

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**REDESAIN MATRIK LADANG BELAJAR
YOGYAKARTA**



Bagus Ajie Prakoso
1210016123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

Redesain Matrik Ladang Belajar Yogyakarta

Bagus Ajie Prakoso
bagusajieprakoso@gmail.com

ABSTRACT

Learning space in Indonesia becomes an absorbing phenomenon for education nowadays. Matrik Ladang Belajar (MLB) is learning space firm which organized by Erika Oktarini as an owner in 2006 by offering additional learning program for several subjects for elementary untill senior high school. Untill now, MLB has fifteen employees from various fields and 200 students per year. Diverse from other learning space firms, the method of the teaching. MLB uses mindampping method as a teaching method. In others, the place of MLB is arranged as comfort as in own home so that will get comfortable experience while students learning. Hence, Matrik Ladang Belajar engages Nature Studio as a main root concept. The concept is objectively fulfil learning course needs to maximize on function and snug atmosphere.

Keywords : *Learning Course, Mindmapping, Nature Studio Concept*

ABSTRAK

Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) di Indonesia menjadi satu fenomena menarik bagi dunia Pendidikan saat ini. Matrik Ladang Belajar (MLB) merupakan lembaga bimbingan belajar yang didirikan oleh Erika Oktarini pada tahun 2006 dengan menawarkan program belajar tambahan untuk berbagai mata pelajaran dari kelas empat sampai kelas dua belas. Hingga saat ini, MLB memiliki 15 tenaga pengajar dari berbagai latar belakang dengan lebih dari 200 anak didik per tahunnya. Yang membedakan MLB dengan berbagai bimbingan belajar lain adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan metode *mind-mapping*. Selain itu, lokasi dan tempat pembelajaran ditata serasa di rumah sehingga nyaman untuk belajar bagi siswa. Oleh karena itu, perancangan Matrik Ladang Belajar Yogyakarta mengusung konsep *Nature Studio*. Konsep ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan lembaga belajar dalam memaksimalan fungsi dan kenyamanan.

Kata kunci: Lembaga Belajar, Peta Pemikiran, *Nature Studio Concept*

I. PENDAHULUAN

Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) di Indonesia menjadi satu fenomena menarik bagi dunia Pendidikan saat ini. Matrik Ladang Belajar (MLB) merupakan lembaga bimbingan belajar yang didirikan oleh Erika Oktarini pada tahun 2006 dengan menawarkan program belajar tambahan untuk berbagai mata pelajaran dari kelas empat sampai kelas dua belas. Hingga saat ini, MLB memiliki 15 tenaga pengajar dari berbagai latar belakang dengan lebih dari 200 anak didik per tahunnya. Yang membedakan MLB dengan berbagai bimbingan belajar lain adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan metode *mind-mapping*. Selain itu, lokasi dan tempat pembelajaran ditata serasa di rumah sehingga nyaman untuk belajar bagi siswa. MLB merupakan satu-satunya ladang belajar di Yogyakarta dengan terobosan metode pembelajaran menggunakan *mind-map*. MLB juga memiliki ragam aktivitas selain belajar mengajar yaitu meliputi pameran karya *mind-map* secara rutin, terdapat fasilitas ruang baca terbuka untuk umum, cafetaria, serta akan menjadi tempat pusat studi *mind-map*. Keberagaman aktivitas tersebut membuat suasana menjadi tidak kondusif untuk masing-masing kegiatan didalamnya. Hal-hal ini butuh perhatian lebih agar antar aktivitas tidak saling mendominasi dan tetap seimbang.

Konsep perancangan “Nature Studio” diusung pada perancangan Matrik Ladang Belajar Yogyakarta untuk memenuhi kebutuhan lembaga belajar. Konsep Nature (alam) dibuat dengan melihat lokasi Matrik Ladang Belajar Yogyakarta yang berada di sekitar persawahan. Agar mendukung alam sekitar, rancangan dibuat dengan indoor dan outdoor yang merespon persawahan sekitar. Konsep studio diusung untuk memenuhi kebutuhan Matrik Ladang Belajar Yogyakarta sebagai lembaga belajar dan pusat studi *mind-map* di Indonesia yang kreatif dan kolaboratif. Studio merupakan ruang kerja kreatif yang digunakan oleh pelukis, fotografer, musisi, dan beberapa profesi kreatif lain untuk membuat karya. Perpaduan alam dan ruang kreatif dalam satu lingkup perancangan akan memunculkan keharmonisan dan kenyamanan dalam beraktivitas. Konsep nature tertuang pada massa bangunan yang terbuka, dapat menikmati pemandangan sawah secara langsung, dan area outdoor yang cukup luas sekaligus dirancang untuk beraktivitas seperti belajar, diskusi, pameran outdoor, dan relaksasi.

Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah “Bagaimana merancang Matrik Ladang Belajar Yogyakarta yang memenuhi kebutuhan sebagai pusat studi *mind-map* di Indonesia yang kreatif dan

kolaboratif, serta merancang ruang kelas belajar yang mendukung penggunaan metode pengajaran menggunakan mind-map?”

II. METODE PERANCANGAN

Metode desain yang digunakan dalam merancang Matrik Ladang Belajar Yogyakarta ini menggunakan metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Killmer yang dituliskan pada buku *Designing Interior* (1992, 156). Menurut (Killmer, 2014) Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit, state, collect, analyze*. Sedangkan tahap *synthesis* terdiri dari tahap *ideate, choose, implement, evaluate*.

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. Pra Desain

Merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam metode perancangan Matrik Ladang Belajar Yogyakarta. Pra desain bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu memahami karakter permasalahan desain dan menemukan jawabannya. Informasi-informasi yang dikumpulkan berupa identitas proyek yakni lokasi proyek, arsitektur bangunan, gambar kerja bangunan, dan keinginan klien. Informasi-informasi ini kemudian dipelajari untuk menemukan permasalahan inti untuk dipecahkan dan dapat menjawab keinginan klien. Pada tahap pra desain, studi literatur dilakukan untuk membantu mendapatkan solusi dan standar - standar yang sesuai untuk membantu memecahkan masalah desain yang ditemukan. Daftar kebutuhan *furniture* dapat dirincikan dengan mempertimbangkan kebutuhan pada setiap ruang.

2. Sintesis

Setelah semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan, dimulailah tahap desain. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan. Pengembangan ide dan konsep akan melahirkan beberapa alternatif diantaranya alternatif zoning, alternatif sirkulasi, material, tampilan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), bentuk dan ukuran furnitur. Alternatif-alternatif ini akan dievaluasi untuk mendapatkan alternatif terbaik.

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif untuk menghasilkan keputusan perancangan akhir. Pada tahap evaluasi, elemen interior serta alternatif-alternatif yang muncul dari ide dan konsep pada tahap desain dikonstruksi dan dilakukan berbagai penilaian. Penilaian ini menyangkut beberapa kriteria yaitu fungsi, tujuan, kemanfaatan, bentuk estetika. Alternatif yang terpilih merupakan pemecahan masalah yang ditemukan pada tahap pra desain. Alternatif terbaik ini dikembangkan dalam bentuk gambar kerja dengan keterangan dan ukuran yang detil agar dapat dikerjakan oleh kontraktor yang telah dipercaya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN (6 halaman atau max 8)

1. Konsep Desain

Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain Matrik Ladang Belajar Yogyakarta adalah “Nature Studio”. Konsep Nature (alam) dibuat dengan melihat lokasi Matrik Ladang Belajar Yogyakarta yang berada di sekitar persawahan. Agar mendukung alam sekitar, rancangan dibuat dengan indoor dan outdoor yang merespon persawahan sekitar. Konsep studio diusung untuk memenuhi kebutuhan Matrik Ladang Belajar Yogyakarta sebagai lembaga belajar dan pusat studi mind-map di Indonesia yang kreatif dan kolaboratif. Studio merupakan ruang kerja kreatif yang digunakan oleh pelukis, fotografer, musisi, dan beberapa profesi kreatif lain untuk membuat karya. Perpaduan alam dan ruang kreatif dalam satu lingkup perancangan akan memunculkan keharmonisan dan kenyamanan dalam beraktivitas.

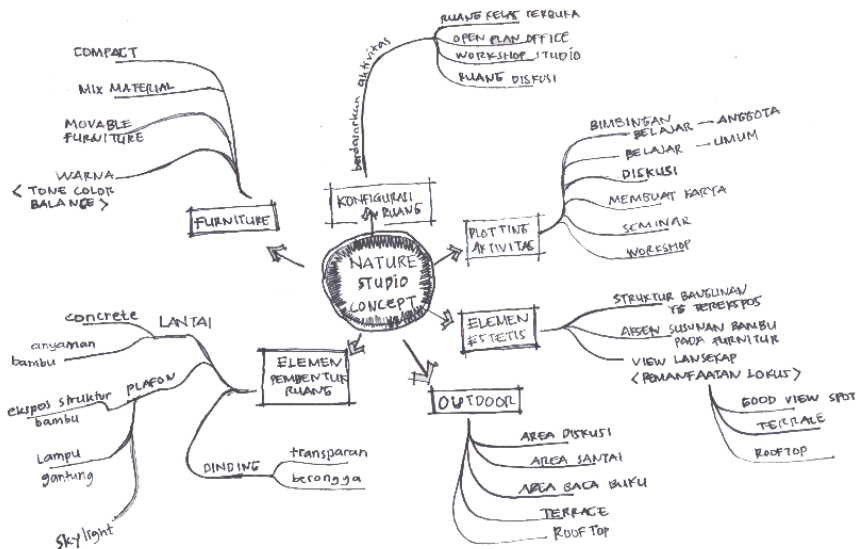
Konsep nature tertuang pada massa bangunan yang terbuka, dapat menikmati pemandangan sawah secara langsung, dan area outdoor yang cukup luas sekaligus dirancang untuk beraktivitas seperti belajar, diskusi, pameran outdoor, dan relaksasi

2. Penerapan Elemen *Nature Studio*

a. Pendekatan Alam

Massa bangunan yang serba terbuka, area sekitar persawahan, di Matrik Ladang Belajar sangat mendukung untuk mengolah potensi alam. Konsep *nature* dengan memaksimalkan penghawaan alami, akan berdampak baik pada siswa maupun pengunjung yaitu kenyamanan dalam belajar, dan aktivitas seperti kunjungan galeri saat pameran, dan

membaca buku-buku koleksi perpustakaan.penerapan konsep *nature* terdapat pada banyaknya bukaan ruang, meminimalisir penggunaan dinding masif dan padat, *view* area sekitar ladang belajar yang turut dipertimbangkan untuk kenyamanan pengguna ruang saat beraktivitas agar tidak jenuh dan tetap dapat menghirup udara segar.



Gambar 1. Mindmapping Konsep Desain
(sumber : Dokumen Pribadi, 2018)

b. Pendekatan Keruangan

Ruangan yang dirancang sesuai dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna ruang menjadi acuan mendasar dalam perancangan Matrik Ladang Belajar Yogyakarta. Konsep studio diusung pada setiap ruang kelas dan ruang berkarya untuk memenuhi kebutuhan khusus yang berbeda dari kebutuhan ruang kelas belajar pada umumnya. Ruang studio identik dengan ruang kerja yang digunakan oleh para profesional di bidang fotografi, musik, dan seni rupa untuk membuat karya. *Setting* ruang studio membantu memenuhi kebutuhan dalam berproses membuat mindmap maupun belajar dengan menggunakan media belajar mindmap. Kebutuhan alat tulis dan alat pendukung lainnya yang beragam seperti penggaris, alat potong, pensil, dan spidol warna ditata di ruang kelas agar kenyamanan dan tingkat produktivitas terjaga dengan baik.

c. Warna

Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna alam yaitu, hitam bebatuan, hijau, coklat, dan abu-abu. Selain itu, di beberapa spot tertentu terdapat warna kejut sebagai pembeda dari warna ruang secara umum seperti warna merah, kuning, dan biru yang diterapkan pada elemen dinding, dan furniture.

d. Material

Pemilihan material yang digunakan mewakili konsep desain Nature yang dikolaborasikan dengan material modern seperti bambu, kayu kelapa, besi, concrete, dan fabric.

- Plafon

Bangunan bamboo yang mengekspos struktur atap bambu, plafon memanfaatkan struktur yang diekspos sekaligus sebagai elemen estetis ruang.

- Dinding

Pada dinding menggunakan beberapa material. Pada bangunan bata, dinding menggunakan finishing concrete MAA agar mudah dalam maintenance. Namun pada beberapa dinding bangunan bambu, menggunakan pembatas ruang seperti frame kaca pada beberapa bagian bangunan seperti bangunan perpustakaan dan ruang kelas.

- Lantai

Material lantai yang digunakan pada perancangan ini menggunakan concrete finishing MAA pada lantai 1, dan rooftop. Material lantai pada bangunan lantai 2 menggunakan anyaman bamboo dan parket dengan pertimbangan material yang ringan dan maintenance yang mudah.

e. Elemen Dekoratif

Elemen dekoratif yang dipakai berupa elemen-elemen mendukung konsep utama seperti yang diaplikasikan pada ruang kelas lantai 2, menggunakan tali tambang sebagai pembatas ruang berongga agar tetap dapat meneruskan cahaya alami dan udara yang masuk ke ruang kelas secara langsung.

Desain akhir dari penerapan konsep di atas adalah sebagai berikut:



Gambar 2 : Ruang Kantor Administrasi dan Ruang Guru
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3 : Hasil redesain
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pada ruang kantor administrasi dan ruang guru, pada awalnya di ruangan yang luasnya sangat terbatas masih menggunakan penyekat ruang untuk menandai batas antar ruang sehingga ruang terasa lebih sempit sehingga ruang gerak tidak fleksibel. Untuk mengatasi permasalahan desain tersebut, maka redesainnya seperti berikut:

- a. Konsep ruang *open plan* diaplikasikan pada ruan kantor. Sehingga ruang admin ruang guru, dan kitchen, tidak menggunakan penyekat solid.
- b. Kebutuhan rak area ruang guru yang pada awalnya tertata mengelilingi meja dan memerlukan *space* yang besar. Hasil redesain, beberapa kebutuhan rak disusun secara vertikal di atas meja kerja. Hal ini akan lebih memudahkan akses pengambilan barang atau berkas dan tidak menghabiskan ruang yang besar.
- c. Kebutuhan meja dan kursi tamu yang diperkecil dari sebelumnya. Karena pada awalnya menggunakan kursi dan meja makan yang cenderung lebih tinggi dan berukuran besar sehingga menghabiskan *space*.



Gambar 4 : Ruang Kelas & Studio Making
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 5 : Hasil Redesain
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ruang kelas dan studio yang didesain dengan storage yang lebih banyak untuk menyimpan alat-alat tulis yang digunakan untuk keperluan membuat *mindmapping*. Pada awalnya, setiap ruangan kelas memiliki meja yang terlalu kecil dan tidak ada storage untuk menyimpan alat-alat tulis sehingga setiap proses belajar selesai, dikembalikan ke area kantor dan tidak efektif ketika harus mengambil dan mengembalikan alat-alat dengan jarak yang jauh antara kelas dan kantor.



Gambar 5 : Ruang Pamer
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 6 : Hasil Redesain
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dengan adanya kegiatan pameran mindmap yang diselenggarakan secara rutin, pada awalnya ruang pameran hanya berupa ruang kosong dan *display* karya menggunakan tirai bambu yang tidak ditata dengan rapi sehingga alur pengunjung menjadi tidak jelas.

IV. KESIMPULAN

Matrik Ladang belajar Yogyakarta merupakan lembaga belajar informal yang menggunakan mindmap dalam media pembelajarannya. Lembaga belajar pada dasarnya merupakan wadah untuk mempelajari suatu bidang tertentu yang ingin dipelajari. Dengan media pembelajaran yang berbeda dengan yang lain, menuntut Matrik Ladang Belajar untuk merancang ruangan yang lebih tepat guna demi kualitas dan kelancaran aktivitas yang berlangsung didalamnya. Namun kenyataannya, Matrik Ladang Belajar merancang ruang kelas yang disamakan dengan kelas pada umumnya sehingga terdapat beberapa kendala seiring berjalannya suatu aktivitas.

Untuk desain Matrik Ladang Belajar Yogyakarta yang lebih baik, Matrik Ladang Belajar perlu menyesuaikan tatanan ruang dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna ruang.

Salah satu pendekatan desain Matrik Ladang Belajar agar lebih baik adalah dengan metode eksperimental dengan mengamati secara detail aktivitas yang terdapat pada Matrik Ladang Belajar agar dapat merencanakan ruang yang tepat guna dalam pengaplikasiannya. Hasil desain yang ditunjukkan merupakan hasil desain dari alam sebagai respon terhadap lingkungan sekitar dan keruangan sebagai respon internal yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis DK. (1987). *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrand Reinhold Company

Jones, John Chris. 1992. *Design Methods : second edition with new prefaces and additional texts*. New York : Van Nostrand Reinhold

Broto, Charles. 2010. *Educational Facilities*. Barcelona: Linksbooks.

Moore, Deborah P. 1991. *Guide for Planning Educational Facilities*. Columbus: Council of Educational Facility Planer International

Unified School Distric, 2007. *School Design Guide*. Los Angles: Unified School Distric