

**PERANCANGAN ASRAMA SANTRI PUTRI STRATA SMA *ISLAMIC*  
LEADER SCHOOL PANATAGAMA**



**Oleh:  
Puspitaningtiyas  
NIM 1311 930 123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
2018**

# PERANCANGAN ASRAMA SANTRI PUTRI STRATA SMA *ISLAMIC LEADER SCHOOL* PANATAGAMA

Puspitaningtiyas<sup>1</sup>

## *Abstrak*

*Islam merupakan agama mayoritas di Indonesia yang memiliki berbagai kelengkapan sarana publik, salah satunya Pesantren sebagai sarana pendidikan. Islamic Leader School Panatagama (ILSP) merupakan salah satu pesantren modern berbasis pendidikan taruna yang terletak di jln Gedong Kuning no 149 DIY. Pada kehidupan pesantren, santri nantinya akan menghabiskan 80% waktunya didalam asrama yang difasilitasi berbagai ruang untuk mendukung berlangsungnya proses pengkajian ilmu islam seperti mushola, ruang tidur, ruang kebersihan, dapur, ruang makan, ruang iqab dan taman. Intensitas penggunaan berbagai ruang tersebut menuntut ILSP menyediakan fasilitas yang mampu akan menumbuhkan kebiasaan berkehidupan Islam dalam keterbatasan ruang huni. Oleh karena itu, perancangan interior ILSP mengangkat konsep Islamic design yang mengangkat konsep bentuk hexagon dan konsep ruang bangunan unik Islam sepanjang dinasti Islam berdiri. Konsep ini bertujuan untuk mendukung terciptanya suasana kehidupan Islam dengan mengedepankan hukum Islam, filosofi muslim, dan desain pada dinasti islam yang mampu merespon hukum Islam untuk dituangkan dalam bangunan.*

***Kata kunci : Islam, Pesantren, Asrama, Islamic Design***

## *Abstract*

*Islam is a religion with most followers in Indonesia. It has several public institutes such as pesantren as an academic institution. Islamic Leader School Panatagama (ISLP) is one of modern pesantren which based on youthful education located in Gedong Kuning street no 149, DIY. In pesantren, student will spend 80% of their time in dormitory which provides any equipment needed to entrance learning Islamic science such as mosque, bathroom, rest room, kitchen, dining room, iqab room and garden. The intensity of using those rooms demands ILSP to provide facilities which will make islamic life as a habit in a limited space. Therefore, ILSP's interior design is an Islamic design which has hexagons and Islamic dynasty-like concept. This concept aims to help entrancing Islamic life atmosphere that emphasizing Islamic law, muslim philosophy and Islamic design which is able to put Islamic law in.*

***Key word : Islam, Pesantren, Asrama, Islamic Design***

---

<sup>1</sup> Korespondensi penulis dialamatkan ke  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Telp/Fax: +62274417219 HP: +628563706896  
Email : scandinaallan@gmail.com

## I. Pendahuluan

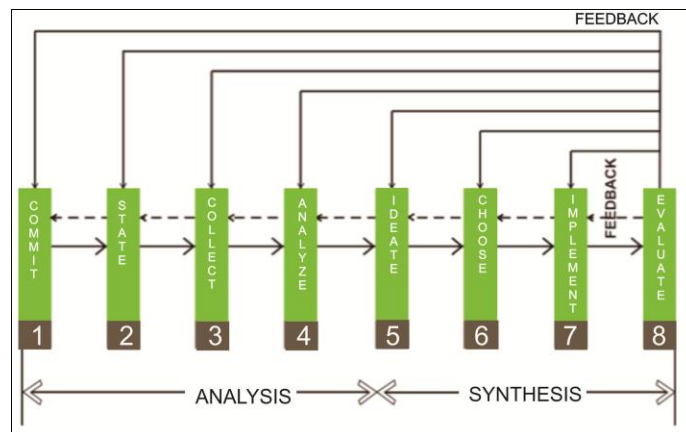
Indonesia merupakan negara dengan dasar hukum Pancasila, dengan poin pertama berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa” yang mayoritas memeluk agama Islam. Sebagai ‘agama mayoritas’, Islam memiliki lembaga pendidikan yang khas di Indonesia yang disebut dengan pesantren. Salah satu pesantren modern di kota Yogyakarta adalah *Islamic Leader School* Panatagama (ILSP) yang beralamat di Jln Gedong Kuning no 149 DIY (bekas kantor Hukum dan HAM DIY). Inspirasi lahirnya ILSP adalah dalam rangka melakukan *qadha mashalih* juga melakukan misi penyelamatan terhadap anak-anak dari model pendidikan yang sekuler kapitalistik yang melahirkan pribadi pragmatis dan tidak mampu menjadi *marja'* bagi umat. ILSP bertujuan mencetak kader ulama dengan model kurikulum yang *dinisbatkan* pada pendidikan Islam sehingga mampu melahirkan santri berkepribadian Islam.

Dalam kehidupan pesantren, santri akan menghabiskan sekitar 80% waktu di dalam pondok atau asramah yang difasilitasi berbagai ruang untuk mendukung berlangsungnya proses pengkajian ilmu Islam seperti mushola, ruang tidur, ruang kebersihan, dapur, ruang makan, ruang iqab dan taman. Terlepas dari tujuan mulia berdirinya pesantren, terdapat berbagai masalah yang umum dijumpai di dalam pondok diantaranya permasalahan kebersihan, penyimpangan orientasi seksual, dan *gasab*. Hal ini membuat ILSP dituntut untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dan preferatif untuk santri.

Pada perancangan interior ILSP, konsep yang akan diterapkan adalah *Islamic Design* yang mengangkat konsep bentuk hexagon dan konsep ruang bangunan unik Islam sepanjang dinasti Islam berdiri. Konsep ini bertujuan untuk mendukung terciptanya suasana kehidupan Islam dengan mengedepankan hukum Islam, filosofi Muslim, dan desain pada dinasti Islam yang mampu merespon hukum Islam untuk dituangkan dalam bangunan. Untuk mencapai konsep *Islamic Design*, metode yang diterapkan adalah metode desain Rosemary Kilmer. Metode desain Rosemary Kilmer umum digunakan dalam menangani berbagai proyek dalam kehidupan profesional. Dalam metode desain ini, seorang perencana dituntut berfikir secara integral dan mengedepankan *feedback* tentang subjek desain dan objek desain yang terkait dalam perancangan. Hasil akhir yang diharapkan adalah pengurangan resiko terjadinya permasalahan umum pesantren, pembiasaan berkehidupan Islam, serta peningkatan kualitas kehidupan santri.

## II. Metode Perancangan

Metode desain yang digunakan dalam merancang Asrama Santri Putri strata SMA *Islamic Leader School* Panatagama metode desain Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer metode desain dapat dipecah menjadi delapan langkah, meliputi: commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, evaluate.



(Sumber: Designing Interior, 2014)

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. *Commit* (menerima masalah)
 

Proses dalam mendesain tak terlepas dari komitmen untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan deadline yang dapat dilakukan dengan membuat jadwal waktu. Pada step ini, proses yang dilakukan adalah Memilih beberapa objek, Survey lokasi, Membuat perbandingan, Memilih objek yang paling menarik, dan Membuat proker (program kerja).
2. *State* (mendefinisikan masalah)
 

Mendefinisikan masalah apa saja yang ada dalam perancangan Asrama Santri Putri strata SMA *Islamic Leader School* Panotogomo. Pada step ini, proses yang dilakukan adalah Mengumpulkan *sign* yang ada di lokasi lama, Mencari sudut yang paling sensitive dari keadaan yang ada di lapangan dan Menelaah masalah.
3. *Collect*

Pada langkah ini secara umum mengacu pada “*Programming*” dan melibatkan pengumpulan data yang dikategorikan & ditampilkan secara tertulis. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui penelitian, wawancara dan survei. Pada step ini, proses yang dilakukan adalah Study banding ke pesantren sejenis, Mengumpulkan foto, Melakukan wawancara dan Mencari literature yang berkaitan dengan objek.
4. *Analyze*

Melihat keseluruhan dari informasi yang telah digabungkan mengenai masalah dan mengaturnya dalam kategori yang berhubungan. Menyelidiki melalui data yang telah dikumpulkan dan mencatat hal yang utama tersebut untuk solusi akhir. Teknik dalam menganalisis dapat dilakukan dengan diagram matriks, diagram konseptual, dan lain-lain. Pada step ini, proses yang dilakukan adalah Membuat pemetaan data dan Membuat diagram matrix.
5. *Ideate*

Membuat alternatif desain untuk mendapatkan solusi. Terdiri dari dua fase, yaitu fase penggambaran skematik dan penjelasan konsep. Teknik dalam menganalisis dapat dilakukan dengan Membuat skema desain,



Menentukan kalimat permasalahan, Menyusun konsep, Membuat moodboard dan Membuat alternative zoning, layout, dan denah.

6. *Choose*

Memilih alternatif desain yang terbaik dengan kembali melihat bagaimana konsep dipilih sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan keinginan klien. Setelah terpilih satu, kemudian dibuat gambar kerja dan detail-detail. Pada step ini, proses yang dilakukan adalah Presentasi alternative desain yang telah dibuat kepada client, Meminta pendapat client, Mengarahkan client dan Membuat keputusan.

7. *Implement*

Pada langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana, rendering, dan bentuk lain, seperti: Membuat draf FFE (Furniture, Furnishing & Equipment), Membuat rencana mechanical electrical, Membuat RAB (Rencana Anggaran Biaya), Membuat gambar kerja ruang dengan Autocad, Membuat animasi ruang dengan Sketchup, Membuat file presentasi ruang dengan aplikasi komputer *Pano2VR*.

8. *Evaluate*

Proses meninjau desain dan membuat penilaian kritis dari apa yang telah dicapai untuk melihat apakah itu memang memecahkan situasi permasalahan. Pada step ini, proses yang dilakukan adalah Melakukan presentasi di depan client, Meminta pendapat client Mengarahkan client, dan Membuat perubahan yang dibutuhkan sesuai yang dibutuhkan client.

### III. Hasil

1. Data lapangan



Gambar 1. Papan nama bangunan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 2. Sisi Barat Bangunan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 3. Sisi Timur Bangunan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 4. Tempat Parkir  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)

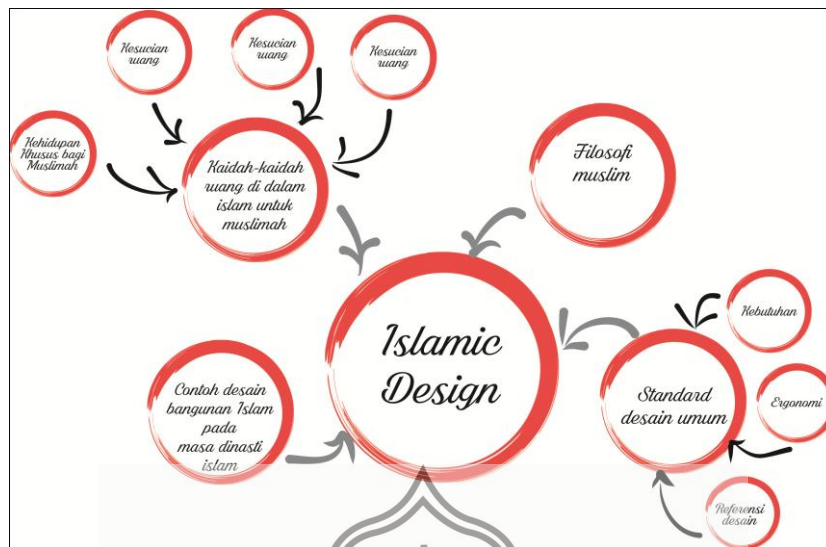
### Ruang Lingkup Perancangan

Mushola	45	m <sup>2</sup>
Ruang Tidur	100	m <sup>2</sup>
Ruang Dapur	8	m <sup>2</sup>
Ruang Kebersihan	25	m <sup>2</sup>
Ruang Laboratorium	8	m <sup>2</sup>
Area Parkir	33	m <sup>2</sup>
Taman	122	m <sup>2</sup>
Ruang Iqab	9	m <sup>2</sup>
Ruang Kunjungan	24	m <sup>2</sup>
Ruang Penyimpanan	9	m <sup>2</sup>
Area Jemuran	22	m <sup>2</sup>
Area Rumput	91	m <sup>2</sup>
Ruang Pengawas	14,5	m <sup>2</sup>
Ruang Makan	22	m <sup>2</sup>
	532,5	m <sup>2</sup>

### 2. Permasalahan Desain

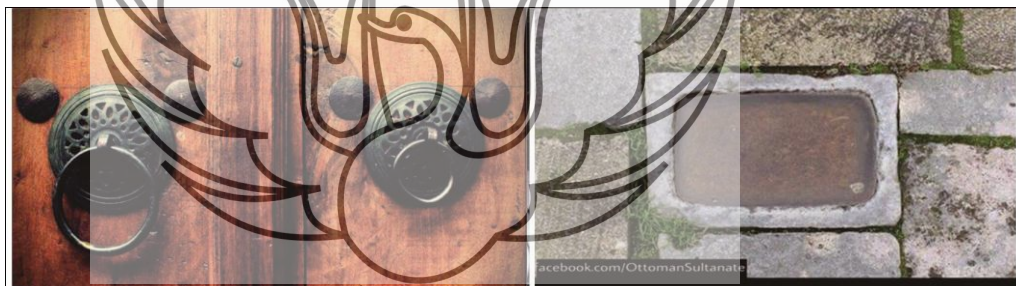
Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah “Bagaimana mendesain mebel dan interior asrama putri strata SMA *Islamic Leader School* Panatagama dengan memperhatikan kaidah standar ruang di dalam Islam untuk perempuan serta mengoptimalkan fungsi sehingga dapat mempermudah dalam beribadah dan bermuamalah (beraktivitas) sesuai kaidah Islam”.

**IV. Pembahasan**  
**A. Konsep Desain**



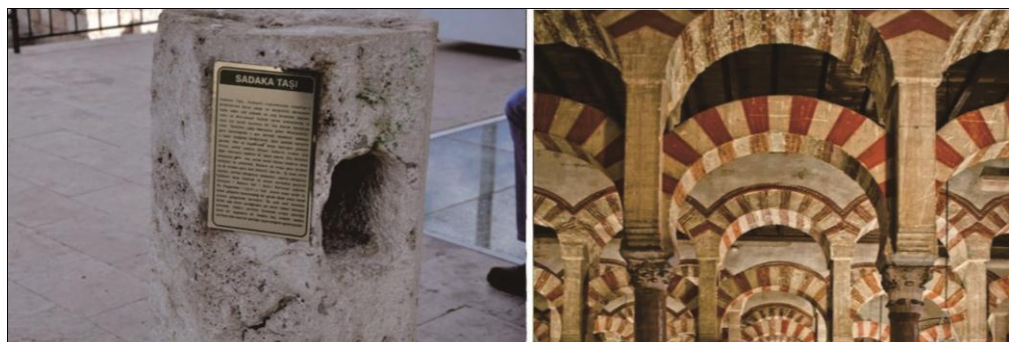
**1. Konsep Ruang**

Konsep ruang yang menjadi tema besar dalam perancangan asrama putri strata SMA *Islamic leader school* Panatagama adalah ‘a time machine for islamic empires’. Konsep ini mencoba memunculkan kembali bangunan bangunan unik yang ada di sepanjang masa dinasti Umayyah hingga dinasti Ustmani.



Gambar 5. Desai handle pintu dinasti *Utsmani* (Sumber: Facebook, 2016)

Gambar 6. Desain batu paving dinasti *Utsma* (Sumber: Facebook, 2016)



Gambar 7. Desai batu sedekah dinasti *Utsmani* (Sumber: Facebook, 2016)

Gambar 8. Interior masjid Cordoba dinasti *Ummayah* (Sumber: Sumalyo, 2016)



## 2. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang menjadi tema besar dalam perancangan asrama putri strata SMA *Islamic leader school* Panatagama adalah ‘sarang lebah’. Rasulullah bersabda seorang muslim itu bagaikan Lebah  
مَثَلُ الْمُؤْمِنِينَ مَثَلُ النَّحْلَةِ ، إِنْ أَكَلَتْ أَكَلَتْ طَيِّبًا ، وَإِنْ وَضَعَتْ وَضَعَتْ طَيِّبًا ، وَإِنْ وَقَعَتْ عَلَى عُودِ شَجَرٍ لَمْ تَكْسِرْهُ “Perumpamaan seorang Mukmin seperti lebah, apabila ia makan maka ia akan memakan suatu yang baik. Dan jika ia mengeluarkan sesuatu, ia pun akan mengeluarkan sesuatu yang baik. Dan jika ia hinggap pada sebuah dahan untuk menghisap madu ia tidak mematahkannya.” (HR. Al-Baihaqi)



Gambar 9. Lebah dalam sarang  
Sumber : (Pinterest, 2017)

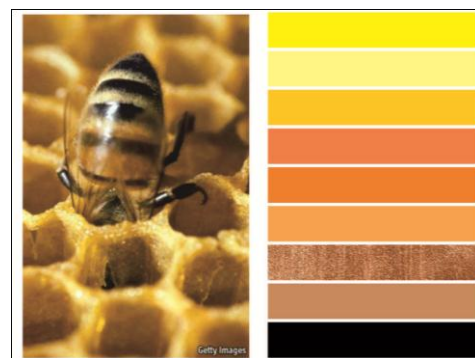
## 3. Pengembangan Desain

Dalam pengembangan desain, setiap ruang memiliki kebutuhan ruang dan kesan ruang yang berbeda. Secara garis besar, empat unsur pembentuk *Islamic Desain* memiliki fungsi berbeda-beda. Pertama, Kaidah-kaidah ruang di dalam Islam bagi musimah diperuntukan sebagai standard hukum untuk mencapai solusi desain dalam pandangan islam. Kedua, referensi bangunan unik sepanjang dinasti Islam menjadi *ruh* yang dapat diikuti dalam perancangan interior. Ketiga, filosofi muslim sebagai lebah menginspirasi untuk menggunakan bentuk sarang lebah (hexagonal) sebagai pengunci keserasian bentuk. Keempat, standard umum desain menjadi acuan kekintan sehingga menghasilkan solusi desain sesuai ketentuan umum.

## 4. Pengembangan Bentuk, Skema Warna dan Material

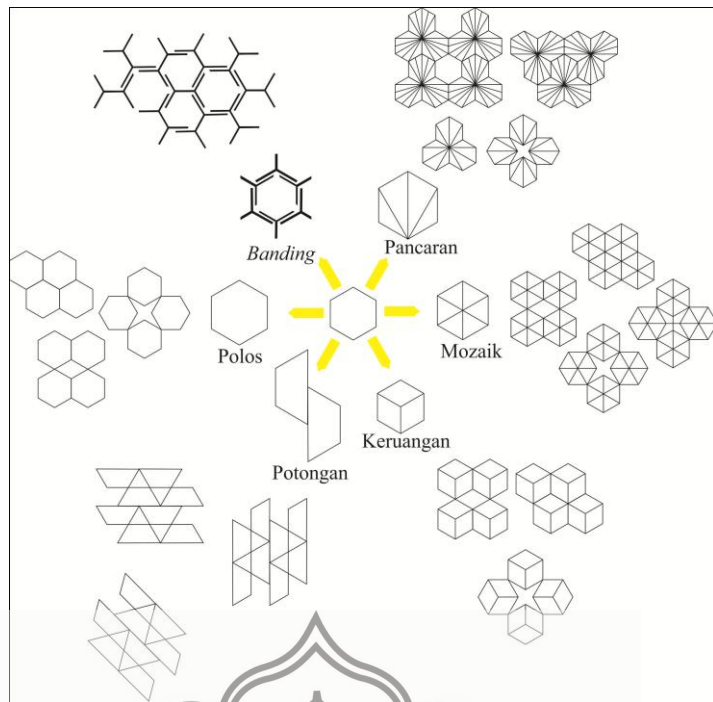


Gambar 10. Skema Material  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



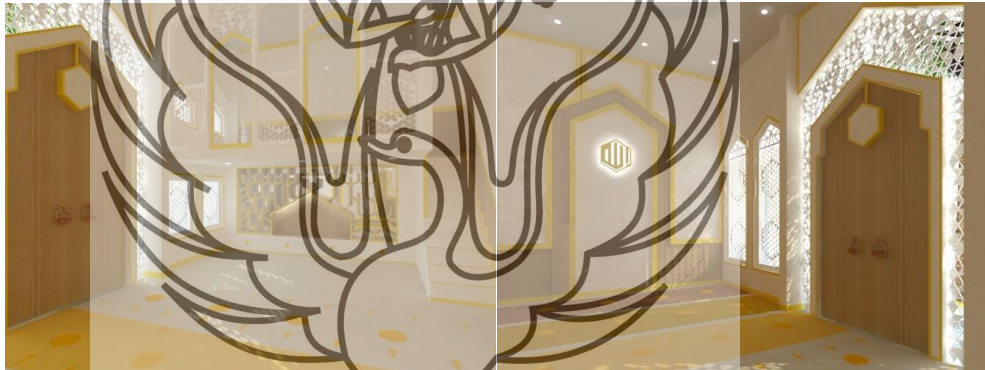
Gambar 11. Skema Warna  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)





Gambar 12. Pengembangan Bentuk  
Sumber : (Dokumentasi Pribadi, 2017)

## B. Desain Akhir



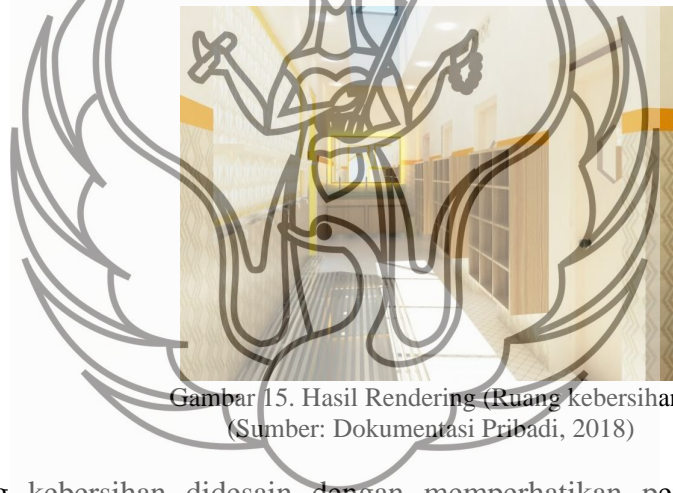
Gambar 13. Hasil Rendering (Ruang Mushola)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Mushola merupakan area sentral yang digunakan untuk berbagai kegiatan oleh santri seperti sholat berjamaah 5 waktu, tadarus AL Qur'an, murojaah AL Qur'an, membaca buku tambahan, dan melakukan proses belajar mengajar. Mushola dalam asrama santri putri ini didesain khusus sesuai kaidah standar ruang di dalam Islam untuk perempuan serta mengoptimalkan fungsi ruangan seperti Hukum Taswir, kesucian material bangunan, kesesuaian konsep bentuk, mihrab rata, furnitur knockdown, warna karpet dibuat gradasi dan kiasan plafon 4 gelombang.



Gambar 14. Hasil Rendering (Ruang Tidur)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ruang tidur merupakan ruang yang paling kompleks dan memerlukan perhatian lebih karena ukuran ruang yang terbatas dengan tuntutan penggunaan yang tinggi seperti hukum taswir, kesucian material bangunan, kesesuaian konsep bentuk., terdapat 4 ranjang dalam setiap ruang tidur , unriture multifungsi, arah ranjang dan 2 pembagian area penyimpanan (pribadi dan bersama) untuk menghindari gasab.



Gambar 15. Hasil Rendering (Ruang kebersihan)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ruang kebersihan didesain dengan memperhatikan pembagian area yang menunjang optimalisasi penggunaan ruang, memperhatikan kemudahan dalam perawatan dan untuk meminimalisir terjadinya penumpukan antrian mandi.



Gambar 16. Hasil Rendering (Ruang Iqab)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 17. Hasil Rendering (Ruang Lab)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Ruang iqab merupakan ruang khusus untuk menjalankan aktivitas muhasabah atau koreksi terhadap pelanggaran yang dilakukan santri. Terdapat system unik di dalam ruang iqab yang memungkinkan santri mendapat pengalaman muhasabah yang menyenangkan. Ruang lab didesain lebih ceria dan berkesan bersih.

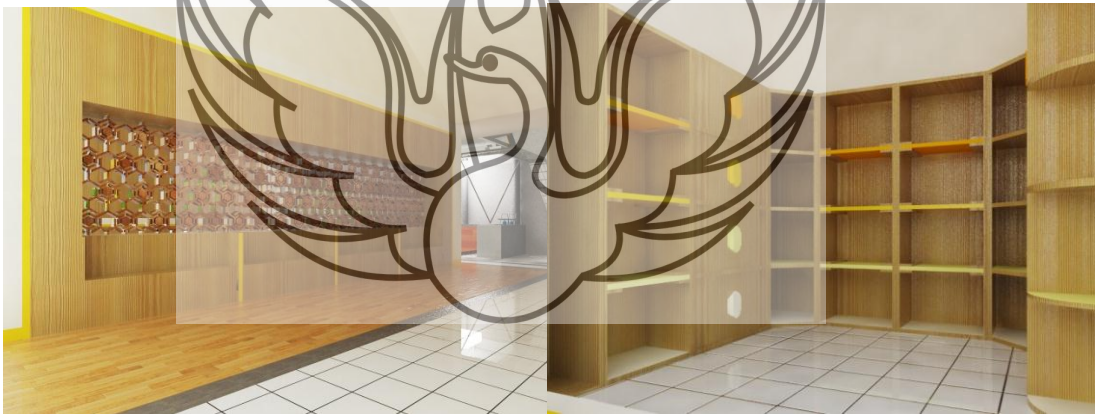


Gambar 18. Hasil Rendering (Ruang Iqab)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 19. Hasil Rendering (Ruang Makan)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Ruang Dapur didesain dengan optimalisasi ruang, material yang tahan terhadap api dan air serta kemudahan dalam perawatan. Ruang makan didesain terbuka untuk memberikan kesan segar. Selain itu, kedua ruang didesain bersebelahan untuk mempermudah sirkulasi.



Gambar 20. Hasil Rendering (Ruang Kunjungan)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Gambar 21. Hasil Rendering (Ruang Penyimpanan)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Ruang Kunjungan didesain untuk kebutuhan silaturahmi antara santri dan orangtua atau keluarga. Ruang kunjungan terdapat pada jalur sirkulasi utama dan menggunakan furnitur knockdown. Ruang penyimpanan berfungsi sebagai ruang pengaman barang santri sehingga meminimalisir tindak kriminal.





Gambar 22. Hasil Rendering (Ruang Kantor)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ruang kantor didesain dengan 2 pembagian area (working space untuk pengawas pondok dan rest area untuk ustadz dan ustadzah). Ruang kantor di desain dengan memperhatikan penjagaan interaksi dan menerapkan sistem swalayan (melayani diri sendiri).



Gambar 23. Hasil Rendering (Area Parkir)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Gambar 24. Hasil Rendering (Area Taman)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Area parkir didesain simple dengan mural yang memiliki pesan moral. Area taman didesain untuk kebutuhan rekreasi santri.

## V. Kesimpulan

Pesantren adalah tempat pendidikan agama dan pembentuk kepribadian seorang muslim. Santri menuntut ilmu di Pesantren berharap menjadi manusia yang memiliki pemahaman agama yang baik. Namun kenyataannya banyak lingkungan pesantren justru tidak mendukung hal tersebut. Pesantren yang kurang baik dapat menimbulkan efek negatif seperti degradasi moral, permasalahan kesehatan, penyimpangan orientasi seksual dan penurunan *idraq silla billah* terhadap santri. Pada ILSP yang merupakan pondok pesantren modern yang dipadukan pendidikan taruna menjadi sangat berbeda dengan pondok pesantren pada umumnya. ILSP menyajikan pendidikan agama yang disiplin dalam bingkai syari'at islam sehingga diharapkan dapat mencetak santri yang berkepribadian islam. Hal ini membuat ILSP dituntut untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dan preferitif untuk santri.



Untuk desain lingkungan ILSP yang lebih baik, ILSP perlu meningkatkan kualitas dari segi *physical design* dan manajemen pendidikan. Salah satu konsep desain yang sesuai untuk pembangunan pesantren adalah Konsep *Islamic Design*. Secara garis besar, empat unsur pembentuk *Islamic Desain* memiliki fungsi berbeda-beda. Pertama, Kaidah-kaidah ruang di dalam Islam bagi musimah diperuntukan sebagai standard hukum untuk mencapai solusi desain dalam pandangan islam. Kedua, referensi bangunan unik sepanjang dinasti Islam menjadi *ruh* yang dapat diikuti dalam perancangan interior. Ketiga, filosofi muslim sebagai lebah menginspirasi untuk menggunakan bentuk sarang lebah (hexagonal) sebagai pengunci keserasian bentuk. Keempat, standard umum desain menjadi acuan kekinian sehingga menghasilkan solusi desain sesuai ketentuan umum. Hasil desain yang ditunjukkan merupakan hasil perpaduan keempat unsur dari Islamic Design yang diharapkan mampu membentuk lingkungan ideal bagi santri.

## VI. Daftar Pustaka

- An-Nabhani, T. (2006), *Al Syakshiyah Al Islamiyyah*, HTI Press, Jakarta.  
\_\_\_\_\_. (...) *Nidzamul Ijtima'i*, HTI Press, Jakarta.
- Callender, J. D. (1980), *Time-saver Standards for Building Types*. MC Graw-hill, Amerika Serikat.
- Hielmy, I. (1999), *Pesan Moral dari Pesantren: Meningkatkan Kualitas Umat, Menjaga Ukhuwah*, Nuansa, Bandung.
- Jaelani, A. Q. (1994), *Peran Ulama dan Santri dalam Perjuangan Politik Islam di Indonesia*, PT Bina Ilmu, Surabaya.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014), *Designing Interiors*. John Wiley & Sons Inc., New Jersey.
- Madjid, N. (1997), *Bilik-Bilik Pesantren*, Paramadina, Jakarta.
- Nawawi, I. (2006), *Syarah Riyadhush-Shalihin I*, Darul Uswah (Kelompok Penerbit Pro-U Media), D I Yogyakarta
- Raghib, A. (2009), *Ahkamus Sholah*, Al-Azhar Press, Bogor.
- Suryanegara, A. M. (2009), *Api Sejarah*, PT Grafindo Media Pratama, Bandung.
- Tim Penyusun Terjemah Per Kata dan Transliterasi Per Kata. (2013), *Alwasim: Al-Qur'an Tajwid Kode, Transliterasi Per Kata, Terjemah Per Kata*, Cipta Bagus Segera, Bekasi.
- Herlambang, I. (2012), *Banyak Pesantren, Tapi Malah Terjadi Degradasi Moral*. URL: <http://imanhsy.blogspot.co.id/2012/12/banyak-pesantren-tapi-malah-terjadi.html>
- Iskandar. (2010), *Perilaku Homoseksual di Pondok Pesantren*. URL: <https://annunaki.me/2010/02/27/praktik-homoseksual-di-pondok-pesantren/>
- Kosasih, A. M. (2012), *Masalah yang Sering Terjadi di Pesantren*. URL: <http://www.smp-im.com/2014/12/masalah-yang-sering-terjadi-di.html>