

PERANCANGAN ULANG SMP AL MUTTAQIN *FULL DAY SCHOOL* KOTA TASIKMALAYA DENGAN PENDEKATAN *MULTIPLE INTELLIGENCE*

Fidya Rahmawanti¹, Doddy Friesty Asharsinyo², Reza Hambali Wilman Abdulhadi³

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

fidyarahmawanti@telkomuniversity.ac.id¹, rezahwa@telkomuniversity.ac.id²,

doddyfriesty@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Adanya sistem *full day school* menuntut kesiapan sekolah untuk menyediakan fasilitas dan manajemen dalam memenuhi kebutuhan aktivitas yang telah tersusun pada kurikulum. Jika tidak, maka *full day school* hanya akan menjadi rutinitas tanpa makna. SMP Al Muttaqin *Full Day School* Kota Tasikmalaya merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem tersebut. Faktanya, tidak semua kebutuhan telah terpenuhi, seperti ketersediaan fasilitas pendidikan. Selain itu, adanya kawasan kosong akibat pengalihfungsian gedung SMA yang berada dalam satu kawasan yang sama menyebabkan beberapa perubahan sehingga memerlukan penyesuaian. Metode yang digunakan mulai dari *problem seeking*, *problem solving*, hingga pengimplemenasian konsep dan evaluasi pada perancangan akhir. Perancangan ini akan menggunakan pendekatan *multiple intelligence* untuk memenuhi kebutuhan pengguna sebagai upaya mengoptimalkan fungsi *full day school* melalui penyediaan fasilitas yang lengkap dan tepat. Perancangan ini diharapkan mampu menciptakan ruang yang dapat menstimulasi produktivitas pengguna.

Kata Kunci: sekolah menengah pertama, *full day school*, *multiple intelligence*

Abstract

The existence of a *full day school* system requires the readiness of schools to provide facilities and management to meet the needs of activities that have been arranged in the curriculum. If not, then *full day school* will only become a meaningless routine. SMP Al Muttaqin *Full Day School* Tasikmalaya is one of the schools that implements this system. In fact, not all needs have been met, such as the availability of educational facilities. In addition, the existence of an empty area due to the conversion of a high school building that is in the same area causes several changes that require adjustments. The methods used range from *problem seeking*, *problem solving*, to concept implementation and evaluation in the final design. This design will use a *multiple intelligence* approach to meet user needs in an effort to optimize the *full day school* function through the provision of complete and appropriate facilities. This design is expected to create a space that can stimulate user productivity.

Keywords: junior high school, *full day school*, *multiple intelligence*

1. Pendahuluan

SMP Al-Muttaqin *Full day School* Kota Tasikmalaya merupakan sekolah swasta Islam berbasis *fullday school* dan *multiple intelligence*. Terletak di Jalan Ahmad Yani No. 140 Kota Tasikmalaya, menerapkan system pembelajaran *full day school* dan *multiple intelligence* sehingga dapat berperan dalam mencetak generasi unggul dan berprestasi.

Sistem *full day school* yang diterapkan di sekolah ini merupakan system pembelajaran dengan kegiatan dan seluruh aktivitasnya berada di sekolah dalam sehari penuh. Biasanya kegiatan dimulai pukul 07.15 WIB dan berakhir pada pukul 16.00 WIB. Dengan system ini, siswa mempunyai kesempatan untuk memahami dan mengaplikasikan materi lebih dalam dan intens. Didukung dengan system *multiple intelligence* yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan kecerdasannya. Sekolah berupaya

menyediakan fasilitas bagi berbagai macam kecerdasan, siswa pun mempunyai lebih banyak peluang untuk menumbuhkembangkan sikap kreatif dan solutif. Sikap tersebut terbangun melalui kurikulum yang telah diatur dan diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, serta pengembangan karakter. Kedua system ini menjadi peluang sekolah untuk melakukan pembelajaran secara komprehensif. Di samping keunggulan system *full day school*, terdapat kelemahan dan tantangan tersendiri di dalamnya. Sistem ini memerlukan kesiapan dari siswa, tenaga pengajar, program sekolah, bahkan sarana dan prasarana. Tidak optimalnya salah satu aspek tersebut menyebabkan keunggulan *full day school* tidak terlihat. Desain interior disini berperan pada aspek sarana dan prasarana dalam menciptakan ruang yang mendukung produktivitas dan perkembangan

pendidikan dengan system *full day school* di SMP Al-Muttaqin *Full day School* Kota Tasikmalaya. Berdasarkan data yang didapatkan melalui survey dan observasi langsung, SMP Al-Muttaqin *Full day School* Kota Tasikmalaya mempunyai permasalahan umum sebagai konsekuensi dari pindahannya gedung SMA Al-Muttaqin yang berada di kawasan yang sama dengannya. Perpindahan ini mengakibatkan adanya peralihan fungsi dan kegiatan SMP pada gedung SMA tersebut. Hal ini berpengaruh pada perubahan pengguna, program dan aktivitas di dalamnya. Kemudian, berdampak pada perubahan *layout*, organisasi ruang, fasilitas, dan sebagainya. Menurut penjelasan di atas, maka perancangan ini bertujuan untuk menciptakan ruangan yang bisa memenuhi kebutuhan pengguna melalui analisa terhadap fungsi dan standarisasi dengan melakukan pendekatan *multiple intelligence*. Adapun manfaat perancangan adalah terpenuhinya kebutuhan dan fasilitas sehingga cita-cita dari SMP Al-Muttaqin *Full day School* Kota Tasikmalaya dapat dicapai secara optimal.

2. Metode Penelitian

Adapun metode perancangan yang dilakukan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

2.1. Penentuan Objek

Penentuan objek dilakukan dengan mengamati fenomena di dalam masyarakat melalui pengumpulan data seperti observasi langsung, penyebaran kuesioner, wawancara, dan pencarian melalui data literature.

2.2. Problem Seeking

a. Literatur Review

Studi literature merupakan pencarian dan pengumpulan informasi dan teori dari para ahli atau proyek yang relevan. Adapun studi literature yang digunakan meliputi buku, jurnal, tugas akhir, artikel, standarisasi perancangan, *guideline* perancangan, dan kurikulum yang didapat dari data pemerintah, sekolah, dan pihak ketiga lainnya.

Data literature yang digunakan diantaranya pedoman teknis seperti *Standar Nasional Indonesia* mengenai pencahayaan, penghawaan, dan keamanan ruangan, *Data Arsitek*, *Pedoman Umum Pembangunan Sekolah*, *Human Dimension*, dan *Peraturan Pemerintah No. 24* tentang standar sarana dan prasarana Sekolah Menengah Pertama. Data lainnya adalah *Buku I SMP Al Muttaqin Full day School Kota Tasikmalaya* membahas tentang visi

dan misi hingga kurikulum sekolah, jurnal mengenai *boarding school* dan *multiple intelligence*, serta jurnal mengenai karakter remaja dan syariat Islam.

b. Survei Lapangan

a) Survey dan Observasi

Survey dan observasi dilakukan ke lokasi perancangan SMP Al-Muttaqin *Fulday School* Kota Tasikmalaya, yaitu di Jalan Ahmad Yani No. 140, Desa Sukamanah, Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya. Kegiatan survey dan observasi meliputi kegiatan mengamati situasi, sketsa gambar dan denah secara kasar, pengukuran sementara, dokumentasi berupa foto dan video, mencocokkan keadaan realita dengan literature yang didapat, memastikan permasalahan, dan melakukan wawancara.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa pihak SMP Al-Muttaqin *Full day School* Kota Tasikmalaya dan Yayasan Al-Muttaqin, diantaranya Bapak Agung Junjuran selaku Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum, Bapak Robi Hermawan selaku Wakil Kepala Sekolah bagian Sarana dan Prasarana, dan Bapak Hendra S. Efendi selaku Humas.

c. Analisis Data

Analisis data dilakukan terhadap data-data yang telah terkumpul sebelumnya. Diawali dengan menganalisis data literature yang kemudian disesuaikan dan dievaluasi dengan keadaan perancangan yang sudah ada. Berbagai landasan tersebut dikaji sehingga menghasilkan analisa site, bangunan eksisting, alur aktivitas, kebutuhan ruang, luasan ruang, hubungan antar ruang, zoning dan blocking, table komparasi studi banding (SMP Rancamaya *Islamic Boarding School*, *International Islamic Boarding School Tazkia* Malang, dan *Global Islamic School* Serpong), data survey, hasil wawancara, pendekatan desain, dan solusi desain.

2.3. Problem Solving

a. Programming

Berdasarkan data yang diperoleh dalam proses *problem seeking*, hasil analisis tersebut dijadikan bahan dasar untuk menyusun solusi perancangan. Langkah awal dari perancangan tersebut adalah menghasilkan program ruang dan luasan, program kedekatan ruang, zoning dan blocking yang akan dirancang.

b. Konsep Perancangan

Konsep perancangan diperoleh dari ide gagasan yang merujuk pada hasil analisa data dan kesimpulan *programming* yang telah dilakukan sebelumnya. Konsep tersebut meliputi tema perancangan, konsep organisasi ruang, bentuk, warna, material, mebel/furniture, pencahayaan, penghawaan, keamanan, sirkulasi, dan lain-lain.

2.4. Penerapan Konsep Perancangan

Konsep perancangan kemudian diimplementasikan menjadi beberapa alternative desain melalui studi sketsa dan 3d *modelling*. *Output* dari proses ini adalah alternative layout, rancangan mebel/furniture, gambaran persepektif dan tampak. Aplikasi yang digunakan diantaranya *AutoCad* dan *Sketch Up*.

2.5. Evaluasi dan Hasil Perancangan

Penerapan konsep perancangan akan dievaluasi melalui proses asistensi bersama pembimbing hingga mencapai hasil yang dianggap baik. Berikut hasil akhir perancangan diantaranya berupa gambar kerja standar, perspektif, portofolio, dan animasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pendekatan

Pendekatan *multiple intelligences* didapat dari analisa penulis terhadap isu dan fenomena serta data primer dan sekunder yang didapatkan. Data tersebut memuat permasalahan eksiting sekolah, terutama pada kesiapan fasilitas yang mendukung system pembelajaran *full day school*.

Pada pendekatan *Multiple Intelligences*, kecerdasan seseorang dibagi menjadi delapan kategori yaitu *logical-mathematic*, *verbal-linguistik*, *musical*, *bodily-khinesthetic*, *visual-spatial*, *interpersonal*, *intrapersonal*, dan *naturalistic*. Berbagai macam kecerdasan ini masing-masing termuat pada beberapa mata pelajaran. Oleh karena itu, setiap mata pelajaran dengan metode dan cara pembelajaran tertentu membutuhkan suatu *environmental* tertentu juga pada ruangan belajarnya. Dengan ini, pemetaan *Multiple Intelligences* akan membantu system *full day* yang lebih efektif dengan memenuhi kebutuhan pengguna sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

3.2. Tema Perancangan

Melalui identifikasi masalah yang dilakukan, *Modalities of Intelligence* dipilih sebagai tema umum dengan konsep perancangan *Productive Space* Tema ini disini mencerminkan solusi bagi kekurangan *fullday school* yang dikhawatirkan

menjadi aktivitas tanpa makna. Ruangan akan membuat pengguna lebih produktif dalam cara yang menyenangkan dan nyaman.

Konsep *productive space* dilakukan dengan memetakan *multiple intelligence* pada setiap ruangan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran dan metode pembelajaran tertentu. Pengklasifikasian tersebut didapatkan melalui analisis kurikulum sebagai berikut:

Tabel 1 Analisa Kurikulum, Metode Pembelajaran, dan Pemetaan Multiple Intelligences
Sumber: Analisa Penulis (2021)

No	Mata Pelajaran	Metode	Kecerdasan	Fasilitas
1	B Indonesia	Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran, <i>mind mapping</i>	Linguistik-spatial	Lab Bahasa
2	IPA (Biologi, Kimia, Fisika)	Diskusi, eksperimen, tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran	Logikal-Mathematis, Naturalistik	Lab IPA
3	IPS (Geografi)	Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran	Logikal-Mathematis, Naturalistik	Ruang Kelas, Lingkungan
	IPS (Sosiologi)	Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran	Interpersonal, Intrapersonal	Ruang Kelas, Lingkungan
	IPS (Ekonomi)	Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran	Logikal-Mathematis	Ruang Kelas
	IPS (Sejarah)	Tanya jawab, wawancara, diskusi dan	Naturalistik	Ruang Kelas, Lingkungan

		bermain peran		
4	Matematika	Demonstrasi	Logikal-Mathematis	Ruang Kelas, Lingkungan
5	PAI	Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran	Interpersonal, Intrapersonal	Ruang Kelas, Ruang Ibadah
6	PKn	Diskusi, kajian dokumen historis, mengamati, bertanya, mencari informasi, berkomunikasi, berkelompok, partisipasi kewarganegaraan, kajian kearifan lokal, presentasi, debating	Interpersonal, Intrapersonal	Ruang Kelas, Area Komunal, Lingkungan
7	PJOK	Cakupan, demonstrasi, <i>part and whole</i> , timbal balik, jigsaw, <i>selfcheck</i> , <i>project based learning</i> , <i>problem based learning</i>	Bodily-Kinesic	Ruang Kelas, Lapangan Olahraga

8	B Inggris	Tanya jawab, wawancara, diskusi, bermain peran	Linguistik-spatial	Lab Bahasa
9	Seni Budaya (Seni Rupa)	Tanya jawab, wawancara, diskusi, dan bermain peran	Visual-Spatial	Lab Kesenian
	Seni Budaya (Seni Musik)		Musical	Lab Musik
10	Bahasa Arab	Menyimak, berbicara, membaca, menulis, mendengarkan	Linguistik-spatial	Lab Bahasa
11	Bahasa Sunda	Menyimak, berbicara, membaca, menulis, mendengarkan	Linguistik-spatial	Lab Bahasa
12	Informatika		Logikal-Mathematis	Lab. Komputer

Tabel 2 Analisis Kebutuhan Ruang Ekstrakurikuler

No.	Ekstrakurikuler	Multiple Intelligence	Kebutuhan Ruang
1	Alquran	Interpersonal, intrapersonal	Mesjid, ruang kelas
2	KIR	Logical Mathematical, Naturalis	Lab IPA
3	Kriya	Visual Spasial	Lab Seni
4	Musik	Musical Rhythmic	Lab Musik
5	Olahraga	Kinestetik	Lapangan

6	Multimedia	Logical Mathemati- cal, Visual Spatial	Lab Kom- puter
---	------------	---	----------------------

3.3. Suasana yang Diharapkan

Melalui pemilihan tema *productive space*, suasana yang diharapkan dalam perancangan ini adalah suasana ruang yang membantu dan menstimulasi pengguna dalam melakukan aktivitas. Suasana tersebut dibangun melalui semua elemen interior dan kualitas kondisi ruang. Setiap ruangan dirancang mendukung rencana pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi jenis kecerdasan tertentu. Suasana diciptakan dengan menterjemahkan beberapa tipe ruang dan pengaturan pencahayaan, kebisingan, hingga zonasi ruang. Tipe ruang tersebut nantinya dirancang secara spesifik dan terspesialisasi.

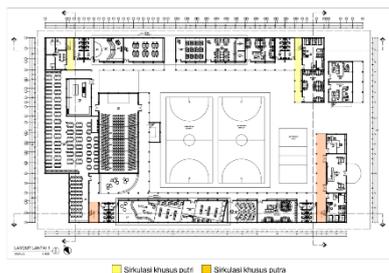
3.4. Konsep Umum

3.4.1. Aksesibilitas dan Organisasi Ruang

A. Aksesibilitas

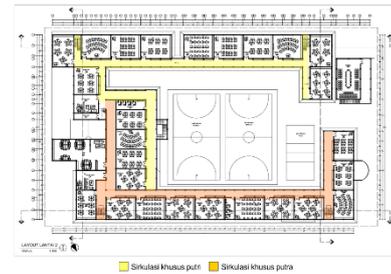
Konsep aksesibilitas pada bangunan menggunakan sirkulasi linear mengikuti bangunan fasad. Sedangkan pembagian area memengaruhi pemisahan antara aksesibilitas dan sirkulasi perempuan dan laki-laki.

Pada lantai 1, terdapat ruangan-ruangan yang dapat diakses semua gender. Ruangan tersebut merupakan fasilitas pendukung dan khusus. Akses ini kemudian diatur melalui jadwal yang sudah ditetapkan oleh kurikulum sekolah.



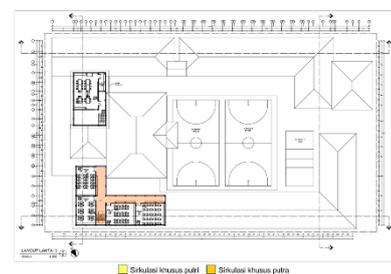
Gambar 1 Konsep Aksesibilitas pada Lantai 1
Sumber: Data Penulis, 2021

Pemisahan area perempuan dan laki-laki secara tegas berada di lantai 2 yang terdiri dari ruang-ruang kelas. Pemisahan ini dilakukan karena ruang kelas merupakan ruang utama dan paling banyak digunakan saat proses pembelajaran.



Gambar 2 Konsep Aksesibilitas pada Lantai 2
Sumber: Data Penulis (2021)

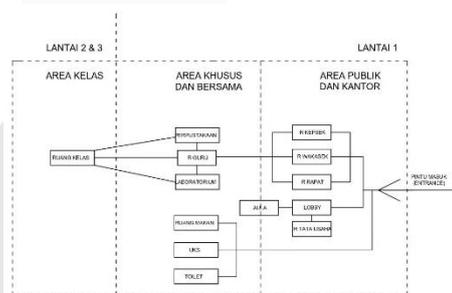
Pada lantai 3 hanya terdapat ruang kelas laki-laki dan lab biologi. Lab biologi dapat diakses secara terpisah oleh perempuan dan laki-laki melalui alur sirkulasi pada lantai 2.



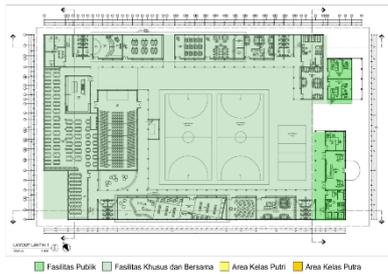
Gambar 3 Konsep Aksesibilitas pada Lantai 3
Sumber: Data Penulis (2021)

B. Organisasi Ruang

Tabel 3 Diagram Hubungan Antar Ruang
Sumber: Analisa Penulis (2021)

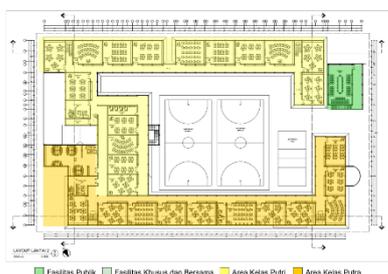


Pada lantai 1 bagian depan diletakkan area public dan kantor. Sedangkan selanjutnya diteruskan oleh ruangan khusus dan fasilitas bersama. Hal ini ditujukan agar pengguna public dan internal dapat mengakses dengan mudah. Selain itu, ruangan-ruangan tersebut merupakan fasilitas representative sekolah sebagai *branding* sekolah *full day* dengan basis *multiple intelligence*.

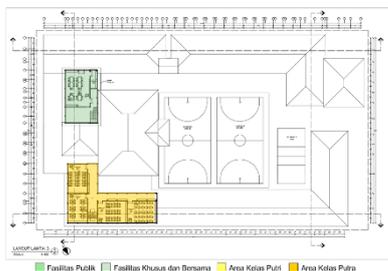


Gambar 4 Organisasi Ruang Lantai 1
 Sumber: Data Penulis (2021)

Lantai 2 dan lantai 3 digunakan untuk ruang-ruang kelas dengan pemisahan area perempuan dan laki-laki. Terdapat juga ruang konseling untuk memudahkan sesi konsultasi siswa.



Gambar 5 Organisasi Ruang pada Lantai 2
 Sumber: Data Penulis (2021)



Gambar 6 Organisasi Ruang pada Lantai 3
 Sumber: Data Penulis (2021)

3.4.2. Konsep Visual

Bukaan besar digunakan pada seluruh ruangan, terutama pada ruangan yang menstimulasi dan menggunakan kecerdasan naturalis. Ruangannya tersebut antara lain lab biologi dan ruang kelas. Bukaan yang besar memberi kesan bahwa ruangan menyatu dengan lingkungan.



Gambar 7 Penggunaan Bukaan Besar untuk Ruang Naturalis
 Sumber: Data Penulis (2021)

Warna dominan yang digunakan adalah warna kuning, biru, dan netral. Warna kuning memberi pengaruh pada kemampuan berpikir analitis dan kreatif. Warna biru memberi keseimbangan. Sedangkan warna netral digunakan karena warna tersebut memberi kesan fleksibel.

Warna-warna lain ditambahkan pada beberapa ruangan yang membutuhkan kreatifitas dan visualisasi penuh warna seperti ruang dengan kecerdasan visual dan music. Ruangan tersebut adalah ruang seni dan ruang music.



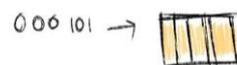
Gambar 8 Permainan Warna pada Ruang Visual
 Sumber: Data Penulis (2021)

Pengulangan-pengulangan pola tertentu dilakukan pada beberapa ruangan dengan tujuan berbeda. Pengulangan beraturan diterapkan pada ruangan *logical mathematical* untuk membantu kemampuan analitis seperti pada lab computer. Sedangkan pengulangan acak dilakukan pada ruangan *visual* dan *musical* untuk membantu berpikir kreatif sesuai dengan kebutuhan materi yang dilakukan.



Gambar 9 Penerapan Pola pada Ruang Musik
 Sumber: Data Penulis (2021)

Penerapan pattern di ruang music diambil dari bentuk not balok. Kemudian pola diulang dengan bentuk dan ketebalan berbeda.



Gambar 10 Penerapan Pola Teratur pada Lab Komputer
 Sumber: Data Penulis (2021)

Pattern dengan aturan bilangan biner diterapkan pada ruang computer untuk membantu berpikir logis. Pengulangan pun menggunakan warna yang didukung *environmental* ruangan yang fleksibel yang menstimulasi kreativitas pengguna karena computer digunakan untuk pembelajaran desain digital.



Gambar 11 Penerapan Visualisasi Bahasa pada Elemen Interior Ruang Bahasa
Sumber: Data Penulis (2021)

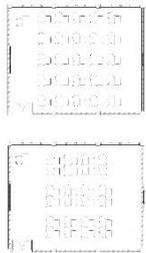
Visualisasi verbal diterapkan pada ruangan-ruangan dengan tipe kecerdasan verbal linguistic. Ruangannya tersebut diantaranya lab bahasa dan perpustakaan. Visualisasi ini termasuk berbagai bahasa untuk mengakomodasi pembiasaan berbahasa *multilingual* yang diusung sekolah. Kata-kata berbentuk motivasi, hadits, dan internalisasi nilai sekolah. Selain pada ruangan, visualisasi verbal *multilingual* ini diterapkan pada *signage*.

3.4.3. Konsep Layout Ruangan

Layout ruangan diatur berdasarkan kebutuhan terhadap metode pembelajaran interpersonal dan intrapersonal. Pada ruang kelas dengan metode fleksibel menggunakan furniture yang *moveable* sehingga layout bisa diubah dan diatur sesuai kebutuhan. Jenis-jenis *layout* pada ruang kelas diantaranya:

Gambar 12 Tipe Layout Furniture pada Ruang Kelas

Sumber: Data dan Analisa Penulis (2021)

Tipe Layout	Penerapan	Fungsi	Contoh Penerapan
Individu		Digunakan untuk kegiatan hafalan quran dengan metode self check, materi yang dilakukan dengan	Pada mata pelajaran tahfidz dengan metode <i>self checking</i> yang membutuhkan

		<i>discovery learning</i> , presentasi dan ujian.	fokus individu maupun dengan metode saling-mengecek antar teman dengan pembagian kelompok 2 orang.
Small Group		Digunakan untuk metode pembelajaran project based learning dan problem based learning yang membutuhkan diskusi, <i>brain storming</i> , dan kegiatan berkelompok berskala kecil lainnya.	Pada mata pelajaran social dengan metode pembelajaran kelompok 4-6 orang.
Big Group		Untuk metode pelajaran problem based learning. Layout ini memudahkan audiens melihat	Pada mata pelajaran yang membutuhkan diskusi skala besar, misalkan

		moderator dan sebaliknya.	pada B. Indonesia dengan metode kuis cepat tanggap yang diikuti seluruh anggota kelas.
--	--	---------------------------	--

3.4.4. Konsep Furniture

Built-In furniture diterapkan pada ruang-ruang dengan tingkat kebutuhan fleksibilitas yang rendah. Adapun furniture ini diterapkan pada furniture yang terintegrasi dengan alat elektronik. Beberapa diantaranya adalah laboratorium computer dan laboratorium bahasa yang menggunakan system android management.



Gambar 13 Penerapan Built In Furniture
Sumber: Data Penulis (2021)

Loose furniture digunakan pada fasilitas duduk ruang kelas, ruang prakarya, ruang music, ruang makan, perpustakaan, dan lainnya. Beberapa fasilitas menggunakan furniture yang bersifat modular untuk memudahkan penyesuaian layout ruangan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 14 Penerapan Loose Furniture
Sumber: Data Penulis (2021)

3.4.5. Konsep Material

Material yang diaplikasikan pada perancangan merupakan material yang memiliki ketahanan, kekuatan, dan keamanan sesuai aktivitas

pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, material pun tidak memerlukan perawatan yang sulit, tetapi cenderung mudah dirawat dan mudah dibersihkan, mengingat kegiatan sekolah akan berlangsung setiap harinya dengan waktu yang cukup lama.

Tabel 4 Analisa Kebutuhan Material Ruang
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Elemen Interior	Material	Pengaplikasian Ruang	Analisa
Lantai	 Keramik 60 x 60 cm Broken White	Lab Seni, Lobby	Menciptakan kesan bersih dan membuat ruangan lebih luas. Warna ini pun menambah kepekaan pengguna dalam ruang.
	 Keramik 30 x 30 cm	Lab Seni	Warna sebagai aksen untuk menambahkan stimulus dan mendukung mood pengguna
	 Vinyl Cream	UKS, lab	Tidak memiliki celah dan nut sehingga dapat menjamin kebersihan dan higienis
		Ruang kelas, perpustakaan,	Memberi kesan alami

	Vinyl Daeji	ruang konseling	dengan warna yang natural dan tentram. Berfungsi juga sebagai peredam suara dan mudah dibersihkan karena aktivitas tinggi.
	 Keramik 40 x 40 cm	Ruang pimpinan, lab computer	Sebagai peredam suara dan memberi kesan tentram namn formal pada ruangan.
	 Keramik 20 x 20 cm	Toilet	Keramik ini tidak licin dan mudah dibersihkan.
	 Keramik 20 x 20 cm	Toilet	Sebagai aksan ruangan.
Dinding	 Batu Bata	Semua ruangan	Memiliki kekuatan dan ketahanan, kedap air.
	 Spons	Perpustakaan, lab computer	Berfungsi sebagai peredam suara. Motif yang digunakan menjadi

			penambah estetik pada ruangan
	 Panel akustik	Ruang pimpinan, ruang guru, ruang konseling, lab music, lab bahasa	Sebagai akustik ruang.
	 Keramik 5 x 10 cm	Toilet	Diaplikasikan dengan pola tertentu.
	Wallpaint	Semua ruangan	Tidak sulit dalam penerapan dan perawatan
Ceiling	 Gypsum board	Semua ruangan	Tahan terhadap api, mudah dibentuk
	 Gypsum accoustic board	Perpustakaan, lab musik	Digunakan sebagai penyerap suara.
	 Wood accoustic panel	Ruang rapat, ruang guru, ruang konseling, ruang music	Sebagai aksan elemen estetik dan meredam kebisingan
	 Gypsum WR	Toilet. Lab IPA	Memiliki kandungan WAX yang bisa digunakan pada ruangan dengan kelembaban tinggi

3.4.6. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan pada perancangan terdiri dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Aplikasi pencahayaan alami melalui bukaan jendela yang ada akan lebih dominan karena kegiatan sekolah dilakukan pada pagi hingga sore hari yang memungkinkan pencahayaan menggunakan sinar matahari atau cahaya langit.



Gambar 15 Contoh Penerapan Sistem Penghawaan

Sumber: Data Penulis (2021)

Sementara itu, pencahayaan buatan tetap dibutuhkan apabila cahaya langit tidak maksimal dan diaplikasikan pada ruangan-ruangan yang bersifat semiprivate – private. Penggunaan pencahayaan buatan juga untuk mengantisipasi penggunaan ruang pada malam hari.

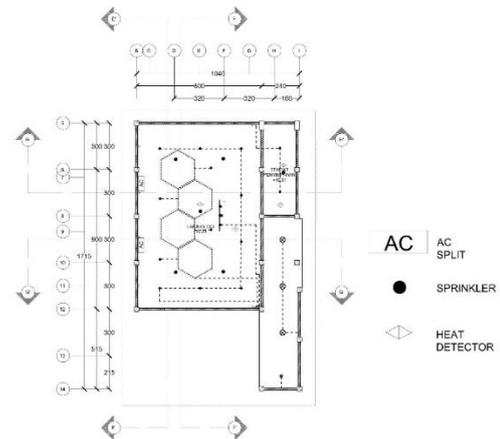
Tabel 5 Penerapan Pencahayaan Alami dan Buatan

(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Area/Ruang	Pencahayaan Buatan	Pencahayaan Alami	Penerapan
Ruang Kelas	Dow nlight, fluo- rescent, spot- light	Ada, bisa dimanfaat- kan saat aktivitas siang hari	
Ruang Per- pustaka an	Dow nlight, pin- hole, pen- dant lamp, task	Ada, bisa membantu pen- erangan di siang hari	

	light- ing		
Ruang Laboratorium IPA	Dow nlight, fu- ore- sent	Ada, namun mem- butuhkan pen- erangan tambahan dari pen- cahayaan buatan	
Ruang Laboratorium Bahasa	Dow nlight (in- bow)	Ada, namun ka- rena sifat ruang membu- tuhkan kondusivi- tas, jen- dela akan tertutup, membu- tuhkan bantuan pen- erangan	
Ruang Laboratorium Komputer	Dow nlight, fu- ore- sent	Ada, bisa digunakan saat siang hari, ma- suk me- lalui jen- dela.	
Ruang Organ- isasi	Dow nlight, task light- ing	Pencaha- yaan alami melalui jendela dan pen- cahayaan buatan mengguna- kan lampu	
Ruang Guru	Dow nlight (in- bow), pen- dant lamp, task	Pencaha- yaan alami melalui jendela, dan pen- cahayaan buatan melalui lampu	

	lighting		
Ruang UKS	Downlight (in-bow)	Membutuhkan pencahayaan yang nyaman, pencahayaan alami atau daylight bisa menjadi proses healing untuk pengguna	

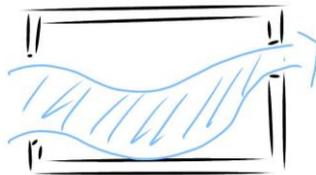


Gambar 17 Konsep Keamanan pada Laboratorium Biologi

Sumber: Data Pribadi (2021)

3.4.7. Konsep Penghawaan

Penghawaan dalam perancangan ini dominan menggunakan penghawaan buatan karena kondisi udara Kota Tasikmalaya yang rendah dan arah angin yang terblokir pada mayoritas ruangan. Ventilasi silang tetap diterapkan untuk mendapat sirkulasi udara yang baik dalam ruangan.



Gambar 16 Penerapan Sistem Penghawaan Alami dan Buatan

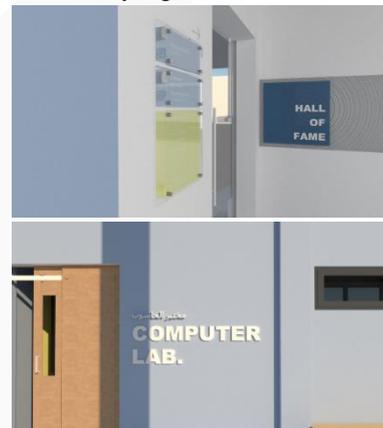
Sumber: Data dan Analisa Penulis (2021)

3.4.8. Konsep Keamanan

Keamanan yang diterapkan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Terutama pada ruangan yang menyimpan bahan-bahan berbahaya seperti lab biologi dan kimia.

3.4.9. Konsep Signage

Signage diterapkan pada area-area yang mudah terlihat dan spot yang berpotensi membuat pengguna kebingungan seperti loby dan tangga. Signage juga didesain pada setiap ruangan. Desain signage menggunakan berbagai bahasa dengan visual warna dan bentuk yang mudah terlihat.



Gambar 18 Contoh Penerapan Signage

4. Kesimpulan

Perancangan ulang interior SMP Al Muttaqin Full Day School Kota Tasikmalaya merupakan perancangan yang bersifat riil. Perancangan ini dilatarbelakangi atas fenomena tantangan sekolah yang menerapkan system full day school dan terindikasi masalah dalam pemenuhan fasilitas sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum yang diterapkan. Selain itu, gedung yang digunakan sekolah ini berada dalam satu kawasan dengan SMA yang merupakan fasilitas lain yang disediakan oleh yayasan Al Muttaqin. Sementara SMA dipindahkan pada lokasi baru, gedung dialihkan menjadi SMP

sehingga memerlukan penyesuaian sarana dan prasarana di dalamnya.

Berdasarkan hal tersebut, perancangan ini menggunakan pendekatan *multiple intelligence* yang mampu meningkatkan produktivitas pengguna. Desain diterapkan melalui konsep

pengklasifikasian kecerdasan pada setiap ruangan yang menyesuaikan dengan mata pelajaran dan metode pembelajaran tertentu. Tema yang diangkat adalah *productive space* yang berkaitan langsung dengan tujuan optimalisasi system *full day school* melalui sarana dan prasarana sekolah.

Referensi

- Ardani, L. S., Gede, C., & Thamrin, D. (2017). Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis Multiple Intelligence di Surabaya. *Jurnal Intra*, 749-758.
- Arthana, I. K., Dantes, G. R., & Dantes, N. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan melalui Penerapan Smart School. *Jurnal Widya Laksana*, 81-91.
- Asharsinyo, D. F., & Hanafiah, U. I. (2018). Kajian Tata Layout dan Fasilitas Kerja Dosen Telkom University. *IDEALOG*, 77-91.
- Assoc. Prof. Dr. Burhann AKPUNAR, L. Y. (2011). Deciphering The Theory of Multiple Intelligences: An Islamic Perspective. *International Journal of Business and Social Science*, 224-231.
- Bari, O. (2017, Apri 9). *CEBRA's Mixed Use Smart School Proposes a Rethink of Russia's Education System*. Retrieved from ArchDaily: archdaily.com
- Brillon, J. (2018, April 29). *A+I designs New York City school with colourful panels and tiered seating*. Retrieved from dezeen: dezeen.com
- Elina, S., Hanum, I., & Rachmawati, R. (2018). Perancangan Interior Pusat Pengembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Konsep Pembelajaran Multiple Intelligence di Kota Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 422.
- Firmansyah, R., Utaberta, N., Shaari, N., Ismail, S., & Yuli, G. N. (2019). Student's Perception of Common Rooms in Daarut Tauhid Tahfidz Islamic Boarding School, Bandung. *EduARCHsia*, 86-89.
- Hanafiah, U., & Asharsinyo, D. F. (2021). Studio Oriented Learning Environment Method to Improve Student Learning Quality in Interior Design Studio. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, -.
- Heming, A. L. (2008). Multiple Intelligences in the Classroom. *Honors College Capstone Experience/Thesis Projects*, Paper 138.
- Lange, A. (2018, June 11). *The Future of School Design*. Retrieved from Architect: architectmagazine.com
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Ningrum, A. S., & Raidi, S. (2020). Evaluasi Interior Kelas Sekolah Dasar dengan Kurikulum Full Day School di Surakarta. *Seminar Ilmiah Arsitektur*, 443-453.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension*. New York: Whitney.
- Pauker, M. (2016, February 5). *A Look Inside AltSchool Brooklyn Heights*. Retrieved from altschool: blog.altitudelearning.com
- Rudyani, M. A., Astuti, I. T., & Susanto, H. (2017). Perbedaan Antara Program Full Day School Dan Reguler Terhadap Perkembangan Psikososial Siswa SMP Negeri Di Kecamatan Ngaliyan. *Unissula Press*, 45-52.
- Salim, J., & Wibowo, M. (2017). Penerapan Teori Multiple Intelligences pada Desain Interior Study Lounge di Surabaya. *Jurnal Intra*, 740-749.
- Sidharta, J. F., Indrani, H. C., & Tedjokoesoemo, P. E. (2018). Re-Desain Interior Sekolah Dasar Kristen Petra 1 Berbasis Multiple Intelligences di Surabaya. *Jurnal Intra*, 525-530.
- Suo, Y., Miyata, N., Morikawa, H., Ishida, T., Fellow, I., Shi, Y., & Senior Member, I. (2009). Open Smart Classroom: Extensible and Scalable Learning System in Smart Space Using Web Service Technology. *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, 814-828.
- Susiyani, A. S., & Subyantoro. (2017). Manajemen Boarding School dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 327-347.
- Tahir, S. Z. (2015). Multilingual Behavior of Pesantren IMMIM Students in Makassar. *Asian EFL Journal*, 45-64.
- Unesco . (1979). *School Furniture Handbook*. Paris: United Nations Educational.
- Winardi, A. (2016). Using Multiple Intelligences Approach in Designing Classroom Activities. *Sino-US English Teaching*, 191-196.
- Xie, W., Shi, Y., Xu, G., & Xie, D. (2014). Smart Classroom - an Intelligent Environment for Tele-education. *Lecture Notes in Computer Science*, 663-668.

Yuli, N. G., Haningsih, S., & Adikrishna, R. (2010). The Common Room Design of Islamic Boarding School: A Preliminary Research in Yogyakarta Islamic Boarding School. *Intenational Journal of Engineering & Technology IJET-IJENS*, 156-163.

