

PERANCANGAN ULANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 BUMIAYU DENGAN PENDEKATAN PERILAKU

Syahdila Ghifari Alaftha Rizqi¹, Santi Salayanti², Hana Faza Surya Rusyda³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

syahdilagar@telkomuniversity.ac.id¹, salayanti@telkomuniversity.ac.id², hanafsr@telkomuniversity.ac.id³

Abstract: SMP Negeri 1 Bumiayu is a public school-based junior high school with a total of 947 students and 49 teachers. This school has a very big problem. Much of the comfortable causes students and teachers to feel uncomfortable during teaching and learning activities. This design overcomes the problems that exist in SMP Negeri 1 Bumiayu so that students and teachers feel comfortable when learning and teaching activities and can carry out teaching and learning according to government recommendations, namely full day school. This design includes several rooms that cause inconvenience to users in the room, namely the library, teacher's room, hall room, computer laboratory, canteen and principal's room. The output of the design of Bumiayu 1 Public Middle School is to use a spatial psychology approach, for the theme and concept itself, namely using the concept of contemporary styling. This design uses a spatial Behaviour methodology based on the problems that exist in SMP Negeri 1 Bumiayu. The application of the theme, the concept in this design is based on the existing analysis at SMP Negeri 1 Bumiayu.

Keywords: School, Behaviour, Activity, Comfortable

Abstrak: SMP Negeri 1 Bumiayu adalah sekolah menengah pertama berbasis sekolah negeri dengan jumlah siswa yaitu 947 siswa dengan guru 49 orang. sekolah ini memiliki permasalahan yang banyak pada bagian kenyamanan fasilitas serta lingkungan yang menyebabkan perilaku siswa dan guru menjadi kurang nyaman pada saat aktivitas belajar mengajar. Perancangan ini mengatasi permasalahan yang ada pada SMP Negeri 1 Bumiayu agar siswa dan guru menjadi nyaman saat beraktivitas belajar dan mengajar dan dapat melaksanakan belajar mengajar sesuai dengan anjuran pemerintah yaitu secara fullday school. Perancangan ini meliputi beberapa ruang yang menjadi penyebab kurang nyamannya penggunaannya di dalam ruangan yaitu perpustakaan, ruang guru, ruang aula, laboratorium komputer, kantin dan ruang kepala sekolah. Hasil output perancangan smp negeri 1 bumiayu adalah dengan menggunakan pendekatan perilaku, untuk tema menggunakan Activity and Educative School dan konsepnya sendiri yaitu menggunakan konsep pengayaan Kontemporer. Perancangan ini menggunakan metodologi pendekatan Perilaku yang berlandaskan dari permasalahan yang ada di SMP Negeri 1 Bumiayu. Aplikasi tema, konsep pada perancangan ini berlandaskan analisa yang ada pada SMP Negeri 1 Bumiayu.

Kata Kunci : Sekolah, Perilaku, Aktivitas, Kenyamanan

PENDAHULUAN

SMPN 1 Bumiayu yakni salah satu sekolah menengah terpopuler di wilayah Bumiayu. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara sekolah SMP Negeri 1 Bumiayu, sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Agustus 1957 sebagai Ketua Pengurus Yayasan Wedono Bumiayu Bpk. SOETORO, perjalanan kelulusannya penuh liku-liku meskipun pada akhirnya kerja kerasnya tidak sia-sia. Pada tanggal 12 Oktober 1957 dimakamkan di pusat kota Kec. Didedikasikan untuk Bumiayu.

Mendikbud tahun 2017 menerbitkan Permendibud No. 23 Tahun 2017 mengenai waktu sekolah, peraturan tersebut berisikan waktu sekolah menjadi 5 hari dengan 8 jam tiap harinya yaitu pada tanggal 12 Juni 2017. Namun faktanya SMP Negeri 1 Bumiayu belum mendirikan sekolah sehari karena banyak faktor, salah satunya kurang memadainya sarpras. Dari hasil analisis langsung, bangunan sekolah tersebut terletak di atas kavling 2 lantai. Bangunan ini masih memiliki banyak permasalahan seperti penataan furnitur dan ruang, kemudian ada beberapa ruangan yang kurang mendukung dan menimbulkan ketidaknyamanan. Bangunan dan ruangan yang tidak nyaman mengakibatkan SMP Negeri 1 Bumiayu tidak dapat menyelesaikan hari sekolah penuh dengan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan masalah di SMPN 1 Bumiayu dari segi kenyamanan di dalam ruang belajar dan non belajar. Banyak fasilitas dan ruangan yang belum mendukung aktivitas belajar secara fullday school.

Proses perancangan interior bertujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks berkaitan dengan respon manusia terhadap ruang. Untuk dapat memecahkan masalah secara utuh maka diperlukan sebuah konsep perancangan yang tepat. Keberhasilan konsep perancangan tergantung pada pendekatan yang dilakukan dalam proses penyusunannya (Widiyanti & Firmansyah, 2018)

Penelitian ini menggunakan standarisasi proyek yang mengacu pada Permendikbud No. Tahun 2007 pasal 1 ayat 2 bab 3, sebuah SMP/MTS minimal memiliki prasarana serta ketentuan tentang ruang seperti perpustakaan, ruang pimpinan, ruang guru, aula, ruang kelas, ruang laboratorium, dan ruang kantin. Rancangan luas yang akan dirancang juga dilakukan dengan mengacu pada standar berdasarkan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Tahun 2011. Kemudian rancangan bentuk dan ukuran perabot dilakukan sesuai dengan standar bentuk dan ukuran perabot menurut Permendikbud 8 Tahun 2018.

Pencahayaan berfungsi sebagai kenyamanan visual bagi mata kita dalam melihat suatu objek. Jika suatu ruangan sudah memiliki pencahayaan alami namun tidak memberikan kenyamanan visual, diperlukan pencahayaan buatan sebagai pencapaian kenyamanan visual tersebut. Lux adalah satuan pencahayaan dan transmisi cahaya di kelas. Berdasarkan SNI (Standar Nasional Indonesia) pencahayaan yang direkomendasikan untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca, dan menulis adalah 250 lux sampai 500 lux (Rusyda et al., 2022)

Kemudian sirkulasi pada ruang berdasarkan pola radial. Pola ini memiliki bentuk yang saling menghadap sehingga muka menghadap ke arah luar dan tidak memiliki akses masuk kedalam. Pola ini berfungsi memutuskan satu ruang yang dapat dijadikan pusat perhatian pengguna.

Berikutnya mengenai standarisasi keamanan yang masuk pada perancangan ini yakni dengan menambahkan CCTV dan APAR. CCTV yakni perangkat kamera perekam digital yang berfungsi guna mengirim sinyal ke layar monitor pada tempat tertentu. Adapun APAR ialah alat pemadam api yang dapat dilakukan dengan manual serta langsung ditujukan pada titik api.

Selanjutnya, perancangan juga didasarkan pada penerapan perilaku pada ruang. Laurens (Hanum et al., 2016) mengemukakan bahwa "...perilaku manusia menghasilkan bahwasanya pada sejumlah aktivitas, mereka selalu berinteraksi dengan sesamanya maupun lingkungannya". Lingkungan tentunya menjadi salah satu yang berpengaruh terhadap sikap manusia, hal ini terbentuk karena adanya stimulus lingkungan yang berpengaruh terhadap proses persepsi dan emosi yang dirasakan oleh seseorang, dapat disimpulkan bahwa lingkungan perlu memberikan

efek yang positif terhadap seseorang (Hanum et al., 2016). Namun, respon tersebut tidak dapat ditetapkan validasinya karena tiap individu mempunyai pemikiran yang beragam.

Pada hal keterkaitan antara manusia dengan lingkungannya, fasilitas pembelajaran menjadi hal penting yang tidak boleh terlewatkan. Menurut (Cardiah et al., 2019) mengatakan bahwa fasilitas pembelajaran bukan hanya sekedar kebutuhan akan fungsi namun membantu sebagai pendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Menurut Fernanda et al., (2015) Apabila ruang kelas menjadi sangat nyaman untuk beraktifitas, artinya bisa memengaruhi perkembangan serta bentuk perilaku anak.

Berdasarkan hasil studi banding dengan sekolah yang dianalisis, sekolah secara full day school dapat dilaksanakan secara memadai dengan fasilitas yang lengkap dan layak guna aktivitas belajar menjadi efektif. Hasil penelitian dan hasil

Wawancara di temukan beberapa permasalahan yang dapat di selesaikan menggunakan pendekatan perilaku. Oleh karena itu perlu dilakukan penataan kembali SMP Negeri 1 Bumiayu School yang bertujuan guna mencukupi kebutuhan sekolah guna melaksanakan pembelajaran dengan kenyamanan para penggunanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema Perancangan

Sebuah perancangan harus dikaji dari segala aspek penggunaan ruang hingga aktivitas yang berlangsung, dari dominan maupun aksen. Perancangan yang baik adalah yang menjawab permasalahan aktivitas, kapasitas dan sinergisitas dari sebuah komponen perekonomian yang berkembang dalam siklus masyarakat (Putri & Firmansyah, 2018).

Pemilihan tema pada perancangan ini dapat dilihat dari adanya, fenomena yang terjadi, permasalahan yang ada dan idenstitas sekolah. Untuk itu tema yang digunakan pada perancangan SMP Negeri 1 Bumiayu adalah Activity and Educative School , alasan pemilihan tema ini adalah menggambarkan suasana ruangan yang penuh dengan rasa nyaman dan semangat belajar dan dapat mengembangkan minat siswa terhadap budaya local yang ada.

Activity and Educative School adalah tema yang mengimplemenetasi rasa nyaman pada sebuah ruangan dengan penggunaan warna-warna yang bersifat lembut namun tetap membuat penggunanya merasa betah. Selain itu Activity and Educative dapat memberikan kesan pembelajaran yang lebih educative serta dapat menumbuhkan rasa budaya yang tinggi pada siswa.

Suasana yang Diharapkan



Gambar 1. Contoh Penerapan Suasana
Sumber: Data Pribadi

Berdasarkan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan Perilaku menciptakan suasana yang nyaman dan bersemangat dalam melakukan aktivitas baik akademik dan non akademik. Yang dapat membuat perilaku pengguna menjadi lebih produktif dan dapat melaksanakan kurikulum fullday school secara efektif

Penerapan Budaya Lokal

Budaya dapat mempengaruhi perilaku seseorang menjadi lebih cinta terhadap budaya yang ada di daerahnya. Selain itu pengaruh budaya terhadap perilaku juga dapat memberikan rasa melestarikan terhadap budaya itu sendiri.

Secara struktural SMP Negeri 1 Bumiayu terletak di Kabupaten Brebes Jawa Tengah. Daerah kabupaten Brebes adalah daerah komoditas penghasil telur asin dan bawang merah khas

brebes. Selain itu di daerah brebes terkenal dengan batiknya penghasil batik di daerah Brebes yaitu terletak di desa Salem.

Budaya dapat mempengaruhi perilaku seseorang menjadi lebih cinta terhadap budaya yang ada di daerahnya. Selain itu pengaruh budaya terhadap perilaku juga dapat memberikan rasa melestarikan terhadap budaya itu sendiri.

Secara struktural SMP Negeri 1 Bumiayu terletak di Kabupaten Brebes Jawa Tengah. Daerah kabupaten Brebes adalah daerah komoditas penghasil telur asin dan bawang merah khas brebes. Selain itu di daerah brebes terkenal dengan batiknya penghasil batik di daerah Brebes yaitu terletak di desa Salem.

Telur Asin



Gambar 2 Contoh Telur Asin
Sumber, Google Image

Pada sejarahnya proses komersialisasi telur asin diawali pada masa akhir 1950-an. Waktu itu, usaha telur asin dirintis oleh masyarakat peranakan Tionghoa yang tinggal di Brebes. Walaupun begitu, bersumber pada catatan Syahbandar pelabuhan Tegal, komoditas telur asin sudah populer semenjak abad ke-18.

Batik Brebes (Salem)



Gambar 3 Pola Batik Salem
Sumber, Google Image

Keberadaan Batik Brebesan muncul sekitar abad ke 19, tepatnya pada tahun 1917 masehi. Menurut sumber yang didapat, keberadaan batik Brebesan atau batik Salem berawal dari kedatangan putri pejabat Pekalongan yang datang ke desa Salem, Brebes. Pada saat itu, sang putri jatuh cinta kepada pemuda Salem yang akhirnya menikah dan menetap di Desa Bentar.

Batik Salem kini kaya akan motif diantaranya motif kopi pecah, mangga, merak, ukel kangkung, sinar rantai dan lain sebagainya. Harganya pun kini bervariasi ada yang harga kualitas mahal, ada pula harga kualitas murah.



Gambar 4 Penerapan Budaya
Sumber, Data Pribadi

Implementasi telur asin dan batik salem yaitu di ambil warna dan bentuknya pada ruangan. Penerapan pada ornament dinding dan warna ruangan memiliki nilai budaya local yang ada di daerah Brebes.

Tujuan penerapan budaya terhadap perilaku pengguna adalah agar penggunaanya menjadi lebih baik lagi. Selain itu menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal yang ada.

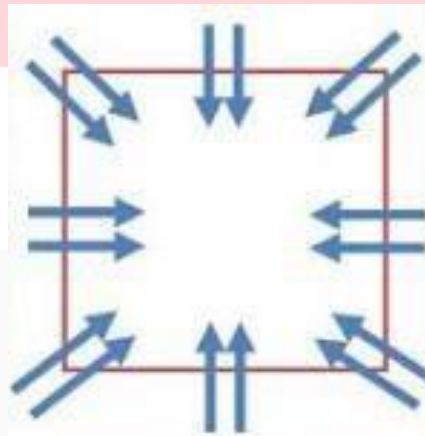
Konsep Ruang

Konsep Organisasi Ruang dan Layout

Organisasi Ruang

Penataan ruang-ruang pada sekolah SMP Negeri 1 Bumiayu dilandasi dari permasalahan yang ada identifikasi masalah dan solusi perancangan serta Batasan yang diberikan dari pihak sekolah.



Organisasi ruang bentuk radial adalah terdiri dari beberapa ruang yang hanya terpusat pada satu titik namun tidak harus simetris. Hal ini dapat dilihat dari bentuk bangunan yang mengelilingi sebuah lapangan upacara, serta pola tata letak ruang kelas yang saling menghadap ke area luar dan terpusat pada lapangan yang berada di tengah gedung.







Gambar 4. 1 Organisasi Ruang Radial
Sumber, Data Pribadi

Tabel Sebelum dan Sesudah Redsign

Tabel 1 Sebelum dan Sesudah Redesign

NO	RUANGAN	SEBELUM	SESUDAH
1.	Ruang Perpustakaan	 <p data-bbox="483 1675 597 1709">ANALISA</p>	 <p data-bbox="971 1682 1084 1715">ANALISA</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Tata letak furniture yang masih terlihat belum rapih - Pencahayaan yang belum memenuhi standar - Penghawaan alami masih mengandalkan kipas angin. - Material area duduk masih keras 	<ul style="list-style-type: none"> - Tata letak furniture yang sudah sesuai standar - Jarak antara furniture sudah sesuai standar - Pencahayaan buatan sudah memenuhi standar - Penghawaan buatan sudah memenuhi standar - Material area duduk sudah membuat pengguna merasa nyaman
<p>2.</p>	<p>Ruang Guru</p>	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan ruang belum memenuhi standar - Furniture tidak memiliki privasi - Jarak furniture yang masih terlalu dekat 	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan titik lampu sudah memenuhi standar - Furniture lebih privasi karena adanya sekat - Jarak antar furniture sudah memenuhi standar

<p>3.</p>	<p>Ruang kepala sekolah</p>	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tata letak masih kurang baik - Kurangnya area untuk rapat - Pencahayaan pada ruangan belum memenuhi standar SNI - Penempatan lemari piala yang kurang memenuhi standar 	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penataan furniture pada ruang yang sudah sesuai standar - Adanya fasilitas ruang rapat untuk struktural - Lemari piala didisplay pada area tamu
<p>4.</p>	<p>Ruang Aula</p>	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan pada ruangan masih belum baik - Penghawaan alami kurang memenuhi standar - Kurangnya fasilitas pada area panggung 	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan pada ruang sudah memenuhi standar - Penghawaan pada ruangan menggunakan penghwaan buatan - Panggung dilengkapi area backstage

<p>5.</p>	<p>Ruang Kelas</p>	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang kelas kurang terang - Penghawaan pada ruangan kurang memenuhi standar 	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan pada ruang kelas sudah memenuhi standar - Penghawaan pada ruangan memenuhi standar
<p>6.</p>	<p>Ruang Laboratorium Komputer</p>	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan pada ruangan belum memenuhi standarisasi - Belum ada area penyimpanan - Penggunaan karpet menyebabkan bau pada ruangan - Penghawaan belum memenuhi standar 	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan pada ruang sudah memenuhi standar - Adanya area penyimpanan untuk menyimpan alat. - Penghawaan sudah memenuhi standar - Mengganti karpet dengan lantai granite

<p>7.</p>	<p>Ruang Kantin</p>	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan pada ruang belum memenuhi standar - Kurangnya area untuk makan di tempat - Keamanan ruang masih belum memenuhi standar 	 <p>ANALISA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan pada ruang sudah memenuhi standar - Area makan di kantin sudah memenuhi standar ergonomi - Keamanan ruang sudah memenuhi standar
-----------	---------------------	---	--

Sumber, Data Pribadi

Konsep Perancangan Ruang

Ruang Perpustakaan



Gambar 5 Ruang Perpustakaan

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang bersifat tenang. Penggunaan warna yang bersifat tenang dapat meningkatkan kenyamanan murid dalam membaca. Selain itu warna putih yang dominan memberikan kesan modern, bersih dan memberikan kesan yang luas pada ruangan.

Bentuk furniture yang digunakan pada ruang perpustakaan yaitu berbentuk simetris agar penggunanya merasa lebih private dan nyaman ketika membaca. Selain itu bentuk simetris dapat memudahkan penggunanya ketika akan memindahkan furniture dan dalam hal perawatan menjadi lebih mudah untuk penggunanya. Untuk material sendiri menggunakan material berbahan dasar kayu yang di lapis HPL. Dan pada area duduk menggunakan bahan yang lembut agar penggunanya merasa nyaman dan lebih fokus dalam kegiatan membaca

Penghawaan yang digunakan yaitu terdapat 2 jenis penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup banyak dan untuk penghawaan buatan menggunakan AC Central agar pengguna merasa nyaman di ruangan.

Dari hasil perhitungan, ruang perpustakaan membutuhkan penghawaan buatan berjenis AC Split sebanyak 8 PK. Yang terbagi menjadi 2 AC Split 2PK Central dan 4 AC Split 1PK.

Untuk pencahayaan menggunakan 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada pencahayaan alami mengandalkan bukaan jendela dan untuk pencahayaan buatan mengandalkan lampu TL. Pencahayaan yang baik dapat membuat siswa nyaman saat membaca dan beraktivitas pada ruang perpustakaan.

Standar pencahayaan pada ruang perpustakaan menurut SNI yaitu 300 lux. Luas ruangan berukuran 18 x 7.3 m. Untuk 1 buah lampu TL 20 watt memiliki 2100 lumen. Yang berarti ruang perpustakaan membutuhkan 19 titik lampu.

$$300 \times 18 \times 7.3 = 39.420 \text{ lumen}$$

$$39.420 : 2100 = 18.7 \text{ titik lampu}$$

$$18.7 : 2 = 9 \text{ titik lampu.}$$

Ornamen yang diterapkan pada ruangan perpustakaan yaitu mengadaptasi bentuk oval dari telur asin dan penggunaan material wpc wood panel. Ornamen sendiri menggunakan warna

dari telur asin yaitu hijau toska, warna ini dapat membantu penggunanya merasa tenang dan nyaman pada ruangan.

Tata letak yang diterapkan pada ruang perpustakaan yaitu berjenis breakout groupings. Tata letak ini dapat membuat penggunanya menjadi lebih betah dan tidak bosan ketika berada pada ruangan. Penggunaan tata letak ini diterapkan agar penggunanya dapat berdiskusi dengan pengguna lainnya.

Ruang Kepala Sekolah



Gambar 6 Ruang Kepala Sekolah

Warna yang digunakan pada ruang kepala sekolah adalah warna-warna yang bersifat tenang. Penggunaan warna yang bersifat tenang dapat meningkatkan kenyamanan penggunanya dalam beraktivitas. Selain itu warna hijau yang dominan membirikan kesan yang sejuk pada ruangan.

Bentuk furniture yang di gunakan pada ruang Kepala sekolah yaitu berbetuk simteris agar memudahkan untuk penataan dan nyaman ketika beristirahat. Untuk material sendiri menggunakan material berbahan dasar kayu. Dan pada area duduk menggunakan bahan yang lembut agar penggunanya dapat lebih nyaman saat beraktivitas.

Penghawaan yang di gunakan yaitu terdapat 2 jenis penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup banyak dan untuk penghawaan buatan menggunakan AC split dan AC Central agar pengguna merasa nyaman di ruangan.

Dari hasil perhitungan, ruang kepala sekolah membutuhkan penghawaan buatan berjenis AC Split sebanyak 8 PK. Yang terbagi menjadi 3 AC Split Central 2PK Dan 3 AC Split 1PK.

Penghawaan yang di gunakan yaitu terdapat 2 jenis penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup banyak dan untuk penghawaan buatan menggunakan AC split dan AC Central agar pengguna merasa nyaman di ruangan.

Dari hasil perhitungan, ruang kepala sekolah membutuhkan penghawaan buatan berjenis AC Split sebanyak 8 PK. Yang terbagi menjadi 3 AC Split Central 2PK Dan 3 AC Split 1PK.

Ornamen pada ruang kepala sekolah mengadaptasi bentuk dari telur asin yang berbentuk oval kemudian diberi warna hijau toska agar ruangan terasa nyaman dan tenang

Ceiling pada ruang kepala sekolah menggunakan jenis drop ceiling. Penggunaan ceiling jenis ini dapat menambah kesan yang lebih agersif sehingga dapat menimbulkan rasa semangat terhadap penggunanya.

Pada ruang kepala sekolah dilengkapi dengan Smoke detector dan APAR. CCTV pada area tamu agar dapat merekam segala aktivitas yang terjadi.

Tata letak yang diterapkan pada ruangan Kepala Sekolah yaitu berjenis breakout groupings. Tata letak ini dapat membuat penggunanya menjadi lebih betah dan tidak bosan ketika berada pada ruangan.

Ruang Guru



Gambar 7 Ruang Guru

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang bersifat tenang. Penggunaan warna yang bersifat tenang dapat meningkatkan kenyamanan guru dalam mempersiapkan bahan ajar dan beristirahat. Selain itu warna abu-abu yang dominan memberikan kesan modern, bersih dan memberikan kesan yang luas pada ruangan.

Bentuk furniture yang di gunakan pada ruang guru yaitu berbentuk simteris agar penggunanya merasa lebih private dan nyaman ketika beraktivitas. Untuk material sendiri menggunakan material berbahan dasar kayu yang di lapisi oleh HPL. Dan pada area duduk menggunakan bahan yang lembut agar pengguna merasa nyaman dan lebih bisa mengerjakan aktivitas lebih lama.

Penghawaan yang di gunakan yaitu terdapat 2 jenis penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup banyak dan untuk penghawaan buatan menggunakan AC Central agar pengguna merasa nyaman di ruangan. AC central lebih merata dalam penyebaran hawa sehingga dapat membuat penggunanya merasa lebih nyaman.

Dari hasil perhitungan, ruanga perpustakaan membutuhkan penghawaan buatan berjenis AC Split sebanyak 8 PK. Yang terbagi menjadi 2 AC Split Central 2 PK Dan 4 AC Split 1 PK.

Standar pencahayaan untuk pencahayaan ruang guru adalah 300 lux. Untuk pencahayaan menggunakan 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada pencahayaan alami mengandalkan bukaan jendela dan untuk pencahayaan buatan mengandalkan lampu TL.

Standar pencahayaan pada ruang guru menurut SNI yaitu 200 lux. Luas ruangan berukuran 11.8 x 11.4 m. Untuk 1 buah lampu TL 20 watt memiliki 2100 lumen. Yang berarti ruang perpustakaan membutuhkan 13 titik lampu.

$$200 \times 11.8 \times 11.4 = 26.904 \text{ lumen}$$

$$26.904 : 2100 = 12.8 \text{ titik lampu}$$

$$12.8 : 2 = 6 \text{ titik lampu.}$$

Konsep ornament menggunakan material berjenis wpc wood panel pada setiap titik fokus pengguna. Agar pengguna menjadi lebih fokus terhadap area utama ruang.

Ceiling pada ruang guru menggunakan jenis flat ceiling penggunaan flat ceiling dapat memberikan kesan yang simple dan memudahkan untuk perawatan.

Untuk ruang guru dilengkapi dengan Smoke Detector dan APAR. Selain itu juga dilengkapi dengan CCTV yang berfungsi untuk memantau dan merekam setiap kegiatan yang ada di ruangan.

Tata letak yang diterapkan pada ruang guru yaitu berjenis formasi tradisional. Tata letak ini dapat membuat penggunaannya menjadi lebih merasa privasi ketika berada pada ruangan.

Ruang Aula



Gambar 8 Ruang Aula

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang bersifat tenang. Penggunaan warna yang bersifat tenang dapat meningkatkan kenyamanan penggunaannya ketika beraktivitas. Pada dinding kanan kiri menerapkan warna putih agar terkesan bersih dan luas, lalu pada dinding area panggung menggunakan warna hijau agar menjadi titik fokus pengguna yang sejuk dimata.

Bentuk furniture yang di gunakan pada ruang aula yaitu berbentuk simteris agar penggunaannya merasa lebih private dan nyaman ketika membaca. Untuk material sendiri menggunakan material berbahan dasar kayu. Dan pada area duduk menggunakan bahan lembut agar penggunaannya bisa lebih nyaman Ketika beraktivitas.

Penghawaan yang di gunakan yaitu terdapat 2 jenis penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup banyak dan untuk penghawaan buatan menggunakan AC Central agar pengguna merasa nyaman di ruangan.

Untuk pencahayaan menggunakan 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada pencahayaan alami mengandalkan bukaan jendela dan untuk pencahayaan buatan mengandalkan lampu TL. Pencahayaan sangat penting bagi aula karena pencahayaan yang baik dapat membuat membawa suasana pada ruangan. Pada area panggung di tambahkan lampu spotlight yang berfungsi sebagai penanda dan menjadi focusing point audience.

Pengaruh lampu spotlight terhadap focus audience

(.....semakin besar diameter sumber cahaya, semakin jauh penempatannya. Semakin jauh sumber cahaya membentuk lubang cahaya, lubang cahaya akan terlihat semakin kabur, dan diameter lubang yang lebih besar akan dihasilkan. Semakin cerah area lingkungan, semakin sulit untuk membuat lubang dan bayangan yang meyakinkan.....) (Ismiranti, 2022)

Standar pencahayaan pada ruang aula menurut SNI yaitu 200 lux. Luas ruangan berukuran 27 x 9.7m berarti menghasilkan 52.380 lumen. Untuk 1 buah lampu TL 20 watt memiliki 2100 lumen. Yang berarti ruang perpustakaan membutuhkan 16 titik lampu.

$$200 \times 27 \times 9.7 = 52.380 \text{ lumen}$$

$$52.380 : 2100 = 24.9 \text{ titik lampu}$$

$$24.9 : 2 = 12 \text{ titik lampu.}$$

Ornamen yang digunakan menggunakan material wpc wood panel mengadaptasi dari bentuk telur asin.

Ceiling pada ruang aula menggunakan jenis flat ceiling. Penggunaan ceiling jenis ini dapat mempermudah tata letak lampu dan perawatan pada ceiling.

Untuk keamanan yang diterapkan pada ruang aula yaitu CCTV untuk merekam segala aktivitas pada ruang aula. Selain itu ruang aula dilengkapi dengan smoke detector dan APAR.

Tata letak yang diterapkan pada ruang aula yaitu berjenis formasi tradisional. Tata letak ini dapat membuat penggunaanya menjadi lebih merasa privasi ketika berada pada ruangan.

Ruang Kantin



Gambar 9 Ruang Kantin

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang bersifat tenang. Penggunaan warna yang bersifat tenang dapat meningkatkan kenyamanan murid dalam membaca. Selain itu warna putih yang dominan membirikan kesan modern, bersih dan memberikan kesan yang luas pada ruangan.

Bentuk furniture yang di gunakan pada ruang kantin yaitu cenderung berkelompok agar memudahkan siswa saat menyantap makanan sembari mengobrol. Untuk material sendiri menggunakan material berbahan dasar kayu dan pada area duduk menggunakan bahan yang memiliki durability tinggi dan minim dalam perawatan.

Penghawaan yang di gunakan yaitu penghawaan alami. Untuk penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup banyak. Selain itu penghawaan juga didapat dari pintu ruang kantin yang memakai sliding door menjadikan bukaan lebih luas lagi.

Untuk pencahayaan menggunakan 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada pencahayaan alami mengandalkan bukaan jendela dan untuk pencahayaan buatan mengandalkan lampu TL.

Standar pencahayaan pada ruang kantin menurut SNI yaitu 200 lux. Luas ruangan berukuran 9 x 9 m. Untuk 1 buah lampu TL 20 watt memiliki 2100 lumen. Yang berarti ruang perpustakaan membutuhkan 8 titik lampu.

$$200 \times 9 \times 9 = 16200 \text{ lumen}$$

$$16200 : 2100 = 7.7 \text{ titik lampu}$$

$$7.7 : 2 = 4 \text{ titik lampu.}$$

Ornamen yang diterapkan pada ruangan kantin yaitu mengadaptasi dari warna telur asin khas Brebes

Ceiling pada ruang kantin menggunakan jenis flat ceiling penggunaan ceiling jenis ini dapat membuat ruangan terkesan lebih simple dan minim perawatan.

Untuk ruang kantin dilengkapi dengan CCTV, Smoke detector dan APAR.

Tata letak yang diterapkan pada ruang kantin yaitu berjenis breakout groupings. Tata letak ini dapat membuat penggunanya menjadi lebih betah dan tidak bosan ketika berada pada ruangan.

Ruang Laboratoriaun Komputer



Gambar 10 Ruang Laboratorium Komputer

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang bersifat tenang. Penggunaan warna yang bersifat tenang dapat meningkatkan kenyamanan murid dalam membaca. Selain itu warna hijau yang dominan membirikan kesan sejuk dan nyaman pada ruangan.

Bentuk furniture yang digunakan pada ruang laboratorium komputer yaitu berbentuk simteris agar penggunanya merasa lebih nyaman ketika kegiatan belajar mengajar. Untuk

material sendiri menggunakan material berbahan dasar kayu. Dan pada area duduk menggunakan bahan yang lembut agar penggunaanya dapat lebih lama dan fokus saat kegiatan belajar mengajar.

Penghawaan yang di gunakan yaitu penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup lebar dan banyak agar pengguna merasa nyaman di ruangan. Untuk pengahwaan alami menggunakan penghawaan AC central sehingga hawa dingin dapat menyebar lebih merata ke seluruh ruangan.

Dari hasil perhitungan, ruang laboratorium komputer membutuhkan penghawaan buatan berjenis AC Split sebanyak 6 PK. Yang terbagi menjadi 3 AC Split Central 2 PK.

Untuk pencahayaan menggunakan 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada pencahayaan alami mengandalkan bukaan jendela dan untuk pencahayaan buatan mengandalkan lampu TL.

Standar pencahayaan pada ruang laboratorium komputer menurut SNI yaitu 200 lux. Luas ruangan berukuran 11 x 8 m. Untuk 1 buah lampu TL 20 watt memiliki 2100 lumen. Yang berarti ruang perpustakaan membutuhkan 8 titik lampu.

$$200 \times 11 \times 8 = 17.600 \text{ lumen}$$

$$17.600 : 2100 = 8.3 \text{ titik lampu}$$

8 titik lampu.

Tata letak yang diterapkan pada ruangan laboratorium yaitu berjenis breakout groupings. Tata letak ini dapat membuat penggunaanya menjadi lebih betah dan tidak bosan Ketika berada pada ruangan.

Ceiling pada ruang laboratorium komputer menggunakan jenis flat ceiling yang bertujuan agar fokus penggunaanya tidak terpecah. Penggunaan flat ceiling dapat memudahkan dalam hal peletakan titik lampu yang lebih fokus sehingga siswa dan guru dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta praktek yang lebih nyaman.

Keamanan yang diterapkan pada ruang laboratorium komputer adalah CCTV untuk memantau siswa Ketika sedang beraktivitas belajar mengajar dan dapat merekam segala

kejadian yang ada pada ruangan. Selain itu ruang Laboratorium Komputer juga dilengkapi dengan smoke detector dan APAR.

Ruang Kelas



Gambar 11 Ruang Kelas

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang bersifat tenang. Penggunaan warna yang bersifat tenang dapat meningkatkan kenyamanan murid dalam membaca. Selain itu warna hijau yang dominan membirikan kesan modern, bersih dan memberikan kesan yang luas pada ruangan.

Bentuk furniture yang digunakan pada ruang kelas yaitu berbentuk simetris agar mudah untuk ditata dan perawatan, selain itu bentuk furniture yang simetris dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Untuk material sendiri menggunakan material berbahan dasar kayu. Dan jenis furniture bersifat mobile agar dapat di pindah-pindah sesuai kebutuhan.

Penghawaan yang di gunakan yaitu penghawaan alami mengandalkan bukaan jendela yang cukup banyak agar pengguna merasa nyaman di ruangan. Selain itu untuk penghawaan buatan menggunakan AC split agar siswa lebih berkonsetrasi dalam kegiatan belajar.

Dari hasil perhitungan, ruanga perpustakaan membutuhkan penghawaan buatan berjenis AC Split sebanyak 6 PK. Yang terbagi menjadi 3 AC Split 2 PK.

Untuk pencahayaan menggunakan 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada pencahayaan alami mengandalkan bukaan jendela dan untuk pencahayaan buatan mengandalkan lampu TL.

Standar pencahayaan pada ruang kelas menurut SNI yaitu 200 lux. Luas ruangan berukuran 9 x 8 m. Untuk 1 buah lampu TL 20 watt memiliki 2100 lumen. Yang berarti ruang perpustakaan membutuhkan 7 titik lampu.

$$200 \times 9 \times 8 = 14.400 \text{ lumen}$$

$$14.400 : 2100 = 6.8 \text{ titik lampu}$$

6 titik lampu.

Tata letak yang diterapkan pada ruang kelas yaitu berjenis formasi tradisional dan breakout groupings. Tata letak ini dapat membuat penggunaannya menjadi lebih betah dan tidak bosan Ketika berada pada ruangan. Penggunaan tata letak ini diterapkan agar siswa bisa lebih bekerjasama dalam mengerjakan sesuatu.

Ceiling pada ruang kelas menggunakan jenis flat ceiling agar ruangan tidak terkesan terlalu berlebihan sehingga siswa dapat lebih fokus dalam kegiatan belajar.

Ruang kelas dilengkapi dengan keamanan yaitu Smoke detector dan APAR. Selain itu ruang kelas dilengkapi CCTV untuk memantau aktivitas yang ada pada ruangan.

Ornamen yang diterapkan pada ruang kelas yaitu mengadaptasi bentuk oval dari telur asin dan penggunaan material wpc wood panel. Ornamen sendiri menggunakan warna dari telur asin yaitu hijau tosca, warna ini dapat membantu penggunaannya merasa tenang dan nyaman pada ruangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sekolah adalah sebuah lembaga pendidikan yang dirancang untuk sarana belajar siswa di bawah pengawasan tenaga pendidik atau guru yang didalamnya berisi siswa, guru, staff dan dinaungi oleh kepala sekolah. Sekolah dapat membentuk perilaku siswa dan dapat menjadikan peserta didik yang berkualitas juga dapat mampu bersaing dalam dunia luar terutama pendidikan

dan pekerjaan. Untuk menunjang hal tersebut, lembaga sekolah didukung dengan penggunaan kurikulum yang digunakan. Selain itu diperlukan sarana dan prasarana yang baik untuk mendukung aktivitas penggunanya dalam beraktivitas belajar mengajar. Dalam perancangan ini, terdapat enam rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana menciptakan penghawaan yang sesuai dengan standar
2. Bagaimana agar pencahayaan menjadi lebih efektif pada suatu ruangan
3. Bagaimana menciptakan sirkulasi ruang yang sesuai dengan standar
4. Bagaimana menciptakan furniture yang sesuai dengan standar dan fungsional
5. Bagaimana cara mengatur tata letak furniture yang sesuai dengan standar
6. Bagaimana cara agar pengguna nyaman dalam sebuah ruang interior

Dari rumusan masalah tersebut cara mengatasi permasalahan yang dilakukan yaitu :

1. Mengkaji permasalahan.
2. Menyesuaikan dengan standar literatur.
3. Mengacu pada fenomena yang sedang terjadi.
4. Mengkaji aktivitas pengguna.
5. Merancang ulang ruangan sesuai dengan standar dan fungsional.

Tujuan perancangan ini yaitu mewujudkan dan menciptakan desain interior sekolah yang dapat membuat perilaku penggunanya menjadi lebih nyaman didalam kelas dan membuat penggunanya lebih edukatif dengan meningkatkan kenyamanan di dalam setiap ruang dan memperhatikan fungsi di dalam ruang. Serta menjadikan sekolah yang dapat mengikuti aturan pemerintah dengan system fullday school.

1. Saran bagi sekolah untuk penerapan perancangan ini dapat membantu perilaku siswa menjadi lebih baik karena fasilitas didalam ruang yang nyaman dan sesuai dengan standar yang ada serta fungsional.
2. Sarana prasana menjadi lebih tepat guna terhadap aktivitas yang dilakukan oleh penggunanya.

REFERENSI

- Cardiah, T., Firmansyah, R., & Sudarisman, I. (2019). The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Design in Dayeuhkolot - Bandung District [The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Design in Dayeuhkolot - Bandung District]. *Proceeding of Community Development*, 2, 467.
<https://doi.org/10.30874/comdev.2018.475>
- Fernanda, G., Asikin, D., & Laksmiwati, T. (2015). Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program Full day School di Malang. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 3(1).
- Hanum, I., Wardono, P., & Wahyudi, D. (2016). Pengaruh Lebar Fasad, Warna Interior, dan Lokasi Meja Kasir terhadap Persepsi Aman dan Sikap Konsumen pada Convenience Store. *Journal of Visual Art and Design*, 8(2), 79. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2016.8.2.1>
- Ismiranti, A. S. (2022). *Seeing into the Shadow based on Quotidian Lift Project*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34820/FK2/Z6NY00>
- Putri, D. D., & Firmansyah, R. (2018). Analisa Bentuk Furniture Sebagai Media Duduk Pada Area Foodtruck. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(2), 12.
<https://doi.org/10.25124/idealog.v3i2.1440>
- Rusyda, H. F. S., Zahra, M. F. A., Syafira, T. R., & Laksitarani, N. (2022). The Lighting Effectivity in the Classroom in Junior High School. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665(Icade 2021), 135–139.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220601.030>
- Widiyanti, C. T., & Firmansyah, R. (2018). Spatial Design Analysis Dalam Proses Perencanaan Dan Perancangan Interior. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(2), 62.
<https://doi.org/10.25124/idealog.v3i2.1559>