

# PERANCANGAN PROYEK SMP NIDAU FITRAH SIDOARJO YANG BERBASIS AGAMA ISLAM DENGAN PENDALAMAN *DESIGN AND BEHAVIOR* OLEH KALA STUDIO

Iqbal Pahlevi Mohammad Noor, Melania Rahadiyanti  
Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia  
ipahlevi@student.ciputra.ac.id, melania.rahadianti@ciputra.ac.id

## ABSTRACT

*Nidaul Fitrah Middle School is an Islamic Middle School based in Sidoarjo. This school is managed by the Nidaul Fitrah Foundation. The desire of the Foundation to create a junior high school (SMP) is based on the many requests from the community. The main concept applied in this school is to differentiate the circulation paths of the school residents based on women and men, while the building concept is the Behavioral Architecture concept. Architectural Concepts Behavior in this building is more focused on students and their classrooms. The method used in this research is data analysis, literature study and problem solving. The growth of the characteristics of students in each generation will be used as a basic foundation for the design of Behavioral Architecture, because the characteristics of students in junior high school age are still unstable and require direction. That is because students in junior high school experience a transition from children to adolescents. Overall, the concept of application style and shape of each classroom is made differently based on the needs of classes for male and female students. It aims to have a good impact on the growth of the characteristics of students who are unstable within the age range of junior high schools.*

**Keywords:** *Architecture, Interior, Behavior, Students, Middle School*

## ABSTRAK

*SMP Nidaul Fitrah merupakan Sekolah Menengah Pertama yang berbasis agama islam di Sidoarjo. Sekolah ini dikelola oleh Yayasan Nidaul Fitrah. Keinginan Yayasan dalam membuat Sekolah Menengah Pertama (SMP) didasari oleh banyaknya permintaan dari masyarakat. Konsep utama yang diterapkan pada sekolah ini adalah membedakan alur sirkulasi warga sekolahnya berdasarkan perempuan dan laki-laki, sedangkan konsep bangunan yang diterapkan adalah konsep Arsitektur Perilaku. Konsep Arsitektur Perilaku pada bangunan ini lebih difokuskan kepada murid dan ruang kelas mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis data, studi literatur dan pemecahan masalah. Pertumbuhan karakteristik murid di setiap angkatan akan dijadikan sebagai landasan dasar desain Arsitektur Perilaku, karena karakteristik murid di usia SMP masih labil dan membutuhkan arahan. Hal tersebut dikarenakan murid di usia SMP mengalami masa transisi dari anak-anak menjadi remaja. Secara keseluruhan, konsep aplikasi gaya dan bentuk setiap ruang kelas dibuat berbeda berdasarkan kebutuhan masing-masing angkatan murid. Hal ini bertujuan untuk memberikan dampak yang baik terhadap pertumbuhan karakteristik murid yang sedang labil di usia setara SMP tersebut.*

**Kata Kunci:** *Arsitektur, Interior, Perilaku, Murid, SMP*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

SMP Nidaul Fitrah merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang berbasis agama Islam di Sidoarjo. Sekolah ini sendiri dikelola oleh yayasan bernama Yayasan Nidaul Fitrah (YNF). YNF merupakan yayasan yang berfokus dalam bidang agama. Beberapa aktivitas utama yayasan ini adalah berdakwah dan pengadaan Bansos.

Dalam dunia pendidikan, YNF sudah memiliki beberapa fasilitas pendidikan seperti *playgroup*, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar. Karena banyak permintaan dari masyarakat dan beberapa wali murid, YNF pun ingin melebarkan sayap dunia pendidikannya dengan membangun sekolah menengah pertama.

Berhubung YNF merupakan Yayasan yang menjunjung nilai agama Islam, maka yayasan ingin sekolah menengah pertama yang dibuat harus memunculkan dan mengunggulkan nilai-nilai Islam. Salah satu nilai Islam yang akan diaplikasikan adalah membedakan sirkulasi warga sekolah berdasarkan laki-laki dan perempuan.

Selain membedakan sirkulasi warga sekolahnya, yayasan juga ingin murid yang dihasilkan oleh sekolah ini adalah murid yang memiliki pola perilaku yang baik karena pada usia setara SMP, karakteristik dan pola perilaku murid masih labil dan perlu diberi arahan. Hal ini disebabkan anak di usia setara SMP akan mengalami masa

perubahan/transisi dari anak menjadi remaja.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah utama perancangan adalah :

- Bagaimana wujud rancangan SMP Nidaul Fitrah yang mampu memberikan pengaruh terhadap pola perilaku muridnya?

### **Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan wujud rancangan SMP Nidaul Fitrah yang membedakan sirkulasi penggunanya berdasarkan laki-laki dan perempuan, dan juga untuk menciptakan instrumen desain bangunan sekolah dengan pendekatan ilmu arsitektur perilaku.

## **LITERATUR**

### **Definisi Sekolah**

Menurut Undang-Undang No.2 Th.1989 sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Wayne dalam buku Soebagio Atmodiwiro (2000), sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait kebersamaan dalam suatu hubungan organik.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mendefinisikan sekolah merupakan suatu lembaga sekolah merupakan suatu lembaga atau bangunan yang dipakai untuk aktivitas atau

kegiatan belajar serta mengajar sesuai dengan jenjang pendidikannya (SD, SLTP, SLTA)

### **Sarana dan Prasarana**

Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (BSNP).

### **Definisi Arsitektur Perilaku**

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat, juga perilaku lingkungannya.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku**

Menurut Kusumowidadgo (2010), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna, beberapa diantaranya adalah interior ruangan dan atmosfer yang diberikan oleh ruangan tersebut. Ada beberapa variabel/faktor yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang, yaitu:

- Ruang  
Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap

perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakai

- Ukuran dan Bentuk  
Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
- Perabot dan Penataannya  
Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
- Warna  
Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- Suara, Temperatur, dan Pencahayaan  
Suara diukur dengan desibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

### **Karakteristik Anak seusia SMP**

Rata-rata usia murid SMP dimulai dari umur 12 hingga 15 tahun. Usia tersebut merupakan

usia dimana anak-anak mulai masuk sebagai usia remaja.

- Usia 11 - 12 tahun  
Pada usia ini, anak/murid butuh untuk diajak berorganisasi dan bereksplorasi, karena anak akan mengalami kemunduran dalam beberapa keterampilan dasar
- Usia 12-13 tahun  
Emosi anak akan mulai naik turun pada usia ini karena mereka akan mulai merasakan lingkungan dan tekanan sosial
- Usia 14-15 tahun  
Pada usia ini, anak mulai berani untuk mencoba hal baru dan mulai berani untuk melawan.

### **Tata Ruang Kelas**

Tujuan pokok tata ruang kelas adalah untuk menciptakan dan mengarahkan kegiatan siswa serta mencegah munculnya tingkah laku siswa yang tidak diharapkan melalui penataan tempat duduk, perabot, pajangan, dan barang-barang lainnya di dalam kelas. Di samping itu, beberapa tujuan tata ruang kelas secara khusus, diantaranya:

- Mewujudkan situasi dan kondisi kelas, baik sebagai lingkungan belajar maupun sebagai kelompok belajar yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan semaksimal mungkin.
- Menghilangkan berbagai hambatan yang dapat menghalangi terwujudnya interaksi pembelajaran.

- Menyediakan dan mengatur fasilitas perabot kelas yang mendukung dan memungkinkan siswa belajar sesuai lingkungan, sosial, emosional, dan intelektual siswa dalam kelas.
- Membina dan membimbing sesuai dengan latar belakang sosial, ekonomi, budaya, serta sifat-sifat individunya.

Adapun prinsip-prinsip tata ruang kelas, diantaranya:

- *Visibility* (keleluasaan pandangan)  
*Visibility* artinya penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan siswa, sehingga siswa secara leluasa dapat memandang guru, benda, atau kegiatan yang sedang berlangsung. Begitu pula guru harus dapat memandang semua siswa kegiatan pembelajaran.
- *Accessibility* (mudah dicapai)  
Penataan ruang harus dapat memudahkan siswa untuk meraih atau mengambil barang-barang yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Selain itu, jarak antar tempat duduk harus cukup untuk dilalui oleh siswa, sehingga siswa dapat bergerak dengan mudah dan tidak mengganggu siswa lain yang sedang bekerja.
- *Fleksibilitas* (keluwesan)  
Barang-barang di dalam kelas hendaknya mudah ditata dan dipindahkan yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, seperti penataan tempat duduk yang perlu dirubah

jika proses pembelajaran menggunakan metode diskusi dan kerja kelompok.

- Kenyamanan  
Kenyamanan disini terkait dengan temperatur ruangan, cahaya, suara, dan kepadatan kelas.
- Keindahan  
Prinsip keindahan terkait dengan usaha guru menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi kegiatan belajar. Ruangan kelas yang indah dan menyenangkan dapat berpengaruh positif pada sikap dan tingkah laku siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

## **METODE**

### **Analisis**

Metode ini diawali dengan pengumpulan data tapak dan data dari klien. Kemudian data-data tersebut dianalisis untuk bisa dijadikan sebagai landasan dasar sebuah desain.

### **Studi Literatur**

Metode ini dilakukan dengan mencari dan mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan hasil analisa data dan metode perancangan.

### **Pemecahan Masalah**

Menggabungkan dan mencocokkan hasil analisis data dengan hasil studi literatur guna menghasilkan solusi dan instrumen desain perancangan.

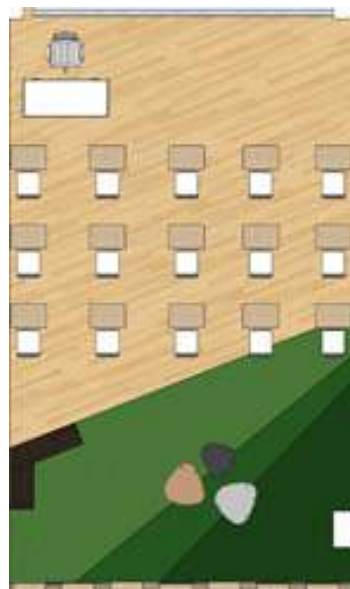
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Target Desain**

Setelah mendalami hasil analisis dan studi literatur, dapat ditentukan target pengguna utama desain yang dipilih adalah murid. Murid merupakan salah satu pengguna sekolah yang paling aktif. Sedangkan ruang yang dipilih untuk menjadi target desain adalah ruang kelas karena ruang tersebut merupakan ruang keseharian para murid.

### **Solusi Perancangan**

Hasil dari penggabungan data analisis dan studi literatur adalah sebuah instrumen desain. Instrumen desain ini akan dikaitkan dengan penggunaan konsep perilaku. Berikut penjelasan dari instrumen desain yang dihasilkan:



**Figur 1.** Denah Ruang Kelas 1 SMP  
Sumber: Olahan Data Pribadi

Pada kelas 1 SMP atau setara dengan umur 11-12 tahun, ruang kelas dibuat lebih fleksibel dan santai. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pembagian zona yang terdapat pada ruang kelas dan konsep interior yang digunakan. Di ruang kelas ini, terdapat 2 zona yang bisa digunakan oleh murid. Zona pertama adalah zona belajar. Zona ini merupakan zona ruang kelas pada umumnya.

Zona ini hanya berisikan kursi dan meja belajar untuk murid dan guru, serta papan tulis. Tata bangku yang digunakan adalah tata bangku terpisah dan satu bangku satu murid. Hal ini bertujuan untuk mendorong murid agar bisa lebih bereksplorasi di kelas dan tidak terpaku dengan teman sebangku saja jika mereka digabungkan. Dan zona kedua adalah zona santai dimana murid bisa berleha-leha pada zona ini. Namun tujuan utama zona ini dibuat adalah sebagai ruang komunal murid dikelas. Jika duduk sudah dipisahkan, maka zona ini yang akan membuat mereka berkumpul dan bersosialisasi. Zona ini bisa dijadikan sebagai area belajar alternatif, dan juga sebagai media organisasi para murid.



**Figur 2.** Perspektif Ruang Kelas 1 SMP  
Sumber: Olahan Data Pribadi

Sedangkan untuk gaya interior, ruang kelas ini lebih ditekankan kepada konsep interior yang *playful*. Selain itu, furnitur yang digunakan memiliki bentuk unik dan memiliki daya tarik tinggi. Hal ini sangat mendukung ruang kelas untuk menjadi ruang kelas yang disukai oleh para murid.



**Figur 3.** Denah Ruang Kelas 2 SMP  
Sumber: Olahan Data Pribadi

Pada ruang kelas 2 SMP atau setara dengan umur 12-13 tahun, gaya ruangan yang dipilih masih sama dengan gaya ruangan pada ruang kelas 1 SMP. Namun suasana yang dihasilkan pada ruang ini berbeda dengan ruang sebelumnya. Perbedaan yang terlihat ada pada tata bangku ruang kelas. Tata bangku yang digunakan pada ruang ini adalah 1 bangku 2 murid. Tujuannya adalah agar murid bisa memiliki kawan belajar yang saling mendorong dan memotivasi. Selain itu, teman sebangku mereka bisa saling menjadi teman cerita. Perbedaan mencolok lainnya ada pada gaya interior yang digunakan. Kesan

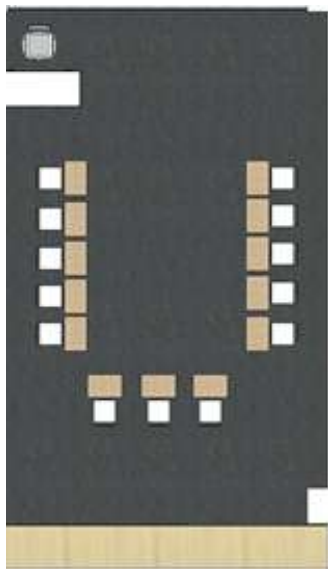


yang dihasilkan diruangan ini bukan *playful* lagi, namun sudah lebih ke kenyamanan saja. Hal ini disebabkan oleh gaya interior yang dipilih berbeda dari ruang sebelumnya, yaitu minimalis.



**Figur 4.** Perspektif Ruang Kelas 2 SMP  
Sumber: Olahan Data Pribadi

Bentukan furnitur yang digunakan juga tidak rumit lagi. Pengganti dari keunikan bentuk furnitur adalah mural yang ada pada dinding ruang kelas. Mural yang dipilih pun merupakan kesenian kaligrafi.



**Figur 5.** Denah Ruang Kelas 3 SMP  
Sumber: Olahan Data Pribadi

Ruang kelas terakhir yaitu ruang kelas 3 SMP atau setara dengan usia 14-15 tahun. Ruang ini sangat berbeda dari ruang kelas sebelum-sebelumnya secara kebutuhan masing-masing angkatan juga berbeda. Zona yang ada dikelas ini hanya ada satu yaitu zona belajar. Namun masih ada sisa ruang yang berada diruang ini. Hal ini bisa dijadikan sebagai area santai sendiri oleh para murid. Tata bangku yang ada diruang ini adalah letter U. Tata bangku ini mampu memberikan keluwesan guru pada saat mengajar terhadap para murid.



**Figur 6.** Perspektif Ruang Kelas 3 SMP  
Sumber: Olahan Data Pribadi

Di sisi lain, tata bangku ini mengintegritaskan para murid. Para murid bisa saling berhubungan dan mengawasi murid lainnya. Sedangkan untuk gaya interior yang dipilih masih minimalis, namun tidak seramai ruang kelas 2 SMP.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis data, studi literatur, dan pemecahan masalah bisa disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor desain yang mampu menguatkan konsep arsitektur perilaku dalam

SMP Nidaul Fitrah. Beberapa faktor tersebut berupa pembagian zona ruang, permainan elemen bentuk pada ruangan, penggunaan warna yang mampu menstimulasi *mood* murid dan penataan bangku yang beragam. Rancangan desain untuk ruang kelas 1 SMP, ruang kelas akan dibuat nyaman mungkin dengan memberikan zona santai. Tata bangku yang diaplikasikan adalah 1 bangku 1 murid. Dan yang terakhir adalah banyak menggunakan dan memainkan bentuk unik dalam desain. Untuk kelas 2 SMP, ruang kelas tetap memiliki zona santai. Tata bangku yang digunakan adalah 1 bangku 2 murid. Dan terdapat mural sebagai pengganti permainan bentuk pada ruang kelas. Dan untuk ruang kelas 3 SMP, ruang kelas dibuat untuk bisa fokus belajar. Tidak ada zona santai dan tata bangku yang digunakan adalah *letter U*. Secara keseluruhan, selain untuk memenuhi kebutuhan murid setiap angkatan, adanya perbedaan pada desain ruang kelas masing-masing angkatan diharapkan mampu memberikan kesadaran murid bahwa mereka telah tumbuh dewasa, dan kebutuhan serta pemikiran mereka pun juga berubah.

## REFERENSI

- Atmodiwiro, S. (2000). *Manajemen Pendidikan*. PT Ardadizya. Jakarta
- BSNP. STANDAR SARANA DAN PRASARANA, [HTTPS://BSNP-INDONESIA.ORG/STANDAR-SARANA-DAN-PRASARANA/](https://bsnp-indonesia.org/standar-sarana-dan-prasarana/)
- Haryadi. Dan Setiawan, H. (2014). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi*. Gadjah Mada University Press. Jogjakarta.
- Kusumowidagdo, A. (2010, April). Pengaruh Desain Atmosfer Toko Terhadap Perilaku Belanja, Vol 3 (Nomor 1), Universitas Ciputra, Surabaya
- Nugraha, R. (2017), *Tata Ruang Kelas*, <https://www.tintapendidikanindonesia.com/2017/04/tata-ruang-kelas/> (9 Februari 2020).
- Wedan, M. (2016), *Perkembangan Psikologi Anak Usia Sekolah Menengah (SMP)*, <https://silabus.org/perkembangan-psikologi/> (9 Februari 2020)
- Wicaksono, S. (2017). *Character Building Center di Kaliurang*. Satrio Indra [eds]. *Wastu Citra*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Zulfa, N. (2016, Maret). *LTP Sekolah Alam Pendidikan Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak di Demak*, Universitas Soegijapranata, Semarang