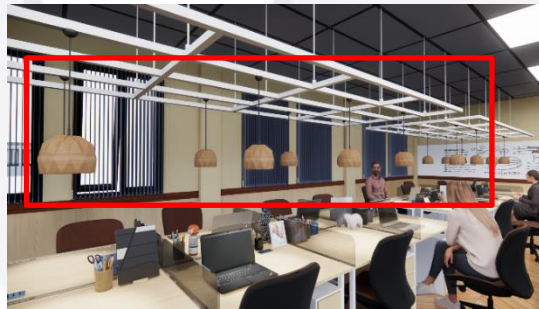


Gambar 12. Konsep Pencahayaan Alami

Sumber : Data Penulis 2021

- Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan yang digunakan dalam ruangan terdiri dari beberapa sistem pencahayaan dan jenis pencahayaan yang disesuaikan dengan penggunaan armature lampu yang mendukung perbaikan pencahayaan dan juga untuk mengoptimalkan pencahayaan dalam ruang. Pekerjaan guru seperti aktivitas penilaian, dan memeriksa lembar kerja masih sering dianggap sepele jika dilihat dari aspek penunjang fasilitasnya. Sehingga muncul beberapa dampak kesehatan bagi guru, terutama dari segi kesehatan mata. Untuk itu diperlukan bantuan task lighting yang terfokus pada bidang kerja guru, yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dan juga meningkatkan konsentrasi.



Gambar 13. Konsep Pencahayaan Buatan

Sumber : Data Penulis 2021

2) Konsep Penghawaan Alami & Mekanik

- Penghawaan Alami

Penghawaan alami untuk ruangan pada denah khusus diutamakan menggunakan penghawaan alami, berupa ventilasi udara yang bersumber dari jendela. Dengan menghilangkan sistem jendela mati dan banyaknya jendela pada existing, dirasa sudah mencukupi untuk sirkulasi

udara dan juga menjaga kenyamanan udara pada ruangan, terutama ruangan seperti ruang kelas dimana anak banyak beraktivitas.



Gambar 14. Konsep Penghawaan Alami

Sumber : Data Penulis 2021

- Penghawaan Mekanik

Penghawaan mekanik atau penghawaan buatan pada ruangan menggunakan perangkat seperti AC dan *exhaust fan wall mounted*. Pada ruangan seperti ruang kelas, walaupun yang diutamakan adalah penghawaan alami melalui jendela namun tetap membutuhkan adanya elemen pengkondisian udara penunjang yang dapat membantu sirkulasi udara berupa *exhaust fan wall mounted*.



Gambar 15. Konsep Penghawaan Mekanik

Sumber : Data Penulis 2021

3) Konsep Akustik

Pemilihan material lantai Vynil PVC yang digunakan pada ruang kelas bertujuan untuk membantu peredaman suara. Jenis lantai vynil ini cukup memiliki bagian yang berbeda dengan lantai vynil biasa yang hanya menjadi pelapis tanpa memiliki bagian busa peredam. Berikut detail lapisan lantai vynil PVC akustik dengan busa peredam, dan juga visualisasi aplikasinya pada ruang kelas:



Gambar 16. Konsep Akustik

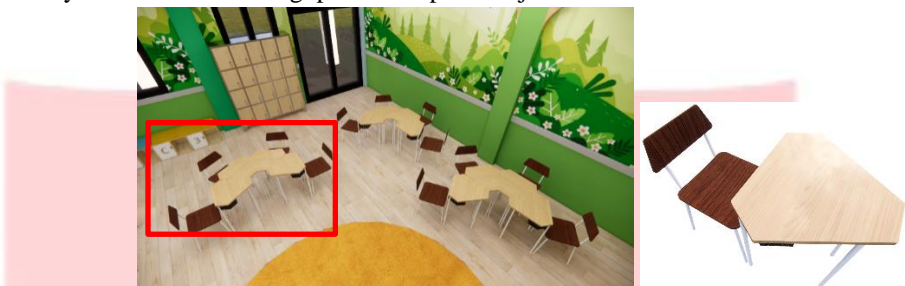
Sumber : Data Penulis 2021

4) Konsep Furniture

- Penyelesaian Pada Ruang Kelas

Permasalahan fasilitas furniture pada ruang kelas sebagai ruang utama dalam proses belajar mengajar disekolahan membutuhkan perbaikan desain dengan memperhatikan aspek lebih dari

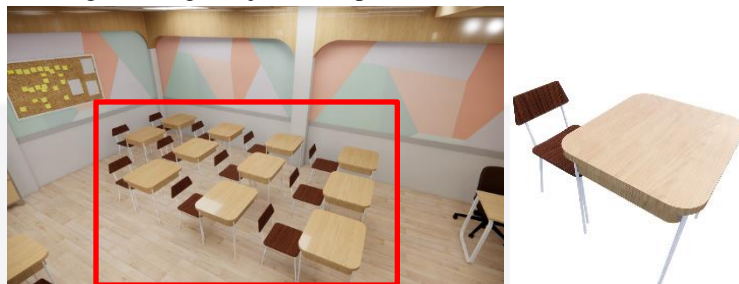
sekedar kebutuhan pengguna, namun juga kesesuaian dengan aspek pendukung kenyamanan dan pendekatan karakter penggunanya. Furniture meja dan kursi akan dibagi kedalam dua kategori berdasarkan usia dan juga jenjang kelasnya. Kategori tersebut membagi desain meja kursi untuk anak usia 6-9 tahun pada jenjang kelas 1-3, dan anak usia 10-12 tahun. Hal tersebut akan memperlihatkan perbedaan dari segi bentuk dan juga antropometrinya, agar dapat menyesuaikan untuk mengoptimalkan pembelajaran.



Gambar 17. Konsep Furniture Kelas Rendah

Sumber : Data Penulis 2021

Konsep furniture untuk kelas 1-3, atau anak usia 6-9 tahun, membentuk desain modular berkelompok melingkar, dengan tujuan mempermudah diskusi.



Gambar 18. Konsep Furniture Kelas Tinggi

Sumber : Data Penulis 2021

Kemudian konsep furniture untuk kelas 4-6, atau anak usia 9-12 tahun membentuk desain fokus dan lebih individualis, namun memungkinkan untuk pola modular yang tetap mengutamakan fokus individunya.

- Penyelesaian Pada Ruang Guru

Permasalahan fasilitas furniture pada ruang guru adalah, digunakanya meja kursi yang sama dengan meja kursi yang diperuntukan untuk meja dan kursi siswa. Minimnya fasilitas penyimpanan dan juga minimnya privasi area kerja membuat guru menjadi kurang optimal saat bekerja. Maka dari itu dilakukan perbaikan desain meja kursi dan penambaha fasilitas penyimpanan yang sesuai dengan kebutuhan dan juga fleksibilitas untuk kemudahan mobilitas guru saat bekerja, atau dapat dikatakan juga berkonsep multifungsi.

Berikut Hasil redesain fasilitas meja kursi untuk Guru :



Gambar 19. Konsep Furniture Ruang Guru

Sumber : Data Penulis 2021

5) Konsep Keamanan

- Kemanan Furniture

Bukaan pintu lemari didesain lebih aman dengan mengurangi penggunaan kenop bukaan pintu, untuk meminimalisir resiko kecelakaan pada ruang kelas karena aktivitas siswa. Dengan mekanisme bukaan yang berbentuk coakan, akan dapat berperan sama sebagai bantuan untuk membuka lemari. Bentuk dan ukuran coakan disesuaikan dengan pengguna ruang serta kesatuan konsepnya. Berikut visualisasi 3Dnya :



Gambar 20. Konsep Keamanan Furniture

Sumber : Data Penulis 2021

- Kemanan Bangunan

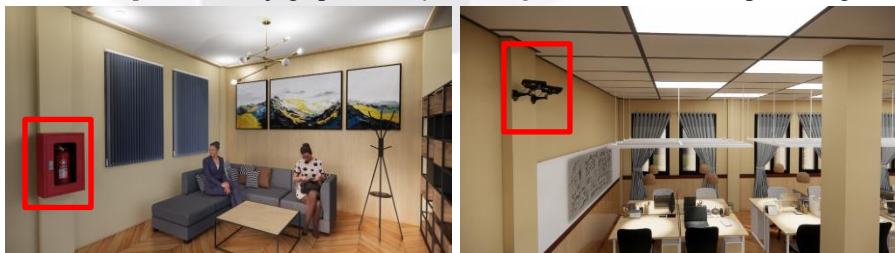
Salah satu permasalahan yang paling beresiko bagi kemanan siswa, berada pada bagian sirkulasi vertikal berupa tangga. Banyak siswa yang gemar bermain seluncuran pada reling tangga, sehingga akan berpotensi kecelakaan. Untuk itu perlu dilakukan penambahan elemen keamanan sirkulasi vertikal yang sesuai, dengan desain yang sesuai bagi pengguna ruangnya. Berikut bentuk keamanan tambahan sirkulasi vertikal:



Gambar 21. Konsep Keamanan Bangunan

Sumber : Data Penulis 2021

Kemudian untuk ruang lain seperti lab komputer yang menggunakan banyak kabel instalasi kelistrikan, maka akan diberikan proteksi tambahan berupa kabel dutch PVC. Selanjutnya untuk sistem keamanan menyeluruh pada lingkungan sekolah SD Muhammadiyah 1 Menganti, akan dilakukan pemasangan sistem proteksi kebakaran aktif seperti : *smoke detector*, *water sprinkle*, dan juga peletakan *fire extinguisher*, dan terakhir pemasangan CCTV.



Gambar 22. (a). Hydrant (b). CCTV

Sumber : Data Penulis 2021

6) Konsep Sign System

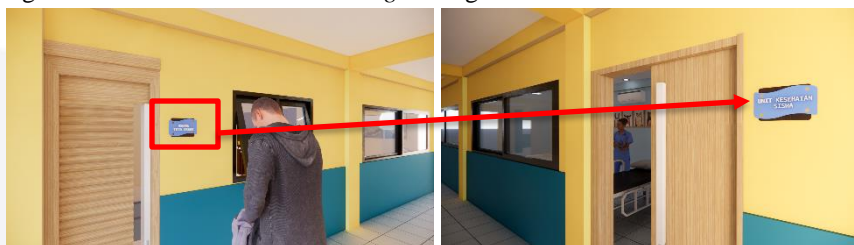
Konsep *sign system* yang diterapkan pada lingkungan SD Muhammadiyah 1 Menganti, akan mengedepankan sisi kemudahan untuk ditemukan, dibaca, dipahami, dan juga mengoptimalkan dalam membantu menemukan ruangan yang dituju. Hal tersebut akan dapat dipenuhi dengan pendesainan sign sytem dengan pemilihan warna, bentuk, dan juga tulisan yang ideal.



Gambar 23. Sign System Jalan

Sumber : Data Penulis 2021

Permasalahan desain *sign* nama ruang pada existing, diperbaiki dengan melakukan pendesainan ulang *sign* yang lebih menarik dan peletakkannya mudah ditemukan oleh pengguna dan juga pengunjung sekolahan. Berikut visualisasi *sign* ruangan :



Gambar 24. Sign System Ruang

Sumber : Data Penulis 2021

4. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh hasil tahapan proses pembuatan Karya Tugas akhir yang telah dilakukan selama beberapa tahapan, mulai dari pengumpulan data, analisis data, sampai dengan perbaikan desain interior pada Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti, dengan menggunakan pendekatan analogi kegiatan aktif dan kreatif, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Perbaikan desain organisasi ruang dan layout ruang, dengan menggunakan pola sirkulasi Linier dan Campuran, untuk menciptakan kesan flexibel, serta mempermudah mobilitas yang akan menunjang produktifitas. (2) Menyediakan desain ruang pengembangan yang dibutuhkan dengan menguatkan aspek pemenuhan kebutuhan pengguna ruang, dan juga penyesuaian karakternya. Agar ruangan dapat terhubung dengan penggunaannya, sehingga akan meningkatkan optimalisasi ruang pengembangan yang bersifat ruang utama maupun ruang penunjang. (3) Perancangan fasilitas ruang baik yang dalam bentuk interior melekat dan tidak, didesain sesuai dengan antropometri, jenis penggunaan/aktivitas, dan juga peletakkannya. Agar fasilitas ruang yang berperan sebagai penunjang dapat berperan dengan baik. Hal ini berkaitan dengan faktor pemilihan material, warna, dan juga bentuk, yang sesuai standart dan juga kemudahan dalam perawatan. (4) Implementasi VISI-MISI dan juga dukungan untuk memenuhi progam unggulan sekolah, dijawab oleh pemilihan pendekatan desain dari analogi kegiatan Aktif & Kreatif, serta pemilihan tema *Play Through Play*. Kolaborasi keduanya akan memberikan suasana lingkungan pembelajaran yang akan saling mendukung proses pembelajaran, dan tidak hanya mengandalkan ruang kelas sebagai ruang belajar, namun semua ruang pada sekolahan dapat menjadi sarana pembelajaran. Sehingga proses aktif kreatif hasilnya adalah pencapaian VISI-MISI dan juga progam unggulan sekolah SD Muhammadiyah 1 Menganti. (5) Pengoptimalan kondisi ruang

terkait dengan persyaratan umum, penyelesaian permasalahannya di dasari oleh saran maupun rekomendasi standart dari Peraturan Pemerintah terkait seperti PERMEDIGBUD, PERMENDIKNAS, dan juga SNI yang berlaku. Sehingga pengoptimalan pencahayaan, penghawaan, pengkondisian suara, keamanan ruang & furniture, serta kemudaah akses dengan *sign system*, dapat diperbaiki sesuai dengan standart yang ideal untuk kesehatan dan aktivitas dalam ruang pada gedung Sekolah.

Referensi

- Astuti, A. D., & Kusumarita, Y. (2020). Tinjauan Komposisi Warna Ruang Kelas Terhadap Minat Belajar Anak (Studi Kasus Taman Kanak-Kanak Tangerang). *Imaginarium*, 121-136.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- Fernanda, G., Asikin, D., & Laksmiwati, T. (2015). Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional di Malang. *Arsitektur Student Journal*.
- Herin, G. (2017). Pola Interaksi Satu Arah dalam Proses Pembelajaran di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Makasar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 21-24.
- Maxmanroe.com*. (n.d.). Retrieved September 27, 2020, from <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-sekolah.html#>
- Ministry of Education, Science and Technology. (2020). *Design Guidelines for School Facilities Norms and Standart Volume 1*. Republika E Kosoves.
- Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., & Munadia, R. (2020). Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Anak di Masjid An Aniah Bandung. *Abdimas Bedaya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 99-109.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, E. (1999). *Architects Data Third Edition*. Blackwell Science.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality In the Child*. Oxon: Routledge.
- Public, School Albuquerque. (2021). *School Design Standarts*. APS Facilities Design and Construction.
- Rachmawati, R., Murdowo, D., Sarihati, T., & Hanom, I. (2019). Interior Finishing Study of Play Room for Early Childhood. *6th Bandung creative Movement Internasional Conference in Creative Industries 2019*, 1-6.
- Rahmawati, N. (2016). Kenyamanan ruang dalam masjid dan pembentukan generasi islam. *Research Gate*.
- Rakhima, A. N., & Handoyono, A. (2017). Kajian Warna pada Interior Kelas Terhadap Kualitas Belajar Anak di SD Cendikia Muda Bandung. *Telkom Creative Industries School*.
- ruangguru_*. (2017, June 13). Retrieved September 27, 2020, from <https://blog.ruangguru.com/sekolahmu-termasuk-yang-mana-yuk-kenali-jenis-jenis-sekolah-di-indonesia>
- Sari, S. M. (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak. *Dimensi Interior*, 22-36.
- Susanto, L. N., Indrani, H. C., & Kattu, G. S. (2019). Perancangan Interior 'LOTS' Edutainment Center di Surabaya. *Jurnal Intra*, 460-466.

- Trifiana, A. (2020, Januari 15). *Mengenal Posisi Duduk yang benar saat Berada di Depan Laptop*. Retrieved from SehatQ: <https://www.sehatq.com/artikel/seharian-di-depan-laptop-atau-komputer-cek-posisi-duduk-yang-benar>
- Wahyono, B. (2017, November). *Pendidikan Ekonomi*. Retrieved Oktober 2020, 2020, from <http://www.pendidikanekonomi.com/2012/12/jalur-dan-jenjang-pendidikan-menurut-uu.html>
- Wenny, A. T. (2018). *Desain Interior untuk Menunjang Pembelajaran Interaktif dengan Nuansa Islam Studi Kasus MI Al-Hikmah*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, F1-F6.

