

REDESAIN INTERIOR SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TARUNA BAKTI KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS DALAM METODE SISTEM PEMBELAJARAN SMP TARUNA BAKTI

RE DESAIN TARUNA BAKTI MIDDLE SCHOOL BANDUNG INTERIOR WITH CREATIVITY APPROACH IN TARUNA BAKTI MIDDLE SCHOOL TEACHING METHODS SYSTEM

Tirzha Dewi Sudarsono¹, Dr Djoko Murdowo², Ardianto Nugroho³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

tirzhadewi@student.telkomuniversity.ac.id¹, djoko@telkomuniversity.ac.id²,
ardiantodito@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Sekolah merupakan tempat dimana anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dengan mengenali potensi, membentuk kepribadian serta perilaku terhadap sesama lingkungan. Kreativitas menjadi salah satu hal penting dalam sistem pembelajaran di dalam sekolah. Banyak sekolah yang mengalami kendala dalam memotivasi kreativitas anak dikarenakan permasalahan pada kondisi kurangnya media dan elemen interior yang mendukung. Seperti alat peraga yang memadai belum maksimal dan ruangan fisik yang tersedia belum optimal.

SMP Taruna Bakti Bandung merupakan salah satu sekolah swasta yang menekankan perkembangan anak melalui pembauran, pengenalan potensi anak serta meningkatkan kepedulian pada lingkungan sekitar. Metode pembelajaran taruna bakti menggunakan metode pembelajaran yang aktif bagi siswa/i yang bersekolah. Metode pembelajaran ini mampu memicu kreativitas siswa/i SMP Taruna Bakti dengan baik tetapi dengan sarana dan prasarana yang kurang efektif. Dengan melakukan re-desain yang tepat diharapkan dapat mendukung pembelajaran dan meningkatkan prestasi siswa/i SMP Taruna Bakti dan juga dapat mendukung performa metode pembelajaran SMP Taruna Bakti Bandung.

Kata Kunci : Sekolah, SMP, Kreativitas, Perkembangan, Pembelajaran

Abstract

A school is a place where children can develop creativity by recognizing potential, shaping personality and behavior towards the fellow environment. Creativity is one of the important things in the learning system in schools. Many schools have problems motivating children's creativity due to the lack of media and supporting interior elements. For example, adequate props have not been maximized and the available physical space has not been optimal.

Taruna Bakti Junior High School Bandung is one of the private schools that emphasizes child development through assimilation, recognizing children's potential, and increasing awareness of the surrounding environment. The cadets' learning method uses active learning methods for students who attend school. This learning method can trigger the creativity of students at Taruna Bakti Junior High School well but with less effective facilities and infrastructure. Through proper re-design hoped that it can support learning and improve student achievement at Taruna Bakti Junior High School and can also support the performance of learning methods at Taruna Bakti Junior High School Bandung.

Keywords: School, Junior High School, Creativity, Development, Learning

1. Pendahuluan

Sekolah merupakan wadah yang menekankan perkembangan anak dengan mengenali potensi, pembentukan kepribadian serta aktif dan peduli terhadap sesama lingkungan. Kebijakan Pendidikan dan keterampilan) dalam menghadapi pasar pendidikan internasional. Oleh sebab itu Pembinaan

Nasional mempunyai pengarahan untuk sekolah sekolah dapat menciptakan murid yang mempunyai skill (pengetahuan, kemampuan

dan Pendidikan anak sedini mungkin sangat berperan penting terhadap kemajuan perkembangan dan tingkat kecerdasan anak.

Kreativitas menjadi salah satu hal yang penting dalam sistem pembelajaran. Berinteraksi menjadi salah satu cara sebagai pemicu kreativitas tiap individu. Anak – anak melakukan interaksi terus menerus didalam ruangan, mulai dari berlari, diam, duduk, berinteraksi dengan benda atau dengan teman. Perlu dilakukan analisis karakteristik bahan finishing yang menunjang perkembangan kualitas anak untuk meningkatkan tumbuh kembang motorik anak.

SMP Taruna Bakti merupakan salah satu sekolah menengah swasta yang berada di kota Bandung yang menekankan perkembangan anak melalui pembauran, mengenali potensi anak, meningkatkan kepedulian pada lingkungan sekitar terhadap sesama serta mempunyai value dan reputasi di tingkatan internasional sesuai dengan visi misi sekolah tersebut. Setiap 5 tahun sekali Taruna Bakti melakukan pengembangan dalam pembangunan terhadap fasilitas Taruna Bakti. Dalam proses pengembangan ini kondisi dan perilaku menjadi acuan untuk proses mengembangkan kreativitas anak. Bentuk rancangan yang dikembangkan adalah rancangan yang mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungannya dengan harapan rancangan tersebut dapat dipahami melalui penginderaan atau imajinasi oleh anak. Banyak elemen elemen yang masih belum diperhatikan seperti pola ruang yang tidak teratur, penataan interior untuk menciptakan sirkulasi yang nyaman, pencahayaan yang kurang seimbang, dan area untuk mengeksplorasi kreativitas anak diluar ruang kelas.

2. Metode Perancangan

Metode penelitian untuk perancangan ini adalah sebagai berikut :

2.1 Survey Lapangan

a) Survey dan Observasi

Survey dan observasi dilakukan dengan mengunjungi lapangan secara langsung serta menganalisa area perancangan untuk mendapatkan info. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan langsung dengan tujuan mengetahui kondisi dan menganalisa elemen - elemen keseluruhan pada bangun SMP Taruna Bakti. Selain itu juga memperhatikan kegiatan, alur dan sirkulasi yang terjadi di dalamnya.

b) Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan pihak pihak yang terkait seperti, pengelola sekolah, Guru – Guru, Kepala Sekolah, serta siswa/I yang pernah atau sedang menempuh Pendidikan di Sekolah SMP Taruna Bakti.

c) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan pada proses perancangan ini bertujuan untuk memberikan kelengkapan informasi dan memberikan penggambaran secara langsung mengenai kondisi dan situasi pada bangunan SMP Taruna Bakti. Dokumentasi ini berupa foto dan video.

2.2 Data Sekunder literatur

a) Buku *Human Dimension and Interior Space* yang ditulis oleh Julius Panero

b) Data Arsitek

c) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI).

d) Jurnal Penelitian sebagai literatur yang terkait dengan teori warna serta bentuk pada perancangan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pendekatan

Pendekatan desain yang diambil adalah Pendekatan dari kreativitas siswa/I yang bersekolah di Taruna Bakti. Dengan pendekatan desain ini akan merangsang minat dalam belajar, memicu kreativitas yang maksimal dan menunjang kebutuhan anak. Maka dari itu dibutuhkannya wadah/area dimana anak dapat beraktivitas dengan bebas dan dapat berinteraksi dengan baik di lingkungannya.

Kreativitas adalah sebuah proses. memahami proses kreatif anak adalah sesuatu yang penting di pahami oleh orang tua. Kreativitas tidak lahir secara tiba-tiba dalam diri, agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, melainkan dimulai sejak dini. Oleh karena itu, bakat kreativitas perlu dirancang agar anak menjadi cerdas, cakap, terampil serta berhasil di masa mendatang. (Hidayah 2014).

Anak membutuhkan rasa bebas, aman dan nyaman selama beraktivitas di dalam suatu tempat. Kebebasan dengan arti untuk bergerak, memilih aktivitas, berkomunikasi tanpa harus merasa tertekan.

Dengan pendekatan ini, lingkungan menjadi salah satu bagian penting dimana anak-anak dominan aktif didalamnya. Kemampuan berkomunikasi dengan lingkungannya dapat dibantu dengan dibentuknya sarana dan fasilitas yang tepat. Beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hatinya dapat meningkatkan rasa semangat dalam belajar. Maka dari itu dengan perancangan dan elemen-elemen interior yang sesuai dapat membantu sistem produktivitas serta mengembangkan kreativitas dari anak.

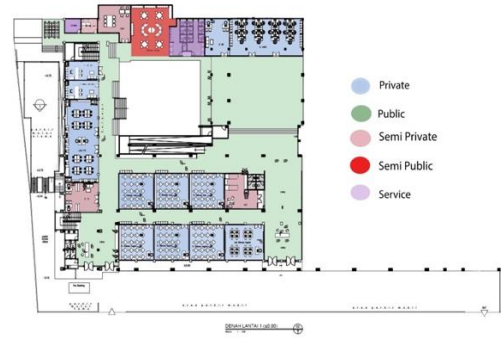
3.2 Tema Perancangan

Tema perancangan yang diambil pada perancangan re-desain SMP Taruna Bakti ini adalah *Youth Creative Exploration* yang merupakan solusi dari permasalahan desain yang ditentukan pada perancangan ini. Tema ini mencakup seluruh inti konsep perancangan desain. *Youth* diartikan sebagai ‘muda’ dimana terjadinya proses transisi antara anak-anak menuju dewasa. Kata *Youth* menggambarkan pelajar siswa/I atau target utama pengguna perancangan re-desain SMP Taruna Bakti. Kata *Creative* merupakan pendekatan yang diambil pada perancangan ini dan sekaligus tujuan dari perancangan ini yaitu memacu saraf motorik dari anak sehingga dapat mengembangkan kreativitas yang optimal. Dan *Exploration* yang berarti eksplorasi adalah salah satu kegiatan yang akan dilakukan oleh anak untuk beraktivitas di lingkungannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tersebut. Dimana mengeksplorasi lingkungannya secara luas dan bebas dapat meningkatkan rasa semangat dalam belajar sekaligus juga meningkatkan kreativitasnya.

3.3 Konsep Perancangan

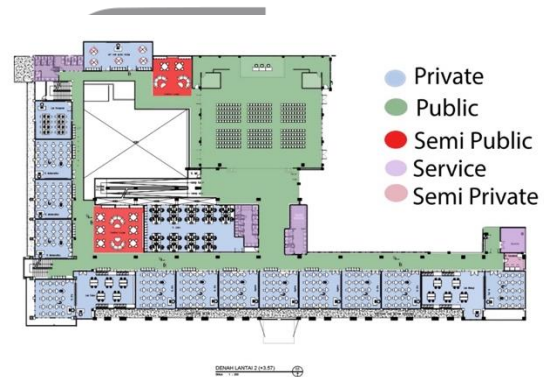
3.3.1 Pembagian Zona dan Organisasi Ruang

Pola sirkulasi dimulai dari lantai 1 yang dimulai dari lobby/entrance yang akan bertemu dengan meja resepsionis, ruang kepala sekolah dan ruang TU. Lalu setelah melewati beberapa ruangan tersebut terdapat aula dibagian tengah eksisting, beberapa ruang kelas dan laboratorium PTD.



Gambar 1 Pembagian Zonasi pada Lantai 1 Perancangan

Pola sirkulasi lantai 2 mulai dari tangga menuju ke ruang-ruang kelas, laboratorium, ruang guru, aula dan juga mushola di bagian kanan bangunan. Jika sirkulasi dimulai dari skywalk maka ruangan yang ditemukan adalah aula, kelas, ruang guru, laboratorium dan musholla. Pola sirkulasi pada lantai 3 yang tersisa hanya beberapa ruang kelas dan koridor bagian atas aula.



Gambar 2 Pembagian Zonasi Pada Lantai 2 Perancangan

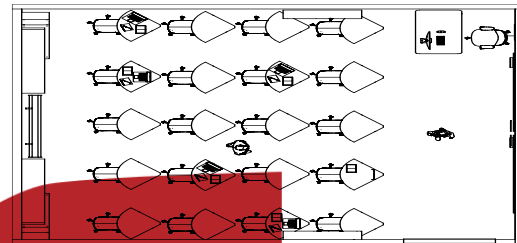
Penerapan fasilitas ‘creative lounge’ akan diterapkan pada lantai 1 dan lantai 2. Area ini diterapkan sebagai area pengganti perpustakaan dan juga area pembelajaran outdoor bagi siswa/I SMP Taruna Bakti. Dengan perancangan fasilitas yang dibuat ini bertujuan untuk membantu pengguna untuk

berinteraksi lebih luas dan memicu kreativitas dari setiap individu.

Interaktif ini dibagi menjadi 3 jenis layout. Layout reguler, Layout Presentasi dan Layout diskusi.



a. Layout Reguler

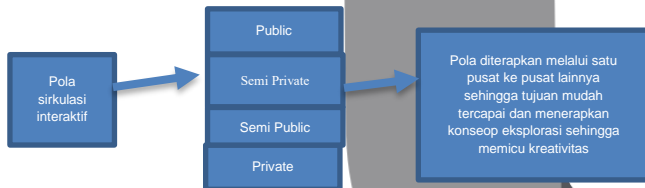


Gambar 3 Pembagian Zonasi Pada Lantai 3 Perancangan

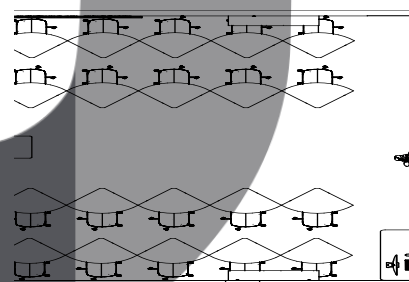
3.3.2 Konsep Layout Furniture

Konsep layout yang mengikuti pola organisasi ruang yang interaktif adalah pola sirkulasi yang flexible dan mengikuti kebutuhan penggunaannya dan terpusat. Sehingga dapat memicu siswa untuk berinteraksi. Dalam penataan ruang an tersebut mempertimbangkan jenis ruang yang terdiri dari *public*, *private semi private* dan ruang *service*. Jenis alur sirkulasi sesuai dengan konsep yang dipilih adalah sebagai berikut.

Penerapan layout reguler akan digunakan pada kelas kelas dengan mata pelajaran yang dominan menggunakan metode pembelajaran seperti *writing*, *reading* dan *listening*. Dimana metode ini akan digunakan pada kelas dengan mata pelajaran seperti, Matematika, dan Agama. Bertujuan agar lebih fokus kedalam materi dan pekerjaan yang dikerjakan secara individu.



b. Layout Presentasi



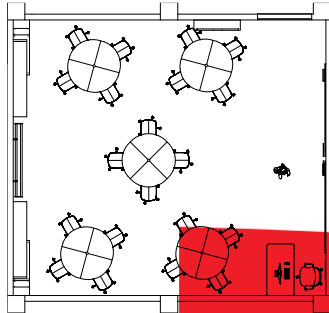
• Layout Kelas

Konsep layout kelas yang diterapkan adalah konsep layout interaktif. Konsep interaktif pada kelas akan berbeda beda setiap mata pelajarannya. Layout

Penerapan layout presentasi akan digunakan pada kelas kelas dengan mata pelajaran yang dominan menggunakan metode pembelajaran seperti *writing*, *reading*, *listening* dan *speaking*. Dimana metode ini akan digunakan pada kelas dengan mata pelajaran seperti, B.Ingggris dan B.Indonesia. Bertujuan agar

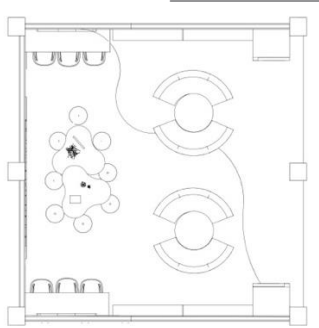
mempermudah mempresentasikan kegiatan atau teori yang sudah dibahas.

c. Layout Diskusi



Penerapan layout diskusi akan digunakan pada kelas dengan mata pelajaran yang dominan menggunakan metode pembelajaran seperti diskusi, *writing, listening, speaking* dan *eksporting*. Dimana metode ini akan digunakan pada kelas dengan mata pelajaran seperti IPA, IPS, Seni dan Budaya Internasional. Bertujuan agar mempermudah siswa/I untuk dapat berdiskusi secara berkelompok dan berinteraksi dengan mudah ketika mata pelajaran berlangsung.

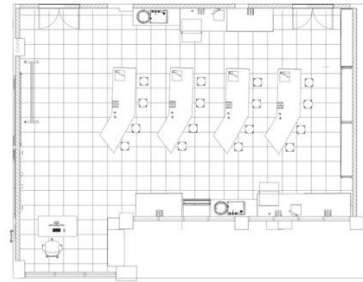
- **Layout Creative Lounge**



Konsep layout *creative lounge* yang diterapkan adalah konsep layout dengan beberapa meja dan kursi modular, 2 buah sofa dan beberapa rak buku. Creative Lounge ini diciptakan sebagai pengganti ruang

perpustakaan dan ruang eksplorasi siswa/I SMP Taruna bakti baik di dalam atau luar jam pelajaran.

- **Layout Laboratorium**



Layout laboratorium yang diterapkan adalah layout dengan bentuk interaktif terpusat. Dimana furniture dibuat seperti kelompok diskusi dan dikelilingi oleh perlengkapan laboratorium di bagian kanan dan kiri ruangan.

3.3.3 Konsep Kebutuhan Ruang

- **Kebutuhan Kelas**

Kebutuhan kelas yang digunakan secara umum seperti meja, kursi, meja guru, papan tulis, jam, beberapa tambahan rak sebagai pelengkap. Kebutuhan ruang ini sebagai standar minimal furniture yang akan diletakkan didalam kelas



- **Kebutuhan Lab IPA**

Laboratorium yang baik harus dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk memudahkan pemakai laboratorium dalam melakukan aktivitasnya. Fasilitas tersebut ada yang berupa fasilitas umum (utilities) dan fasilitas khusus. Fasilitas umum merupakan fasilitas yang dapat digunakan oleh semua pemakai

laboratorium contohnya penerangan, ventilasi, air, bak cuci (sinks), aliran listrik, gas.



yang masuk pada siang hari secara berlebihan dan juga menyesuaikan kebutuhan aktivitas didalam ruangan

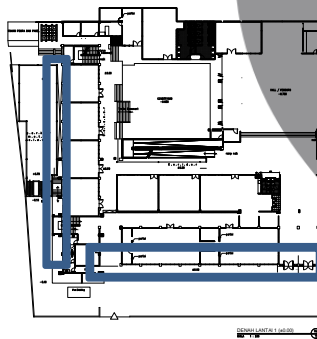


3.3.4 Konsep Pencahayaan

Bedasarkan permasalahan dan standarasasi pencahayaan yang diterapkan untuk perancangan re desain SMP Taruna Bakti menggunakan 2 jenis konsep yaitu konsep pencahayaan alami dan buatan. Sehingga ruanga mendapatkan pencahayaan yang seimbang sesuai dengan kebutuhan ruang pada proses pembelajaran berlangsung.

a. Pencahayaan Alami

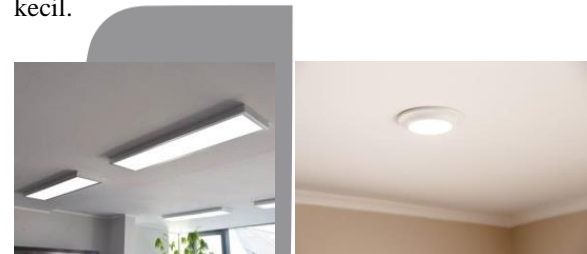
Pencahayaan alami yang diperoleh adalah dari bukaan dari eksisting bangunan. Terdapat jendela pada beberapa ruangan dari lantai 1 sampai 3 dan besaran jendela ini cukup besar tatami belum dapat dimaksimalkan secara maksimal sehingga pencahayaan yang dihasilkan terlalu maksimal atau terlalu minim.



Pada pencahayaan alami akan dirancang bentuk bukaan yang sesuai dengan kebutuhan didalam ruangan tersebut. Tidak hanya bukaan tetapi juga diterapkan roller blinds untuk mecegah sinarmatahari

b. Pencahayaan Buatan

Konsep pencahayaan buatan yang digunakan adalah menggunakan lampu LED Ceiling yang akan di rancang sedemikian lupa untuk mengimbangi perancangan didalam ruang terutama pada ruang ruang yang mendapatkan pencahayaan yang minim karena sinar matahari yang didapatkan kurang maksimal. Lampu ini lebih awet dan tahan lama untuk pemakaian jangka panjang, lebih terang dan juga punya efisiensi yang lebih tinggi sehingga lampu tidak terasa cepat panas jika digunakan dalam jangka yang cukup panjang. Dan tambahan recessed lights pada beberapa sudut ruang dan ruangan yang beskala kecil.



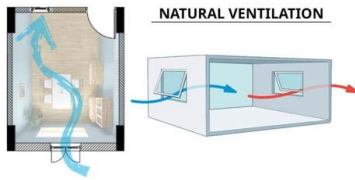
3.3.5 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan pada perancangan ini menggunakan 2 jenis penghawaan yaitu alami dan buatan. Penghawaan akan dirancang sedmikian rupa agar kondisi pada ruangan nyaman dan juga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

a. Penghawaan Alami

Konsep penghawaan alami yang digunakan adalah memanfaatkan ventilasi dan juga bukaan pada perancangan re desain SMP Taruna Bakti. Dikarenakan bukaan pada perancangan ini akan menggunakan jendela yang bisa disesuaikan secara

kebutuhan sehingga bukaan dapat dibuka dan ditutup sesuai kebutuhan



Posisi bukaan akan di rancang sedemikian rupa agar dapat menghasilkan penghawaan seimbang mulai dari udara masuk kedalam ruang sampai keluar ruangan.

b. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan dapat membantu dikarenakan mempengaruhi aktivitas pada ruangan tersebut. Penghawaan buatan yang akan diterapkan adalah penggunaan AC Split pada beberapa ruangan seperti ruang kelas, ruang guru, lab, ruang kepala sekolah, ruang wali kelas, ruang TU, ruang BK dan uks. Terdapat tambahan *exhaust fan* untuk menetralkan udara pada ruangan tersebut.



3.3.6 Konsep Akustik

Selain penghawaan, perancangan akustik pada ruang juga berpengaruh dan harus diperhatikan agar dapat meningkatkan kreatifitas sebagaimana konsep perancangan yang diharapkan. Desain akustik ruangan tertutup seperti ruang kelas, ruang guru, ruang organisasi pada intinya adalah pengendalian suara langsung dan pantulan dengan cara menentukan karakteristik akustik permukaan dalam ruangan (lantai,dinding dan langit langit) sesuai dengan fungsi

ruangannya. Konsep akustik pada perancangan re desain SMP Taruna Bakti ini menggunakan material yang mempunyai bahan penyerap suara (absorber), yaitu gypsum, dinding akustik dan karpet yang akan diterapkan kedalam perancangan re desain SMP Taruna bakti



3.3.7 Konsep Furniture

Berdasarkan hasil dari standarisasi dan tema yang akan diambil, bentuk furniture akan di desain modular. Sehingga furniture mudah digunakan sesuai dengan aktiviat yang berlangsung. Selain menjamin keselamatan pengguna dan menerapkan standar ergonomi yang berlaku pengguna dapat lebih muda mendapatkan akses ruang yang ergonomis untuk bekerja, berinteraksi secara kelompok, berdiskusi, dan bertanya.



Untuk furniture utama didalam kelas meja dan kursi di rancang menjadi per individu agar memudahkan pengguna fokus dengan pekerjaannya dan dapat dipindahkan secara mudah untuk berdiskusi. Selain meja dan kursi terdapat loker yang akan diletakan di bagian dalam kelas sehingga memudahkan siswa/I

untuk menyimpan barang barang yang dibutuhkan atau ingin digunakan.



Beberapa furniture yang digunakan juga adalah furniture built-in yang berguna untuk mengoptimalkan tempat. Furnitur yang digunakan menerapkan bentuk bentuk yang dinamis tanpa mengabaikan standar kebutuhan dari pengguna.

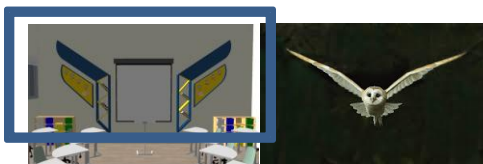
3.3.8 Konsep Bentuk

Penerapan konsep bentuk pada perancangan re desain dari SMP Taruna bakti adalah bentuk identitas sekolah berupa logo yang akan diterapkan di dalam beberapa elemen interior seperti dinding, lantai atau partisi. Konsep bentuk ini akan diaplikasikan pada ruangan lobby, aula, dan juga kelas.



• Penerapan Konsep Logo Identitas Sekolah pada Ruang Kelas

Konsep bentuk yang ditarpkan pada ruang kelas merupakan bagian tubuh dari bentuk objek burung hantu. Bentuk sayap yang menjuntang pada bagian kanan dan kiri dan layar proyektor sebagai bentuk bagian kepala buruh hantu seakan akan burung hantu tersebut sedang dalam posisiterbang. Identitas ini menggambarkan bahwa burung hantu tersebut adalah bentuk Yayasan Taruna Bakti yang sedang menaungi anak anak yang sedang belajar di SMP Taruna Bakti



3.3.9 Konsep Material

Dalam Penerpana konsep material adanya pertimbangan yang berkaita dengan dukungan sifat material terhadap konsisi lingkungan asli eksisting serta aktivitas didalamnya. Konsep yang digunakan secara umum pada perancangan ini secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	KAYU		Material ini dominan digunakan pada furniture di setiap ruangan
2	BETON		Material ini dominan digunakan pada sisi
3	GYP SUM		Material ini dominan digunakan pada bagian ceiling
4	GRANIT		Material ini dominan digunakan pada lantai lobby dan hallway
5	PARKET		Material ini dominan digunakan pada setiap ruangan kelas
6	KARPET		Material ini dominan digunakan pada lobby, ruang guru dan laboratorium yg menggunakan audio

3.3.10 Konsep Warna

Konsep warna yang akan diterapkan dominan adalah warna dasar dari logo identitas SMP Taruna Bakti dengan beberapa aksen warna tambahan yang akan meningkatkan kreativitas pengguna secara psikologis. Warna yang digunakan selain menerapkan warna

cerah juga warna dasar untuk memberikan suasana yang bersifat lembut dan tidak mencolok.



Warna yang dipilih akan digunakan keseluruhan ruangan yang termasuk ruangan dari SMP Taruna Bakti. Konsep warna ini dapat memancing atau merangsang kreativitas sesuai dengan kegiatan yang akan berlangsung didalam ruangan tersebut.



3.3.11 Konsep Keamanan

• **Konsep Keamanan pada Desain**

a) Ruang Kelas

Konsep keamanan yang diterapkan pada desain kelas adalah kaca yang tidak terlalu rendah agar menghindari kontak langsung dengan bagian luar kelas dan juga penerapan furniture dengan jarak yang cukup luas sehingga meminimalisir terbenturnya siswa satu sama lain, dan posisi meja guru terdapat di sudut bagaian depan ruang kelas dimana guru dapat mudah memantau kegiatan dan aktivitas siswa/I.



b) Ruang Laboratorium

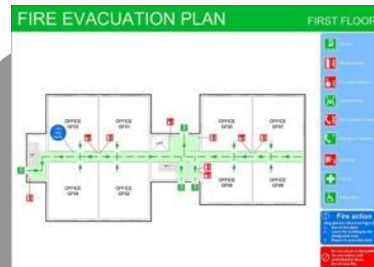
Konsep keamanan pada desain laboratorium adalah kaca yang tidak terlalu rendah agar menghindari kontak langsung dengan bagian luar laboratorium. Storage bahan bahan laboratorium yang terdapat di bagian belakang laboratorium, sirkulasi ruang *flexible*

2 arah, 2 buah pintu keluar dan juga material meja lab menggunakan marble dengan *finishing top table* menggunakan epoxy resin untk *marble top*.

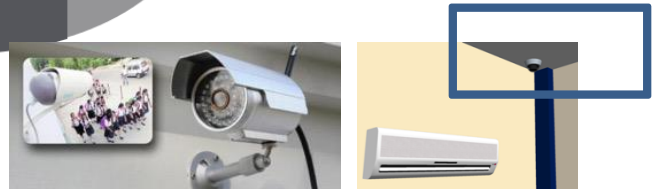


• **Konsep Keamanan Umum**

Konsep keamanan yang akan diterapkan adalah jalur evakuasi dan signage penunjuk (penanda) jalur evakuasi. Konsep keamanan ini digunakan jika ada terjadi *emergency* baik kebakaran maupun gempa bumi dan signage penanda jalan akan di terapkan kedalam interior agar pengguna dapat mudah membaca atau mempelajari alur evakuasi.

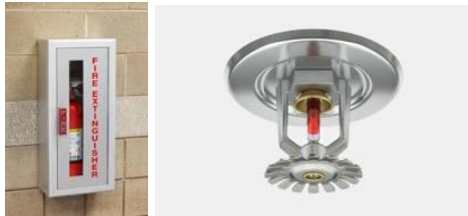


Selain jalur evakuasi terdapat CCTV yang diterapkan hampir di semua ruangan SMP Taruna Bakti mulai dari lobby/entrance, aula, koridor ruang kelas, ruang guru, ruang organisasi, dan musholla. CCTV digunakan sebagai pengaman tambahan yang akan diawasi setiap saat oleh petugas keamanan atau satpan di SMP Taruna Bakti



Setelah itu konsep keamanan yang lainnya adalah *fire extinguisher* atau alat pemadam kebakaran untuk mencegah adanya api yang menyebar lebih luas ketika ada kebakaran berlangsung. *Fire extinguisher* ini akan di terapkan beberapa di bagian dinding tiap

lantai 1 sampai dengan lantai 3. Serta diterapkannya sistem *fire springkle*



4. Kesimpulan

Bedasarkan hasil perancangan ulang, pengolahan data dan analisis SMP Taruna Bakti Bandung dengan pendekatan kreativitas dalam metode sistem pembelajarannya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a) Dengan berbagai macam metode yang digunakan sekolah SMP Tarnuna Bakti, Sarana dan prasarana yang menunjang pengganti perpustakaan seperti *creative lounge* yang didesain dapat membantu SMP Taruna Bakti meningkatkan kreativitas bagi siswa/inya dengan mudahnya berinteraksi dan berbaaur selama pembelajaran maupun diluar jam pembelajaran.
- b) Konsep Furniture modular yang dapat di sesuaikan tiap kebutuhan pembelajaran pada area kelas, membuat pengajar dapat mudah menyeimbangkan kebutuhan mereka dalam sistem pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih efisien dan optimal. Dengan desain ini juga dapat meningkatkan perkembangan secara motorik pada siswa siswi sehingga kreativitas mereka dapat terpacu.
- c) Sirkulasi yang cukup terutama untuk sistem *moving class* tiap pergantian mata pelajaran, sistem penataan furniture di dalam ruang kelas, penyeimbangan penghawaan, pencahayaan dan

juga penerapan konsep visual pada beberapa elemen interior sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak terutama SMP Taruna Bakti karena dapat meningkatkan kualitas belajar dan mengajar.

Referensi

- [1] Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., Munadia, R., (2020) Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca anak di Masjid Al Aniah Bandung, *Abdimas Berdaya, Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 3 (2), pp 99-109
- [2] Nurkamalina, O., Hardiana, A., Pramesti., L., (2018) Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Sekolah Kreatif di Surakarta, *SenTHong*, Vol. 1, No.2, 1-10
- [3] Hindarto, T., Honggowidjaja., S., (2016) Perancangan Interior *Creativity Place* dengan Edukasi Rocotik, *Scrapbook*, dan *Puzzle* di Surabaya, *Jurnal Intra* Vol. 4, No. 2, 564-574
- [4] Rastegar, H., Charehjuo, F., (2017) *Designing Learning Spaces with the Approach of Improving Children's Creativity and Emotional Intelligence*, *International Journal of Business and Management Invention*, Vol. 6 Issue 2, PP 37-43
- [5] Vygotsky, L., (2004) *Imagination and Creativity in Childhood*, *Journal of Russian and East European Psychology*, Vol. 42, No. , pp 7-97
- [6] Rizkarahmati, Murdowo, D. Sarhati, Hanom (2019). Interior Finishing Study of Play Room for Early Childhood . Bandung Creative Movement International Conference in Creative Industries 2019, 1.
- [7] Cachia, R., Ferrari, A., Punie, Y., (2010) *Creative Learning and Innovative Teaching*, Final Report on the Study on Creativity and Innovation in Education in the EU Member States