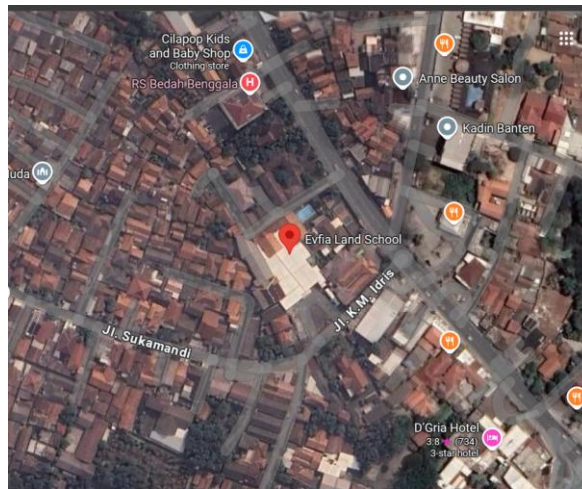


## BAB IV

### PERANCANGAN

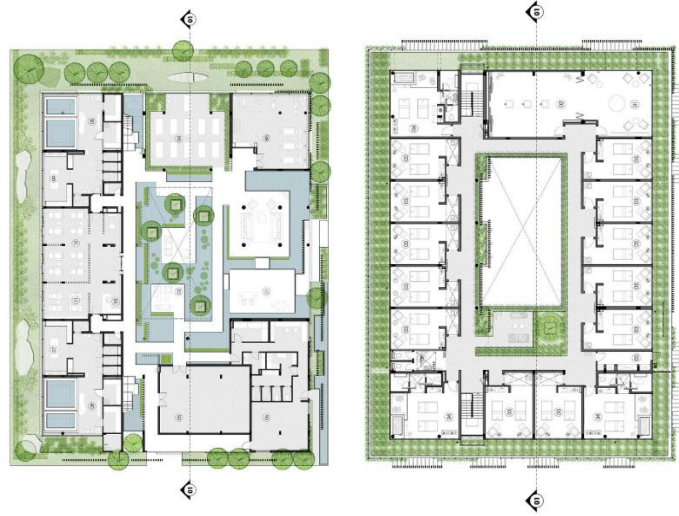
#### 4.1 Proyek Perancangan Desain



Gambar 4.1 Lokasi Perancangan  
(Sumber: googlmaps.com)

Perancangan EvFiA LAND School tetap berlokasi di Jl. Moh. Yusuf Martadilaga No.18, RT.4/RW.13, Cipare, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten 42117. Secara keseluruhan, EvFiA LAND memiliki tiga bangunan, namun pada perancangan ini, bangunan utama yang digunakan untuk kegiatan sekolah akan diganti dengan bangunan baru. Perubahan ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan ruang dan aktivitas pengguna yang lebih kompleks dan berkembang dari sebelumnya. Oleh karena itu, seluruh fungsi ruang dan alur aktivitas diprogram ulang dalam perancangan agar mampu mendukung proses belajar dan bermain secara optimal sesuai dengan visi pendidikan EvFiA LAND School.

## 4.2 Gedung *Existing*



Gambar 4.2 Gedung *Existing*

(Sumber: Data Pribadi)

Gedung yang digunakan merupakan *existing* dari The Pure Spa, dengan luas area mencapai 1.600 meter persegi. Di lantai pertama, terdapat ruang semi-terbuka yang menghadirkan area bersantai, dikelilingi kolam berisi tanaman teratai dan taman vertikal yang memberikan nuansa alami dan damai. Bagian fasad dirancang menggunakan elemen kisi-kisi berpola, dipadukan dengan tanaman vertikal yang berfungsi menyaring intensitas cahaya matahari khas iklim tropis, menghasilkan efek visual bayangan yang menarik pada dinding yang memiliki tekstur. Beragam jenis tanaman diletakkan secara teratur dan difungsikan sebagai bagian dari elemen visual bangunan.

Lantai dua ini menunjukkan susunan ruang dengan konsep massa bangunan yang mengelilingi sebuah *void* atau *courtyard* di tengah. *Void* ini berfungsi sebagai area

terbuka yang mendukung pencahayaan alami dan ventilasi silang ke seluruh ruangan yang berada di sekitarnya. Di sepanjang keempat sisi bangunan terdapat deretan ruang yang tampaknya difungsikan sebagai kamar tidur atau ruang inap, dengan susunan yang teratur dan simetris. Koridor memanjang menghubungkan seluruh unit dan mengelilingi area *void*, memudahkan pergerakan antar ruang. Sirkulasi vertikal didukung oleh beberapa tangga yang tersebar di sudut bangunan, memperkuat aksesibilitas dari dan menuju lantai ini. Fasad yang terbuka ke arah luar dan ke arah void memberikan kemungkinan adanya pencahayaan alami yang optimal dan suasana ruang yang lebih sejuk dan menyatu dengan alam. Secara keseluruhan, denah ini mencerminkan pendekatan desain yang mengutamakan kenyamanan, efisiensi ruang, serta keberlanjutan melalui pemanfaatan cahaya dan udara alami.

#### **4.3 Konsep Perancangan**

Konsep desain utama yang diusung dalam perancangan ini adalah “*Tech-Infused Indonesian Arts*”, yang berarti seni Indonesia yang dipadukan dengan unsur teknologi modern. Konsep ini lahir dari hasil mind map yang mengaitkan dua pendekatan pembelajaran yang unik di sekolah, yaitu *coding* dan Bahasa Jawa Banten (BJB). *Coding* merepresentasikan kemajuan teknologi sebagai alat bantu dan pendekatan berpikir logis untuk generasi muda, sementara BJB menjadi simbol pelestarian budaya lokal yang semakin jarang digunakan. Kedua elemen ini dijadikan fondasi untuk merancang ruang belajar yang mencerminkan kekayaan tradisi sekaligus kesiapan menghadapi masa depan.

Konsep ini tidak hanya diterapkan secara simbolik, tetapi juga diimplementasikan ke dalam narasi ruang melalui pemilihan elemen interior yang modern namun tetap menghargai warisan budaya. Aula, ruang kelas, dan perpustakaan menjadi ruang utama yang merepresentasikan konsep ini. Di aula dan ruang kelas, konsep teknologi dihadirkan melalui layar digital atau perangkat interaktif yang dapat menampilkan konten budaya Indonesia secara dinamis, seperti informasi tentang peta Indonesia, budaya musik, seni tari, dan lainnya yang berkaitan tentang budaya Indonesia. Sedangkan di perpustakaan, pemanfaatan teknologi ditampilkan dalam bentuk *LED Screen* yang menampilkan visual cerita tradisional, sekaligus menjadi ruang kontemplatif yang tetap mempertahankan nilai-nilai lokal. Dengan begitu, ruang tidak hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga menjadi medium pelestarian dan eksplorasi budaya yang relevan dengan masa kini.

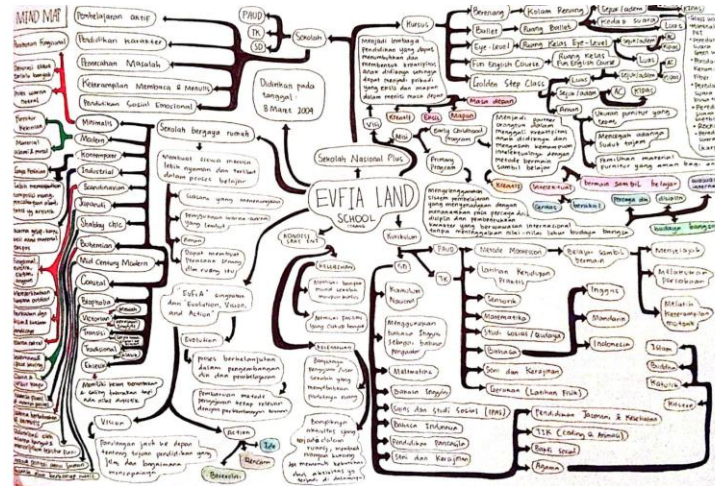
#### 4.3.1 Color, Material, Finishing

Dalam merancang interior, pemilihan warna dilakukan dengan memperhatikan psikologi anak usia dini dan kebutuhan fungsional setiap ruang. Zona Taman Kanak-Kanak (TK) menggunakan warna-warna cerah dan mencolok seperti kuning, merah, dan biru untuk merangsang energi, semangat bermain, dan imajinasi anak. Sementara itu, zona Sekolah Dasar (SD) didominasi oleh warna-warna pastel seperti biru pastel, hijau mint, pink muda dan krem untuk menumbuhkan rasa tenang, fokus, dan nyaman dalam proses

belajar. Penerapan warna ini juga disesuaikan dengan jenis aktivitas di masing-masing zona, sehingga mampu menciptakan suasana yang mendukung perkembangan emosional dan kognitif anak.

Pemilihan material dan finishing juga dirancang untuk menunjang keamanan, estetika, dan kenyamanan ruang. Di lantai satu digunakan keramik yang tahan lama dan mudah dibersihkan, cocok untuk area lalu lintas tinggi. Sedangkan di lantai dua, digunakan kombinasi keramik dan vinyl, di mana vinyl dipilih untuk perpustakaan atau ruang santai karena sifatnya yang lebih hangat. Untuk memperkuat identitas budaya, beberapa elemen seperti plafon, dinding aksen, dan lantai tertentu diberi finishing kayu atau bambu, menghadirkan nuansa alami dan tradisional. Sementara itu, wallpaper dengan motif kontemporer dipasang di aula untuk menciptakan kesan elegan, dan HPL dipasang pada kolom-kolom sebagai elemen visual yang memperkuat karakter ruang secara tematik dan mendidik.

#### 4.4 Mindmap



Gambar 4.3 Mind Map  
(Sumber : Data Pribadi)

#### KONSEP DESAIN SEKOLAH

- |                         |                         |                         |                 |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------|
| • Kreatif               | • Kreatif               | • Mapan                 | • Masa Depan    |
| • Eksis                 | • Mapan                 | • Masa Depan            | • Budaya bangsa |
| • Mapan                 | • Masa Depan            | • Wawasan Internasional | • Berevolusi    |
| • Masa Depan            | • Cerdas                | • Budaya bangsa         |                 |
| • Cerdas                | • Disiplin              | • Ide                   |                 |
| • Berakal               | • Wawasan Internasional | • Rencana               |                 |
| • Percaya Diri          | • Budaya bangsa         | • Berevolusi            |                 |
| • Disiplin              | • Ide                   |                         |                 |
| • Wawasan Internasional | • Rencana               |                         |                 |
| • Budaya bangsa         | • Berevolusi            |                         |                 |
| • Ide                   |                         |                         |                 |
| • Rencana               |                         |                         |                 |
| • Berevolusi            |                         |                         |                 |

Gambar 4.4 Konsep Utama  
(Sumber : Data Pribadi)

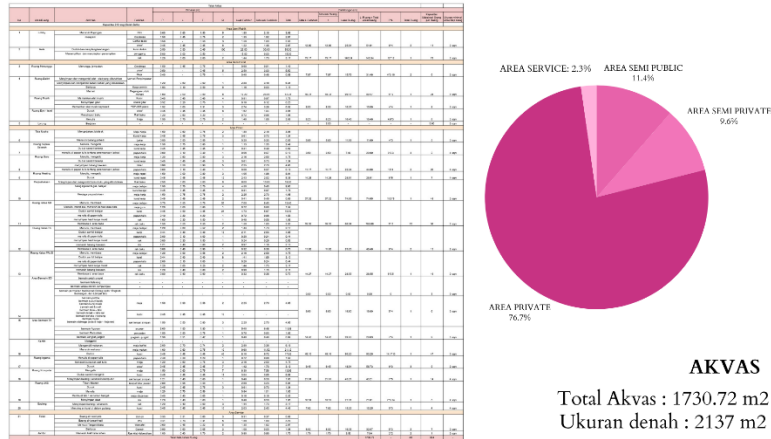
Gambar 4.5 Konsep Grafis atau Bentuk  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 4.6 Moodboard  
(Sumber : Data Pribadi)

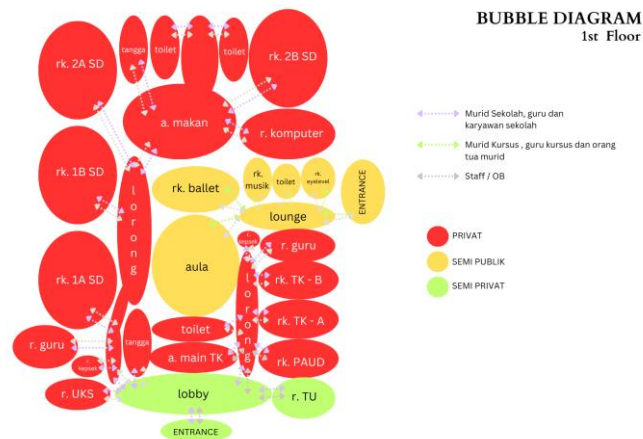
## 4.2 Konsep Perancangan

### 4.2.1 Tabel Aktivitas dan Fasilitas



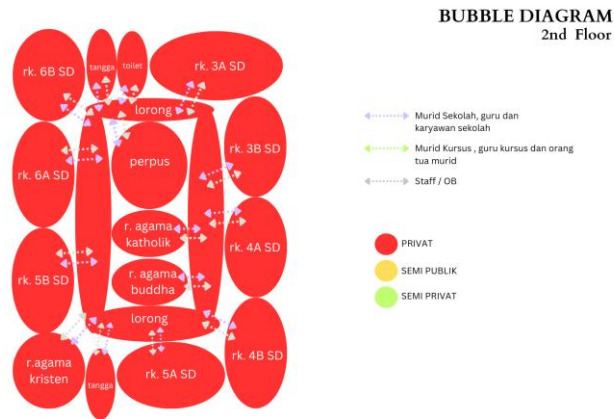
Gambar 4.7 Konsep Grafis atau Bentuk  
(Sumber : Data Pribadi)

### 4.2.2 Bubble Diagram



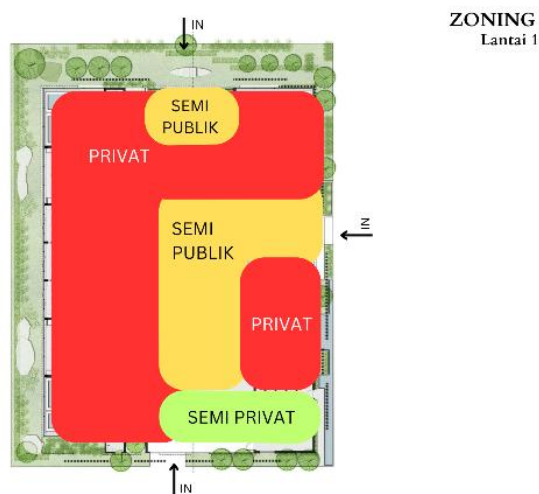
Gambar 4.8 Bubble Diagram Lantai 1  
(Sumber : Data Pribadi)





Gambar 4.9 Bubble Diagram Lantai 2  
(Sumber : Data Pribadi)

#### 4.2.3 Zoning

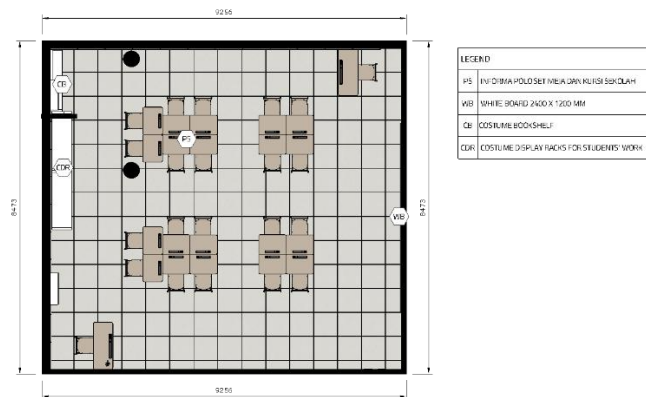


Gambar 4.10 Zoning Lantai 1  
(Sumber : Data Pribadi)



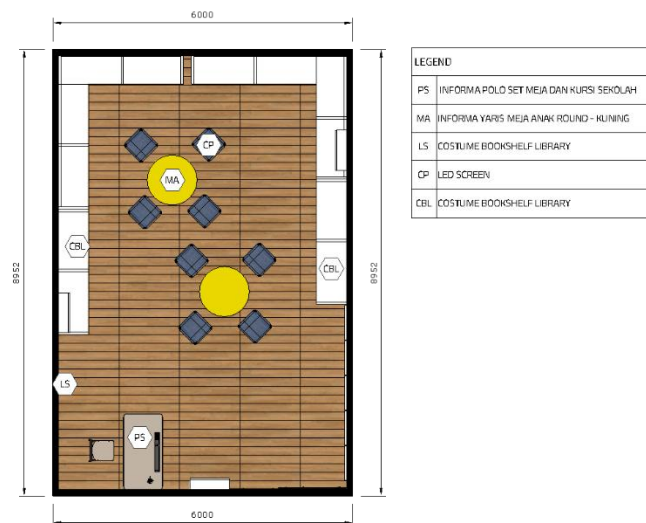






Gambar 4.17 Layout Ruang Kelas

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 4.18 Layout Ruang Perpustakaan

(Sumber : Data Pribadi)

#### 4.2.7 Gambar Presentasi Digital

##### A. Ruang Aula



Gambar 4.19 Ruang Aula

(Sumber : Data Pribadi)

Aula EvFiA LAND *School* didesain ulang sebagai ruang multifungsi yang mendukung kegiatan pembelajaran, pertunjukan seni, dan presentasi. Secara visual, ruang ini menampilkan karakter desain modern yang ditandai dengan garis-garis tegas, pemilihan warna netral, dan sistem pencahayaan tersembunyi yang rapi. Dinding utama di belakang panggung menggunakan warna *cream* untuk menciptakan kesan bersih dan fokus terhadap layar proyektor besar yang menjadi titik pusat aktivitas visual. Sementara itu, dinding samping menggunakan *finishing* berwarna biru guna menciptakan nuansa tenang yang ramah bagi anak-anak. Elemen langit-langit dilengkapi dengan panel akustik berbentuk balok geometris serta lampu sorot dan perangkat proyektor, mencerminkan integrasi antara fungsi edukatif dan teknologi modern dalam ruang pembelajaran.



Gambar 4.20 Ruang Aula

(Sumber : Data Pribadi)

Lantai aula menggunakan material karpet dengan motif persegi panjang berwarna coklat, yang tidak hanya menghadirkan kesan hangat, tetapi juga meningkatkan kenyamanan akustik dan keamanan bagi anak usia dini. Kursi yang digunakan merupakan kursi duduk yang sama seperti yang digunakan di ruang kelas, dengan tujuan memudahkan penyesuaian saat terjadi kekurangan kursi pada kegiatan tertentu. Pemanfaatan kursi yang seragam ini juga memberi kemudahan logistik dan efisiensi penyimpanan. Ruangan ini dirancang untuk menampung sekitar 50 orang, dengan tatanan kursi yang tersusun simetris untuk menjaga kelancaran sirkulasi gerak. Di sisi kiri dan kanan panggung terdapat akses pintu yang memudahkan pergerakan pengguna saat keluar masuk ruangan. Unsur budaya lokal dalam ruang ini dihadirkan melalui pendekatan bentuk dan material yang disederhanakan secara modern. Motif karpet yang tersusun dari pola persegi panjang saling silang menciptakan kesan visual yang menyerupai anyaman tradisional,

seperti tikar pandan atau rotan, yang telah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia. Warna coklat alami pada karpet ini juga memperkuat nuansa lokal yang hangat dan bersahaja. Selain itu, elemen kolom di sisi ruang memiliki tekstur menyerupai batang kayu, menjadi simbol keterhubungan antara manusia, budaya, dan alam. Kehadiran elemen-elemen ini memperkuat identitas ruang sebagai tempat belajar yang tidak hanya fungsional dan modern, tetapi juga memiliki kedalaman nilai budaya lokal yang relevan dengan konsep evolusi budaya dalam desain interior sekolah.

#### B. Ruang Kelas



Gambar 4.21 Ruang Kelas

(Sumber : Data Pribadi)

Ruang kelas EvFiA LAND School dirancang dengan pendekatan yang ramah anak, fungsional, dan mendukung suasana belajar yang menyenangkan. Komposisi warna didominasi oleh warna pastel seperti hijau muda yang



menenangkan, dikombinasikan dengan aksentasi bentuk lengkung berwarna pink pada dinding. Aksentasi ini dirancang menyerupai bentuk ombak, sebagai simbol budaya maritim yang mencerminkan dinamika, fleksibilitas, dan semangat menjelajah yang menjadi bagian dari identitas budaya Indonesia. Bentuk visual ini memberi sentuhan budaya lokal yang halus namun bermakna, sekaligus menciptakan nuansa ruang yang lembut dan bersahabat bagi anak-anak. Di bagian langit-langit, terdapat elemen dekoratif berbentuk bunga kayu yang merepresentasikan pelestarian budaya melalui bentuk flora yang sering muncul dalam ornamen tradisional. Pola ini tidak hanya memperkuat identitas lokal secara visual, tetapi juga menjadi simbol keberlanjutan budaya di tengah kemajuan teknologi pendidikan.



Gambar 4.22 Ruang Kelas

(Sumber : Data Pribadi)

Lantai ruang menggunakan material keramik berwarna putih dengan garis nat gelap yang membentuk pola kotak-kotak besar, menciptakan kesan bersih dan terstruktur. Furnitur terdiri dari meja berbentuk persegi panjang yang dapat disusun ulang sesuai kebutuhan aktivitas, serta kursi ergonomis berstruktur ringan yang memudahkan pergerakan anak-anak maupun guru. Langit-langit bertekstur kayu dengan sistem pencahayaan tersembunyi memberikan cahaya buatan yang merata dan tidak menyilaukan. Di sisi depan ruang terdapat papan tulis dan layar proyektor sebagai fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, pencahayaan alami diperoleh dari deretan jendela besar dengan tirai horizontal yang dapat disesuaikan, mendukung kenyamanan visual dan efisiensi energi. Desain ruang ini tidak hanya menonjolkan fungsi edukatif dan kenyamanan anak, tetapi juga mengangkat unsur budaya lokal sebagai bagian penting dari pendekatan edukasi yang kontekstual dan berkelanjutan.

### C. Perpustakaan



Gambar 4.23 Perpustakaan

(Sumber : Data Pribadi)

Desain interior ruang baca ini mengedepankan nuansa hangat dan ramah anak dengan pendekatan minimalis yang fungsional. Penggunaan material lantai parket kayu berpola horizontal menciptakan kesan hangat dan natural yang mendukung kenyamanan selama aktivitas membaca. Langit-langit berwarna kayu terang memberikan kesan luas dan bersih serta membantu mendistribusikan cahaya secara merata berkat penggunaan lampu downlight tersebar. Rak buku berwarna putih disusun mengelilingi sisi ruangan dengan sistem terbuka, dilengkapi label kategori seperti Bahasa Indonesia, Religion, dan Social untuk memudahkan eksplorasi literasi. Konten tentang kebudayaan Indonesia tidak hanya dihadirkan melalui koleksi buku, tetapi juga tersedia dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui layar LED yang ditempatkan di dekat rak. Media ini menampilkan konten interaktif seperti cerita rakyat, musik

tradisional, hingga ilustrasi kesenian yang dirancang untuk menarik minat anak dan menanamkan nilai budaya sejak dini. Kehadiran layar tersebut menjadi bentuk nyata integrasi teknologi dalam mendukung pelestarian budaya lokal di lingkungan pendidikan.



Gambar 4.24 Perpustakaan

(Sumber : Data Pribadi)

Tampilan dari sudut berbeda memperlihatkan elemen visual yang lembut dan dinamis melalui perpaduan warna dinding pastel hijau dan pink dalam bentuk lengkung. Pintu geser bergaya shoji screen dengan bingkai hitam memberikan sentuhan kontemporer yang tetap harmonis dengan keseluruhan ruang. Jendela besar yang dilengkapi roller blind memungkinkan pencahayaan alami masuk secara maksimal, menciptakan suasana terang dan terbuka tanpa mengganggu kenyamanan pengguna ruang. Area membaca utama ditandai dengan meja bundar rendah dan bantal duduk lantai berwarna biru dongker,

mendorong interaksi yang santai dan inklusif. Meja pustakawan yang ditempatkan di sudut ruangan memungkinkan pengawasan ringan tanpa menciptakan suasana kaku. Ruang ini tidak hanya memenuhi fungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran budaya dan pengenalan teknologi secara bersamaan yang mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.