

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di masa kini sudah menjadi kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap warga, maka dari itu diperlukan media atau sarana perantara agar ilmu pengetahuan dapat tersampaikan kepada warga. Dalam praktiknya, pendidikan terbagi menjadi dua, yaitu pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal memiliki tahap yang memiliki tingkat, dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Salah satu sarana pendidikan adalah sekolah, yang tidak dapat terlepas dari segi perencanaan fisik maupun non fisik. Perencanaan fisik meliputi perencanaan sarana dan prasarana yang salah satunya termasuk rencana perancangan pembangunan sekolah, sedangkan perencanaan non fisik meliputi potensi siswa, manajemen sekolah (guru dan staff), juga visi dan misi sekolah.

Hal yang dipertimbangkan dalam perancangan pembangunan sekolah ialah lokasi dan keberadaan penduduk di wilayah sekitarnya. Di Indonesia, cukup banyak sekolah swasta didirikan yang peserta didiknya berasal dari Warga Negara Indonesia dan Warga Negara Asing. Mereka berada pada sekolah dan kelas yang sama sesuai dengan sistem pembelajaran dan kurikulum nasional. Salah satu contohnya ialah pada objek perancangan kali ini, yaitu Kumnamu School.

Sekolah Kumnamu atau yang lebih sering disebut Kumnamu School merupakan salah satu sekolah swasta yang berlokasi di Jl. Palem Raja III No.6

Komplek Palem Semi, RT.003/RW.004, Panunggangan, Cibodas, Kota Tangerang, Banten. Sekolah Kumnamu didirikan pada tahun 2000 oleh Yayasan Pendidikan Pelita Bangsa. Sekolah ini resmi dibuka pada tahun 2000, namun hanya terdapat Taman Kanak-Kanak saja. Pada tahun 2001 Sekolah Dasar (SD) mulai didirikan, dan dilakukan pembangunan gedung yang memadai hingga selesai pada tahun 2007. Sekolah Kumnamu semakin berkembang sehingga di tahun 2010 mendirikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembangunan gedung juga terus dilakukan, sehingga tepat pada 28 Agustus 2014 seluruh gedung pada Sekolah Kumnamu diresmikan oleh Wali Kota Tangerang.

Pemilik sekolah ini adalah seseorang yang berkebangsaan Korea Selatan. Hal tersebut menyebabkan sekolah ini terdapat beberapa perbedaan dengan sekolah swasta nasional lainnya. Sekolah ini menerapkan model dan budaya sekolah di Korea Selatan, baik dari segi interior, eksterior, dan juga seragam yang para siswa pakai. Selain itu sekolah ini berbasiskan keagamaan, yaitu agama Kristen Protestan. Hal tersebut dapat dilihat dari visi Sekolah Kumnamu, yaitu hidup dalam agama Kristen, dan misinya adalah untuk mendidik siswa agar hidup lebih baik dalam Tuhan.

Sekolah ini berkonsep pada penggabungan dua kultur yaitu Indonesia dan Korea Selatan. Pada akhirnya sekolah Kumnamu membentuk sebuah budaya baru pada lingkungan sekolahnya yang tidak ditemukan pada sekolah nasional Indonesia lainnya. Salah satunya seperti ketika jam istirahat tiba, para siswa tidak pergi ke kantin, melainkan hanya duduk di kelas dan memakan bekal mereka. Adapun beberapa siswa ketika jam istirahat tetap membaca buku di dalam kelas atau pergi

ke perpustakaan seperti kebanyakan siswa di Korea Selatan yang sering membaca saat ada jam senggang mereka.

Bila dilihat pada aktifitas yang dilakukan murid-murid Sekolah Kumnamu, hampir 80% kegiatan mereka dilakukan di dalam kelas. Melalui survei, penulis menemukan beberapa masalah yang terdapat dalam kelas dan di area sekitar kelas mereka. Pertama, luas ruang kelas yang dipakai murid Sekolah Kumnamu tidak sebanding dengan jumlah murid dalam satu kelas, sedangkan ukuran dan kapasitas furnitur yang terdapat di dalam kelas tidak sebanding dengan besaran ruang kelas. Kedua, *ceiling* ruang kelas yang terlalu rendah membuat ruang kelas terkesan penuh dan padat. Ketiga, koridor yang menghubungkan antar ruang kelas juga terlihat redup, hal ini membuat para murid merasa kurang nyaman ketika melewatinya. Keempat, kurangnya ruang-ruang ekstrakurikuler yang seharusnya dapat mengakomodasikan kegiatan belajar, penyaluran bakat dan minat para murid, dan untuk yang terakhir yaitu akses lapangan yang sangat dekat dengan jalan raya tanpa ada penghalang. Hal tersebut mengurangi rasa keamanan ketika murid-murid sedang melakukan kegiatan di lapangan.

Sekolah bertaraf nasional *plus* seperti Kumnamu School harus memberikan rasa aman dan nyaman bagi para siswa/i nya, dan mampu mengakomodasi pendidikan melalui fasilitas ruang atau interior, sehingga semua kegiatan yang terjadi pada Sekolah Kumnamu ini dapat berjalan dengan selaras. Sekolah ini juga seharusnya lebih mencerminkan perpaduan antara budaya sekolah Korea Selatan dan Indonesia di dalam interiornya.

Terkait dengan masalah diatas, perancangan konsep desain interior bangunan dan Interior Kumnamu School dibuat dengan konsep yang berbeda. Konsep ini harus memvisualisasikan budaya sekolah Korea Selatan dan budaya sekolah Indonesia. Melalui konsep ini juga diharapkan tetap memberikan rasa nyaman bagi para peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung, maupun diluar jam belajar mengajar selama berada di sekolah. Oleh karena itu saat ini perlu adanya perencanaan perancangan desain interior pada Sekolah Kumnamu yang mampu memberikan fasilitas akademis dan non-akademis yang dapat menampung seluruh kegiatan para siswa. Diharapkan perencanaan perancangan ini menemukan beberapa alternatif solusi terhadap masalah yang ditemukan pada Sekolah Kumnamu.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang interior sekolah pada masing-masing area yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran anak-anak di dalam ruang dengan baik?
- Fasilitas interior sekolah seperti apa yang perlu disediakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah Kumnamu?
- Bagaimana mengakulturasi budaya belajar mengajar Korea dan Indonesia dalam ruang kelas pada sekolah Kumnamu?

1.3 Batasan dan Ruang Lingkup Proyek

Perancangan berfokus pada Sekolah Kumnamu yang berlokasi di daerah Tangerang. Desain interior sekolah ini mengutamakan pada fasilitas belajar dan juga ruang pendukung lainnya seperti:

- a. Ruang kelas
- b. Ruang kepala sekolah
- c. Ruang guru
- d. Ruang staff administrasi & TU
- e. Ruang ekstrakurikuler (lab, komputer, bahasa, seni, musik dan lainnya)
- f. Lobi
- g. Perpustakaan
- h. UKS
- i. Aula / gereja
- j. Kantin
- k. Toilet

Dari semua aspek fungsi yang dikerjakan secara umum atau general mengikuti prinsip-prinsip interior, maka beberapa uraian pekerjaan yang harus dilakukan selama perancangan desain interior sekolah ini yaitu:

- a. Program aktivitas dan fasilitas
- b. Program besaran ruang
- c. Studi antropometri
- d. Analisa *site* dan eksisting
- e. *Bubble diagram* dan diagram matrix (*flow*)

f. Konsep *zoning* dan *blocking*

g. Konsep desain

h. Gambar kerja, meliputi;

- *Site plan*
- Layout furniture
- *Floor plan*
- *Ceiling plan*
- *Mechanical Electrical plan*
- Gambar potongan
- Gambar tampak

Untuk ruangan khusus yang akan dipilih ialah ruang kelas dan perpustakaan.

Maka perbedaan uraian pekerjaannya selain yang disebutkan di atas yaitu dengan menambahkan gambar kerja berupa detail interior, detail furniture, skema warna & material, dan maket secara khusus.

Untuk ruang utilitas seperti toilet, kantin, atau area-area tertentu seperti taman, lapangan, area parkir, aula/tempat ibadah, dan ruang ekstrakurikuler lainnya hanya menghitung besaran ruangannya saja tanpa detail.

1.4 Tujuan Perancangan

- a. Menyelesaikan permasalahan interior di sekolah Kumnamu agar dapat menunjang aktivitas pembelajaran siswa di dalam ruang dengan baik
- b. Merancang fasilitas ruang yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah Kumnamu

- c. Merancang dan menciptakan konsep yang dapat mengakulturasikan budaya Korea dan Indonesia

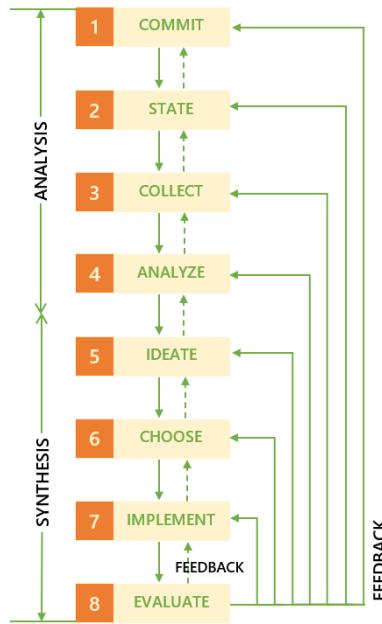
1.5 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode utama yaitu observasi, kuesioner dan wawancara baik pengguna, maupun narasumber ahli. Penelitian menggunakan analisis fenomenalogi dan deskriptif pada *mix research* (kuantitatif dan kualitatif).

1.6 Metode Perancangan

Pada perancangan kali ini penulis menggunakan metode perancangan yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses mendesain terdiri dari dua tahap, yaitu:

- Tahap pertama (analisis): mengidentifikasi masalah, membedah, menelaah, meneliti dan menganalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah runtutan ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah.
- Tahap kedua (sintesis): mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diaplikasikan.



Gambar 1.1 – Pola Pikir Perancangan
Sumber: Rosemary Killmer (1992)

Berikut penjabaran proses desain berdasarkan Rosemary Kilmer yang penulis terapkan dalam perancangan desain interior Kumnamu School:

a. *Commit*

Pada tahap ini penulis memiliki keinginan dan minat terhadap objek yang dirancang. Tahap awal yaitu penulis mengajukan surat izin survei kepada Kepala Sekolah Kumnamu School untuk menjadikan Kumnamu School sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

b. *State*

Tahap ini adalah tahap menetapkan masalah, maka dari itu penulis mencatat dan merangkum latar belakang dari perancangan ini terlebih dahulu.

c. *Collect*

Tahap ini penulis harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Pada tahap ini penulis menyusun, menyebarkan dan mengumpulkan kuesioner, selain

melalui kuesioner, penulis juga melakukan wawancara untuk mendukung hasil kuesioner yang telah didapatkan agar mendapatkan data yang lebih maksimal mengenai kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada objek yang ingin diteliti.

d. *Analyze*

Setelah mendapatkan data-data hasil dari survei, wawancara, maupun observasi, penulis melakukan proses menganalisis kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada objek

e. *Ideate*

Penulis mencari ide-ide melalui media internet dan membuat beberapa alternatif desain sehingga menghasilkan skema dan konsep desain.

f. *Choose*

Melalui beberapa alternatif konsep yang telah dibuat, maka penulis memilih satu yang terbaik sesuai dengan kebutuhan dan hal objektif lainnya untuk semakin dikembangkan.

g. *Implement*

Ide yang sudah terpilih dituangkan ke dalam bentuk fisik, seperti membuat gambar denah, 2D dan 3D, *rendering*, dan juga gambar presentasi.

h. *Evaluate*

Proses dimana penulis meninjau kembali dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai, apakah sudah berhasil menemukan solusi dan memecahkan permasalahan.