

NASKAH PUBLIKASI

KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ASRAMA
PUTRA SMA IT ABU BAKAR BOARDING SCHOOL
KULON PROGO**



PERANCANGAN

Oleh:

Zaida Ar Rahma

NIM 1710220123

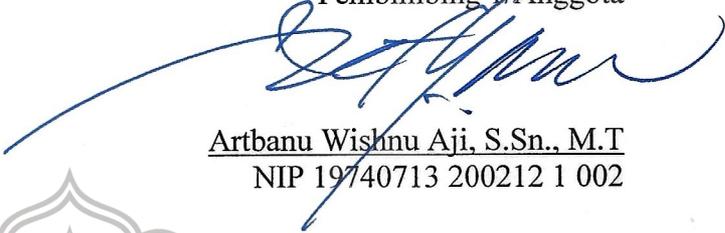
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

Naskah Publikasi Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ASRAMA PUTRA SMA IT ABU BAKAR BOARDING SCHOOL KULON PROGO diajukan oleh Zaida Ar Rahma, NIM 1710220123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode prodi: 90221).

Mengetahui,
Pembimbing 1/Anggota


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T
NIP 19740713 200212 1 002



Perancangan Interior Gedung Asrama Putra SMA IT Abu Bakar Kulon Progo Sebagai Lingkungan Hidup Remaja

Zaida Ar Rahma

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jalan Parangtritis km. 6.5, Sewon, Bantul, Yogyakarta - 55001
zaidarahmaa@gmail.com

Abstrak

Sistem asrama sebagai sistem pendidikan sudah menjadi lumrah di Indonesia dimana siswa akan memperoleh pendidikan formal mau informal di bawah instansi tertentu. Sistem ini kemudian dilengkapi dengan adanya fasilitas asrama sebagai tempat tinggal siswa selama menempuh pendidikan dalam kurun waktu yang sudah ditetapkan. Fasilitas asrama ini yang kemudian menjadi fasilitas utama yang dituntut untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan siswa yang menempatnya. Disinilah peran desain interior dalam pemenuhan kebutuhan tersebut dengan menciptakan suatu lingkungan hidup yang sehat, aktif dan efektif untuk remaja dengan tanpa meninggalkan nilai-nilai tertentu yang dibawa oleh instansi yang berkaitan, dan bagaimana mencapai tujuan tersebut dengan area yang terbatas terutama kamar tidur, dengan intensitas penggunaan yang cenderung tinggi pada jam-jam tertentu. Dalam perancangan model asrama ini menggunakan metode DT-DI, yaitu model *design thinking* yang dikembangkan khusus untuk desain interior dan mengadaptasi prinsip-prinsip Muji Design ke dalam interior gedung sebagai salah satu solusi masalah yang ada.

Kata kunci: Interior Asrama, lingkungan hidup, DT-DI, Desain Muji

Abstract

The boarding system as an education system has become commonplace in Indonesia where students will get formal and informal education under certain institutions. This system is then equipped with dormitory facilities as a place for students to live during their education within a set period of time. This dormitory facility then becomes the main facility that is required to meet the needs of the students who occupy it. This is the role of interior design in meeting these needs by creating a healthy, active and effective living environment for teenagers without abandoning certain values carried by the relevant institution, and how to achieve those goals with a limited area especially the bedroom, with the intensity of use that tends to be high at certain hours. DT-DI the design thinking model that is specifically developed for interior design is used in the designing of this dormitory model, and the dormitory model also adapts the principles of Muji Design into the interior of the building as one of the solutions to the problems that were found.

Keywords: Interior dormitory, living environment, DT-DI, Muji Design

Pendahuluan

Boarding School merupakan salah satu pilihan sistem pendidikan yang ada di Indonesia saat ini dimana anak didik akan tinggal di sebuah asrama dalam kurung waktu tertentu selama masa didiknya. Dengan begitu asrama memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak terutama dalam masa kembangnya. Proses perkembangan anak yang meliputi masalah sosial, seksual, edukasi, fisik dan psikologis akan terjadi di Boarding School ini. Dengan kata lain Boarding School dituntut untuk memenuhi kebutuhan perkembangan tersebut sebagai fasilitasnya. Fenomena yang terjadi adalah dimana kebutuhan perkembangan tersebut tidak atau kurang terpenuhi sehingga menimbulkan masalah-masalah yang tidak diinginkan. Sebuah penelitian

dengan persetujuan dan pengawasan Menteri Pendidikan Malaysia telah dilakukan untuk mengetahui tingkat stress anak dengan sampel 350 anak dari Boarding School terpilih. Data menunjukkan bahwa di kalangan siswa sekolah asrama prevalensi depresi, kecemasan dan stres sedikit lebih tinggi dari siswa yang tidak di asrama. Sekolah menengah keatas dianggap menjadi salah satu lingkungan yang memicu stress pada anak-anak, terlebih Boarding School. Boarding school cenderung menetapkan standar-standar tersendiri untuk siswa-siswanya baik di bidang akademik maupun bidang spesifik lainnya. Siswa dituntut untuk memenuhi standar-standar tersebut dalam lingkungan tertutup yang kemudian memicu tingkat stress pada siswa. Faktor lain yang memicu adalah perasaan homesick dikarenakan siswa diwajibkan untuk tinggal di lingkungan isolasi dalam jangka waktu tertentu. Tingkat stress ini dapat dikurangi dengan fasilitas yang mencukupi untuk aktivitas tambahan siswa, terlebih aktivitas fisik seperti ekstrakurikuler olah raga dan lainnya.

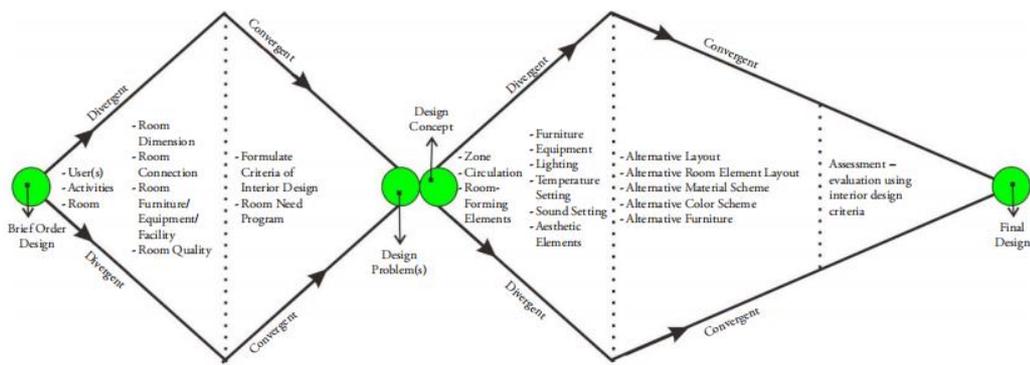
Desain Interior berperan penting dalam pemecahan permasalahan tersebut. Asrama pada Boarding school cenderung terdesain dengan mementingkan fungsi komunal dan tidak memerhatikan privasi maupun kebutuhan personal tiap pernggunanya. Pengelola cenderung berfokus pada fungsionalitas ruangan yang dimana ruangan tersebut dapat menampung pengguna dengan kapasitas yang besar. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan desain interior yang baik dengan pertimbangan kebutuhan tiap pengguna dan pengguna secara keseluruhan. Dengan terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan fisik, psikologis, sosial dan privasi pada siswa maka akan terbentuk suatu lingkungan belajar sekaligus hidup yang aktif dan efektif untuk perkembangan karakter siswa dan menekan angka stress yang dapat memicu depresi maupun permasalahan jiwa maupun sosial pada siswa yang tergolong remaja.

SMA IT Abu Bakar Kulon Progo merupakan salah satu Boarding school yang ada di Yogyakarta dan merupakan SMA cabang dari SMA IT Abu Bakar yang sudah ada sebelumnya. Pada awalnya SMA IT memiliki program I dan fullday school dimana asrama yang ada terpisah dari lingkungan sekolah. Kemudian dibuatlah SMA IT Abu Bakar Kulon Progo yang hanya membuka program boarding school dan hanya untuk laki-laki saja, dengan satu kawasan luas yang mencakup asrama dan sekolah. Hal inilah yang membuat sekolah ini menjadi objek perancangan yang menarik dimana lingkungan ini diperuntukkan khusus untuk remaja sekolah menengah keatas laki-laki dengan segala kebutuhannya. Selain itu letak lokasi yang jauh dari pusat keramaian membatasi aktivitas anak untuk bermain atau sekedar meluangkan waktu dengan berjalan-jalan atau berkumpul di cafe seperti anak-anak SMA pada umumnya. Kondisi tersebut yang kemudian menuntut pihak sekolah dapat memenuhi kebutuhan anak dalam sehari-hari. Hal tersebut dapat terpenuhi dengan desain yang fungsional dan spesifik, dan juga didukung dengan luasan area sekolah dan asrama yang ada. Dengan begitu proyek perancangan ini bertujuan untuk membentuk suatu lingkungan hidup dan belajar yang sehat, aktif dan efektif untuk remaja laki-laki.

Metode

Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah metode DT-DI, yaitu Model Design Thinking yang diteliti khusus untuk sistem pengajaran dalam desain interior oleh Suastiwi Triatmodjo dalam jurnalnya yang berjudul *Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning*. Pada dasarnya proses dalam metode ini mengadaptasi dari proses-proses double diamond dan design thinking yang sudah sering digunakan dalam proses pembelajaran kemudian disederhanakan menjadi proses-proses yang efektif untuk proses pengajaran dan pembelajaran desain interior. DT-DI terbagi menjadi 5 proses pokok yaitu (1) *Empathy* (2) *Define-Ascertain* (3) *Ideation* (4) *Prototype* (5) *Test-Evaluation*.

Dalam tahap Empati dapat dilakukan dengan eksplorasi objek perancangan sebagai pengguna, wawancara langsung dengan pengguna, ataupun melalui penelitian ilmiah. 3 hal itu dilakukan untuk mendapatkan permasalahan yang relevant bukan permasalahan tanpa dasar. Yang pertama dilakukan adalah eksplorasi terhadap objek untuk pengambilan data lapangan dengan survey langsung ke SMA IT Abu Bakar Kulon Progo yang masih dalam tahap pembangunan. Setelah mendapatkan gambaran kemudian dilakukan eksperimen sebagai user dalam objek tersebut. Dalam proses inilah masalah desain ditemukan sekaligus dan kebutuhan-kebutuhan dari perancangan ini terlihat yang kemudian akan menjadi dasar dalam perancangan ini.



Empathy	Define-Ascertain	Ideation	Prototype	Test-Evaluation
<ul style="list-style-type: none"> - Observation on user(s) - Interview with client(s) - Surveying user(s) using a questionnaire - Literature study - Field and physical data - Appreciating object's design 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpret the finding - Discover its meaning - Identify the theme - Choose and compact - Find an insight - Put opportunities in a framework - Make program 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorm - Jam/Charette - Exploration, visual and tactile experiment - 3-D shape experiment - 2-D sketch - Put opportunities - Mood board 	<ul style="list-style-type: none"> - Prototype - Mock-up - Role play - Creating a story 	<ul style="list-style-type: none"> - Test, assessment - Weighing - Feedback - Lesson learned

Gambar 1 Double Diamonds DT-DI
(Design Thinking Model in Teaching and Learning, 2020).

Dalam Tahap kedua *Define-Ascertain* merupakan tahapan penentuan dimana dalam tahap ini dilakukan dilakukan brainstorming untuk menentukan kriteria, daftar kebutuhan dan masalah desain secara final. Kriteria interior yang digunakan disesuaikan dengan *user* yang terdiri dari remaja laki-laki umur 14-17 tahun dan pembina maupun pengajar laki-laki yang berumur 26-45 tahun. Kemudian untuk pembuatan daftar kebutuhan sedikit berbeda dari model asrama pada umumnya yang hanya memenuhi kebutuhan istirahat dan area komunal, dalam pembuatan kebutuhan ini didasari oleh idealnya kebutuhan hidup remaja laki-laki yang akan menghuni asrama itu dengan rata-rata penggunaan 24 hari dalam sebulan sehingga kebutuhan yang didapatkan mencakupi kebutuhan psikologis maupun fisik anak remaja pada umumnya termasuk kebutuhan belajar, olahraga, dan kebersihan. Untuk permasalahan desain didapati kurangnya fasilitas dan sistem yang sudah ada, dengan masalah zoning dan sirkulasi yang belum optimal dalam penerapannya.

Tahap ketiga yaitu memasuki tahap ideasi dimana semua ide dan gagasan dikeluarkan dan diolah dengan brainstorm , sketsa 2D, moodboard dan eksperimen 3D menggunakan aplikasi *sketchup*. Dalam proses inilah penentuan layout dan konfigurasi furniture yang ideal dilakukan. Proses awal dilakukan dengan sketsa awal dengan ide-ide tambahan untuk tiap ruangnya. Setelah melalui tahapan sketsa ide, kemudian dilanjutkan untuk membuat simulasi 3D sehingga dapat melihat komposisi ruang secara skalatis. Dalam proses inilah ditemukan banyak kekurangan-kekurangan sehingga proses ini dapat dilakukan berkali-kali. Untuk *moodboard* dibuat secara terpisah dalam 2D sebelum akhirnya diterapkan pada model 3D.

Setelah Tahapan Ideasi kemudian memasuki tahapan *prototype* dimana akan dilakukan penyempurnaan model perancangan dengan hasil akhir animasi 3D dan perspektif 2D. Tahapan terakhir adalah *test-evaluation* dimana akan dilakukan test terhadap model perancangan dan pemberian feedback sebagai evaluasi untuk menyempurnakan model oleh pihak Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta melalui bimbingan secara berkala dengan dosen pembimbing. Setelah perancangan dianggap selesai dan siap uji akhir maka dilakukan uji final perancangan melalui Ujian Tugas Akhir.

Pembahasan

Perancangan ini diawali dengan survey langsung pada lokasi SMA IT Abu Bakar Kulon Progo dengan dibekali dengan dokumen gambar kerja layout lantai 1, 2, 3 dan lantai atap, site plan, tampak depan, tampak samping, 2 potongan, denah pondasi, sloof dan kolom, denah balok dan kolom, denah penulangan plat lantai yang didapat langsung dari studio arsitek *DZ Architect & Associates* yang mendesain gedung asramanya. Dalam survey ini kemudian dilakukan pencocokan dokumen gambar kerja yang ada dengan kondisi lapangan yang masih dalam tahap penyelesaian pembangunan. Selain itu juga dilakukan simulasi ruang gerak pengguna pada ruang-ruang yang utama seperti hall, kamar tidur dan kamar mandi. Disini terlihat sangat terbatasnya ruang gerak pengguna terutama kamar tidur yang berukuran kurang lebih 3 meter x 4 meter dengan kapasitas 4 siswa yang akan tinggal dan beraktivitas secara bersamaan. Selain itu survey juga dilakukan untuk melihat dan merasakan secara langsung sirkulasi udara dan cahaya yang ada dalam gedung. Sirkulasi udara terbilang cukup baik dengan hall yang dihitung sebagai area terbuka dan lorong antar kamar yang tanpa penutup di tiap ujungnya memberikan akses langsung terhadap udara dan cahaya, untuk kamar diberi akomodasi AC walaupun terdapat jendela di tiap kamarnya. Untuk pencahayaan sendiri kurang tersebar dengan baik pada area-area komunal walau bukaan dihitung banyak dan lebar. Untuk area kamar siswa, pencahayaan yang sebenarnya baik menjadi kurang dikarenakan konfigurasi furniture yang memblokir arah cahaya masuk. Selain itu didapati juga masalah yang umum didapati pada asrama sekolah yaitu privasi barang bawaan siswa. Siswa didapati kekurangan tempat penyimpanan menimbang banyaknya barang yang dibawa untuk tinggal di asrama selama masa pendidikan yang ditempuh.

Setelah melakukan proses survey dan pencocokan dokumen gambar kerja kemudian memasuki proses brainstorming mengenai masalah-masalah yang ditemukan dan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan. Dalam proses ini kemudian dibentuklah suatu tujuan perancangan yaitu untuk membuat lingkungan Interior asrama laki-laki SMA IT Abu Bakar Boarding School Kulon Progo menjadi suatu lingkungan hidup dan belajar yang sehat, aktif dan efektif untuk perkembangan remaja laki-laki. Dengan sasaran desain sebagai berikut :

1. Pembentukan programming ruangan yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan perkembangan remaja laki-laki.
2. Pengaturan zoning dan sirkulasi yang efektif dan sehat untuk diterapkan pada gedung 3 lantai.
3. Pengaturan area private maupun semi private dalam kamar asrama dan ruang komunal.

Dilanjutkan dengan pembuatan daftar kebutuhan ruang yang didasari dengan kebutuhan dan aktifitas siswa sebagai pengguna utama gedung asrama. Kegiatan asrama dilakukan dari pukul 03.00 dini hari waktu disaat siswa bangun tidur sampai pukul 07.00 pagi hari disaat siswa berangkat sekolah, antara pukul 07.00 pagi hari hingga sekitar pukul 17.00 siswa beraktifitas di luar gedung asrama,, pada sekitar pukul 17.00 siswa akan mulai kembali ke gedung asrama untuk beraktifitas seperti mandi, mencuci baju, olahraga dan belajar hingga waktu tidur. Selain aktifitas-aktifitas individual seperti yang telah disebutkan ada juga aktifitas-aktifitas bersama seperti kajian, pelajaran malam, belajar bersama dan bersantai maupun bermain bersama.

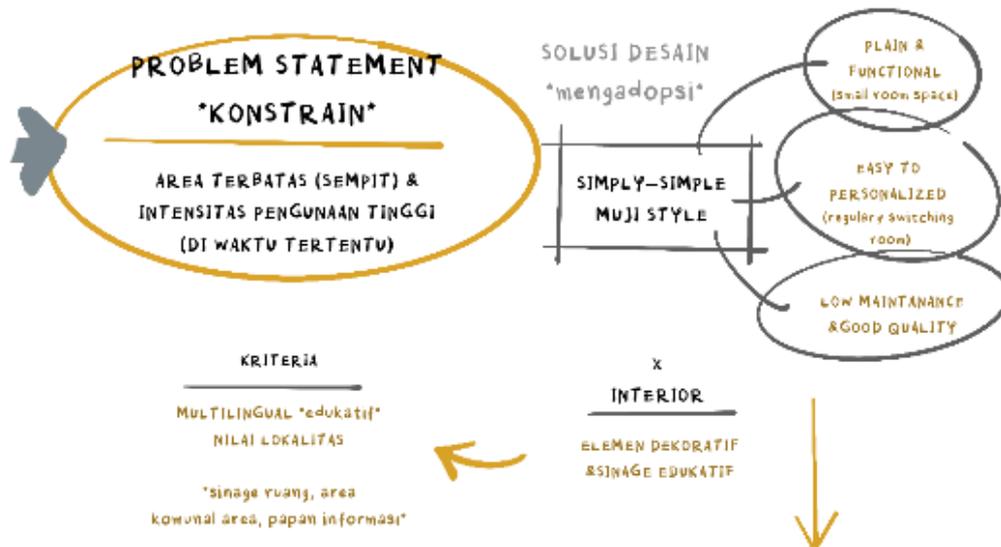
Setelah dilakukan survey dan pengumpulan data maka dibuatlah Tabel data bangun dan lapangan yang ada untuk membantu proses desain selanjutnya. Data yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Data Bangunan dan Lapangan
(Dokumen Penulis, 2021)

Kategori Data	Data Non Fisik	Data Fisik
Penataan Hierarki Ruang	Penataan ulang sesuai kegunaan dan privasi	Tidak ada hierarki ruang
Elemen Estetis Utama	Dipadukan dengan interior dan institusi	Rencana awal berupa taman indoor Kondisi saat survey dirubah menjadi kolam oleh pengelola (tidak ada ikan dan elem dekoratif, hanya genangan air saja)
Penataan Interior Ruang	Menyesuaikan kapasitas dan fungsi utama ruangan	Berisi kamar tidur siswa dan kamar tidur Pembina yang belum memenuhi kebutuhan hidup pengguna (siswa dan Pembina)
Tata Kondisi Ruang	Mengoptimalkan pencahayaan dan penghawaan ruangan	Di area publik (hall) mengandalkan penghawaan alami tanpa tambahan AC, Sedangkan di area <i>private</i> (kamar tidur) terdapat AC di tiap ruangnya
Estetika Ruang	Masih dalam tahap pembangunan	Belum tersentuh
Elemen Dekoratif	Sekaligus menjadi elemen edukatif	Krawangan pada arsitektural belum terpasang

Setelah terkumpulnya data-data fisik maupun non-fisik seperti yang telah disebutkan di atas, kemudian dilanjutkan dengan proses *brainstorming* ideasi untuk bagaimana mencapai tujuan perancangan yang ada. Maka terbentuklah sebuah pernyataan desain. Bagaimana mendesain suatu lingkungan hidup sekaligus pendidikan yang sehat, aktif dan efektif untuk perkembangan remaja laki-laki dengan area yang terbatas dan tertutup dimana pengguna akan menghabiskan kebanyakan waktunya di area tersebut?

Pemecahan masalah yang didapat adalah dengan pengaturan layout gedung secara keseluruhan dan penataan furniture yang ada sehingga didapatkan zoning dan sirkulasi yang sehat, untuk menunjang aktifitas penggunanya dan efektif untuk digunakan dengan kapasitas dan intensitas penggunaannya. Selain itu penerapan interior edukatif dilakukan dengan pemberian *multilingual signage* dengan tanpa menambahkan ornamen-ornamen yang tidak diperlukan. *multilingual signage* ini diletakkan pada lantai 1 yang berisi fasilitas umum seperti ruang tamu, ruang GYM, area locker dan ruang belajar, kemudia lantai 2 dan 3 pada papan-papan pengumuman tiap lantai dan pada tiap pintu kamar yang ada. Hal ini dilakukan untuk menunjang keefektifitasan media pembelajaran siswa yang akan mudah diserap jika dikaitkan pada aktifitas sehari-hari. Maka akan tanpa sadar siswa akan terbiasa hidup dalam lingkungan yang multilingual.



Gambar 2 Ideasi Solusi Desain
(Dokumen Penulis, 2021)

Selain itu solusi yang ditemukan adalah dengan mengadaptasi prinsip-prinsip *Desain Muji* pada furniture yang akan digunakan. Prinsip-prinsip Muji yang diadaptasi pada perancangan ini adalah,

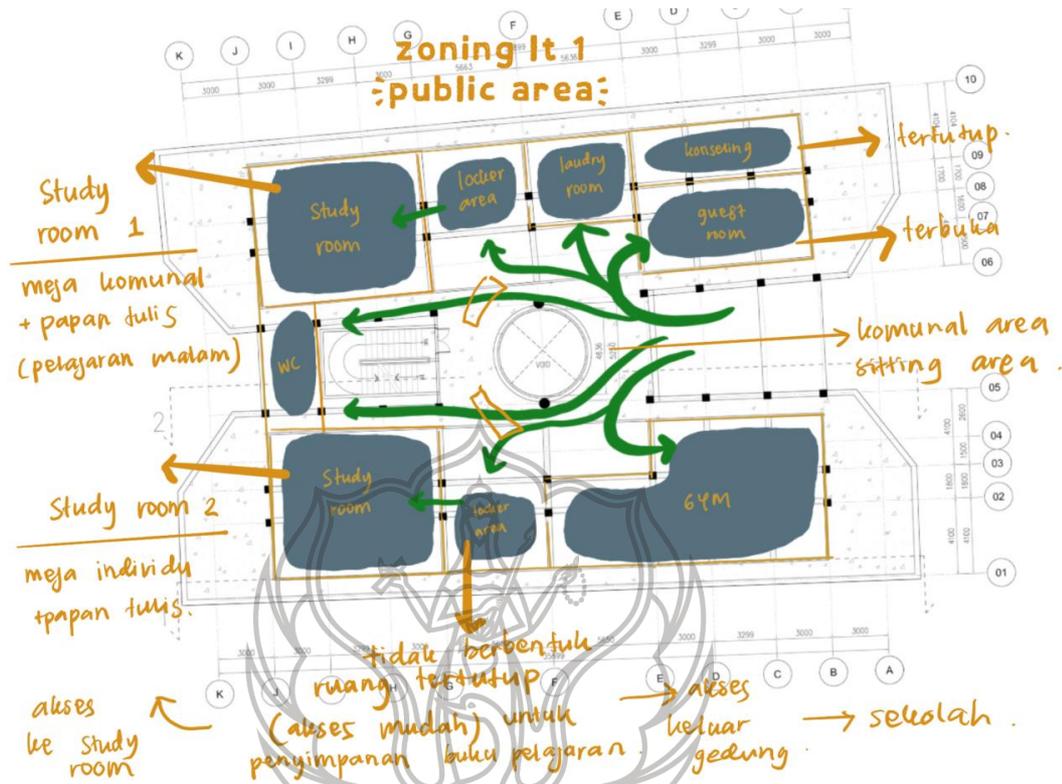
1. *Being simply simple* atau kesederhanaan dalam bentuk maupun yang lain sehingga fungsi yang ada dapat digunakan secara optimal.
2. *Understanding users' real needs*, memahami kebutuhan pengguna adalah poin utama dari muji dimana suatu benda (furniture) yang diciptakan berdasarkan kebutuhan penggunaannya.
3. *Lower price*, harga yang lebih rendah didapatkan bukan dari penurunan kualitas material melainkan penggunaan material yang sesuai dan bagus dan menghilangkan elemen-elemen yang tidak fungsional seperti ornamen dan tambahan warna.

Pengadaptasian prinsip-prinsip Muji yang terlahir di Jepang ini pada perancangan interior pendidikan Islam dengan pertimbangan bahwa Muji bersifat universal dan *no-brand* yang bermaksud bisa digunakan dalam lingkungan multikultur dengan desainnya yang sederhana tanpa membawa nilai-nilai tertentu sebagai identitasnya. Selain itu dengan desainnya yang sederhana sangat sesuai dengan kebutuhan siswa multikultur yang kemudian akan dapat dengan bebas memodifikasi sesuai kemauan mereka. Dengan pertimbangan lain material yang digunakan harus sesuai dengan kualitas yang bagus sesuai kebutuhan dan aktifitas remaja laki-laki.

Untuk pembagian area gedung asrama, lantai 1 digunakan sebagai fasilitas umum, lantai 2 dan 3 untuk kamar siswa dan pembina. Hierarki ruang diterapkan disini dimana lantai 1 bersifat non private dan public kemudian lantai 2 dan 3 bersifat private sehingga area yang dapat dimasuki orang luar hanyalah lantai 1. Untuk layout lantai 1, hierarki ruang juga diterapkan pada peletakkan fasilitas umum yang cenderung terbuka di area depan bersama dengan ruang tamu kemudian untuk area belakang merupakan ruang belajar yang bersifat semi private dimana siswa membutuhkan ketenangan.

Untuk pembagian area gedung asrama, lantai 1 digunakan sebagai fasilitas umum, lantai 2 dan 3 untuk kamar siswa dan pembina. Hierarki ruang diterapkan disini dimana lantai 1 bersifat non private dan public kemudian lantai 2 dan 3 bersifat private sehingga area yang dapat dimasuki orang luar hanyalah lantai 1. Untuk layout lantai 1, hierarki ruang juga diterapkan pada peletakkan fasilitas umum yang cenderung terbuka di area depan bersama dengan ruang tamu kemudian untuk area belakang merupakan ruang belajar yang bersifat semi private dimana siswa membutuhkan ketenangan. Area locker diletakkan di antara ruang belajar dan ruang laundry dengan akses

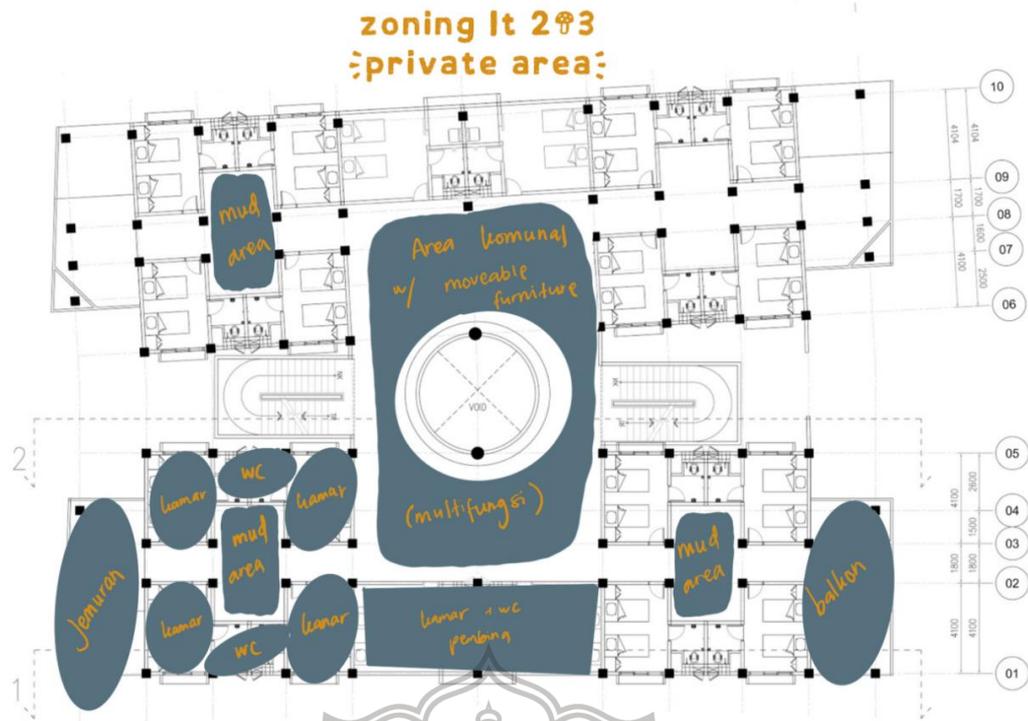
terbuka dari area hall untuk memudahkan akses pengambilan barang di locker oleh siswa yang kemudian akan belajar ke ruang belajar maupun keluar gedung tanpa harus memasuki suatu ruangan. Untuk ruang tamu dan ruang guru berukuran sama dengan ruang GYM, dengan hierarki ruang tamu di awal area masuk kemudian ruang guru yang sekaligus menjadi ruang konsultasi di belakangnya. Untuk area hall difungsikan sebagai area komunal dan akses utama keluar masuk dan aktifitas dalam gedung.



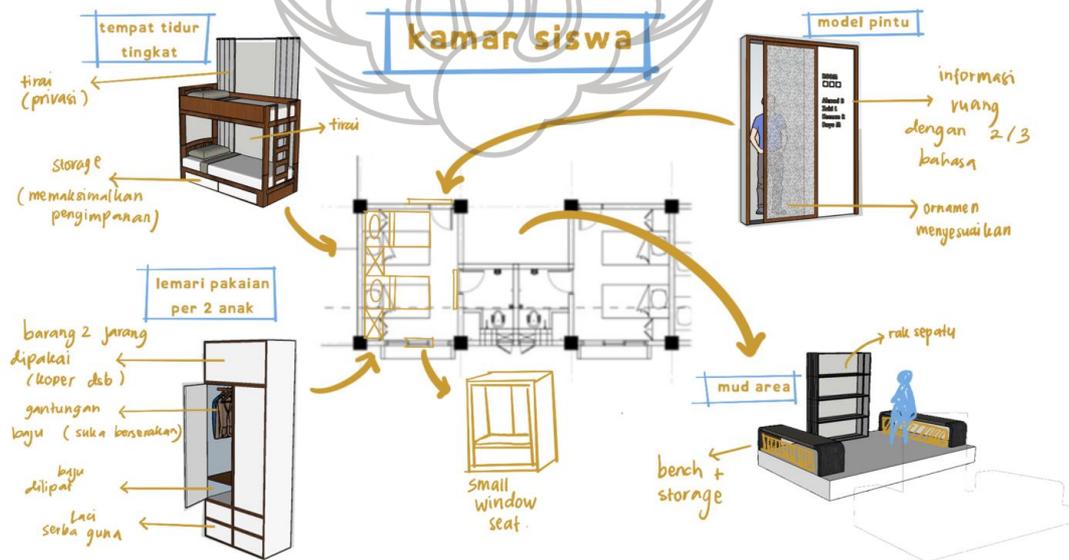
Gambar 3 Ideasi Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 (Dokumen Penulis, 2021)

Selain itu ruang belajar pun dibagi menjadi 2 yaitu ruang belajar individual dengan konfigurasi furniture per orang dan ruang belajar komunal dimana konfigurasi furniturnya didesain untuk penggunaan komunal. Selain untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok, ruang belajar juga berfungsi sebagai ruang pelajaran dini hari maupun malam hari yang biasanya rutin dilaksanakan tiap minggunya. Karenanya ruang belajar diletakkan di lantai 1 dengan pertimbangan keluar masuknya tenaga pengajar yang bukan berstatus penghuni asrama.

Untuk area komunal lainnya seperti hall lantai 1, 2 dan 3 memiliki fungsi yang berbeda. Hall lantai 1 berfungsi sebagai akses utama dan taman indoor, selain itu hall lantai 1 memiliki fungsi utama sebagai pusat sehingga desain yang diterapkan akan mengandung elemen estetis di dalamnya yang tentu saja fungsional. Untuk hall lantai 2 dan 3 berfungsi sebagai area kumpul tiap lantai sekaligus area pertemuan, dimana biasanya digunakan sebagai area bersantai maupun bermain bersama. Untuk area lorong sendiri sengaja dikosongkan dari furnitur apapun untuk memperlancar akses keluar masuk siswa dan udara dikarenakan pengurangan penggunaan AC pada area hall dan lorong. Void di tengah ruangan lantai 2 dan 3 sengaja tidak ditutup dengan tujuan memberkan kesan terbuka pada gedung sekaligus sebagai jalan sirkulasi udara dan cahaya alami.



Gambar 4 Ideasi Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 dan 3 (Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 5 Ideasi Denah Kamar Siswa dan Mud Area Lantai 2 dan 3 (Dokumen Penulis, 2021)

Untuk pembagian zoning dan sirkulasi lantai 2 dan 3 mengikuti perancangan bangunan yang ada dengan lorong di tengah sayap kan dan kiri gedung dan kamar-kamar yang menghadap lorong tersebut. Diantara kamar terdapat area kosong yang akan digunakan sebagai *mud area* siswa dimana siswa akan melepas dan memakai sepatu di area tersebut, area tersebut juga dilengkapi

dengan penyimpanan alas kaki siswa yang lebih dari 1 tiap orangnya. Tiap area akan digunakan oleh 2 kamar tidur atau 8 siswa. Untuk kamar pembina diletakkan di depan hall dengan mempertimbangkan fungsi pengawasan akses keluar masuk siswa yang harus melewati hall. Balkon depan difungsikan sebagai area santai siswa dimana siswa dapat menikmati udara dan cahaya matahari langsung disana, untuk area balkon belakang difungsikan sebagai jemuran pakaian siswa yang sama-sama mendapatkan udara dan cahaya langsung yang maksimal. Untuk konfigurasi furniture kamar siswa, *bunk beds* yang semula berada di tengah ruangan dengan area kosong di antaranya dipindah menjadi menempel pada dinding pintu masuk untuk menambah luasan akses dalam kamar, kemudian untuk lemari penyimpanannya diletakkan di samping *bunk beds*.

Untuk protipe furniture kamar siswa dan mud area, diterapkan prinsip-prinsip muji dalam pembuatannya, dimana furniture didesain dengan sefungsional mungkin dan memaksimalkan penyediaan tempat penyimpanan. Hal ini didasari dengan pertimbangan banyaknya masalah akan privasi barang pribadi siswa di asrama. Dimana barang pribadi seringkali tercampur dan tertukar atau pada kasus lain ada yang hilang karena kurangnya privasi tersebut. Hal ini biasanya dikarenakan karena kurangnya penyimpanan pribadi yang disediakan pihak pengelola untuk siswa yang tinggal di asrama. Kapasitas penyimpanan pribadi ini sering ditemui sangat kurang jika dibandingkan dengan periode tinggal mereka di asrama selama menempuh pendidikan disana. Maka dari itu pada desain penyimpanan dimaksimalkan dengan pembagian yang sama tiap anaknya. Tidak hanya itu, penyimpanan sendiri akan dibagi sesuai dengan kebutuhan dan aktifitasnya seperti,

1. Penyimpanan dalam kamar terdiri dari penyimpanan baju yaitu lemari dengan 3 bagian penyimpanan (penyimpanan baju yang dilipat, digantung dan barang pribadi lainnya), dan bagian atas lemari sebagai penyimpanan barang yang jarang dipakai dengan ukuran besar seperti koper maupun bedcover.
2. Penyimpanan di area *bawah bunk beds* ditujukan untuk penyimpanan barang-barang dengan ukuran yang lebih besar
3. Penyimpanan di mud area sebagai penyimpanan alas kaki siswa.
4. Locker area sebagai penyimpanan khusus buku pelajaran siswa.

Hal ini dilakukan selain untuk menjaga privasi barang bawaan siswa tapi juga untuk mengoptimalkan fungsi tiap ruang sehingga tidak ada ruang dengan fungsi ganda sehingga akan terjadi 2 aktifitas yang berbeda bertabrakan. Sehingga aktifitas-aktifitas pada tiap ruangnya berjalan dengan optimal.

Simpulan

Perancangan interior Gedung asrama SMA IT Abu Bakar Boarding School Kulon Progo ini bertujuan untuk merealisasikan desain interior lingkungan hidup yang aktif, sehat serta efektif bagi siswa remaja yang masih dalam masa pertumbuhannya. Selain itu perancangan ini juga bertujuan untuk menciptakan suatu lingkungan pendidikan yang berintegrasi dengan kehidupan sehari-hari dengan nilai-nilai tertentu yang ingin diajarkan oleh instansi terkait pada penghuninya.

Perancangan ini mengusung tema kehidupan pendidikan modern dengan latar belakang pendidikan cara hidup islami. Tema ini diambil dalam rangka mewujudkan tujuan sekolah dengan tetap relevan terhadap zaman dan pengguna yang berada pada umur-umur perkembangan tertentu. Dari perancangan ini maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan hidup sekaligus belajar yang sehat, aktif dan efektif itu sangat diperlukan untuk perkembangan remaja dan menjadi poin utama dalam perancangan interior asrama sekolah.

Dapat disimpulkan juga bahwa itu dapat dicapai dengan ilmu desain interior yang mengatur zoning dan sirkulasi interior suatu bangunan atau area dan furniture yang digunakan. Ini sekaligus menggaris bawahi bahwa poin utama dalam mendesain Interior adalah pengguna dan kebutuhannya. Dimana desain harus bertemu dengan tujuan desainnya dan nyaman digunakan.

Daftar Pustaka

Morrison, Jasper., & Fukasa, Naoto., & Hara, Kenya. (2010) MUJI. New York:Rizzoli.

Nakano, Mamiko. (2015). The 'No-Design' Design of Muji, The development process behind the world-famous no-brand products. [The 'No-Design' Design of Muji. The development process behind the... | by IGNITION Staff | IGNITION INT. | Medium](#)

Triatmaja, Suastiwi. (2020). Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning. Journal of Urban Society's Arts

Wahab, Suzaily., Rahman, Fairuz Nazri Abdul., Hasam, Muhammad Hafiz Wan., Zamani, Intan Zulaikha., Arbaiei, Nabilah Che., Nawi, Siew Ling Khor Azmawati. (2013) Stressors in Secondary Boarding School Students: Association with Stress, Anxiety and Depressive Symptoms . Wiley Online Library.

