

PERANCANGAN PROYEK INTERIOR SMART SCHOOL DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI BANGUNAN OLEH MOKTIKANANA INTERIOR ARCHITECTURE

Moktikanana Widya Nindita^a, Astrid Kusumowidagdo^b

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

Alamat email untuk surat menyurat : astrid@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

The focus of this research is school interior design using a building psychology approach, apart from designing a room that has aesthetic value and comfort, it can also provide a positive stimulus effect for users and the object of this research. Interior designing smart schools using a building psychology approach is an important innovation in creating a learning environment that prioritizes psychological well-being and optimal development for students. This research uses observation and analysis methods, data collection, and literature study. The outcome is a space idea based on contemporary trends, the 21st Century Learning Experience, which recognizes that we are no longer obsessed with a "teacher-centered" learning system due to today's intricate educational advancements. 21st Century Learning Experience is a trend in teaching and learning systems that use learning-based inquiry, collaborative teaching and learning, social media, and learning games. The 21st Century Learning Experience encompasses six primary themes that apply to school interior, including teaching techniques, learning systems, and classrooms, namely (1) collaborative spaces, (2) flexible furnishings, (3) natural lighting, (4) bright colors, (5) tech integration and (6) hands-on learning. These six points can stimulate active learning, collaboration, and other positive behaviors such as minimizing cheating, stress, and even more communicative teaching and learning activities. It is also hoped that it can form a sense of attachment among users towards the building.

Keywords: *Building Psychology, School Interior, Stimulate, 21st Century Learning Experience*

ABSTRAK

Fokus pada penelitian ini adalah perancangan interior sekolah menggunakan pendekatan psikologi bangunan, dimana tujuannya selain mendesain ruangan yang memiliki nilai estetika dan kenyamanan juga dapat memberikan efek stimulus yang positif bagi pengguna dan objek penelitian ini. Perancangan interior *smart school* dengan pendekatan psikologi bangunan merupakan inovasi penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mengutamakan kesejahteraan psikologis dan perkembangan optimal bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan analisis, pengumpulan data dan studi literatur. Hasil yang didapatkan adalah sebuah konsep ruang dengan menggunakan tren masa kini yaitu *21st Century Learning Experience* dimana tidak lagi terpaku pada sistem belajar mengajar "*teacher-centered*" karena perkembangan edukasi yang kompleks zaman sekarang. *21st Century Learning Experience* merupakan tren sistem belajar mengajar yang menggunakan pembelajaran berbasis *inkuiri*, pengajaran dan pembelajaran kolaboratif, media sosial dan permainan untuk pembelajaran. *21st Century Learning Experience* juga mencakup seputar sistem mengajar, sistem belajar dan ruang kelas yang terbagi menjadi enam poin utama yang dapat diaplikasikan ke ruang sekolah, yaitu diantaranya (1) *collaborative spaces*, (2) *flexible furnishings*, (3) *natural lighting*, (4) *bright colors*, (5) *tech integration* dan (6) *hands-on learning*. Keenam poin ini dapat menstimulus perilaku belajar yang aktif, kolaboratif dan perilaku positif lainnya seperti meminimalisir curang, stres bahkan kegiatan belajar mengajar yang lebih komunikatif. Selain itu diharapkan juga dapat membentuk rasa keterikatan penggunanya terhadap bangunan.

Kata Kunci: *Interior Sekolah, Psikologi Bangunan, Stimulus, 21st Century Learning Experience*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Dikatakan abad ke-21 adalah abad yang meminta kualitas dalam segala usaha dan hasil kerja manusia (Wijaya, Sudjimat, Nyoto, 2016). Paradigma pendidikan abad 21 telah mengalami pergeseran yang ditandai dengan perbedaan orientasi pembelajaran. Pembelajaran inovatif di abad 21 berorientasi pada kegiatan untuk melatih keterampilan esensial sesuai *framework for 21st century skills*, yaitu keterampilan hidup dan karir, keterampilan inovasi dan pembelajaran, dan keterampilan informasi, media, dan TIK (Muhali, 2019).

Pembelajaran abad 21 berfokus pada *student center* dengan tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berpikir diantara lain: (1) berpikir kritis, (2) memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) berkolaborasi, (6) inovasi dan kreatif (7) literasi informasi. Oleh sebab itu diharapkan pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang teknologi informasi dan juga aspek kemanusiaan karena pembelajaran abad 21 lebih mengintegrasikan terhadap pengetahuan dan keterampilan (Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R., 2021).

Sekolah merupakan salah satu hal yang penting dalam membentuk pondasi kehidupan manusia dimana melalui sekolah, karakter dan ilmu pengetahuan dapat digali dan dipelajari. Tidak hanya melalui kegiatannya saja yang diperhatikan, lingkungan sekolah pun juga harus diperhatikan dimana lingkungan juga berperan penting agar tujuan dan misi sekolah dapat difungsikan dengan optimal bagi pengguna khususnya siswa.

Smart School merupakan sekolah yang sedang dibangun dengan *branding* baru dari sekolah Syoer Brilliance Kids dan My School dengan visi dan misi baru untuk menyediakan edukasi yang terbaik dan mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak yang juga mencakup kebutuhan akademik, etika, moral, akhlak, sosial, fisik, emosional dan budaya mereka masing-masing.

Smart School dibangun di sebuah *site* yang berlokasi di Jl. Saptamarga Kelurahan Bukit Sangkal Kecamatan Kalidono, Palembang. Perancangan proyek interior ini terdapat beberapa tantangan dimana ruang-ruang yang tersedia cukup terbatas dengan kebutuhan yang cukup banyak dan dengan ruang terbatas juga dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Perancangan interior ini diharapkan dapat menyediakan desain ruang yang memiliki nilai estetika, kenyamanan, fungsional dan dapat menstimulus perilaku belajar-mengajar yang aktif dan kolaboratif bagi pengguna baik siswa maupun guru, dan memberikan rasa

keterikatan pada bangunan sekolah. Pendekatan psikologi bangunan mengeksplorasi hubungan antara desain fisik ruang dengan kesejahteraan psikologis individu. Dalam konteks *Smart School*, psikologi bangunan menjadi faktor kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik siswa dan staf pendidik.

Tujuan dari perancangan interior *Smart School* ini diantaranya adalah

1. Mampu menciptakan suatu konsep interior desain yang interaktif bagi pengguna.
2. Mampu memanfaatkan ruang yang terbatas dengan kebutuhan kegiatan aktivitas dalam gedung sekolah.
3. Menciptakan konsep desain yang mampu merepresentasikan *brand* dari *Smart School*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dari klien hingga analisis yang dilakukan pada tapak, dapat dirumuskan permasalahan yang mencakup

1. Bagaimana menciptakan suatu konsep desain yang interaktif bagi pengguna interior khususnya bagi siswa?
2. Bagaimana memanfaatkan ruang yang tidak terlalu besar dengan kebutuhan yang cukup banyak?
3. Bagaimana aplikasi interior *branding* yang tepat pada perancangan desain interior *Smart School*?

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

21st Century Learning Experience

Menurut Industri Agenda (2016) disebutkan bahwa

To thrive in the 21st century, students need more than traditional academic learning. They must be adept at collaboration, communication and problem-solving, which are some of the skills developed through social and emotional learning (SEL).

Hal ini menyatakan bahwa standar baru diperlukan agar siswa kelak memiliki kompetensi yang diperlukan pada pembelajaran abad ke-21. Sekolah ditantang menemukan cara dalam rangka memungkinkan siswa sukses dalam pekerjaan dan kehidupan melalui keterampilan berpikir kreatif, pemecahan masalah yang fleksibel, berkolaborasi dan berinovasi. Terdapat 16 keahlian dalam *21st Learning Experience* dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.

Exhibit 1: Students require 16 skills for the 21st century



Gambar 1. 21st Century Skills

Sumber: Agenda, I., 2016

Dalam konteks pendidikan yang mengimplementasikan visi pembelajaran abad 21, UNESCO telah membuat (empat) pilar pendidikan, yaitu: 1) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *Learning to do* (belajar untuk melakukan), 3)

Learning to be (belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu mandiri yang berkepribadian), 4) *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama) (Baedhowi, B., Triyanto, T., Totalia, S. A., & Masykuri, M., 2018). Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada abad ini membawa dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan. Berikut merupakan Tabel pergeseran paradigma belajar abad 21.

Tabel 1. Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21

Ciri Abad 21 Model Pembelajaran	Ciri Abad 21 Model Pembelajaran
INFORMASI Tersedia di mana saja, kapan saja	Pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dan berbagi dan berbagi sumber observasi bukan diberi tahu
KOMPUTASI Lebih cepat memakai mesin	Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah (bertanya), bukan hanya menyelesaikan masalah (menjawab)
OTOMASI Menjangkau semua pekerjaan rutin	Pembelajaran diarahkan untuk melatih berfikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berfikir mekanistik (rutin)
KOMUNIKASI Dari mana saja, kemana saja	Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama / kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Sumber: Litbang Kemdikbud dalam Baedhowi, B., Triyanto, T., Totalia, S. A., & Masykuri, M., 2018

Smart School

Smart school adalah sekolah yang mengimplementasikan solusi berbasis teknologi dalam rangka meningkatkan efisiensi proses manajemen sekolah, proses belajar mengajar yang mendukung peningkatan kualitas tenaga pengajar secara terukur (Nasution, 2018).

Menurut Perkins, D. (2008), *smart school* memiliki 3 karakteristik.

“We can think of smart schools as exhibiting three characteristics:

Informed, energetic, and thoughtful”. (p.3)

Informed

Kepala sekolah, pegawai sekolah, guru, siswa, hingga orang tua dapat memahami struktur, perencanaan, dan cara kerja sekolah dengan baik.

Energic

Dapat menumbuhkan semangat dan energi positif terhadap gaya sistem administrasi, struktur sekolah, dan perlakuan guru terhadap murid, serta sebaliknya.

Thoughtful

Ramah, peduli, serta menjadi tempat yang penuh perhatian di mana saling memahami kebutuhan satu sama lain dan bekerja sama menyukseskan konsep *Smart School*.

Terkait dengan desain *smart school*, Menurut Maganga, M (2021) berikut ini adalah beberapa

fitur desain interior yang dapat menciptakan ruang pendidikan yang menenangkan, ramah, dan dinamis, dengan proyek arsitektur terkait yang dipilih yang memuat fitur-fitur tersebut, diantaranya:

1. *High Ceilings*

The Children's School, di Cariñena, Spanyol, memiliki langit-langit tinggi dapat memasukkan banyak cahaya alami. Ruang dengan *ceiling* yang tinggi memungkinkan murid untuk lebih memperhatikan dan memfasilitasi lingkungan belajar yang lebih baik dibandingkan dengan ruang tertutup – yang dapat meningkatkan hormon stres.



Gambar 2. Ruang Belajar dengan *Ceiling* Tinggi
Sumber: Maganga, M., 2021

2. *Closeness to nature*

Penelitian menunjukkan bahwa memasukkan tanaman ke dalam kelas akan meningkatkan nilai membuat siswa dan staf merasa lebih

nyaman. Sekolah Dasar Hongling milik O-office Architects memiliki tanaman hijau di dalam kampusnya, memberikan kehadiran alam yang disambut baik di tengah-tengah desain interior bangunan.



Gambar 3. Perletakkan Vegetasi di Area Semi *Indoor* (Kelas)
Sumber: Maganga, M., 2021

3. *Natural Light*

A *Pattern Language*, buku karya Profesor Emeritus Arsitektur di UC Berkeley, Christopher Alexander - menyebutkan fakta bahwa tingkat cahaya rendah di ruang kelas memengaruhi kemampuan siswa untuk beraktivitas di dalamnya. Sekolah Dasar Perempuan Komunitas di Keheme, Sierra Leone, yang dirancang oleh Orkidstudio, mewujudkan hal tersebut dengan hadirnya bukaan besar pada dinding ditambah dengan hadirnya atap yang ditinggikan, yang selain memberikan ventilasi juga memungkinkan ruang kelas menjadi semakin terang dengan adanya pencahayaan alami.

4. *Flexibility*

Seperti halnya ruang kerja bersama, siswa juga mendapat manfaat dari *layout* ruang kelas yang terbuka (*open spaces*). Kemampuan untuk memindahkan furnitur dan menciptakan ruang yang mengakomodasi berbagai jenis pembelajaran memberikan lingkungan yang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan berbagai siswa pada berbagai waktu. Sekolah Dasar Lan-Tian by Studio In2 memiliki dinding melengkung yang memberikan fungsi ganda yaitu privasi pada sisi interior dan penyimpanan buku pada sisi eksterior ruangan. Sekolah Dasar Eksperimental Hongling, yang disebutkan sebelumnya, memiliki denah berbentuk drum yang memungkinkan berbagai konfigurasi ruang kelas.



Gambar 4. Partisi Dinding Melengkung
Sumber: Maganga, M., 2021

Psikologi Bangunan

Bagi para akademisi, Psikologi Kearsitekturan lebih dipahami sebagai studi terhadap bangunan dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia yang ada di dalamnya atau kajian khusus yang berorientasi pada kondisi psikologis sekelompok pengguna bangunan dengan karakteristik sejenis (Wiradita, D.A., 2016). Arsitektur perilaku adalah Arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan (Agustina, Purwantiasning, Prayogi, 2018).

Istilah lain dari Arsitektur Perilaku yaitu Psikologi Arsitektur atau Psikologi Kearsitekturan, berasal dari kata *architectural psychology*. Hal ini mengindikasikan bahwa arsitektur sebagai sesuatu yang memiliki *psyche* (ruh). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengatasi masalah yang menyangkut interaksi manusia-lingkungan dalam membuat, mengolah, menjaga, dan memperbaiki lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan (Halim, 2005).

Menurut Halim (2005), ada lima istilah yang dipakai dalam Psikologi Arsitektur, yang kelima istilah ini mengindikasikan teknik-teknik pendekatan yang dilakukan dalam Arsitektur Perilaku/Psikologi Arsitektur. Kelima istilah tersebut adalah:

1. Evaluasi Pasca Huni (*Post Occupancy Evaluation*)

Merupakan penilaian sistematis tentang bagaimana sebuah bangunan atau fasilitas lainnya berfungsi, dilihat dari sudut pandang pengguna.

2. Pemetaan Perilaku (*Behavioral Mapping*)

Yaitu metode pemetaan untuk merekam kebiasaan manusia, termasuk lokasi-lokasi favoritnya seperti dimana mereka duduk, berdiri, atau tempat mana saja mereka menghabiskan waktunya. Ada dua jenis pemetaan dalam metode ini, yaitu pemetaan berdasarkan tempat (*place-centered mapping*) dan berdasarkan individu (*individual-centered mapping*).

3. Pemetaan kognitif (*Cognitive Mapping*)

Umumnya digunakan dalam perencanaan kota. Ini dilakukan untuk mempelajari bagaimana caranya sekelompok masyarakat mengidentifikasi tempat (*places*), penanda wilayah (*landmarks*), dan ciri kota lainnya. Informasi hasil studi ini biasanya juga digunakan untuk pembuatan peta kota (*city map*), brosur, informasi turis, dan proyek-proyek pengembangan kota lainnya.

4. Teknik perbedaan semantik (*Semantic Differential Technique*)

Merupakan teknik untuk melakukan penilaian afektif tentang bagaimana orang memiliki perasaan terhadap tempat-tempat tertentu.

5. Ukur jejak (*Trace Measure*)

Mempelajari jejak interaksi-interaksi yang terjadi, untuk melukiskan apakah sebuah wilayah itu terawat atau terlantar.

Menurut Fakriah, N (2019), Analisis sederhana terhadap perilaku spasial anak dan bagaimana respon rancangan terhadap perilaku tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Konsep Respon Rancangan Berdasarkan Perilaku Spasial

Teori Perilaku	Perilaku Spasial	Konsep Respon Rancangan
Antropometrik	Tubuh anak secara fisik mengalami perkembangan pada usia sekolah.	Rancangan ruang dan perabot yang sesuai dengan usia anak, menyesuaikan dengan standar antropometrik anak normal di sekolah-sekolah.
Proksemik	Jarak intim, jarak pribadi, jarak sosial, jarak publik bervariasi.	Perlunya pengaturan ruang yang mempertimbangkan jarak kedekatan ini sesuai dengan kelas anak.
Privasi	Semakin bertambah usia anak maka perilaku spasial dalam hal privasi juga meningkat.	Perlunya penyediaan ruang privasi bagi anak, misalnya penyediaan loker untuk anak sehingga mereka dapat memanfaatkan ruang tersebut sesuai dengan kebutuhan privasi mereka.
Teritorialitas	Manusia, dan khususnya anak mengembangkan perilaku teritorialitas secara intuitif maupun secara sadar.	Perlunya perancangan interior ruang yang memberikan ruang bagi anak untuk dapat ditandai sebagai teritori mereka. Sehingga hal ini dapat mengurangi agresif, meningkatkan kontrol, dan membangkitkan rasa tertib dan aman.

Sumber: Fakriah, N., 2019

Interior Branding

Interior branding adalah sebuah strategi untuk menampilkan jati diri sebuah *brand* yang dituangkan ke dalam sebuah ruang, tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan visi & misi serta menampilkan ciri khas identitas sebuah *brand* yang mengandalkan pengalaman melihat, menyentuh, dan merasakan ruang. *Interior branding* terbentuk tidak hanya dari keindahan visual saja, melainkan dari suasana ruang yang mengandung cerita dan pesan unik untuk mempengaruhi pandangan pengunjung (Gunawan, Astri I., Sari, Sriti M., Frans, Stephanie M., 2017). Tolok ukur *interior branding* menurut Kim Kuhteubl dalam Gunawan, Astri I., Sari, Sriti M., Frans, Stephanie M (2017) yaitu (1) *clear vision*, (2) *unique story*, dan (3) *energy*.

1. *Clear Vision*

Aspek *clear vision* adalah aspek yang berkaitan dengan kejelasan identitas dan visi/ tujuan hotel. Hal ini terlihat dari peletakan logo dan *signage*, pembatas area, organisasi ruang, dan penataan furnitur.

2. *Unique Story*

Adalah aspek dimana cerita/pesan unik sebuah ruang dapat tersampaikan kepada pengunjung melalui logo dan desain interiornya. Aspek ini terlihat dari makna logo, pemilihan konsep, nama tiap area, dan jenis lagu. Konsep ruang mempengaruhi pemilihan bentuk, warna, dan material elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif ruang, yang nantinya membentuk suasana ruang.

3. *Energy*

Adalah aspek yang berkaitan dengan segala sesuatu yang mempengaruhi *first impression* pengunjung. Aspek ini meliputi keindahan visual, kualitas, sistem pengkondisian, dan fasilitas ruang yang menarik perhatian dan menunjang kenyamanan pengunjung.

Setiap aspek *interior branding* memiliki hubungan yang saling berkaitan. Hubungan ini terlihat dari adanya kesamaan aplikasi interior pada lingkaran berwarna ungu, hijau, dan oranye. Keterkaitan hubungan ini dapat dilihat pada Gambar di bawah.



Gambar 5. Diagram keterkaitan hubungan aspek *interior branding*

Sumber: Kuhteubl dalam Gunawan, Astri I., Sari, Sriti M., Frans, Stephanie M, 2017

Teori Warna

Palupi, D & Lissimia, F (2021) menyatakan bahwa warna merupakan salah satu komponen penting dalam pembentuk suasana ruang yang dapat mempengaruhi dan mengendalikan perasaan seseorang di dalam ruang, karena warna berperan penting terhadap penampilan visual suatu ruang dan juga dapat menciptakan suasana yang diinginkan.

Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek (Meilani, 2013). Meilani (2013) juga menyatakan bahwa Warna tidak hanya untuk keindahan estetika, warna bisa mewakili *mood* atau suasana. Misalnya merah menggambarkan keadaan psikis yang berhubungan dengan semangat dan memiliki pengaruh pada produktivitas, kompetisi dan keberanian. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu.

Jenis-jenis warna berdasarkan letaknya dalam *Color Wheel* menurut Meilani (2013) dibagi menjadi

a. Warna Primer

Warna primer adalah warna utama yang terdiri dari biru, merah, dan kuning yang disebut juga sebagai Hue. Ketiga warna dasar ini adalah warna yang bisa dikombinasikan dan menghasilkan warna-warna turunan lainnya.

b. Warna Sekunder

Warna-warna yang dihasilkan dari percampuran warna-warna primer (biru, merah, dan kuning) dalam satu ruang warna.

c. Warna Tersier

Warna yang dihasilkan dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna.

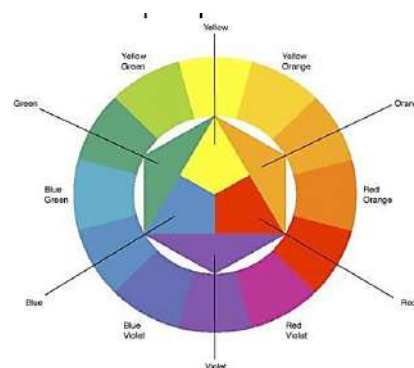
Goethe dalam Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020) membagi warna menjadi dua kategori, yaitu bagian positif dan negatif. Goethe menjelaskan warna yang termasuk dalam kategori positif adalah kuning,

merah-kuning (jingga/oranye), dan kuning-merah (vermeil).Warna-warna tersebut memiliki makna semangat dan ambisius. Adapun warna yang termasuk kategori negatif antara lain biru, biru-merah, dan merah-biru. Warna-warna tersebut melambangkan gelisah, rentan, dan cemas.



Gambar 6. Lingkaran Warna Goethe
Sumber: Nijdam, N. A., 2009

Sedangkan teori warna Itten dalam Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020) menggambarkan Farbkreis berupa lingkaran warna berbasis R,Y,B sebagai warna primer, segitiga di tengah mengumpulkan kembali warna primer tersebut yang dipisahkan posisinya dalam roda warna seperti pada Farbkreis seperti pada Gambar di bawah.



Gambar 7. Farbkreis
Sumber: Itten dalam Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P., 2020

Dalam aspek desain interior, warna menjadi salah satu yang terpenting untuk menentukan keberhasilan sebuah desain interior dalam menciptakan kesan tertentu dalam sebuah ruangan. Salah satu fungsi warna, secara psikologis yaitu dapat memberikan pengaruh tertentu pada perangai kita dan penghidup jiwa kita (Yogananti, A. F., 2015). Salah satu makna psikologis warna yang dirasakan oleh manusia dipaparkan oleh Goethe dan Itten (Goethe & Itten dalam Sasongko, Suyanto, dan Kurniawan, 2020) melalui Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Makna Warna menurut Goethe dan Itten

Warna	Makna
Kuning	Kuning Memberi arti kehangatan dan rasa bahagia. Semangat dan ceria.
Oranye	Memberi kesan hangat dan bersemangat. warna ini merupakan symbol dari petualangan, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi
Merah Muda	Warna ini melambangkan keromantisan, kelembutan, kasih sayang, cinta dan feminim
Biru	Diasosiasikan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif
Ungu	Kemewahan, spiritualitas, kekayaan, dan kecanggihan
Merah	Simbol dari energi, emosi, tantangan, aktif, kekuatan dan kegembiraan
Hijau	Mampu memberi suasana tenang dan santai. Keterbukaan dalam berkomunikasi
Cokelat	Kuat dan dapat diandalkan. Kaku, malas, kolot, dan pesimis

Warna	Makna
Putih	Keaslian, kemurnian, kesucian, sederhana, kepolosan, kedamaian, dan kebersihan
Hitam	Suram, penyendiri, gelap, tegas dan menakutkan namun juga elegan

Sumber: Sasongko, Suyanto, dan Kurniawan, 2020

METODE

Dalam perancangan interior *smart school* dengan psikologi bangunan, berikut merupakan metode yang dilakukan:

1. Observasi dan Wawancara
Pengambilan data melalui observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui keadaan lapangan yang sudah ada dan mengetahui kebutuhan dan keinginan dari klien. Perolehan data dapat dilakukan secara langsung (*face-to-face*) dan juga melalui media tidak langsung seperti *whatsapp*, *chat*, *video call*.
2. Studi Literatur
Metode ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan pedoman dalam perancangan. Dapat berupa jurnal, *website* hingga buku yang dapat dijadikan acuan dalam pengumpulan literatur.
3. Studi Tipologi
Studi tipologi dilakuka dengan melakukan riset dan observasi proyek sejenis hingga proyek yang melakukan pendekatan yang sama. Metode ini bertujuan untuk memberikan acuan tambahan.
4. Analisis dan *Concepting*
Metode ini dilakukan untuk menganalisis semua data yang sudah terkumpul dan untuk menentukan solusi desain yang tepat bagi permasalahan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Proyek *Smart School* ini berluas kurang lebih 27m x 54m dengan jumlah 4 lantai. Ruangan yang didesain dari proyek interior *Smart School* ini adalah *lobby*, ruang guru, kelas TK-SMA, *student lounge*, *mini library*, *computer lab*, *kitchen class*, *science lab* dan *ballroom*.

Konsep dari interior *Smart School* ini sendiri adalah *21st Learning Experience* yang merupakan tren dari sistem pembelajaran yang juga mencakup seputar ruang kelas yang baik yang tidak hanya dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah tetapi juga menstimulus perilaku belajar yang aktif dan kolaboratif.

Adapun peruntukan fungsi ruangan setiap bangunan dapat dilihat dari denah berikut. Untuk denah lantai 1 *smart school* ini terdiri dari *kindergarten classroom*, *lobby*, kantor Yayasan, dan ruang guru.

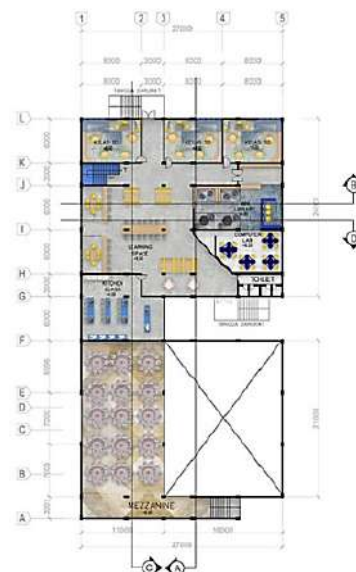


Gambar 8. Denah Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



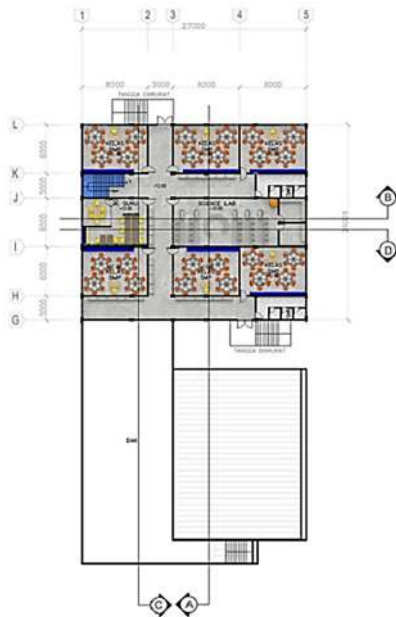
Gambar 9. Denah Lantai 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Sedangkan lantai 2 sesuai denah di atas diperuntukkan bagi *elementary classrooms*, *communal area*, *ballroom* dan ruang guru.



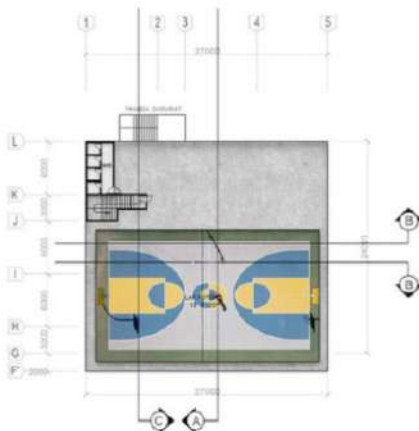
Gambar 10. Denah Lantai 3
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Untuk lantai 3 terdiri dari *elementary classrooms*, *learning space*, *mini library & computer lab*, *kitchen class*, dan *mezzanine ballroom*.



Gambar 11. Denah Lantai 4
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Lantai 4 terdiri dari *junior & high classrooms*, ruang guru, dan *science lab*.



Gambar 12. Denah Lantai 5/Roof Top
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Untuk denah lantai 5/roof top digunakan untuk *basketball court*.

Terdapat 6 poin utama yang dijabarkan dari *21st Learning Experience* yang dapat diimplementasikan dalam desain interior *Smart School* yakni:

1. *Collaborative Spaces*

Ruang yang dapat mendukung aktivitas secara berkelompok besar hingga individu.



Gambar 13. *Collaborative Spaces* di Area Kelas
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

2. *Flexible Furnishings*

Desain furniture yang fleksibel, yang dapat mendukung berbagai macam aktivitas belajar mengajar.

3. *Natural Lighting*

Pencahayaan alami yang dapat menstimulus perilaku aktif dan meningkatkan suasana yang positif.

4. *Bright Colors*

Warna yang cerah selain untuk menstimulus dan garis pandang yang lebih jelas.

5. *Tech Integration*

Ruang yang terintegrasi dengan teknologi, dan mendukung kegiatan belajar mengajar.

6. *Hands-On Learning*

Desain interior yang mendukung kegiatan praktik.

Smart School ini juga merupakan *branding* baru dari sekolah lama yakni Super Brilliance Kids dan My School dengan visi misi baru yakni memberikan wadah dan mendukung perkembangan dan pertumbuhan pada anak dengan perkembangan zaman yang semakin menuntut dan kompleks. Maka dari itu agar *branding* ini tersampaikan tidak hanya melalui sistem marketing juga didesain dengan 3 aspek dari *interior branding* yakni:

1. *Clear Vision*

Peletakan logo sekolah yang strategis di area *lobby* dengan gaya desain interior yang seragam yakni industrial dengan sentuhan *skandinavian* sehingga memberikan ciri khas *interior branding* tersendiri.



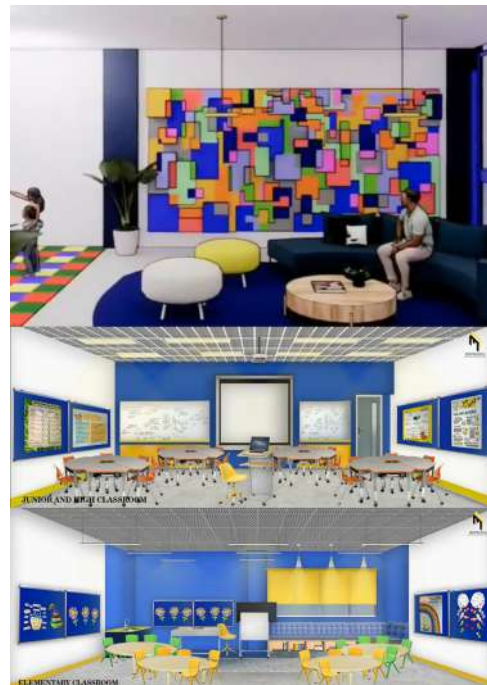
Gambar 14. Penerapan *Clear Vision* di Area Lobby
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

2. *Unique Story*

Konsep *21st Learning Experience* yang menjadi cerita keunikan sehingga visi-misi dan tujuan sekolah dapat lebih mudah tersampaikan.

3. *Energy*

Desain interior yang menstimulus perilaku belajar yang aktif dan kolaboratif salah satunya dengan menggunakan warna cerah.



Gambar 15. Penggunaan Warna Cerah di Area Lobby dan Kelas
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Gaya desain yang diambil untuk desain interior *Smart School* adalah industrial dengan sentuhan *skandinavian*. Maka dari itu berikut merupakan *finishing* yang digunakan pada proyek desain interior *Smart School*:

1. *Flooring Finishing*

Menggunakan *vinyl*, *epoxy*, karpet, dan *raised floors* pada area *computer lab*.

2. *Ceiling Finishing*

Menggunakan *expanded metal mesh*, *gypsum*, triplek dengan finishing cat duco.

3. *Wall Finishing*

Menggunakan *rockwool absorber* atau *acoustic wool* pada dinding *ballroom*, *wall panel* dengan *finishing* cat dan veneer, Dulux *paint Spot-less* dengan warna pilihan yang dapat dilihat pada Gambar di bawah.



Gambar 16. Material Board
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Konsep Warna

Warna yang dipilih selain diambil dari warna dominan logo *Smart School* tetapi juga karena memiliki efek psikologi tertentu (psikologi warna) sebagai berikut:

- Biru
Mampu merangsang kemampuan untuk berkomunikasi dan ekspresi artistik dan lebih tenang.
- Hijau
Menyeimbangkan emosi dan keterbukaan dalam berkomunikasi dan memberikan efek relaksasi dan ketenangan.
- Kuning
Merangsang aktivitas otak dan mental serta

memiliki aura yang sangat membantu dalam penalaran secara logis dan analitis.

- Oranye
Memberikan kesan kehangatan, semangat, kemampuan bersosialisasi dan kepercayaan diri.



Gambar 17. Penggunaan Warna Biru, Hijau, Kuning, dan Oranye di Area Student Lounge
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

- Cokelat
Memberikan kesan hangat dan nyaman.



Gambar 18. Penggunaan Warna Coklat di Area Ballroom
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 19. Penggunaan Warna Coklat, Oranye, dan Biru di Communal Area
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

KESIMPULAN

Perancangan Interior *Smart School* menggunakan pendekatan psikologi bangunan dengan mengangkat *21st Learning Experience*.

Hal ini juga dapat merepresentasikan visi dan misi dari *Smart School* dalam memberikan sarana dan pra-sarana edukasi pada siswa disesuaikan dengan perkembangan zaman, yaitu dengan implementasi 6 aspek dalam desain interior *Smart School*, diantaranya *Collaborative Spaces*, *Flexible Furnishings*, *Natural Lighting*, *Bright Colors*, *Tech-integration* dan *Hands-On Learning*.

Harapan dari desain interior dengan penerapan dari keenam aspek tersebut pada setiap desain interior *Smart School* dapat menstimulus perilaku yang aktif, produktif dan kolaboratif yang baik bagi siswa maupun staf *Smart School*. Sedangkan dari *interior branding* menggunakan warna dominan dari logo *Smart School* pada setiap desain interior *Smart School* sehingga memberikan ciri khas tersendiri dengan mengimplementasikan 3 aspek dari *interior branding* menurut Kim Kuhteubl yang mencakup *Clear Vision*, *Unique Story* dan *Energy*.

Desain interior *Smart School* yang dirancang harapannya tidak hanya memberikan nilai estetika dan kenyamanan tetapi juga membawa dampak positif yang lebih seperti menstimulus perilaku yang baik dan mewujudkan branding dalam bentuk desain interior.

REFERENSI

- Agenda, I. (2016, March). *New vision for education: Fostering social and emotional learning through technology*. In *World Economic Forum*, March (Vol. 36). https://afyonluoglu.org/PublicWebFiles/ict/wef/WEF_Fostering%20Social_and_Emotional_Learning_through_Technology_2016.pdf.
- Agustina, Purwantiasning, Prayogi. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*. Volume 2 No 2 September 2018: 83-92. Jakarta.
- Baedhowi, B., Triyanto, T., Totalia, S. A., & Masykuri, M. (2018). *Peningkatan proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Fakriah, N. (2019). Pendekatan Arsitektur Perilaku Dalam Pengembangan Konsep Model Sekolah Ramah Anak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 1-14.
- Gunawan, Astri I., Sari, Sriti M., Frans, Stephanie M. (2017). Penerapan Interior Branding pada Hotel Yello. *Intra*, 5(2), 247-254.
- Halim, Deddy. (2005). *Psikologi Arsitektur Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Grasindo. Jakarta.
- Maganga, M. (2021, 28 Maret). *Interior Wellbeing: The Design Of Educational Spaces*. <https://www.archdaily.com/959085/>

- interior-wellbeing-the-design-of-educational-spaces.
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25-50.
- Nasution, Bobby. (2018, 26 November). *Konsep Smart School*. <https://indosmartschool.com/2018/11/26/konsep-smart-school/>.
- Nijdam, N. A. (2009). Mapping emotion to color. *Book Mapping emotion to color*, 2-9.
- Palupi, D., & Lissimia, F. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Perilaku pada Bangunan Rehabilitasi Narkoba Fan Campus Bogor. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(2), 123-128.
- Perkins, D. (2008). *Smart schools: From training memories to educating minds*. Simon and Schuster. New York.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis kombinasi warna pada antarmuka website pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 125-133.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016, September). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).
- Wiradita, D.A. (2016, 23 Juli). *Penerapan dan Manfaat Psikologi Arsitektur*. <https://analisadaily.com/berita/arsip/2016/7/23/251801/penerapan-dan-manfaat-psikologi-arsitektur/>.
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh psikologi kombinasi warna dalam website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45-54.