

BAB IV

PERANCANGAN

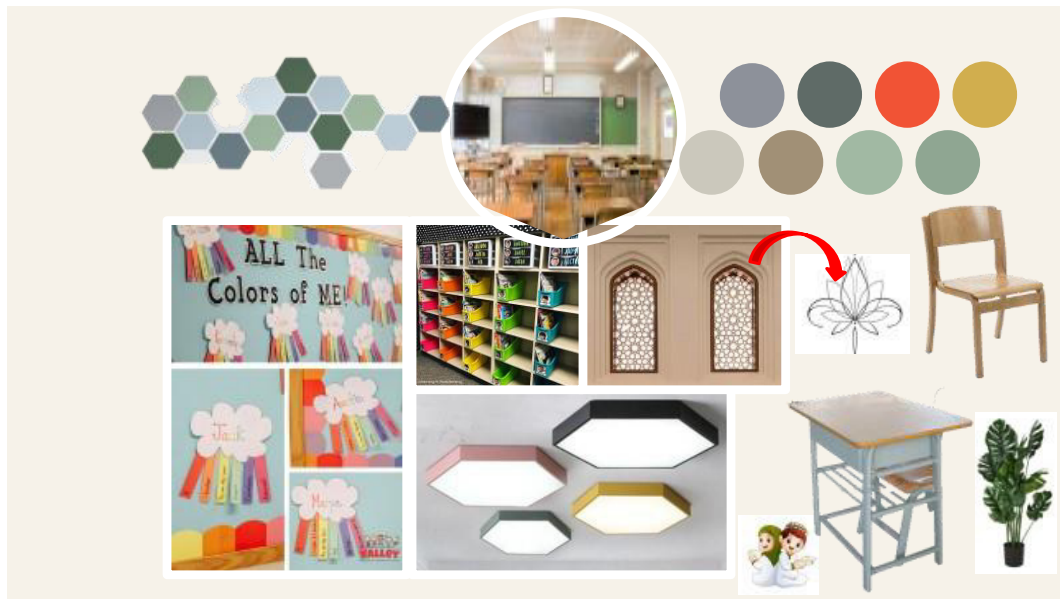
4.1 Konsep Perancangan

Berdasarkan studi literatur dan wawancara dengan pihak kepala Sekolah, maka didapatkan konsep perancangan gedung Sekolah Gunung Jati, yaitu:

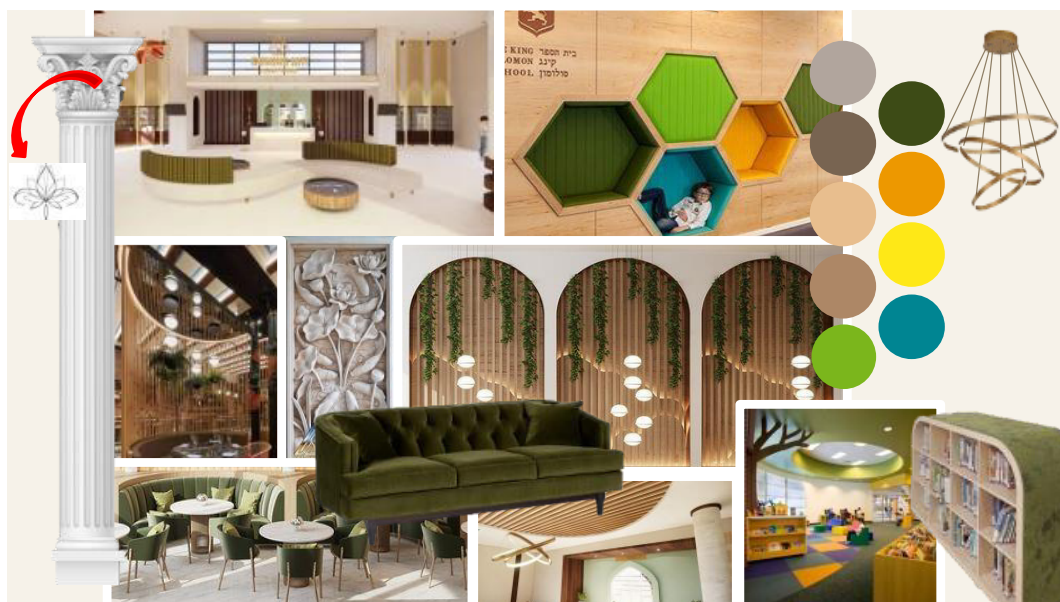
- a. Bangunan akan dirancang 2 lantai,
- b. Mendesain 3 ruang khusus yaitu ruang kelas 2 SD, ruang BTQ, dan lobi,
- c. Menggunakan kurikulum Sekolah Islam Terpadu (SIT) yang memiliki arti adanya integrasi kurikulum yang memadukan antara pendidikan Agama Islam dan pendidikan umum,
- d. Sekolah ini akan dirancang dengan menerapkan beberapa konsep Islami seperti menggunakan *Islamic Geometry Pattern* 6 poin (*Hexagon*) pada perancangan interior maupun bangunan sekolah agar terkesan modern,
- e. Mengadopsi bentuk bunga teratai atau padma yang ditemukan pada Mihrab Masjid tertua di Cirebon yaitu Masjid Agung Sang Cipta Rasa, makna bentuk bunga teratai pada sekolah Gunung Jati supaya memiliki identitas kultural bangsa Indonesia di era modern seperti ini, aplikasi bentuk teratai terdapat pada area publik seperti salah satunya lobi dan terdapat juga di ruang belajar dan ruang BTQ,
- f. Mengaplikasikan warna-warna bernuansa Islami yang disebutkan dalam Al-Qur'an yaitu warna hijau dan putih sehingga konsep ini mencerminkan

nilai-nilai budaya Islami dengan memadukan warna Nusantara Kota Cirebon,

- g. Pemilihan jenis kursi *Portable* yaitu model kursi yang dapat digeser atau dipindahkan, dan mudah untuk diubah-ubah susunannya namun tidak dapat di tumpuk dan material yang digunakan yaitu kayu dan plastik. Kursi jenis ini cocok untuk anak SD yang memerlukan ruangan luas saat belajar dan berdiskusi. Selain itu, jenis kursi seperti ini memiliki ukuran yang tepat jika disusun bersebelahan dengan kursi lainnya sehingga dapat menghemat ruangan,
- h. Keputusan pemilihan material pada lantai di setiap ruangan yaitu berwarna terang,
- i. Pemilihan material pada dinding di setiap ruangan lebih banyak menggunakan *finishing* cat dinding yang dilapisi dengan HPL motif marmer atau kayu,
- j. Selain itu, material pada plafon di setiap ruangan lebih banyak menggunakan *gypsum* dan pada lobi menambahkan dekorasi tambahan berupa panel kayu pada area pintu masuk.



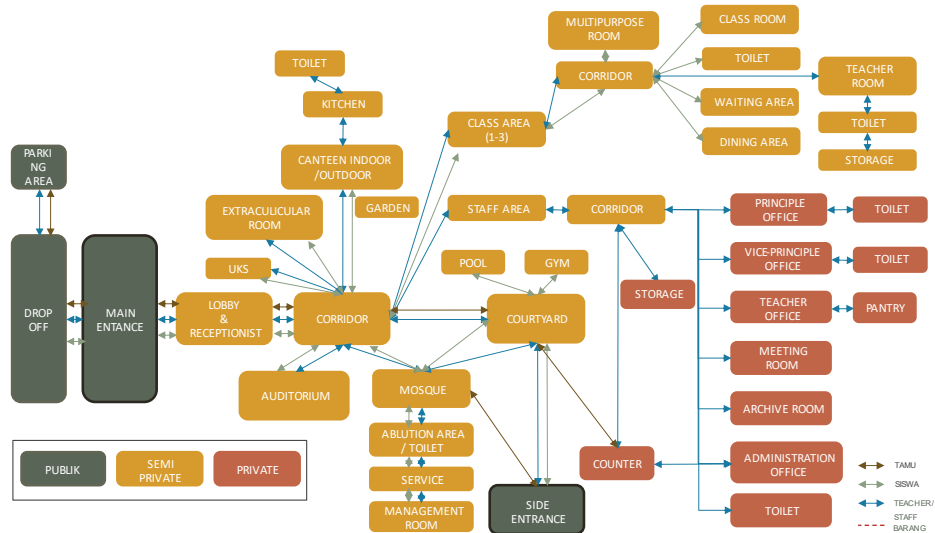
Gambar 4. 1 - *Moodboard Ruang Kelas dan Ruang BTQ*
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)



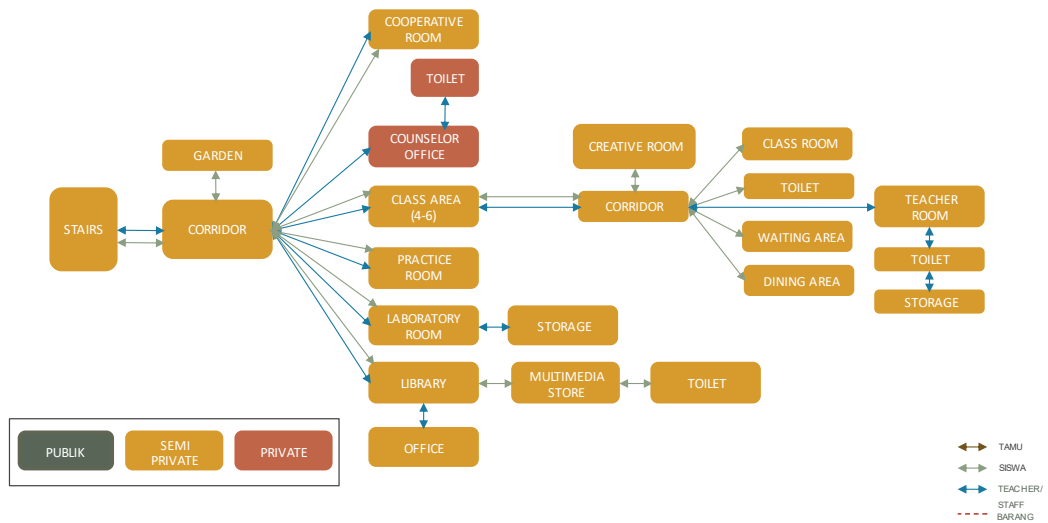
Gambar 4. 2 - *Moodboard Ruang Publik*
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

4.2 Desain Perancangan

4.2.1 Bubble Diagram



Gambar 4. 3 - Bubble Diagram 1st Floor
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)



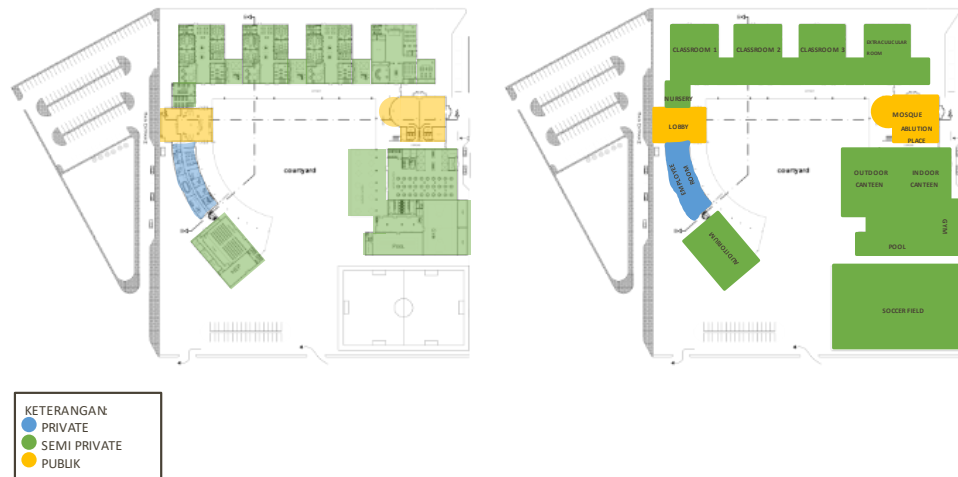
Gambar 4. 4 - Bubble Diagram 2nd Floor
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Dengan melihat *bubble diagram* diatas, maka dapat membantu perancangan interior dalam pembagian antar ruang. Sekolah ini terdapat dua lantai, masing-masing lantai memiliki fungsi yang berbeda untuk menunjang aktivitas kebutuhan

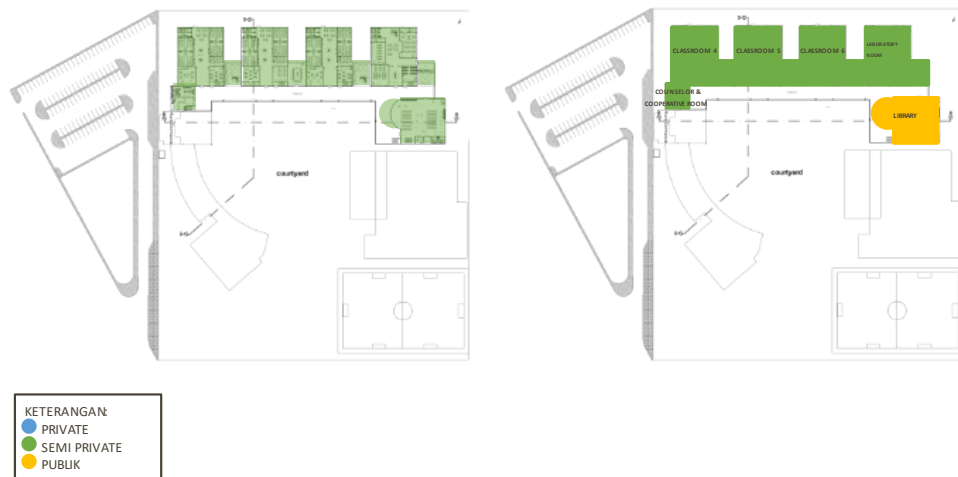
penghuninya. Ruangan dibagi menjadi tiga area yaitu area publik ditandai dengan warna abu-abu, area *private* ditandai dengan warna oren dan warna kuning untuk area semi *private*. Berikut penjelasan pembagian ruang di setiap lantai:

- a. Halaman depan akan digunakan untuk *drop off*, area parkir dan *lobby*,
- b. Lantai 1 diperuntukkan untuk area umum *indoor* maupun *outdoor*, ruang kelas 1-3 dan ruang guru atau karyawan. Pemilihan letak ruang dilantai 1 dikelompokkan khusus anak kelas 1-3 agar tetap terjamin keamanan supaya tidak perlu naik tangga,
- c. Lantai 2 hanya digunakan untuk kegiatan anak kelas 4-6 dan ada beberapa ruang umum seperti laboratorium, ruang guru, ruang BK dan sebagainya.

4.2.2 Zoning Blocking



Gambar 4. 5 - *Zoning Blocking 1st Floor*
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 4. 6 - *Zoning Blocking 2nd Floor*
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

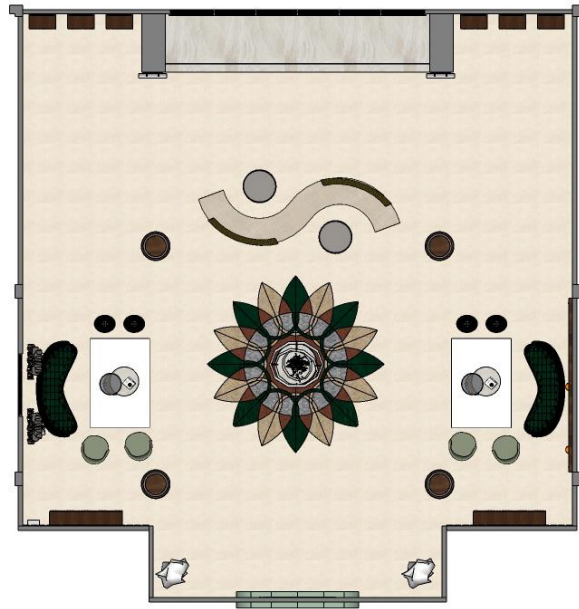
Proses ini merupakan hal penting dalam merancang interior sekolah karena membantu pada saat pembagian ruang. Dalam pembagian ruang lebih khusus sehingga tiap area di jelaskan nama-nama ruangan yang sudah di kelompokkan berdasarkan area publik, *private* dan *semi private*.

4.2.3 Tabel Aktivitas Fasilitas

PROGRAM AKTIVITAS DAN FASILITAS											
No	Pengguna	Ruang	Fungsi Ruang	Aktivitas	Dimensi (mm)				Q	Diagram	Luas Area (m ²)
					Lebar	Depan	Lebar	Depan			
1	Ruang kelas			Belajar-mengajar, berdiskusi, kerja kelompok & menyimpan barang	Mesa guru	120	60	75	1		P x L = 6,9 x 9
					Kursi guru	60	51	98	1		
					Mesa murid	86	55	75	20		
					Kursi murid	40	40	80	20		
					Lemari penyimpanan	120	50	180	2		
					Loker	180	40	90	2		
					Papan tulis				1		
					Projector				1		
					Layar				1		
					Lampir				1		
2	Laboratorium	IPA	Belajar-mengajar, berdiskusi, kerja kelompok, menyimpan barang, mencuci tangan & praktikum	Mesa guru	120	60	75	2		P x L = 7,9 x 9	
				Kursi guru	60	51	98	2			
				Mesa murid	120	60	80	12			
				Kursi murid			65	40			24
				Lemari penyimpanan	120	50	180	3			
				Loker	80	40	180	2			
				Wastafel	60	60	95	4			
				Papan tulis				1			
				Projector				2			
				Layar				2			
Lampir				2							
3	Perpustakaan	komputer	Belajar-mengajar, berdiskusi, kerja kelompok & menyimpan barang	Mesa guru	120	60	75	1		P x L = 8 x 7	
				Kursi guru	60	51	98	1			
				Mesa komputer murid	80	60	75	20			
				Kursi komputer murid	45	45	85	20			
				Lemari penyimpanan	120	50	180	2			
				Loker	180	40	90	1			
				Papan tulis				2			
				Projector				1			
				Layar				1			
				Lampir				1			
4	Siswa	Ruang ekstrakurikuler	Olahraga	Mendidi siswa untuk mengembangkan kemampuan di bidang olahraga (bermain alat musik, bermain teater, menari)	Mesa	140	75	120	1		P x L = 14 x 12
					Kursi	80	51	98	1		
					Mesa belajar	80	60	75	3		
					Kursi belajar	40	40	85	20		
					Mesa bar	180	60	90	3		
					Kursi bar		60	40	80		
					Rak buku	150	35	180	24		
					Loker	180	40	90	5		
					Mesa atlet	80	50	110	6		
					Papan tulis				2		
5	Siswa	Ruang ekstrakurikuler	Kesenian	Mendidi siswa untuk mengembangkan kemampuan di bidang kesenian (bermain alat musik, bermain teater, menari)	Mesa	66	55	75			P x L = 8 x 6
					Kursi	40	40	80			
					Lemari penyimpanan	120	50	180	2		
					Loker	180	40	90	2		
					Papan tulis				1		
					Projector				1		
					Layar				1		
					Lampir				1		
					TOTAL LUAS AREA				7		
					Lampir				1		
6	Siswa	Ruang ekstrakurikuler	Olimpade	Mendidi siswa untuk mengembangkan kemampuan di bidang akademik (sains, matematika, bahasa, ITQ, Tilawah, Ceramah, lomba)	Mesa	86	55	75	15		P x L = 7 x 6,9
					Kursi	40	40	80	15		
					Lemari penyimpanan	120	50	180	1		
					Loker	180	40	90	1		
					Papan tulis				1		
					Projector				1		
					Layar				1		
					Lampir				1		
					TOTAL LUAS AREA				2		
					Lampir				1		
7	Siswa	Ruang kreatifitas siswa	Bermain, membaca, berstrategi, menunggu penonton		Mesa	80	80	75	2		P x L = 8 x 5
					Kursi	40	40	80	8		
					Bench	140	40	45	1		
					Bean bag	90	70	100	4		
					Mesa bar	150	55	180	4		
					TOTAL LUAS AREA				4		
					Lampir				1		
					Lampir				1		
					TOTAL LUAS AREA				6		
					Lampir				1		
8	Siswa	AULA		Melakukan pertemuan & kegiatan secara	Kursi meja	51	68	75	100		P x L = 7,7 x 12,8
					Podium	58	40	113	2		
					Projector				2		
					Layar				2		
					Speaker				4		
					TOTAL LUAS AREA				4		
					Lampir				1		
					Lampir				1		
					TOTAL LUAS AREA				6		
					Lampir				1		
9	UKS		Beristirahat, melakukan pemeriksaan	Tempat tidur pemeriksaan	180	65	90	6		P x L = 7 x 5	
					Mesa dokter	120	60	75			1
					Kursi dokter	60	51	98			1
					Stetos	42	45	94			6
					Obat-obatan	150	45	120			3
					Wastafel	45	35	25			1
					Lemari penyimpanan	90	48	170			2
					TOTAL LUAS AREA						2
					Lampir						1
					Lampir						1
10	KOLAM RENANG		Berenang, ruang ganti, mandi	Kolam renang	1800	800		1		P x L = 20 x 7	
					Ruang ganti						8
					Urinoir	40	35	80			2
					Wastafel	45	35	25			4
					Stetos	66	40	90			4
					Dermin		45	80			4
					Layar						2
					Gantungan baju						1
					TOTAL LUAS AREA						1
					Lampir						1
11			Rapat, menerima tamu, meeting	Softa 3 seater	252	100	83	1		P x L = 140 m ²	
					Softa 1 seater	77	86	85			1
					Coffe table	100	45	45			1
					Mesa kerja	128	105	83			1
					TOTAL LUAS AREA						1
					Lampir						1
					Lampir						1
					TOTAL LUAS AREA						3
					Lampir						1
					TOTAL LUAS AREA						4
					Lampir						1

4.2.4 Gambar Presentasi

4.2.4.1 Lobby



Gambar 4. 8 - Denah Berwarna *Lobby*
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Lobi pada Sekolah Gunung Jati menerapkan konsep *Modern School* dengan fasilitas, material dan furnitur yang kekinian. Penggunaan marmer pada lantai, kolom dan dinding *backdrop* membuat lobi terlihat mewah selain itu, tambahan dekorasi pada dinding yang dibuat warna *gold* makin terkesan elegan dengan sentuhan bentuk bunga teratai pada lantai dan *frame* pintu sehingga menghadirkan suasana gabungan Modern Islami dengan konsep ornamen budaya Cirebon.



Gambar 4. 9 - 3D Rendering Lobby (Seating Area)
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 4. 10 - 3D Rendering Lobby (Receptionist)
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 4. 11 - 3D Rendering Lobby (Side Entrance)

Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Lantai pada lobi menggunakan lantai yang memiliki *texture* kasar dan dipadukan dengan lantai motif bunga teratai pada pintu masuk. Pada dinding menggunakan panel kayu dengan *finishing* tekstur *Pernis Gloss* dan dekorasi tambahan berupa bentuk *Hexagon* berwarna emas.



Gambar 4. 12 - 3D Rendering Lobby (Lounge)

Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 4. 13 - 3D Rendering Lobby (Main Entrance)

Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Pada *ceiling* menggunakan dekorasi panel kayu lalu dihias dengan *Chandelier Lamps* dan dipadukan dengan *ceiling* berwarna putih. Peletakkan *Round Table* pada *lounge* lobi di tengah ruangan membuat lobi terlihat luas.



Gambar 4. 14 – Poster *Lobby*
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Material yang digunakan pada area lobi Sekolah Islam Gunung Jati kurang lebih seperti yang ada pada poster diatas dengan memenuhi nilai fungsi dan estetika seperti penggunaan material marmer, kayu solid, HPL, dinding kaca, ornamen dekorasi dll. selain itu, pemilihan warna yang diaplikasikan yaitu warna netral seperti hijau dan krem sehingga terkesan elegan dan modern. Pendekatan bentuk pada perancangan interior mengacu pada bentuk yang mempertegas identitas Sekolah Islam Gunung Jati.

4.2.4.2 Classroom



Gambar 4. 15 - Denah Berwarna *Classroom*
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Penerapan konsep pada *Classroom 1st Floor*, yaitu menghadirkan suasana nyaman dan aman untuk anak SD dengan sentuhan interior kayu dan menambahkan material marmer pada lantai yang terkesan modern. Peletakkan meja dan kursi belajar dibuat seperti tulang ikan sehingga membuat sirkulasi jalan luas.



Gambar 4. 16 - 3D Rendering *Classroom (Main Entrance)*
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 4. 17 - 3D Rendering Classroom (Teacher Desk)
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Penggunaan dekorasi *Iron Hexagon Lamps* pada ruang kelas memiliki 3 warna berbeda yang dipadukan dengan *down ceiling* berwarna putih. Pada bagian dinding menggunakan *finishing* cat Nippon Point berwarna hijau dan krem yang dipadukan dengan *list* kayu dan wallpaper motif ukiran pada makam Sunan Gunung Jati. Pada lantai kelas menggunakan material marmer dan dipadukan border emas dengan tambahan aksesoris bunga teratai menghasilkan tampilan yang modern namun tetap masih terlihat nilai Nusantara.



Gambar 4. 18 - 3D Rendering Classroom (Study Area)
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 4. 19 - 3D Rendering Classroom (Magazine Wall)
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Pada bagian dinding belakang kelas diberikan panel dinding kayu yang digunakan menjadi MADING kelas. Bentuk jendela pada ruang kelas dibuat seperti kubah masjid yang dilapisi HPL marmer hitam supaya terlihat Islami modern.



Gambar 4. 20 – Poster *Classroom*
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Material yang digunakan pada ruang kelas Sekolah Islam Gunung Jati kurang lebih seperti yang ada pada poster diatas dengan memenuhi nilai fungsi dan estetika pada ruang kelas seperti penggunaan material marmer, kayu solid, HPL dll. selain itu, pemilihan warna yang diaplikasikan pada ruang kelas yaitu warna *soft* tetapi tetap *colorful* sehingga cocok untuk anak SD. Pendekatan bentuk pada perencanaan interior mengacu pada bentuk yang mempertegas identitas Sekolah Islam Gunung Jati.

4.2.4.3 BTQ Room



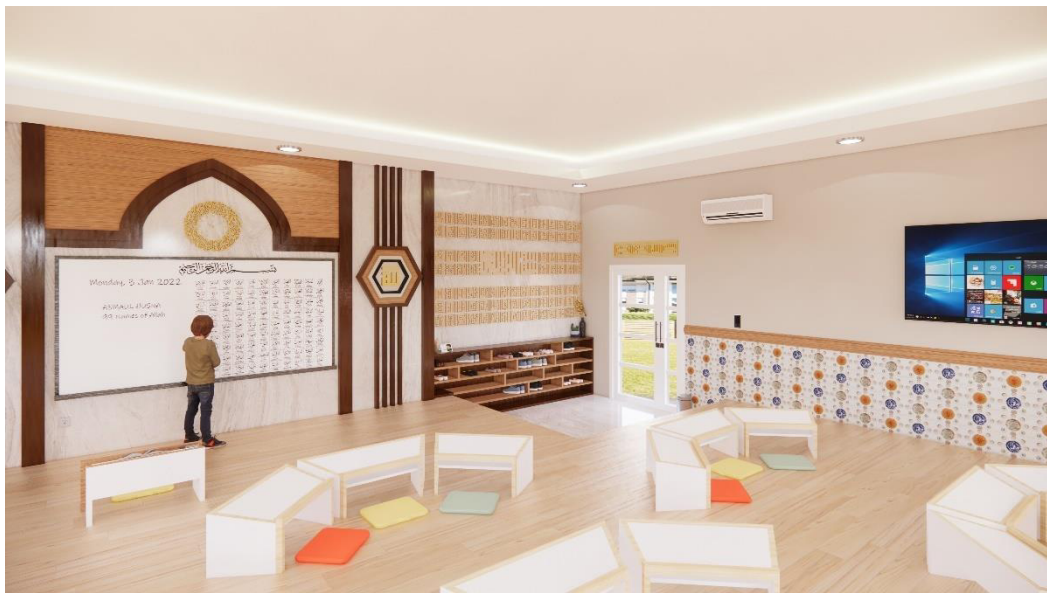
Gambar 4. 21 - Denah Berwarna BTQ Room

Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Penerapan konsep pada ruang BTQ, yaitu menghadirkan suasana belajar Al-Quran yang nyaman dengan sentuhan interior panel kayu disetiap sisi ruangan. Pada lantai menggunakan lantai vynil dengan kombinasi lantai marmer. Ruang ini menerapkan sistem belajar lesehan supaya terasa seperti belajar Al-Quran di Masjid.



Gambar 4. 22 - 3D Rendering BTQ Room (Study Area)
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 4. 23 - 3D Rendering BTQ Room (Main Entrance)
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Ruang BTQ menerapkan *down ceiling* warna putih dipadukan dengan lampu *LED Strip* mengelilingi ruangan. Pada dinding di beberapa sisi menggunakan panel kayu yang dibentuk seperti kubah Masjid dan dipadukan dinding yang dilapisi marmer. Lantai pada ruang ini dibuat seperti panggung lesehan yang dilapisi HPL

motif kayu dan ditambahkan karpet di area *private*.



Gambar 4. 24 - 3D Rendering BTQ Room (Locker)

Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 4. 25 - 3D Rendering BTQ Room (Private Area)

Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Ruang BTQ memiliki 2 area terpisah yaitu ruang belajar dan ruang *private*, untuk pemilihan meja pada ruang ini menggunakan meja rendah seperti rekam selain itu, di setiap sudut diberi dekorasi Bahasa Arab untuk mendukung konsep ruang ini.



Gambar 4. 26 – Poster BTQ Room
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Material yang digunakan pada ruang BTQ di Sekolah Islam Gunung Jati kurang lebih seperti yang ada pada poster diatas dengan memenuhi nilai fungsi, dan estetika pada ruang BTQ seperti penggunaan material marmer, kayu solid, HPL dll. selain itu, pemilihan warna yang diaplikasikan pada ruang BTQ yaitu warna *soft* tetapi tetap *colorful*. Pendekatan bentuk pada perencanaan interior mengacu pada bentuk yang mempertegas identitas Sekolah Islam Gunung Jati.

4.2.4.4 Solusi Elemen Utama

Dari kesimpulan 3 ruangan di atas dapat disimpulkan bahwa material utama pada lantai ruang belajar dan ruang publik menggunakan lantai *finishing* keramik dan vinyl yang dipadukan dengan motif bunga teratai. Pada elemen dinding menggunakan material dinding beton *finishing* keramik marmer dan panel kayu yang dilapisi dengan HPL TACO motif kayu. Pada elemen *ceiling* di ketiga ruangan tersebut menggunakan material gypsum yang dilapisi dengan cat Nippon Paint berwarna putih dan tiap ruangan menerapkan *down ceiling*.

Sistem HVAC pada sekolah Gunung Jati menggunakan sistem penghawaan alami dan buatan. Pada sistem penghawaan alami disetiap ruangan sekolah Gunung Jati menggunakan AC *split* dan *central*. Pada penghawaan alami memanfaatkan ventilasi dari jendela dan pintu.

Sistem ME disetiap ruang sekolah Gunung Jati meliputi penggunaan lampu *downlight* dan *indirect strip lamp* pada ruang belajar dan LED *acrylic* pada area publik seperti lobi dan koridor. Terdapat *power outlet international* dan *standart*, *fire sprinkle*, kabel data, CCTV, *smoke detector* dan kabel telepon.

Pemilihan warna disetiap ruangan yaitu warna netral dan warna Islami, seperti warna putih, krem, coklat, abu-abu dan hijau. Pada elemen dekoratif sekolah Gunung Jati yaitu menerapkan bentuk *hexagon*, bentuk bunga teratai, dekorasi ukiran pada makam Sunan Gunung Jati dan dekorasi bentuk kubah masjid. Semua dekorasi diaplikasikan pada lantai, dinding dan *ceiling* sekolah Gunung Jati.

4.3 Identifikasi Pengguna

Sasaran sekolah Gunung Jati berdasarkan standar pendidikan Sekolah Islam Terpadu (SIT). Sasaran pengguna sekolah Gunung Jati yaitu siswa-siswi yang ingin bersekolah di sekolah swasta beragama Islam mulai dari jenjang TK, SD, SMP dan STIH. Sekolah dengan peminat kalangan menengah sampai menengah keatas. Murid, guru dan karyawan yang memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, mampu berbahasa Inggris dan Arab dan mampu mengaplikasikan pengetahuan agama Islam baik untuk diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Guru dan karyawan harus memiliki pengalaman bekerja di sekolah 2 tahun lebih. Target pasar sekolah Gunung Jati adalah masyarakat Tangerang dan Jakarta sekitarnya.