

PERANCANGAN FASILITAS PENDUKUNG NON-KELAS SEKOLAH CITRA BERKAT DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIORAL*

Greta Anggun Krista^a, Stephanus Evert Indrawan^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland, Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : sindrawan@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

Citra Berkas School is a school that upholds the principle of entrepreneurship in education; therefore, the design of non-classroom supporting facilities must pay attention to rules that support entrepreneurial behaviour and mindset in students. In addition to these needs, non-classroom supporting facilities are currently scattered and not in one area. In addition, the old architectural design adheres to the original building typology, specifically as a sports arena, which features an atrium with a basketball court at its centre. This makes the placement of facilities inefficient and complicates access to each school level. Activities on the basketball court also have the potential to disrupt learning activities due to the sounds that echo in the building. This is the motivation to overcome design problems by employing a behavioural approach. Data mining is conducted through site visits to the location, interviews, and data searches in reference books. The thinking results are expressed through the concept of interior architecture, which can stimulate behaviour through the principles of entrepreneurship by utilising visual, audio, and tactile stimuli. Visual stimuli are applied through colour and light, treatment audio is applied through acoustic control, and tactile stimuli are applied through textures on the enclosure and the surfaces of objects. This design is intended to address the facility's physical issues and instil the principles of entrepreneurship into students' behaviour and mentality.

Keywords: Behavior, Entrepreneurship, School, Stimulus

ABSTRAK

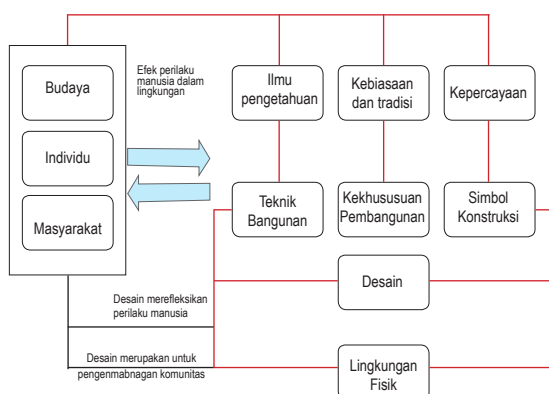
Sekolah Citra Berkas merupakan sekolah yang memegang prinsip *entrepreneurship* dalam pendidikannya, sehingga perancangan fasilitas pendukung non-kelas harus memperhatikan kaidah *behavioral* untuk mendukung perilaku dan pola pikir *entrepreneurship* pada peserta didik. Di samping kebutuhan tersebut, peletakan fasilitas pendukung non-kelas saat ini masih terpencar dan tidak berada dalam satu area. Selain itu, perancangan arsitektur lama mengikuti tipologi bangunan asal, yaitu sebagai gelanggang olahraga yang membuat gedung memiliki atrium dengan lapangan basket di tengahnya. Hal ini membuat peletakan fasilitas di dalamnya menjadi tidak efisien dan membuat akses bagi setiap jenjang sekolah menjadi jauh dan berantakan. Aktivitas pada lapangan basket juga berpotensi mengganggu kegiatan pembelajaran melalui bunyi yang menggema dalam gedung. Hal tersebut yang menjadi motivasi untuk mengatasi masalah dalam perancangan dengan menggunakan pendekatan *behavioral*. Penggalan data dilakukan dengan melakukan *site visit* ke lokasi, wawancara, dan pencarian data melalui buku referensi. Hasil pemikiran dituangkan melalui konsep arsitektur interior yang dapat menstimulasi perilaku yang sesuai dengan prinsip *entrepreneurship* melalui stimulus visual, audio, dan peraba. Stimulus visual diaplikasikan melalui penggunaan warna dan cahaya, *treatment* audio diaplikasikan melalui pengendalian akustik, dan stimulus peraba diaplikasikan melalui tekstur pada pelingkup dan permukaan benda. Perancangan ini dimaksudkan untuk menyelesaikan permasalahan fisik fasilitas dan mematri prinsip *entrepreneurship* ke dalam perilaku dan mental siswa.

Kata Kunci: Behavior, Entrepreneurship, Sekolah, Stimulus

PENDAHULUAN

Kemampuan manusia dalam menganalisis lingkungannya bukan merupakan sesuatu yang absolut. Setiap individu memiliki persepsi yang berbeda-beda terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Hal ini dipengaruhi oleh keragaman budaya, gender, usia, tingkat sosial, pekerjaan, dan lain-lain (Widyakusuma, A., 2020). Persepsi manusia dipengaruhi oleh faktor luar dan dalam yang akan menghasilkan *output* berupa perilaku.

Terdapat interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungan ia berada. Keduanya masing-masing memberikan pengaruhnya terhadap satu sama lain. Suatu kelompok yang memiliki pengetahuan, tradisi, atau kepercayaan akan mempengaruhi lingkungan yang akan mereka bangun dan tinggali. Kemudian, lingkungan tersebut akan memberikan pengaruh kembali terhadap penggunanya, yaitu mempengaruhi sisi emosional dan interaksi antar pengguna (Mahmoud, A., 2018).



Gambar 1. Hubungan Manusia dengan Lingkungannya
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Sekolah Citra Berkat merupakan institusi pendidikan yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Grup Ciputra. Sekolah ini berlokasi di lingkungan perumahan Citraland, Surabaya. Sekolah Citra Berkat memiliki jenjang pendidikan dari TK hingga SMA.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar, Sekolah Citra Berkat memiliki kurikulum yang khusus dibandingkan institusi pendidikan lainnya. Sekolah Citra Berkat menanamkan prinsip *entrepreneurship* yang mempengaruhi kurikulum mereka, yaitu berupa lima tahapan pembelajaran. Tahapan pembelajaran tersebut adalah *Exploring, Planning, Doing, Communicating*, dan *Reflecting*. Hal ini disebabkan oleh pandangan pendiri Grup Ciputra bahwa *entrepreneurship* dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di Indonesia, maka pendidikan *entrepreneurship* harus ditanamkan dalam pikiran individu sejak dini.

Sekolah harus menyediakan fasilitas-fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas tersebut tidak hanya berupa kelas konvensional, namun juga fasilitas yang mendukung pembelajaran yang lebih spesifik yang tidak bisa dilakukan dalam kelas konvensional. Fasilitas pendukung non-kelas Sekolah Citra Berkat terletak dalam gedung yang menengahi gedung-gedung khusus per jenjang. Fasilitas pendukung tersebut digunakan untuk semua jenjang pada waktu yang tidak menentu.

Dengan tipologi asal gedung perantara yang merupakan gelanggang olah raga, gedung perantara direkonstruksi ulang pada tahun 2019 menjadi sebuah gedung berbentuk atrium dengan fasilitas yang beragam. Namun dengan bentuk gedung eksisting, efisiensi ruang menjadi berkurang. Peletakan fasilitas yang ada di dalamnya terpengar, sehingga menyulitkan sirkulasi siswa dan pendidik. Selain itu, kegiatan pada lapangan basket yang terletak di atrium menimbulkan masalah akustik yang dapat mengganggu kegiatan pembelajaran dalam gedung perantara dan gedung sekitarnya.

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan fasilitas pendukung non-kelas bagi Sekolah Citra Berkas yang mencerminkan prinsip *entrepreneurship* dan mematri prinsip tersebut ke dalam perilaku dan mental siswa. Fasilitas pendukung non-kelas dirancang agar dapat diakses dengan mudah oleh semua jenjang. Usaha merancang fasilitas ini ditargetkan untuk memenuhi kebutuhan *behavioral* dan memperbaiki kondisi eksisting fasilitas pendukung non-kelas Sekolah Citra Berkas.

Latar belakang yang telah diuraikan menyimpulkan bahwa permasalahan yang diusahakan untuk diselesaikan adalah:

1. Bagaimana mewujudkan kebutuhan belajar murid sesuai dengan sistem belajar mengajar dan perilaku yang mencerminkan *entrepreneurship* K-12 dalam desain arsitektur interior sekolah?

2. Bagaimana cara memfasilitasi kebutuhan sekolah dari TK hingga SMA yang berbeda-beda melalui desain arsitektur interior?

Penelitian dan perancangan ini nantinya diharapkan mampu mendukung pendidikan berbasis prinsip *entrepreneurship* melalui desain arsitektur interior yang menghasilkan perilaku dan mental siswa yang sesuai dengan sifat *entrepreneur*. Perancangan ini juga diharapkan mampu menyelesaikan masalah pada fasilitas pendukung non-kelas eksisting dan membuat fasilitas yang nyaman bagi semua jenjang dalam Sekolah Citra Berkas.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Definisi Sekolah dan Komponen Pembentuknya

Menurut KBBI, sekolah dapat diartikan sebagai suatu tempat, kegiatan, atau waktu. Sekolah dapat berarti sebuah tempat, institusi, atau lembaga belajar mengajar serta memberi dan menerima pendidikan. Sekolah juga dapat diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar atau menuntut ilmu. Dan sekolah juga diartikan sebagai waktu atau pertemuan siswa dengan guru untuk menuntut ilmu.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan selain keluarga dan lingkungan yang menjamin anak untuk mampu melewati tahapan perkembangan dengan lancar dan optimal, anak akan terus menerus didukung apabila anak memiliki kekurangan dan akan didorong untuk

berkembang bila memiliki potensi. Sekolah merupakan lembaga yang memperlakukan semua manusia yang berkekurangan maupun berkelebihan sebagai manusia yang sederajat, ini yang menjadikan sekolah sebagai lembaga sosial yang tepat untuk mendampingi anak di setiap tahapan perkembangannya (Ningsih, N. A. & Mulyani, S., 2023).

Menurut Nugraha, I., W. (2013) agar terwujudnya suatu lembaga pendidikan yang kondusif dan berkualitas ada beberapa komponen yang harus dimiliki oleh lembaga/satuan pendidikan, di antaranya :

1. Memiliki otonomi tanpa ada campur tangan politik dan kepentingan birokrasi.
2. Memiliki kurikulum yang sesuai dengan taraf perkembangan anak didik, kebutuhan, dan karakter bangsa.
3. Memiliki pendidik yang profesional sesuai dengan kompetensinya masing-masing.
4. Memiliki tenaga kependidikan yang profesional sebagai penunjang terselenggaranya pendidikan.
5. Memiliki sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat satuan pendidikan.
6. Memiliki modal yang cukup tidak mengandalkan subsidi dari pemerintah.
7. Memiliki visi yang jelas yang dijabarkan oleh misi dan strategi untuk meraihnya, bukan hanya sebagai slogan teoritis.
8. Memiliki manajemen yang baik dengan kontrol yang intensif.
9. Memiliki kontrol yang jelas dan intensif terhadap penyelenggaraan pendidikan.

Definisi *Entrepreneurship*

Menurut KBBI, *entrepreneurship* diterjemahkan menjadi kewirausahaan. Kewirausahaan terdiri dari dua kata dasar, yaitu "wira" yang berarti mandiri dan "usaha" yang berarti melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. *Entrepreneurship* diartikan sebagai proses untuk mendirikan atau menjalankan usaha secara mandiri. *Entrepreneurship* tidak hanya diartikan sebagai kegiatan berusaha untuk mendapat keuntungan.

Entrepreneurship juga diartikan sebagai kegiatan berkreasi dan berinovasi untuk memecahkan masalah dalam kegiatan sehari-hari dengan memanfaatkan peluang yang ada di sekitar. Sedangkan *entrepreneur* diartikan sebagai seseorang yang mendirikan dan menjalankan usaha yang inovatif. *Entrepreneurship* merupakan suatu inovasi serta kreatifitas untuk menggunakan kesempatan dalam melahirkan perubahan yang menimbulkan nilai positif bagi dirinya maupun orang sekitarnya (Margahana, H., 2020).

Ir. Ciputra berpendapat bahwa sudah terlalu banyak pencari kerja dibandingkan orang-orang yang menciptakan lapangan kerja. Bahkan, ada banyak lulusan perguruan tinggi yang menganggur. Sehingga, ia berpendapat bahwa harus ada jiwa *entrepreneurship* yang diteruskan ke generasi berikutnya. Hal tersebut harus diteruskan melalui pendidikan *entrepreneurship* sejak dini.

Pendidikan *entrepreneurship* dapat mengubah cara pikir dan perilaku siswa. Sebuah studi menunjukkan bahwa siswa yang diberi pendidikan *entrepreneurship* memiliki kemampuan berpolitik yang lebih baik, mudah memperluas wawasan, dan berperilaku inovatif. Siswa menjadi individu yang dapat menaklukkan permasalahan yang ada di sekitarnya dan mewujudkan tujuan dan potensi dirinya (Bandura, A., 2018). Melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan orang lain, pendidikan *entrepreneurship* dapat menjadi sistem pembelajaran yang holistik dan multilevel (Wei, X., Liu, X., & Sha, J., 2019). Sehingga, pendidikan *entrepreneurship* tidak hanya sebatas pendidikan perilaku, namun juga merujuk pada hubungan yang kompleks.

Hubungan Perilaku Manusia Dengan Lingkungannya

Arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang menerapkan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya (Marlina, H., & Ariska, D., 2019).

Persepsi terhadap lingkungan dipengaruhi faktor interpretasi ulang oleh penghuni dimana mereka menyimpan, mengubah, mengatur, melupakan, dan mengingat informasi. Gifford, R. (2002) menjelaskan bahwa pentingnya untuk memahami kehidupan sehari-hari dalam mendesain lingkungan terbangun, dimana ia mengaitkan hal tersebut dengan persepsi dan

pengertian. Sehingga, sikap terhadap lingkungan erat kaitannya dengan psikologi lingkungan.

Pengendalian ruang dapat dipengaruhi oleh pekerjaan, bentuk pertahanan, personalisasi dan penandaan seseorang. Persepsi seseorang mengenai wilayah mempengaruhi kesehatan psikologi, rasa aman, sikap pertahanan dan indikator psikologi lingkungan (Gifford, R. 1997). Sehingga pengendalian ruang tidak selalu sama karena persepsi manusia berbeda-beda.

Melalui pengendalian ruang, individu dapat dipaksa menunjukkan perilaku tertentu. Namun, ada beberapa kondisi dimana mereka memisahkan diri dari lingkungan atau reaksi luar dari lingkungan. Hal ini disebabkan oleh perilaku individu yang melakukan sesuatu berdasarkan metodenya sendiri hingga mereka dibenarkan untuk tidak melakukan hal tersebut. Bahkan, jika mereka dipaksa untuk melakukan suatu perilaku, mereka dapat menjadi agresif (Selwyn, N., 2004).

Adapun variabel-variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia (Setiawan dalam Marlina, H., & Ariska, D., 2019), antara lain:

a. Ruang

Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.

b. Ukuran dan Bentuk

Harus disesuaikan dengan fungsi yang

akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.

c. Perabot dan Penataan

Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada pada ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku dan resmi. Sedangkan penataan yang asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.

d. Warna

Memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang. Pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.

e. Suara, Temperatur, dan pencahayaan

Suara dapat diukur dengan desibel yang akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

Dampak Arsitektur Terhadap Perilaku Manusia

Menurut Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011) setiap arsitektur yang dibuat atas dasar kebutuhan manusia menghasilkan efek perilaku yang berbeda terhadap arsitektur itu sendiri. Mengenai Pembangunan kembali arsitektur yang diadaptasi dari kebutuhan dan perilaku manusia yang berdampak terhadap psikologi seseorang. Tujuan utama arsitektur sendiri tentu untuk memenuhi kebutuhan seorang individu terutama untuk menciptakan bangunan yang aman dan nyaman. Sebagai makhluk sosial

manusia hidup dan di bentuk oleh lingkungan tempat mereka tinggal. Di sinilah awal mula dimana aspek psikologis individu dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan juga sosial. Tingkat privasi, tata ruang, karakter, aksesibilitas, sirkulasi, bahkan hingga aspek estetika dapat memberikan dampak terhadap aspek psikologis manusia, rumah hingga tata kota secara tidak langsung ditata dan dirancang oleh seorang arsitek (Ivana, V., 2022).

Manusia dan lingkungannya memiliki pengaruhnya terhadap satu sama lain. Individu, kelompok atau masyarakat juga memiliki nilai-nilai yang dapat mempengaruhi arsitektur yang mereka bangun. Sebaliknya, lingkungan terbangun juga mempengaruhi kebiasaan, tradisi, dan perilaku penghuninya (Mahmoud, A., 2018). Menurut Marcella, J. (2004) perancangan arsitektur ditujukan untuk manusia, maka untuk mendapatkan perancangan yang baik, arsitek perlu mengerti apa yang menjadi kebutuhan manusia atau dengan perkataan lain mengerti perihal perilaku manusia dalam arti luas.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi sifat interaksi dan hubungan dalam suatu kelompok:

1. Lama waktu yang digunakan seseorang dalam suatu kelompok atau hubungan yang semakin permanen.
2. Keberadaan seseorang dalam ruang kecil yang menunjang hubungan dan interaksi tatap muka dengan orang lain.
3. Jumlah kecil dalam sebuah kelompok

yang memiliki peluang besar dalam mendokumentasi pengetahuan pribadi.

Lingkungan terbangun memiliki fungsi sebagai pembentuk ruang yang mewadahi aktivitas dan mempengaruhi sisi emosional penghuni sebagai pusat dari lingkungan. Suatu desain dari lingkungan terbangun membuat keterkaitan dengan psikologi manusia. Jika pendesain berhasil dalam mengaitkan fungsi lingkungan dengan pola perilaku manusia, hubungan tersebut dapat dicapai. Sehingga, fungsi suatu lingkungan dengan segala isinya dan dimensi moral hanya merupakan hasil dari proses desain lingkungan tersebut (Lang, J. T., Burnette, C., Moleski, W., & Vachon, D., 1974). Pertemuan proses psikologi dan hal lainnya yang mempengaruhi perilaku manusia akan membentuk tujuan desain suatu lingkungan yang akan menghasilkan *output* berupa proses psikologi manusia (Fathy, H., 2010).

METODE

Perancangan diawali dengan penelitian ke lokasi Sekolah Citra Berkas dan studi literatur. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu mengumpulkan informasi yang deskriptif dan berfokus dalam pengamatan yang mendalam. Penelitian dilakukan dengan datang ke lokasi Sekolah Citra Berkas dahulu sebelum melakukan penelitian melalui sumber literatur yang relevan dengan perancangan.

1. Observasi dan Wawancara

Pengamatan lokasi Sekolah Citra Berkas diawali dengan mengamati kondisi kompleks gedung sekolah untuk memilah aspek yang

akan dirancang. Pengamatan dilakukan dengan berkeliling kompleks Sekolah Citra Berkas yang terdiri dari empat gedung, yaitu gedung TK-SD, gedung SMP, gedung SMA dan gedung perantara yang menengahi gedung-gedung lainnya. Fasilitas pendukung non-kelas dalam gedung perantara menjadi aspek yang akan diperbaiki. Setelah menentukan aspek yang akan didesain, tindakan berikutnya adalah mengambil foto data fisik gedung perantara berupa denah, potongan, sistem saluran, sistem kelistrikan, dll. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan perancangan dengan kondisi eksisting gedung. Penelitian dilanjutkan dengan melakukan kunjungan ke lokasi untuk melihat secara spesifik kondisi fasilitas pendukung non-kelas yang ada di gedung perantara. Pengambilan data dilakukan dengan pengambilan foto eksisting fasilitas pendukung non-kelas.

Setelah melakukan pengamatan lokasi, penelitian dilakukan dengan mewawancarai sumber-sumber penting Sekolah Citra Berkas. Sumber yang diwawancarai adalah Kepala Pengelolaan Fasilitas dan salah satu Kepala Sekolah. Hal-hal yang ditanyakan adalah terkait sejarah tipologi gedung perantara, sarana prasarana kegiatan pembelajaran, permasalahan yang muncul, dan harapan terhadap perancangan ini. Selain itu, wawancara juga terkait ciri khas dan teknik pembelajaran sekolah, serta kegiatan yang dilakukan dalam sekolah. Data non-fisik yang

didapatkan tidak terkait fungsionalitas gedung saja, namun juga hal-hal yang mengarah ke pemikiran institusi.

2. Studi literatur dan tipologi

Proses pembelajaran literatur serta tipologi dilakukan untuk mengetahui dasar perancangan serta mengetahui proyek sejenis yang dapat dijadikan sebagai acuan baik melalui buku, jurnal, dan website.

3. *Design thinking*

Metode ini dilakukan untuk mencari solusi desain terhadap permasalahan yang muncul setelah melakukan wawancara, observasi lapangan, studi literatur, dan tipologi. Data tersebut dibandingkan dengan temuan literatur terkait sekolah, pemikiran *entrepreneurship*, standar arsitektur interior, dan tipologi sejenis. Melalui data tersebut, akar permasalahan ditemukan dan dicari solusinya.

4. *Design Development*

Merupakan tahap dalam proses perancangan yang bertujuan untuk mengembangkan konsep desain awal menjadi bentuk yang lebih detail. Setelah menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan proyek akan diperlukan sebuah fase untuk mengembangkan desain menjadi lebih matang melalui berbagai proses konsultasi dan revisi sampai desain disetujui.

5. *Finishing & Realization*

Proses penyelesaian desain dengan memberikan keseluruhan berkas-berkas yang menunjang klien merealisasikan proyek, terdiri dari berbagai hal yaitu gambar teknis, 3d perspektif dalam bentuk render, RAB, dan lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Tapak



Gambar 2. Lokasi Perancangan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 3. Bangunan Sekitar Gedung Perantara
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Gambar di atas merupakan lokasi/site perancangan. Sekolah Citra Berkas terletak di Kawasan Bukit Palma, Perumahan Citraland, Surabaya. Sekolah Citra Berkas terdiri dari empat gedung, yaitu gedung tk-sd, gedung smp, gedung sma, dan gedung-gedung lainnya. Gedung perantara tersebut mengalami renovasi pada tahun 2019. Perancangan dibatasi hanya untuk fasilitas pendukung non-kelas dalam gedung perantara

(Gambar 2.). Terdapat foto eksisting fasilitas pendukung non-kelas. Fasilitas-fasilitas tersebut terpencar-pencar dan jauh untuk diakses bagi jenjang tertentu. Berikut ini merupakan fasilitas pendukung non-kelas dalam gedung perantara:

1. Perpustakaan TK-SD dan SMP-SMA
2. ICT 1 dan 2
3. Multipurpose Room
4. Ruang STEM
5. Ruang Entrepreneurial
6. Laboratorium Sains
7. Ruang Konseling
8. Ciputra Digital Learning Center (CDLC)

Berdasarkan hasil analisis dari data yang didapatkan, terdapat beberapa permasalahan yang harus diperbaiki, yaitu:

1. Bentuk gedung perantara memiliki atrium dan difungsikan sebagai lapangan basket. Dengan bentuk gedung eksisting, efisiensi ruang yang ada di dalamnya menjadi berkurang.



Gambar 4. Interior Gedung Perantara Eksisting
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

2. Adanya lapangan basket di atrium lantai 1 berpotensi kebisingan pada saat jam pembelajaran bila terdapat kegiatan olah raga atau kegiatan di luar pembelajaran.



Gambar 5. Lapangan Basket Eksisting
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

3. Fasilitas pendukung non-kelas terletak memencar dan tidak memusat karena efisiensi ruang yang berkurang.

Data Non-Fisik

Sesuai dengan pemikiran pendiri Grup Ciputra, Sekolah Citra Berkas menciptakan kurikulum dengan lima tahapan pembelajaran, yaitu *exploring*, *planning*, *doing*, *communicating*, dan *reflecting*. Dengan tahapan ini, Sekolah Citra Berkas berharap bahwa pembelajaran siswa dilakukan secara holistik yang sesuai dengan prinsip *entrepreneurship*. Siswa didorong untuk belajar tidak hanya dalam sekolah saja, namun juga di luar waktu pembelajaran sekolah. Perancangan ini harus mempertimbangkan aspek *behavioral* siswa agar dapat menciptakan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran sesuai dengan prinsip *entrepreneurship*.

Kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya dalam kelas konvensional saja, namun juga dalam fasilitas pendukung lainnya seperti perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain. Berdasarkan keterangan dari salah satu Kepala Sekolah Citra Berkat, penggunaan fasilitas tersebut tidak secara rutin dan menyesuaikan dengan keperluan belajar mengajar spesifik yang tidak menentu. Fasilitas pendukung non-kelas juga digunakan oleh siswa dari berbagai jenjang. Maka dari itu, fasilitas tersebut harus menunjang kegiatan pembelajaran yang berbeda-beda dari jenjang yang beragam.

Kepala Pengelolaan Fasilitas menyebutkan bahwa fasilitas pendukung non-kelas sebaiknya mudah diakses dan mempermudah sirkulasi semua jenjang. Hal ini dikarenakan area yang semakin sedikit untuk dibangun fasilitas sekolah dan tidak punya pilihan lain selain dibangun seperti gedung eksisting. Penambahan fasilitas juga menjadi masalah karena bertambahnya siswa yang masuk ke Sekolah Citra Berkat, sehingga pihak Sekolah Citra Berkat kerap membangun gedung baru untuk menutupi kekurangan tersebut.

Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisis ruang pada fasilitas pendukung non-kelas dan fisik gedung yang menaunginya, terdapat beberapa permasalahan yang harus diselesaikan melalui desain:

1. Peletakan fasilitas yang terpencar-pencar, sehingga membuat siswa mengakses agak jauh, terutama untuk siswa TK.
2. Fasilitas-fasilitas yang terletak di lantai atas juga terlalu jauh untuk diakses siswa SMP dan SMA yang datang dari gedung yang terpisah. Mereka harus melalui lantai 1 dan naik melalui tangga untuk mencapai fasilitas yang dibutuhkan.
3. Dengan letak fasilitas yang dekat dengan gedung SD, letak kelas SD yang seharusnya bisa lebih dekat dengan gedung SD menjadi lebih jauh. Hal ini menyulitkan siswa dan pendidik untuk mengakses kelas yang berada di lantai 3 dan 4 gedung perantara. Dalam masalah perancangan fasilitas pendukung non-kelas, sirkulasi SD menjadi berantakan yang berpotensi mengganggu kegiatan pembelajaran melalui kebisingan.
4. Sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran banyak, namun kurang diimbangi dengan luas fasilitas yang cukup. Seperti contoh, laboratorium yang memuat sarana prasarana yang banyak namun terlihat penuh sesak dan sempit.



Gambar 6. Laboratorium Eksisting
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

5. Fasilitas pendukung non-kelas digunakan untuk menunjang kegiatan yang bervariasi. Sehingga kebutuhan akan sarana prasarana dan suasana juga beragam dan tidak bisa disamakan.

Konsep Solusi Perancangan

Mengenai hal-hal yang berkaitan dengan fisik gedung, berikut ini adalah solusi-solusi yang ditawarkan untuk menjawab permasalahan kondisi eksisting fasilitas pendukung non-kelas:

1. Penggunaan atrium gedung perantara sebagai lokasi fasilitas pendukung non-kelas yang baru. Hal ini diharapkan mampu memusatkan berbagai fasilitas pendukung non-kelas yang terpencar-pencar. Peletakan fasilitas pendukung pada atrium juga membuat siswa dari berbagai jenjang lebih dekat untuk mengakses. Pemusatan fasilitas pendukung non-kelas juga bersifat universal bagi semua jenjang, pendidik, dan bahkan orang tua murid.
2. Eliminasi lapangan basket pada atrium gedung perantara sebagai gangguan kebisingan dan efisiensi ruang.
3. Penyesuaian gaya fasilitas pendukung non-kelas dengan gaya gedung yang ada di sekeliling fasilitas. Gaya yang ada disekitar atrium termasuk dalam arsitektur modern, sehingga desain fasilitas juga dibuat sesuai dengan karakteristik arsitektur modern.
4. Penyesuaian fasilitas pendukung non-kelas dengan standar arsitektur untuk kegiatan yang leluasa.
5. Perancangan fasilitas pendukung non-kelas

yang fleksibel untuk kegiatan pembelajaran yang beragam.

Konsep solusi ini juga mempertimbangkan masalah kekurangan ruang yang dihadapi Sekolah Citra Berkas akibat penambahan siswa dari waktu ke waktu. Pemindahan fasilitas ke atrium membuat ruang-ruang bekas fasilitas pendukung non-kelas menjadi kosong dan dapat digunakan untuk kelas-kelas baru.

Hal ini dapat menutupi kekurangan kelas yang saat ini dihadapi pihak sekolah. Selain itu, perancangan ini juga menggunakan pendekatan *behavioral* untuk mendukung pembelajaran siswa yang holistik dan sejalan dengan prinsip *entrepreneurship*. Konsep solusi didasarkan pada konsep hubungan manusia dengan lingkungannya, yaitu manusia dan lingkungan ia berada saling memberikan pengaruh satu sama lain yang dikemukakan oleh Mahmoud, A (2018).

Dalam kasus perancangan ini, identitas dan pengetahuan institusi Sekolah Citra Berkas berawal dari kata *entrepreneurship*. Pandangan institusi didapatkan dari pernyataan Ir. Ciputra, yaitu pendidikan *entrepreneurship* harus diteruskan ke generasi berikutnya. Kemudian, paham tersebut diteruskan oleh Sekolah Citra Berkas menjadi kurikulum dengan lima tahapan pembelajaran. Kurikulum Sekolah Citra Berkas menjadi dasar konsep yang akan diaplikasikan pada perancangan ini dan diberi judul "*The Entrepreneur's Stimulus*".

Penggunaan stimulus dimaksudkan untuk mempengaruhi persepsi siswa akan fasilitas pendukung. Selain itu, penggunaan stimulus juga diharapkan mampu untuk membantu siswa secara mental dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang beragam. Hal ini disebabkan tahapan pembelajaran yang membutuhkan suasana yang berbeda-beda. Stimulus yang diberikan didasarkan pada tiga indra manusia, yaitu penglihatan, pendengaran dan peraba.

1. Stimulus Penglihatan

Stimulus penglihatan diaplikasikan melalui penggunaan warna, pencahayaan, dan organisasi ruang. Hal ini ditujukan untuk mengurangi bobot pengolahan informasi seseorang. Sehingga, perancangan ruang dapat menggunakan kode presentatif berupa gambar yang juga meningkatkan daya ingat dan pemrosesan informasi. Persepsi manusia terhadap warna berbeda-beda berdasarkan budaya dan pengalaman. Seperti contoh, hijau identik dengan ketenangan dan hitam identik dengan kesenduan. Penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang terpapar latar biru memiliki ingatan yang lebih kuat dan lebih presentatif dibandingkan warna kuning. Sehingga, penggunaan *tone* biru digunakan pada fasilitas pendukung yang menunjang pembelajaran yang masih berkaitan dengan mata pelajaran, seperti Ruang STEM, Laboratorium, Ciputra Digital Learning Center, Ruang Entrepreneurial, dan

Ruang ICT. Pada perpustakaan, warna yang diaplikasikan bervariasi untuk menstimulus sifat eksploratif siswa. Untuk meningkatkan ketenangan, Ruang Konseling menggunakan warna hijau dan putih. Multipurpose Room menggunakan warna yang hangat.

Penggunaan cahaya juga mempengaruhi emosi manusia. Pencahayaan disesuaikan dengan jenis kegiatan yang dilakukan dalam fasilitas. Dalam kegiatan pembelajaran, pencahayaan biasanya menggunakan temperatur warna yang tinggi. Namun, penelitian menunjukkan bahwa manusia yang terpapar cahaya dengan temperatur warna tinggi cenderung mengalami gangguan tidur dan merusak *mood* (Edwards, L., & Torcellini, P., 2002). Maka dari itu, smart LED *lamp* yang dapat diatur temperatur warnanya diaplikasikan pada fasilitas dengan kegiatan yang bervariasi. Fasilitas tersebut adalah Ruang STEM, Ciputra Digital Learning Center, dan Ruang Entrepreneurial.

Pemrosesan informasi dan memori manusia dapat dibantu dengan organisasi ruang. Dengan adanya kode representatif berupa penataan furnitur dapat membantu siswa dalam mengingat dan mematri tahapan pembelajaran ke dalam memori dan perilakunya. Kemudian, siswa dapat melakukan tahapan tersebut tidak hanya dalam pembelajaran di sekolah saja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 7. Interior Lantai 1 (1)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 8. Interior Lantai 1 (2)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 9. Interior Lantai 1 (3)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 10. Interior Lantai 1 (4)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

2. Stimulus Pendengaran

Kelas berbentuk persegi, lantai datar, dan kisaran daerah pendengar antara 56-93 m² jarang memiliki masalah akustik. Kelas terhindar masalah tersebut jika menggunakan rak-rak tanam, papan buletin, lemari, dan lain-lain serta menggunakan panel bangunan yang ringan atau siap pakai seperti plasterboard, konstruksi drywall, *ceiling* gantung. Sehingga material yang digunakan pada pelengkap fasilitas menggunakan bahan yang ringan, seperti plasterboard, mineral board *ceiling* dan polikarbonat. Material-material yang digunakan dapat menghindarkan fasilitas dari gangguan suara seperti gaung atau gema. Selain itu, penggunaan furnitur yang beragam juga meminimalisir potensi gangguan suara dalam ruangan.

Penggunaan teknologi audio cukup menyebar pada masa kini. Masyarakat mulai menggunakan teknologi tersebut untuk memberikan jawaban atas perintah yang diberikan kepada sistem. Maka, penggunaan teknologi suara diaplikasikan ke dalam perpustakaan melalui katalog buku.

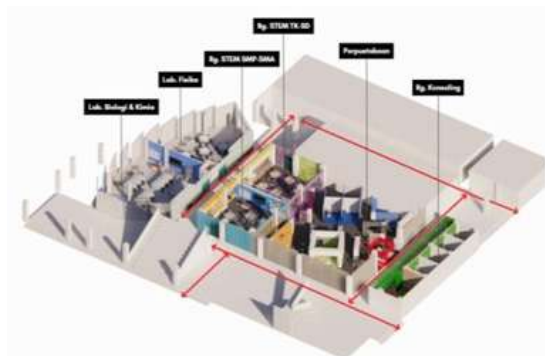
3. Stimulus Peraba

Tekstur permukaan dapat mempengaruhi emosi manusia. Sebuah studi mengatakan bahwa material yang bertekstur halus seperti kain memiliki sifat yang menyenangkan, sedangkan material bertekstur kasar bersifat sebaliknya. Namun, emosi manusia tidak dapat ditentukan

dari permukaan tekstur saja, tetapi juga penampakan permukaannya. Seperti contoh, benda menyerupai slime diasosiasikan sebagai benda yang menjijikkan dan permukaan benda yang halus diasosiasikan dengan ketenangan atau kesenduan. Dalam perancangan ini, permukaan material pada pelingkup ruang dan furnitur dirancang halus untuk menghindari rasa panik dan tegang. Permukaan halus pada plasterboard, dinding, furnitur, dan karpet dimaksudkan untuk menenangkan siswa dalam proses pembelajaran.

Konsep *Zoning* dan Pola Sirkulasi

Fasilitas pendukung non-kelas diletakkan di atrium sebagai lokasi baru dari letak eksisting. Fasilitas pendukung dibuat memusat agar lebih mudah diakses oleh berbagai jenjang sekolah.

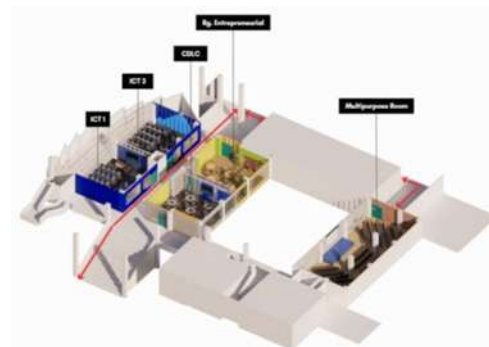


Gambar 11. Isometri Denah Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Fasilitas lantai 1 terdiri dari:

- Perpustakaan
Diletakkan diatrium agar bersifat publik dan dapat diakses oleh semua jenjang, guru, dan orang tua siswa.

- Laboratorium
Diletakkan jauh dari keramaian dan dekat dengan saluran kota.
- Ruang Konseling
Diletakkan dekat dengan pintu masuk gedung dan *parents lounge* agar mudah diakses orang tua dan siswa.
- Ruang STEM
Diletakkan di lantai 1 untuk kemudahan akses dan jangkauan yang dekat bagi masing-masing jenjang.



Gambar 12. Isometri Denah Lantai 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Fasilitas lantai 2 terdiri dari:

- ICT
Dekat dengan jalur akses utama per jenjang.
- CDLC
Dekat dengan jalur akses utama per jenjang.
- Ruang Entrepreneurial
Dekat dengan jalur akses utama per jenjang.
- Multipurpose Room
Dijauhkan dari akses utama agar privasi terjaga dan minim dampak suara.

Perpustakaan diletakkan di tengah tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan eksplorasi siswa,

namun juga kebutuhan belajar dan diskusi siswa. Fasilitas ini juga dapat digunakan oleh tenaga pendidik dan orang tua siswa untuk bereksplorasi dan berdiskusi dengan siswa. Sehingga, perpustakaan bersifat inklusif bagi penghuni sekolah.

Fasilitas akademik dijadikan satu area, yaitu Laboratorium Biologi dan Kimia, Laboratorium Fisika, Ruang STEM TK-SD, Ruang STEM SMP-SMA, dua Ruang ICT, CDLC, dan Ruang Entrepreneurial. Fasilitas-fasilitas tergabung karena persamaan aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran siswa. Fasilitas-fasilitas tersebut juga diletakkan lebih jauh dari jalan raya agar keramaian tidak mengganggu kegiatan pembelajaran pada saat jam penjemputan jenjang lain. Sebagian besar fasilitas dibagi menjadi dua untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar tiap jenjang dan diletakkan sesuai dengan letak jenjangnya. Ruang Entrepreneurial dan CDLC hanya tersedia masing-masing satu kelas karena pemakaian tidak sesering fasilitas penunjang lainnya.

Ruang Konseling diletakkan di depan agar dekat dengan *Parents Lounge* dan pintu masuk, sehingga mudah diakses oleh orang tua murid. Tingkat privasi ruang konseling juga tidak begitu rendah meskipun terletak di area depan karena posisinya yang berada dipojok.

Ruang Serbaguna terletak di area yang terpencil dari akses utama agar menjamin tingkat

kebisingan yang lebih rendah. Akses menuju ke Ruang Serbaguna melalui koridor kelas SD yang bersifat lebih tersembunyi. Sehingga, Ruang Serbaguna terhindar dari keramaian penghuni yang berlalu-lalang.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya, Suasana, dan Isi Ruang

Aplikasi gaya pada fasilitas pendukung non-kelas berawal dari lima tahapan pembelajaran. Tahapan pembelajaran dikaitkan dengan fasilitas pendukung sesuai dengan kegiatan yang dilakukan didalamnya.



Gambar 13. Hubungan Tahapan Pembelajaran Dengan Fasilitas Pendukung Non-Kelas
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Berikut ini merupakan penjelasan detail konsep aplikasi interior di masing masing ruangan.

1. Perpustakaan

Perpustakaan dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan jenis bacaannya dan juga dilengkapi dengan area kerja kelompok dan individu yang berada di pusat rak-rak

bacaan. Pencerminkan eksplorasi ditunjukkan melalui bentuk furnitur dan warna yang variatif, serta peletakan furnitur yang bebas.



Gambar 14. Interior Perpustakaan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 15. Isometri Denah Perpustakaan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Untuk menunjang kegiatan *planning*, perpustakaan dilengkapi dengan area kerja individu dan kelompok dalam bentuk meja panjang dan empat bilik kerja kelompok.



Gambar 16. Meja Kerja Individu
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 17. Bilik Kerja Kelompok
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

2. Ruang STEM

Ruang STEM difasilitasi sesuai dengan tahapan pembelajarannya, yaitu *exploring*, *planning*, *doing*, hingga *communicating*. Untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang beragam, Ruang STEM dirancang fleksibel melalui organisasi ruang dan desain furniturnya.



Gambar 18. Ruang STEM SMP-SMA
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 19. Ruang STEM TK-SD
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Meja siswa dirancang modular dan dapat digabungkan menjadi satu kelompok untuk menunjang kegiatan *exploring*, *planning* dan *doing*. Kegiatan *planning* juga difasilitasi dengan area curah pendapat. Siswa dapat menuangkan hasil pemikirannya dan melanjutkan ke tahap *doing*.



Gambar 20. Meja Modular Ruang STEM
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 21. Ruang Kegiatan *Planning*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Tahap *doing* difasilitasi dengan sebuah area perlengkapan untuk membuat karya. Untuk SMP dan SMA mulai menggunakan peralatan yang berat, sedangkan TK dan SD masih menggunakan bahan-bahan yang ringan atau menggunakan *boardgame*.



Gambar 22. Area Perlengkapan Ruang STEM
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

3. Laboratorium

Laboratorium yang menyesuaikan dengan kegiatan praktik pada mata pelajaran sains dan menggunakan warna biru *soft* untuk menstimulasi kesabaran. Laboratorium juga dilengkapi dengan lemari penyimpanan alat peraga dan praktikum.



Gambar 23. Laboratorium Biologi dan Kimia
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

4. Ruang CDLC (Ciputra Digital Learning Center)
CDLC (Ciputra Digital Learning Center) difasilitasi sesuai dengan tahapan pembelajarannya, yaitu *exploring*, *planning*, *doing*, hingga *communicating*. Untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang beragam, CDLC dirancang fleksibel melalui organisasi ruang dan desain furniturnya. Penggunaan warna biru dan abu-abu mendukung suasana yang presentatif dan profesional.



Gambar 24. Ruang CDLC (Ciputra Digital Learning Center)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Untuk menunjang kegiatan *exploring*, *planning*, dan *doing*, meja dirancang berbentuk modular dan dapat digabungkan menjadi satu kelompok yang berisi enam meja. Meja dapat digunakan secara berkelompok atau individu.



Gambar 25. Meja Modular CDLC
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Untuk menunjang kegiatan *planning*, ruangan ini difasilitasi dengan area *brainstorming* dan *puff* yang disimpan dalam rak untuk menunjang kegiatan curah pendapat yang nyaman dan fleksibel.



Gambar 26. Area Brainstorming dan Rak Puff
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Hasil karya siswa dapat dijadikan dalam bentuk nyata melalui penggunaan 3d printer. Ruangan ini difasilitasi juga dengan area printing 3D dan 2D.

5. Ruang Entrepreneurial

Ruang Entrepreneurial difasilitasi sesuai dengan tahapan pembelajarannya, yaitu *exploring*, *planning*, *doing*, hingga *communicating*. Untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang beragam, Ruang Entrepreneurial dirancang fleksibel melalui organisasi ruang dan desain furniturnya. Penggunaan warna biru dan hijau cerah mendukung suasana yang presentatif dan semangat muda berinovasi.



Gambar 27. Ruang Entrepreneurial
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Untuk menunjang kegiatan *exploring*, *plan-ning*, dan *doing*, meja dirancang berbentuk modular dan dapat digabungkan menjadi satu kelompok yang berisi enam meja. Meja dapat digunakan secara berkelompok atau individu.



Gambar 28. Meja Ruang Entrepreneurial
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Untuk menunjang kegiatan *planning*, ruangan ini difasilitasi dengan area *brainstorming* dan *puff* yang disimpan dalam rak untuk menunjang kegiatan curah pendapat yang nyaman dan fleksibel. Ruang ini juga difasilitasi dapur untuk menunjang kegiatan memasak.



Gambar 29. Area *Brainstorming* dan Rak *Puff*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 30. Dapur Ruang Entrepreneurial
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

6. Ruang ICT

Ruang ICT dirancang dengan meja komputer berjejer secara horizontal menghadap layar dengan warna biru untuk memberi kesan yang presentatif dalam kegiatan mengajar.



Gambar 31. Ruang ICT
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

7. Multipurpose Room

Multipurpose Room dirancang dengan menyerupai auditorium untuk dapat memfasilitasi kegiatan di luar pembelajaran formal dan juga tahapan pembelajaran *communicating*. Penggunaan warna coklat yang berhadapan dengan panggung dimaksudkan untuk memberikan suasana yang ramah dan mengurangi ketegangan pembicara.



Gambar 32. *Multipurpose Room*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

8. Ruang konseling

Ruang konseling digunakan untuk memfasilitasi kegiatan reflektif siswa dalam masa pembelajarannya. Sehingga ruangan dirancang untuk dapat menenangkan pikiran siswa melalui penggunaan warna hijau dan putih, tekstur pada pelingkup dinding yang halus dan tidak banyak ornamen.



Gambar 33. Ruang Konseling
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Ruang Konseling memiliki bilik-bilik untuk menjamin kerahasiaan apa yang didiskusikan siswa dengan mediator.



Gambar 34. Bilik Ruang Konseling
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Konsep Aplikasi Bahan pada Pelingkup

Fasilitas pendukung non-kelas membutuhkan pelingkup ruang yang menjamin kenyamanan proses belajar mengajar. Berikut ini merupakan bahan yang diaplikasikan pada pelingkup ruang fasilitas pendukung non-kelas:

1. Pelingkup Bawah

Lantai fasilitas pendukung non-kelas dilingkupi oleh karpet, vinil bermotif kayu, dan vinil rol. Penggunaan karpet dan vinil bermotif kayu dimaksudkan untuk memberikan kenyamanan dan menurunkan ketegangan pada siswa melalui tekstur dan visualnya. Penggunaan bahan tersebut terdapat pada sebagian besar fasilitas pendukung non-kelas. Sedangkan penggunaan vinil rol dimaksudkan untuk kemudahan pembersihan dan pencegahan rusaknya barang yang jatuh. Penggunaan vinil rol terdapat pada laboratorium.

2. Pelingkup Samping

Pelingkup samping untuk memasukkan cahaya ke dalam ruangan namun tetap menjaga privasi dalam pembelajaran. Sebagian besar pelingkup samping menggunakan polikarbonat. Untuk membatasi ruang satu dengan yang lain, plasterboard digunakan sebagai dinding partisi. Penggunaan bahan-bahan tersebut juga diharapkan mampu untuk meminimalisir gangguan suara dalam ruangan.

3. Pelingkup Atas

Pelingkup atas untuk menjaga proses pembelajaran dari kebisingan ruang lain, *ceiling* menggunakan bahan mineral fiber. Bahan ini digunakan pada sebagian besar

fasilitas. Sedangkan pada laboratorium, *ceiling* menggunakan bahan aluminium gusset plate untuk meminimalisir kemungkinan kebakaran.

KESIMPULAN

Perancangan ini menawarkan solusi fisik dan *behavioral* pada fasilitas pendukung non-kelas Sekolah Citra Berkas. Solusi fisik yang diberikan adalah pemusatan lokasi fasilitas pendukung non-kelas yang pada awalnya memencar dengan menggunakan atrium gedung lokasi. Sedangkan solusi *behavioral* yang ditawarkan adalah menggunakan pemikiran dasar institusi dan mengaplikasikannya pada fasilitas pendukung untuk mematri paham tersebut dalam perilaku dan mental siswa. Perancangan ini menawarkan solusi dalam waktu yang berkesinambungan.

REFERENSI

- Bandura, A. (2018). Toward a psychology of human agency: Pathways and reflections. *Perspectives on psychological science*, 13(2), 130-136.
- Edwards, L., & Torcellini, P. (2002). Literature review of the effects of natural light on building occupants.
- Fathy, H. (2010). *Architecture for the poor: an experiment in rural Egypt*. University of Chicago press.
- Gifford, R. (1997). *Environmental Psychology: Principles and Practice*. 2 ed. Allyn and Bacon. Boston.
- Gifford, R. (2002). *Environmental Psychology: Principles and Practice*. Optimal Books Publishers. Canada.
- Ivana, V. (2022, 28 Januari). *Pengaruh Arsitektur terhadap Perasaan dan Kehidupan Manusia*. <https://kumparan.com/valerie-ivana/pengaruh-arsitektur-terhadap-perasaan-dan-kehidupan-manusia-1xNuURLFEW/1>.
- Lang, J. T., Burnette, C., Moleski, W., & Vachon, D. (1974). *Designing for human behavior: architecture and the behavioral sciences* (Vol. 6). Stroudsburg, Pa.: Dowden, Hutchinson & Ross.
- Mahmoud, A. (2018). The impact of built environment on human behaviors. *International Journal of Environmental Science & Sustainable Development*, 3(1).
- Marcella, J. (2004). *Arsitektur & perilaku manusia*. Grasindo.
- Margahana, H. (2020). Urgensi pendidikan entrepreneurship dalam membentuk karakter entrepreneur mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 17(2), 176-183.
- Marlina, H., & Ariska, D. (2019). Arsitektur Perilaku. *Rumoh Journal of Architecture*, 9(18), 47-49.
- Ningsih, N. A. & Mulyani, S. (2023). STRATEGI SEKOLAH DALAM MENGATASI DEGRADASI MORAL SISWA DI SMP NEGERI 4 SATU ATAP KEDUNGREJA TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Qalam: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(01), 11-31.

- Nugraha, I., W. (2013, 17 November). 9
Komponen Lembaga Pendidikan Ideal.
<https://www.kompasiana.com/indrawiyana/552a164df17e61de57d623c4/9-komponen-lembaga-pendidikan-ideal>.
- Selwyn, N. (2004). The information aged: A qualitative study of older adults' use of information and communications technology. *Journal of Aging studies*, 18(4), 369-384.
- Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011). Arsitektur berwawasan perilaku (behaviorisme). *Media Matrasain*, 8(1).
- Wei, X., Liu, X., & Sha, J. (2019). How does the entrepreneurship education influence the students' innovation? Testing on the multiple mediation model. *Frontiers in psychology*, 10, 1557.
- Widyakusuma, A. (2020). Dampak elemen interior terhadap psikologis dan perilaku pengguna ruang. *Jurnal KaLIBRASI: Karya Lintas Ilmu Bidang Rekayasa Arsitektur, Sipil, Industri*, 3(2), 38-54.