

TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR *ISLAMIC SCHOOL* DENGAN KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENDEKATAN SIFAT WAJIB ROSUL DAN SIFAT MULIA PANDAWA UNTUK MEWUJUDKAN SISTEM PEMBELAJARAN INTERAKTIF, SIMBOLIK DAN *EDUFUN*.

IAN WIHDAN ARRIJAL

NRP 3411 100 013

DOSEN PEMBIMBING

Anggri Idraprasti, S.Sn, M.Ds

NIP 197108192001122001

JURUSAN DESAIN INTERIOR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2015

Halaman ini sengaja dikosongkan

FINAL PROJECT RI 141501

INTERIOR DESIGN ISLAMIC SCHOOL WITH CONCEPT OF CHARACTER EDUCATION APPROACH THROUGH MANDATORY NATURE PROPHETIC AND PRECIOUS PROPERTIES PANDAWA TO REALIZE LEARNING SYSTEM INTERACTIVE, SYMBOLIC AND EDUFUN.

IAN WIHDAN ARRIJAL

NRP 3411 100 013

SUPERVISOR

Anggri Idraprasti, S.Sn, M.Ds

NIP 197108192001122001

DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

SEPULUH NOPEMBER INSTITUT OF TECHNOLOGY

SURABAYA

2015

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

Desain Interior *Islamic School* Dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Sifat Wajib Rosul Dan Sifat Mulia Pandawa Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran Interaktif, Simbolik Dan *Edufun*.

TUGAS AKHIR / RI 141314

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan Tugas Akhir Desain Interior Pada S-1 Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Oleh :

**Ian Wihdan Arrijal
NRP 3411 100 013**

Surabaya, 28 Juli 2015

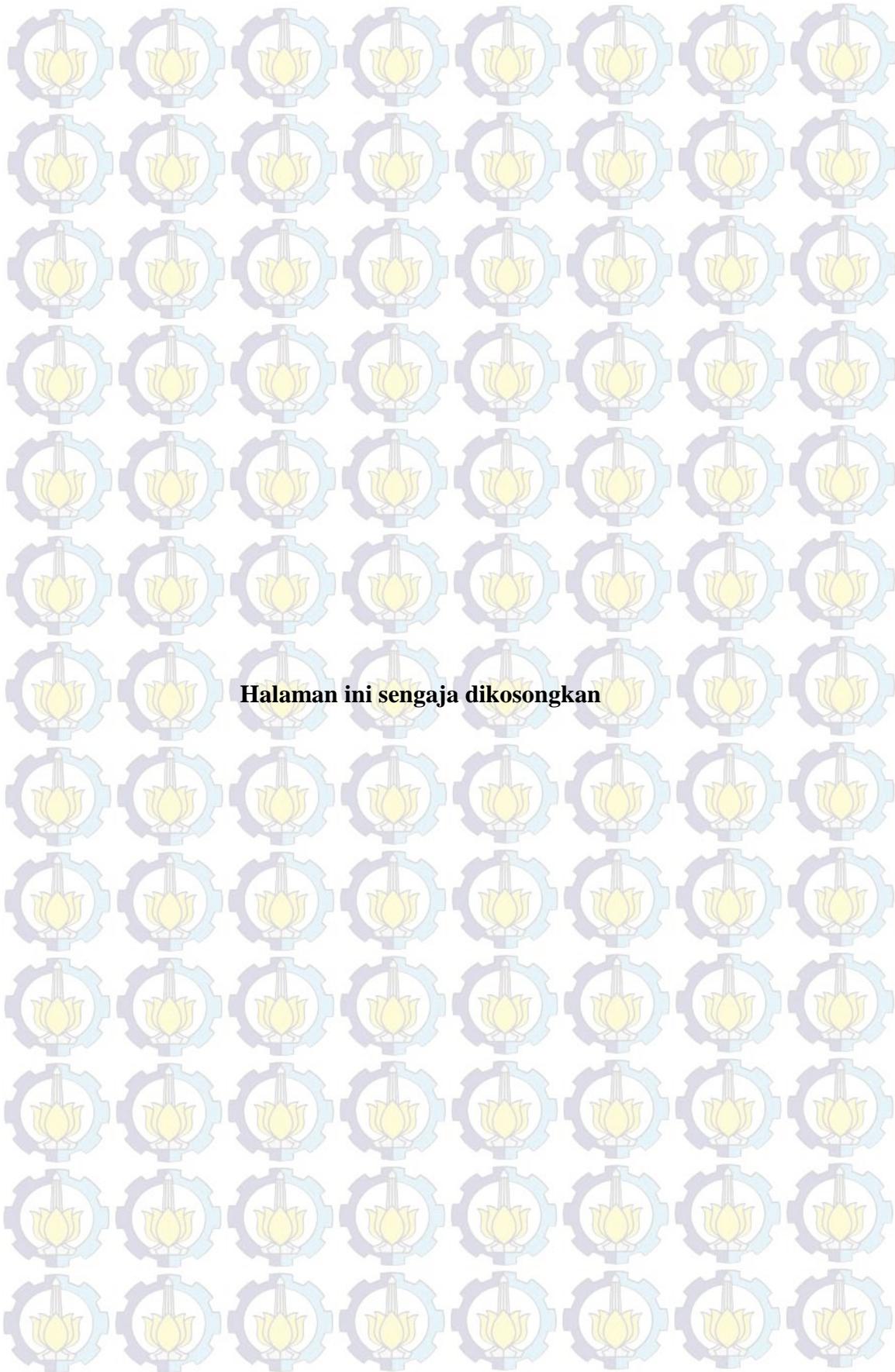
**Mengetahui,
Ketua Jurusan**



**Ir. Prasetyo Wahyudic, M.T.
Nip. 196501201989031002**

**Disetujui,
Pembimbing Tugas Akhir**

**Anggri Idraprasti, S.Sn, M.Ds
NIP 197108192001122001**



Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAKSI

Desain Interior Islamic School Dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Sifat Wajib Rosul Dan Sifat Mulia Pandawa Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran Interaktif, Simbolik Dan Edufun.

Nama mahasiswa : Ian Wihdan Arrijal
NRP : 3410100013
Pembimbing : Anggri Idraprasti, S.Sn, M.Ds

Desain Interior ini mengambil tema Pendidikan Karakter dengan menerapkan konsep pendekatan sifat wajib rosul yang diperkuat dengan karakter budaya Jawa Pandawa. Pemilihan tema tersebut bermaksud untuk memperkuat karakter siswa dengan akhlak mulia Rosul dan Pandawa untuk menciptakan generasi pemimpin-pemimpin berkarakter. Selain itu, konsep interior Interaktif, Simbolik dan *EduFun* bertujuan untuk mengenalkan pendidikan tidak hanya melui guru dengan murid, namun dengan bentukan interior diharapkan siswa dapat belajar memahami, memperhatikan, dan mempraktikkan apa yang mereka amati dan pelajari. Konsep *EduFun* merupakan konsep dimana belajar merupakan sebuah kebutuhan, bukan merupakan kewajiban.

Metode desain yang digunakan meliputi pengumpulan data yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Survey dan observasi langsung ke lapangan untuk mengetahui kondisi MTs dan aktivitas yang dilakukan di sekolah. Selain itu, wawancara terhadap kepala madrasah, komite madrasah, karyawan, dan juga menyebarkan kuesioner kepada para pengguna langsung, yaitu guru dan murid untuk mengetahui desain sekolah yang diharapkan. Sedangkan studi pustaka mengenai sekolah, sifat wajib Rosullulah, kesenian Wayang Pandawa merupakan sebuah cara untuk mendapatkan data tentang standar perancangan, data pembanding, dan referensi tentang objek yang diperlukan. Dari data yang didapatkan kemudian diolah dan dianalisis terhadap elemen-elemen pembentuk ruang pada interiornya, sehingga didapatkan sebuah konsep baru.

Hasil yang diharapkan dari desain ini adalah merancang sebuah interior *Islamic School* sebagai sarana Pendidikan Karakter dengan pendekatan karakter *Islamic* dan budaya untuk menciptakan generasi bangsa yang berwawasan tinggi dan juga berakhlakul karimah, guna menyongsong 100 tahun Kemerdekaan Indonesia. Mewujudkan Indonesia yang mandiri, berdaulat, adil, dan makmur sesuai amanah konstitusi NKRI, UUD 1945.

Kata kunci : Islamic School, Pendidikan Karakter, Sifat wajib Rosul, Ajaran Sunan Kalijaga, Pandawa Lima.

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT***Interior Design Islamic School with concept Character Building Mandatory nature Rosul Approach And the nature of His Majesty the Pandawa To Achieve Learning System Interactive, Symbolic And Edufun.***

Nama mahasiswa : Ian wihdan Arrijal
 NRP : 3410100013
 Pembimbing : Anggri Idraprasti, S.Sn, ,M.Ds

Islamic School - a basic level formal education in Indonesia, equal to junior high school (SMP) whose management conducted by the Ministry of Religious Affairs. The curriculum used by MTs as well as the junior high school curriculum materials, only the MTs There are more on the education portion of Islam. Besides, This school has been appointed as pilot religious school in Kediri, therefore the school is named MTsN Model Pare. Hopefully, MTsN is not only superior print generation sons and daughters of the nation and the high-minded, but also scored a generation of people who have the skills, commitment and have akhlaqul karimah.

Design methods used include data collection which are made directly or indirectly. Surveys and observations directly to the field to determine the condition of MTs and activities carried out in schools In addition, interviews with the headmaster, school committee, employees, and also distribute questionnaires to users directly, namely teachers and students to determine the design of the school is expected. While the literature about the school, the compulsory nature Rosullulah, Puppet art Pandawa is a way to get data about the design standard, comparative data and reference about the object is needed. From the data obtained is then processed and analyzed for forming elements on the interior space, so we get a new concept.

Expected results This design is designing an interior Islamic School as a means of Character Education Islamic character and approach culture for creating a generation of people high-minded and also has properties akhlaqul karimah, to commemorate 100 years of Independence of Indonesia. Indonesia embodies an independent, sovereign, fair, and prosperous appropriate constitutional mandate NKRI, 1945.

Keywords: *Islamic School, Character Education, compulsory nature of the Prophet, the Doctrine Sunan Kalidjaga, Five Pandawa.*

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan menuntaskan seluruh pengerjaan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Desain Interior *Islamic School* Dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Sifat Wajib Rosul dan Sifat Mulia Pandawa Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran Interaktif, Simbolik, dan *EduFun*”**. Laporan Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan jenjang sarjana (S1) di Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Selama pengerjaan Tugas Akhir ini, Penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dan dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Kedua orang tua Penulis, Syaiful Anam, S.Pd dan Siti Indasah, atas segenap dukungan, dan perhatian yang tiada putus-putusnya untuk Penulis mulai dari awal kuliah hingga saat ini. Juga untuk ke-3 saudara penulis, Ian Ninda Rukaman, Ian Graha Firdaus dan Iana Melani yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada Penulis
2. Ibu Anggri Indraprasti, S.Sn. MT. selaku dosen pembimbing, dosen koordinator Tugas Akhir dan sekaligus dosen wali yang selalu mengarahkan dan memberi wawasan, kritik, saran, waktu, dan kesabaran serta jalan keluar saat Penulis menemukan jalan buntu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ir. Nanik Rachmaniyah, MT. dan Anggra Ayu Ruchita, ST. MMT selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran serta kritik yang sangat membangun sehingga tugas akhir ini menjadi lebih baik lagi.

4. Kepada pihak Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri Model 1 Pare yang telah memberikan izin dan membantu dalam pengambilan data yang dibutuhkan dalam tugas akhir ini.
5. Kepada Nanda Restanena L yang selalu menjadi penyemangat, penghibur, dan tempat berkeluh kesah disaat Penulis sedang mengalami kebuntuan.
6. Kepada Zaki, Linda, Elika, Helmy, Ciput, Aul dan Dhanu selaku partner organisasi BEM ITS yang selalu punya cara untuk mengusir kesuntukan dan memberikan inspirasi meskipun tidak jarang memberikan sedikit gangguan bagi Penulis,
7. Bapak/Ibu dosen dan seluruh karyawan Jurusan Desain Interior ITS yang telah banyak membimbing dan membantu selama perkuliahan,
8. Rekan seangkatan Desain Interior 2010, untuk Faisal, Fauzan, Andhika dan Mas Fadhiel yang bnyak membantu dan memberi dukungan kepada Penulis, dan
9. Semua pihak yang belum dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dan mendoakan Penulis.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca maupun bagi penelitian selanjutnya

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 28 July 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN DAN TABEL	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Definisi Judul.....	3
1.3 Permasalahan	6
1.3.1 Identifikasi Masalah	6
1.3.2 Batasan Masalah	7
1.3.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	9
1.4.1 Tujuan	9
1.4.2 Manfaat	9
1.5 Ruang Lingkup Desain	10
1.6 Metode Desain	10
1.6.1 Pengumpulan Data.....	10
1.6.2 Tahap Analisis Data.....	12
1.7 Sistematika Penyusunan Laporan	14
BAB 2 STUDI PUSTAKA	17
2.1 Studi Sekolah.....	17
2.2 Studi Perpustakaan.....	20
2.3 Studi Kantin	21

2.4	Studi Kelas	21
2.5	Studi Halaman Sekolah	23
2.6	Studi Karakter dalam Islam	23
2.7	Studi Karakter Budaya	26
2.8	Studi Ajaran Walisongo	34
2.9	Studi Ergonomi	35
	2.8.1 Ergonomi Ruang Guru	35
	2.8.2 Ergonomi Perpustakaan	36
	2.8.3 Ergonomi Kantin	37
	2.8.4 Ergonomi Kelas	38
2.10	Studi Eksisting	38
	2.9.1 Definisi Islamic School	38
	2.9.2 Sejarah Sekolah	39
	2.9.3 Profil Umum	39
	2.9.4 Visi dan Misi Sekolah	39
	2.9.7 Dokumentasi Lingkungan Sekolah	45
BAB 3	METODE DESAIN	47
3.1	Tahap Pengumpulan Data	47
	3.1.1 Observasi Lapangan	48
	3.1.2 Wawancara	49
	3.1.3 Studi Literatur	50
3.2	Tahap Analisis Data	51
	3.2.1 Analisis Pengguna dan Kebutuhan Fasilitas	51
	3.2.2 Analisis kebutuhan dan Sifat Ruang	52
	3.2.3 Analisis Hubungan Ruang	52
	3.2.4 Analisis Sirkulasi Ruang	52

3.2.5 Analisis Bentuk Interior	52
3.2.6 Analisis Warna	52
3.2.7 Analisis Material	52
3.2.8 Analisis Pencahayaan	53
3.2.9 Analisis Penghawaan	53
3.2.10 Analisis Furnitur Ruang	53
3.2.11 Analisis Elemen Estetis	53
3.2.12 Analisis Utilitas Ruang	53
3.3 Diagram Alur Metode Desain	54
3.4 Diagram Alur Pendahuluan	55
3.5 Diagram Alur Metode Pencarian Data	56
BAB 4 ANALISIS DATA	57
4.1. Analisis Pengguna	57
4.1.1. Hasil interview	57
4.1.2. Hasil Kuesioner	58
4.2. Anlisa Ruangan	61
4.3. Analisis Pencahayaan	61
4.4. Analisis Penghawaan	62
4.5. Analisis Warna	62
4.6. Analisis Bentuk Furnitur	63
4.7. Analisis Perbandingan	64
BAB 5 KONSEP DESAIN	65
5.1. Objek Desain	66
5.2. Tema	67
5.3. Karakteristik tema	68
5.4. Konsep Rancangan	69

5.4.1	Zoning Area	71
5.4.2	Analisis Hubungan Ruang	73
5.4.3	Buble Diagram	73
5.4.4	Analisis Kebutuhan Ruang	74
5.4.5	Konsep Warna	74
5.4.6	Konsep Lantai	75
5.4.7	Konsep Dinding	75
5.4.8	Konsep Plafon	76
5.4.9	Konsep Pencahayaan.....	77
5.4.10	Konsep Furniture	78
5.4.11	Konsep Elemen Estetis	79
5.4.12	Konsep Psikologi.....	79
BAB 6 DESAIN AKHIR		81
6.1	Denah.....	83
6.1.1.	Denah Eksisting	83
6.1.2.	Denah alternative.....	85
6.1.6.	Denah Terpilih	90
6.1.7.	Denah Terpilih	91
6.1.8.	Ruang Terpilih 1	92
6.1.9.	Ruang terpilih 2	94
6.1.10.	Ruang terpilih 3	97
BAB 7 PENUTUP.....		99
7.1	Kesimpulan	99
7.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN.....		103

BIODATA PENULIS.....111

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR BAGAN DAN TABEL

Table 1 Grfaik kodisi interior secara general	59
Table 2 grfaik analisa hubungan ruang oleh responden	59
Table 3 Grafik tentang pecahayaannya dan penghawaan.....	60
Table 4 Grafik image board konsep perancangan.	68
Table 5 Konsep rancang dasar dalam pembentukan karakter desian pada interior ruang .	69
Table 6 Analisis kebutuhan ruang terpilih.....	74
Table 7 Weighted Method	90

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pendidikan sekolah dasar (kiri) & sekolah menengah pertama sumber : http://www.portalkesehatan.com /..	18
Gambar 2. Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) sumber : http://kotapontianak.org/...	19
Gambar 3. Mahasiswa Universitas Indonesia sumber : http://i1180.photobucket.com/...	19
Gambar 4. Kelas Interaktif Dik Doank di sekolah alam “Kandank Jurank Doank” sumber : http://marketplus.co.id/2010/10/kandank-jurank-doank-berkreativitas-bersama-alam/	21
Gambar 5. Typografi arab Muhammad SAW sumber : http://www.ahmadjalaluddinrumi.com/4-sifat-nabi-muhammad	23
gambar 6 Karakter Budaya Pandawa Lima sumber : dokumentasi pribadi	26
Gambar 7. Karakter Puntadewa terkenal dengan kitab Jamus Kalimasoda sumber : http://forums.nrvnqsr.com/showthread.php/373-Create-a-Servant	27
Gambar 8. Werkurada karakter yang terkenal kuat dan pusaka kuku pancakenaka sumber : http://arlberg.rssing.com/chan-2070692/all_p5.html	28
Gambar 9. Karakter Arjuna ikonik dengan tokoh idola dan armor panahnya sumber : http://www.deviantart.com/morelikethis/artist	30
Gambar 10. Ilustrasi karakter Nakula dengan jurus alhi pedangnya sumber : http://hndrnt26.deviantart.com/art/ConceptArt-Nakula	31
Gambar 11. Ilustrasi Karakter Sadewa ahli pengobatan dan astronomi sumber : http://hndrnt26.deviantart.com/art/ConceptArt-Sadewa-	32
Gambar 12. 9 tokoh Wali Songo sumber : https://jalanakhirat.wordpress.com/2010/05/07/wali-songo-sembilan/	34
Gambar 13. Produk ajaran Wali Songo dari kiri ke kanan : Gamelan, Wayang Pandawa Lima, Punakawan sumber : http://farm4.staticflickr.com/	35
Gambar 14 Analisis Kebutuhan ruang guru sumber : buku Human dimension	36
Gambar 15 Analisis kondisi ideal ruang baca perpustakaan Sumber : Buku Human Dimension.....	37
Gambar 16 Analisis kondisi ruang makan area kantin sumber : Buku human dimension	38
Gambar 17 Suasana Eksisting kelas bagian belakang. Sumber : Dokumentasi pribadi.....	41

Gambar 18. Eksisting ruang kelas area depan Sumber : Dokumentasi pribadi	41
Gambar 19 Eksisting area baca perpustakaan sumber : Dokumentasi pribadi	42
Gambar 20 Eksisting area administrasi perpustakaan sumber : Dokumentasi pribadi	42
Gambar 21 Eksisting ruang kantin. area eksterior kantin (atas)	43
Gambar 22 Peta lokasi dan pemetaan sekitar sekolah sumber : Dokumentasi pribadi	44
Gambar 23 Area parkir Guru dan Karyawan sumber : Dokumentasi pribadi	45
Gambar 24 Lorong antar ruang kelas sumber : Dokumentasi pribadi.....	45
Gambar 25 Ruang Guru sekaligus ruang rapat guru sumber : Dokumentasi pribadi	46
Gambar 26 Area Exterior kelas sumber : dokumentasi pribadi.....	46
Gambar 27 Pemetaan diagram alur metode desain sumber : dokumentasi pribadi	54
Gambar 28 Pemetaan diagram alur pendahuluan perancangan sumber : dokumentasi pribadi ..	55
Gambar 29 Diagram alur metode pencarian data sumber : dokumentasi pribadi.....	56
Gambar 30. Kombinasi warna yang akan diterapkan pada Interior Islamic School sumber : http://housepict.com/30-warm-living-room-interior-designs-with-scandinavian-style/	63
Gambar 31 Konsep rancangan dalam menentukan judul sumber : dokumentasi pribadi	67
Gambar 32 Zoning denah eksisting Lt.1 sumber : dokumentasi pribadi	71
Gambar 33 Zoning denah eksisting Lt.2 sumber : dokumentasi pribadi	72
Gambar 34 Diagram matrix sumber : dokumentasi pribadi	73
Gambar 35 Bubble diagram sumber : dokumentasi pribadi	73
Gambar 36 Konsep warna sumber : dokumentasi pribadi	74
Gambar 37. Ilustrasi konsep lantai sumber : asri.net	75
Gambar 38. Dinding partisi dan dinding bernafas sumber : http://desaininterior.me/wp-content/uploads/2014/06/Design-Interior-Stylish-Apartemen-Studio-34m208.jpg	76
Gambar 39. Konsep Plafon Expose ceiling dengan pilihan kayu pinus yang cenderung dengan warna cerah sumber : http://www.architectureanddesign.com.au/getattachment/d08a5db6-4a76-4446-b71a-8874041cc748/attachment.aspx	76

Gambar 40. Konsep penerapan downlight/hanging lamp yang bisa di aktualisasikan di area perpustakaan sumber : http://www.globalrxarticles.com/2014/09/konsep-desain-interior-cafe-unik-dan.html	77
Gambar 41. Konsep pencahayaan downlight dan general light sumber : http://b3-bond.com/the-center-of-yew-dell-gardens-visitor-by-de-leon-primmer-architecture-workshop/yew-dell-gardens-04-downlight-interior-lighting-idea/	77
Gambar 42. Tampak konsep furniture dan material sumber : https://hiasanrumah.wordpress.com/tag/storage-dinding/	78
Gambar 43 Desain Furniture dengan konsep interaktif sumber : desain pribadi	78
Gambar 44 Elemen estetis yang berfungsi sebagai konsep learning by doing sumber : desain pribadi	79
Gambar 45. Elemen pendukung interior yang berfungsi sebagai penanda di setiap sudut ruang. sumber : dokumentasi pribadi	80
Gambar 46. Konsep pencabaran pendidikan karakter yang terpusat pada ajaran Islam dan Kebudayaan Jawa sumber : dokumentasi pribadi.....	82
Gambar 47. Denah Eksisting Lt.1 Islamic School Pare sumber : dokumentasi pribadi.....	83
Gambar 48. Eksisting Lt. 2 Islamic School Pare sumber ; dokumentasi pribadi	84
Gambar 49 Legenda penanda area ruangan. sumber : dokumentasi pribadi.....	85
Gambar 50. Gamabr alternative denah terpilih 1 sumber : dokumentasi pribadi.....	86
Gambar 51. Denah Alternatif 2 sumber : dokumentasi pribadi	88
Gambar 52. Desain alternative 3 sumber : dokumentasi pribadi	89
Gambar 53. Denah terpilih (setelah direvisi) sumber : dokuemntasi pribadi	91
Gambar 54. Tanpak depan fasad Kantin sumber : dokumentasi pribadi	92
Gambar 55. Suasana interior kantin area makan sumber : dokumentasi pribadi.....	93
Gambar 56. Suasana interior kantin area pemesanan dan cuci tangan sumber : dokumentasi pribadi	93
Gambar 57 Area pintu masuk timur dan mini café sumber : dokumentasi pribadi.....	94
gambar 58 Area lobby perpustakaan Mts Model Pare sumber : dokomentasi pribadi	95

Gambar 59 Area baca buku populer dan buku umum perpustakaan sumber : dokumentasi pribadi95

Gambar 60 Area baca buku pengetahuan dan modul pembelajaran. sumber : dokumentasi pribadi96

gambar 61. Area baca buku pengetahuan dan mata pelajaran sisi depan sumber : dokumentasi pribadi96

Gambar 62 Bentuk furniture yang interaktif dan edufun sumber : dokumentasi pribadi97

Gambar 63. Suasana Interior Kelas sumber : Dokumentasi pribadi98

Gambar 64. Suasana Interior kelas sumber : dokumentasi pribadi98

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad 21 dikenal dengan beragam fenomena sosial, dimulai dari krisis kapitalisme, globalisasi, dan akhir kejayaan Amerika Serikat. Di lain sisi, wilayah timur, kebangkitan Negara – negara Asia mulai terlihat. Hindia yang sekarang eksis dengan produk transportasinya, Cina dan Korea yang mulai menguasai produk ponsel, Jepang yang canggih dengan teknologi yang mampu bersaing di dunia global, dan masih banyak lagi kemajuan lainnya. Namun, ketika kita melihat Negara sendiri, apakah kondisinya bisa disetarakan dengan Negara-negara di ASEAN yang sedang berkembang pesat?

Kemudian bagaimana dengan Negara Indonesia? Kemiskinan dan kekurangan gizi, tragedi antri zakat, permasalahan TKW, keserakahan atau Korupsi. Indonesia sebagai Negara berkembang menghadapi tiga masalah besar, yang pertama Desentralisasi, gagal menghadirkan pemerintah daerah yang responsive dan inovatif. Kedua, Demokrasi gagal membawa kesejahteraan dan keadilan, serta gagal merekrut pemimpin amanah. Terakhir, Pendidikan gagal melahirkan warga negaranya dengan jiwa merdeka, sehat, dan produktif.

Menyongsong 100 tahun kemerdekaan Indonesia, Negara ini membutuhkan kepemimpinan kreatif. Sebagai desainer interior, diharapkan kita ikut andil dalam berperan pembangunan negeri ini. Tokoh kriminal Gayus Tambunan dan Nazrudin merupakan kaum intelek yang seharusnya bisa membangun negeri ini dengan pendidikan tinggi yang telah mereka tempuh. Namun, orang-orang yang sering melanggar hukum, pada kenyataannya adalah orang-orang pandai hukum, dan orang yang melanggar pajak adalah orang yang ahli pajak. Dari sini perlu bagi kita untuk mencoba

menarik garis lurus, apa yang bisa kita perbuat untuk mewujudkan Indonesia yang memiliki SDM yang tidak hanya unggul, namun juga berbudi pekerti luhur sehingga ilmu yang mereka dapatkan di bangku sekolah dapat berguna untuk kebaikan diri sendiri dan bangsa.

Pendidikan yang baik adalah melalui pembelajaran karakter. Karakter inilah yang nanti menentukan kemana arah kaki kita melangkah kejalan yang baik atau jalan yang salah. Karakter merupakan akhlaq yang merupakan sebuah fitrah makhluk sebagai ciptaan Sang Khaliq. Ada 4 karakter dasar yang dapat kita telaah dan pahami untuk menciptakan sebuah pola pendidikan berkarakter. Empat sifat dasar Rosullullah SAW yang pertama yaitu, **Amanah** yang berarti dapat dipercaya. Ke dua, **Shidiq** berarti benar, yang dalam kehidupan sehari-hari kebenaran sering dikaitkan dengan kejujuran. **Fathonah** yang berarti kecerdasan, dalam arti kita harus pintar dalam menyelesaikan masalah dengan cepat tanpa memberikan dampak yang buruk bagi lingkungan disekitarnya, bisa juga disebut kreatif. Terakhir, **Tabligh** yang berarti menyampaikan, dalam dunia pendidikan menyampaikan dapat diartikan dengan komunikatif, diharapkan mampu menyampaikan segala ide gagasannya dengan media yang dikuasai merupakan kunci komunikatif.

Dari sini, poin pertama yang bisa kita ambil dalam pendidikan karakter yaitu pendidikan adalah belajar untuk dapat dipercaya, jujur, kreatif, dan komunikatif. Karakter sangat penting untuk memimpin suatu bangsa. Negara kita dipimpin dengan orang-orang yang memiliki karakter kuat pada setiap periodenya. Bapak Soekarno dengan pembawaan tegas dan penuh wibawa dalam setiap pidatonya. K.H Abdur Rahman Wahid presiden ke-3 dengan karakter unik dan kekhasannya. Maka dari itu, karakter merupakan syarat pokok untuk menjadi pemimpin, fondasi, dan pengikat bagi kompetensi yang lain. Karakter adalah penentu keberhasilan hidup. Sayangnya, pendidikan saat ini telah mengabaikan pengembangan karakter, sebagai contoh saling menyontek sebagai wujud dari tingkat kepercayaan

diri yang rendah, sulit sekali untuk tidak kita temui di saat ujian-ujian sekolah; interaksi sosial yang mulai tergerus dengan banyaknya media sosial online yang memperpendek jarak teman yang jauh namun menjauhkan dari teman yang dekat; dan kemunduran lainnya.

“Untuk bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia, khususnya anak didik yang sedang duduk di bangku sekolah, kita membutuhkan tiga poin penting, yakni pembudayaan, pengetahuan dan pendidikan,” ujar presiden ke-4, B.J Habibie. Ke-tiga aspek tersebut dapat kita gali di dalam pendidikan. Indonesia kaya akan budaya dengan nilai nilai luhur, kekayaan, dan keragaman budaya yang terbentang luas dari sabang sampai merauke. Pendidikan karakter di masing-masing daerah di Indonesia memiliki budaya yang terkenal. Daerah Jawa yaitu budaya wayang kulit, seperti pandawa lima dan punakawan yang sejatinya merupakan peninggalan atau warisan budaya hindu. Namun, dalam rangka mengislamisasi pulau Jawa, Wali Songo memasukkan ajaran Islam ke dalam karakter budaya wayang kulit. Sementara itu, di pulau Jawa, sunan yang terkenal dalam dakwah menggunakan budaya wayang ialah Ki ajeng Sunan Kali Jaga. Beliau mengajarkan ajaran Islam dan menanamkan nilai-nilai Islam seperti Rukun Islam kedalam setiap karakter wayang yang sudah lama diterima dikalangan masyarakat Jawa. Selain itu juga dikaitkannya unsur pandawa lima dengan ajaran rukun Islam. Tujuannya adalah tidak lain yaitu untuk memperkuat karakter dari jalannya cerita, Sunan Kali Jaga menambahkan karakter Punakawan yaitu Semar, Gareng, Bagong dan Petruk yang memiliki filosofis ajaran Islam pada setiap individu. Tidak hanya itu, metode pengajaran juga dilakukan dengan pembuatan syair Lir ilir yang memiliki makna ajaran Agama Islam di setiap baitnya.

1.2 Definisi Judul

“Desain Interior *Islamic School* dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Sifat Wajib Nabi dan Sifat Mulia Pandawa untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang Interaktif, Simbolik, dan *EduFun*.”

Pengertian judul tersebut adalah :

- **Desain** adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaragaman bentuk kualitas, proses, pelayanan, dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya, dan perubahan ekonomi. (*ICSID-International council of societies of industrial design.*)
- **Interior**, (1) Bagian dalam gedung (ruang,dsb) (2) tatanan perabot (hiasan, dsb) di dalam gedung. (KBBI)
- **Islamic School**, sekolah Islam yang setara dengan sekolah menengah pertama (SMP). Dalam proses pembelajarannya, sekolah ini cenderung mengedepankan aspek-aspek Islami. Namun, muatan ilmu yang lain tidak jauh berbeda dengan sekolah tingkat menengah pertama pada umumnya.
- **Dengan**, kata penghubung menyatakan hubungan kata kerja dengan pelengkap dan keterangannya. (KBBI)
- **Konsep**, kata dasar konsep (n) (1) rancangan atau buram surat dsb; (2) ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret. dsb (KBBI)
- **Pendidikan**, adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (*raflengerungan.word-press.com /korupsi-dan-pendidikan/pengertian-pendidikan/*)
- **Berkarakter**, ciri, karakteristik, gaya atau sifat dari diri seorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungannya (*Doni Kusuma*).

- **Melalui**, /me·la·lui/ v (1) menempuh (jalan, ujian, percobaan, dsb); melintasi: untuk sampai di sana; (2) melewati; (3) melanggar; tidak mengindahkan nasihat, perintah, dsb (4) melampaui; melangkahi; melangkaui:
- **Pendekatan**, usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan antar premis yang akan diteliti/ dirancang.
- **Sifat Wajib Nabi**, sifat yang seharusnya dimiliki oleh para nabi dan rasul
- **Dan**, penghubung satuan bahasa yang setara, yang termasuk tipe yang sama serta memiliki fungsi yang tidak berbeda.
- **Sifat Mulia Pandawa**, karakter lokal yang kuat untuk membangun karakter pada murid yaitu karakter pandawa lima.
- **Untuk**, sebab atau alasan
- **Mewujudkan**, menyatakan; melaksanakan (perbuatan, cita-cita, dsb)
- **Sistem**, susunan yg teratur dari pandangan, teori, asas, dsb
- **Pembelajaran**, /pem·bel·a·jar·an/ (n) proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar;
- **Interaktif**, bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif.
- **Simbolik**, sebuah tanda, menyampaikan pesan melalui bahasa tanda.
- **Edufun**, sistem pembelajaran yang dapat membuat anak didik mendapatkan materi secara implisit dengan cara yang menyenangkan.

Sehingga, dapat disimpulkan judul “Desain Interior *Islamic School* dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Sifat Wajib Nabi dan Sifat Mulia Pandawa untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang Interaktif, Simbolik, dan *EduFun*” adalah Perencanaan Interior sebuah sekolah yang mengedepankan treatment interior untuk membentuk karakter pada anak didik, yang akan menciptakan sebuah konsep belajar yang mudah

dipahami dan terbiasa untuk mengaplikasikan langsung pembelajaran yang telah mereka terima.

1.3 Permasalahan

1.3.1 Identifikasi Masalah

Mutu Pendidikan di Indonesia berdasarkan data UNESCO 2011 menduduki peringkat 69 dari 127 negara, pada 2012 menjadi peringkat 64 dari 120 negara, dan pada 2013 naik tiga peringkat menjadi 121 dari 185 Negara. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan mutu Indonesia sangat memprihatinkan. Selain itu, ditambah lagi bahwa 54% guru di Indonesia tidak memiliki kualifikasi yang kompeten untuk mengajar⁽¹⁾. Oleh sebab itu menjelang ujian nasional, banyak yang lebih memilih belajar bersama guru bimbingan belajar di tempat bimbingan belajar dibanding belajar dengan guru di sekolah. Pelajaran sekolah seolah lebih memprioritaskan pelajaran seperti matematika, fisika, kimia, bahasa Inggris, dan pelajaran lain yang diikutkan di ujian nasional. Sementara pelajaran seni, olahraga, dan ketrampilan seolah menjadi pemanis yang tidak terlalu diutamakan. Padahal otak manusia memiliki 2 bagian, kiri dan kanan yang harus seimbang.

Pendidikan karakter merupakan basis pendidikan yang lebih mengutamakan kepribadian anak didik untuk lebih mengenal dan beradaptasi dengan lingkungan menjadi pribadi yang lebih baik dan siap bersaing. System baru ini juga mendorong berbagai jenis pembelajaran, seperti memecahkan masalah dalam berinteraksi dan bersosialisasi diantara kelompok kelompok untuk mengembangkan ketrampilan karakter individu seorang murid.

1.3.2 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proses perancangan interior MTsN Model Pare, meliputi ;

1. Penerapan Karakter Sifat Wajib rosul yang akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari hari
2. Memperkuat ajaran karakter Wajib Rosul dengan langgam budaya di Jawa, Pandawa lima
3. Pembiasaan aktifitas dengan bentuk interior dengan mengaplikasikan ajaran ajaran islam sehingga berdampak pada kebiasaan pola hidup yang sesuai ajaran islam yang baik dan benar.
4. Pengelolaan zoning yang optimal terhadap akses publik dan akses user untuk mempermudah jangkauan, kenyamanan dan fleksibilitas dalam beraktifitas di area islamic school
5. Perluasan ruang dimungkinkan untuk mengoptimalkan konsep karakter yang akan dibentuk pada anak didik
6. Area desain meliputi tiga ruang terpilih yaitu ruang kelas, Perpustakaan, dan kantin. Yang ketiganya memiliki peran vital dan merupakan tempat general yang sering seluruh anak didik beraktivitas didalamnya.
7. Areal rancang desain yang disarankan kurang lebih 800m²
8. Pembangunan hanya boleh penambahan unsur bangun dan dinding, tidak disarankan untuk pemindahan kolom induk bangunan areal sekolah.

1.3.3 Rumusan Masalah

Sekolah sebagai ruang belajar, menimba ilmu, dan bersosialisasi dengan teman bermain memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Konsep yang diangkat adalah pembelajaran dengan

mengedepankan pendidikan berkarakter dengan lebih memaksimalkan pembelajaran interaktif *learning by doing* diharapkan anak didik mampu untuk lebih memahami kondisi sekitar, sehingga pembelajaran tidak hanya monoton antara guru dengan murid, namun murid lebih aktif belajar dengan memahami bentuk interior yang ada di sekitarnya. Diharapkan dengan begitu anak didik lebih mampu menyerap ilmu yang diberikan, karena konsep pembelajaran yang tidak monoton. Oleh Karena itu, dalam tugas akhir Desain Interior ini penulis mampu menciptakan suasana baru dalam proses belajar mengajar. Secara jelas permasalahan pada dunia pendidikan Islam adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan suasana interior yang Islami dan nyaman untuk proses belajar mengajar,
2. Bagaimana menanamkan karakter Islam dan budaya pada anak didik menggunakan treatment interior,
3. Bagaimana menanamkan nilai-nilai kearifan budaya local guna memperkaya pengetahuan siswa dalam memfilter budaya asing sehingga tidak melupakan budaya lokal sendiri,
4. Bagaimana membuat siswa/siswi mampu menangkap gubahan elemen interior ruang terutama 4 sifat rosul yang diperkuat pada karakter wayang untuk diterjemahkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari hari,
5. Bagaimana menciptakan suasana yang kondusif untuk menunjang keperluan khusus seperti pembacaan alquran di pagi hari.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Mendisain Islamic school MtsN Model Pare dengan nuansa pendidikan karakter yang memiliki konsep pendidikan interaktif, simbolik, dan edufun.
2. Merancang fasilitas dan bentukan interior yang dapat mentreatment anak didik untuk terbiasa mengikuti sifat wajib rosul untuk menumbuhkan karakter akhlakul karimah pada anak didik.
3. Merancang arae perpus yang berhubungan dengan sirkulasi ruang aula untuk memudahkan akses publik dan mampu menyamapaikan image dan prestasi sekolah dalam sirkulasi menuju araea publik.
4. Mengatur ulang area blocking ruangan agar terciptanya kenyamanan sirkulasi dan aktivitas untuk kelancaran proses belajar dan pemetukan karakter siswa.
5. Menanamkan nilai nilai karakter sifat wajib rosul dalam segala aktifitas yang berada pada area islmic school
6. Memperkuat visualisasi karakter wajib rosul serta memperkenalkan budaya lokal tokoh pewayangan sebagai warisan bangsa yang patut kita banggakan serta kita pelajari makna filosofi cerita warisan nenek moyang bangsa.
7. Mengatur area ruang yang nyaman dan kondusif untuk belajar dan mengaji ketika diawal jam pelajaran.

1.4.2 Manfaat

1. Menciptakan konsep pembelajaran yang baru yang lebih intraktif dan edufun, sehingga membuat anak didik dapat belajar diluar kelas dengan konsep pembelajaran learning by doing.

2. Dengan menerapkan konsep pembelajaran karakter diharapkan dapat membentuk karakter pribadi anak didik yang selain intelektual namun berbudi pekerti luhur.
3. Menciptakan tata ruang yang lebih fleksibel dan nyaman dalam keterjangkauan tempat yang umum dan privat bagi penghuni sekolah.
4. Mengenalkan Budaya melalui konsep simbolik sebagai bahasa visual untuk memperindah suasana interior agar tidak monoton.

1.5 Ruang Lingkup Desain

Tugas akhir desain interior ini melingkupi interior *Islamic School* dan fasilitas penunjangnya, dengan memperhatikan:

1. Penataan ruang yang dibutuhkan,
2. Pengaplikasian elemen-elemen desain (bentuk, warna, texture),
3. Pengaplikasian elemen -elemen interior (dinding, lantai, atap, penghawaan, dan pencahayaan), dan
4. Pengaplikasian elemen pendukung interior (furniture, element esteteis, utilitas).

1.6 Metode Desain

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Observasi Lapangan

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi sebenarnya lingkungan *Islamic School*, MTsN Model 1 Pare, sehingga dapat memperoleh gambaran tentang kondisi dan kebutuhan yang *real* dan ideal.

Observasi ke beberapa sekolah yang menerapkan konsep pendidikan yang baru juga penting untuk menganalisis serta

mencari perbandingan sehingga mampu merumuskan keunggulan-keunggulan yang akan diterapkan pada desain *Islamic School*.

b. Wawancara

Wawancara ke pihak terkait untuk mengetahui segala bentuk informasi yang diperlukan guna menunjang analisis yang nantinya akan digunakan dalam proses mendesain sebuah sekolah secara langsung. Seperti visi dan misi sekolah, pandangan ke depan, dan sejarah sekolah. Wawancara ini juga dapat mengungkap apa yang sebenarnya dibutuhkan melalui analisis standar yang dapat digali langsung melalui narasumber yang terpercaya.

c. Kuesioner

Tujuan penyebaran kuesioner adalah agar kita dapat mengetahui secara langsung apa yang dirasakan responden mengenai objek tertentu secara general. Informasi ini sangat penting karena dari kumpulan hasil kuesioner tersebut, kita bisa memulai menentukan pemecahan desain yang akan kita terapkan pada interior terpilih.

d. Survey

Kegiatan survei dilakukan untuk mengetahui lebih detail ukuran yang sebenarnya lingkungan dan kondisi eksisting denah terpilih. Survey dapat berupa wawancara langsung dengan pihak terkait bisa juga langsung dengan menganalisis dan mengukur area yang akan kita desain.

e. Dokumentasi

Dokumentasi sekolah sangat diperlukan untuk menganalisis lebih lanjut.

f. Studi Literatur

Studi literatur ini merupakan studi kasus yang diperoleh dari data sekunder yakni data dari sekolah, literatur, internet, buku, dan majalah berkenaan tentang :

- 1.) *School of Design, School of Art, Islamic School*
- 2.) Pendidikan karakter
- 3.) 4 sifat Rosul : Tablig, Amanah, Fathonah, Shidiq
- 4.) Karakter budaya Jawa, pandawa lima, ajaran Sunan Kali Jaga, rukun Islam.
- 5.) Antropometri dan *ergonomic*
- 6.) Analisis Struktur bangunan

Data sekunder ini dijadikan landasan atau dasar dalam membuat konsep rancangan desain *Islamic school* , MTsN Model Pare.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Pada bab ini membuat judul-judul sub bahasan sesuai hal-hal yang akan didesain, dimana masing-masing sub bahasan berupa :

a. Analisis Pengguna dan Kebutuhan Fasilitas

Analisis sifat pengguna dan kebutuhan fasilitas yang diperlukan bagi pengguna tiap ruang agar dapat secara optimal melakukan aktivitasnya. Hal ini berkaitan dengan siapa saja pengguna ruang dan aktivitas apa saja yang dilakukan.

b. Analisis Kebutuhan dan Sifat Ruang

Analisis tentang kebutuhan ruangan yang berbeda dalam Sekolah dan disesuaikan dengan sifat, aktivitas dan pengguna ruang.

c. Analisis Hubungan Antar Ruang

Analisis tentang hubungan antar ruang satu dengan ruang lainnya, menganalisis kedekatan ruang satu dengan ruang lainnya sesuai dengan runtutan aktivitas yang terjadi di dalam lingkup sekolah agar tercipta desain yang optimal.

d. Analisis Sirkulasi Ruang

Analisis tentang sirkulasi yang akan diterapkan dan disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalam sekolah.

e. Analisis Bentuk Interior

Analisis tentang bentuk interior yang dapat menjadikan siswa nyaman untuk belajar dan dapat memacu siswa meningkatkan karakter siswa.

f. Analisis Warna

Menganalisis warna-warna yang sesuai dengan nuansa Islami dan nyaman untuk anak seusia pendidikan sekolah menengah pertama.

g. Analisis Material

Analisis tentang material yang mampu memperkuat konsep desain namun tetap ramah lingkungan.

h. Analisis pencahayaan

Analisis tentang pencahayaan tentang kebutuhan di setiap ruang yang berbeda, tergantung dengan aktivitas yang sering terjadi di ruangan tersebut.

i. Analisis Penghawaan

Analisis tentang penghawaan tentang kebutuhan di setiap ruang yang berbeda-beda tergantung dengan aktivitas yang sering terjadi di ruangan tersebut.

j. Analisis Furnitur Ruang

Analisis tentang bentukan, warna, dan material furnitur yang menjadi pengisi interior maupun fasilitas pendukung sekolah yang disesuaikan pengguna dan daya imaji siswa.

k. Analisis Elemen Estetis

Analisis elemen estetis yang sesuai dengan sekolah dan konsep pendidikan karakter.

l. Analisis Utilitas Ruang

Analisis tentang utilitas yang dibutuhkan untuk menunjang fungsi-fungsi pendukung di dalam sekolah.

1.7 Sistematika Penyusunan Laporan

BAB 1 : Pendahuluan

Dalam bab ini tercantum latar belakang permasalahan tentang kondisi sekolah. Terdapat gambaran umum observasi, riset, dan masalah yang dihadapi, tujuan perencanaan, manfaat, dan metode desain.

BAB 2 : Tinjauan Pustaka, Study Eksisting dan Objek Pemodelan

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang digunakan sebagai landasan atau acuan yang menunjang dalam mengumpulkan data, mengolah data, menganalisis data yang diperoleh, dan dipakai untuk mencari alternatif pemecahan masalah. Bab ini berisikan pengumpulan data-data dari *Islamic School*, MTsN Model 1 Pare dan objek pemodelannya. Baik hasil pengamatan pribadi, observasi, literatur maupun hasil wawancara dan kuesioner.

BAB 3 : Metode Desain

Dalam bab ini berisi metode desain yakni pengumpulan data-data, baik data primer maupun data sekunder yang ada. Data tersebut berupa hasil pengamatan pribadi, dokumentasi, literatur maupun hasil wawancara serta kuisioner.

BAB 4 : Konsep Desain

Setelah data-data yang diperlukan sudah terkumpul, maka selanjutnya data diolah dan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk mencari konsep desain interior *Islamic School* yang sesuai dan diharapkan mampu mengatasi masalah dan menciptakan suatu hal yang baru dalam dunia pendidikan di Indonesia.

BAB 5 : Desain Akhir

Berisi tentang pengembangan dari alternatif desain yang sudah terpilih untuk mendapatkan hasil desain akhir.

BAB 6 : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan tersebut merupakan gambaran umum seluruh rancangan dalam tugas akhir desain interior *Islamic School* yang bertempat di Desa Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri.

Lampiran

Merupakan kumpulan data pendukung yang dapat memperjelas lebih detail mengenai informasi yang disampaikan di bab sebelumnya. Lampiran biasanya berisi mengenai lembar gambar kerja, foto eksisting, RAB (Rencana Anggaran Biaya), dan lain-lain.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 2

STUDI PUSTAKA

2.1 Studi Sekolah

Kata sekolah berasal dari Bahasa Latin yaitu, *Skhole, scola, scholae* atau *skhola* yang memiliki arti waktu luang atau waktu senggang dimana ketika itu kegiatan utama mereka yaitu bermain dan menghabiskan waktu untuk menikmati masa anak-anak dan remaja. Kegiatan dalam waktu luang itu adalah mempelajari cara berhitung, cara membaca huruf dan mengenal tentang moral (budi pekerti) dan estetika (seni).

Pendidikan di Indonesia adalah seluruh pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia, baik itu secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Secara terstruktur, pendidikan di Indonesia menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud), dahulu bernama Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Depdiknas). Di Indonesia, semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama sembilan tahun, enam tahun di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah dan tiga tahun di sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah. Saat ini, pendidikan di Indonesia diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur utama, yaitu formal, nonformal, dan informal. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan.

Pendidikan formal

Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Jalur pendidikan ini mempunyai

jenjang pendidikan yang jelas, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi.

Pendidikan nonformal

Pendidikan nonformal paling banyak terdapat pada usia dini, serta pendidikan dasar, TPA atau Taman Pendidikan Al Quran yang banyak terdapat di setiap masjid, dan Sekolah Minggu yang terdapat di semua gereja.

Pendidikan informal

Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab.

Selain itu, ada juga berbagai kursus, diantaranya kursus musik, bimbingan belajar dan sebagainya.

Pendidikan juga dibagi ke dalam empat jenjang, yaitu anak usia dini, dasar, menengah dan tinggi. Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pendidikan dasar



*Gambar 1. Pendidikan sekolah dasar (kiri) & sekolah menengah pertama
sumber : <http://www.portalkesehatan.com/> ..*

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan awal selama 9 (sembilan) tahun yaitu Sekolah Dasar (SD) selama 6 tahun dan

Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama 3 tahun. Pendidikan dasar merupakan Program Wajib Belajar.

Pendidikan menengah



*Gambar 2. Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA)
sumber : [http://kotapontianak.org/...](http://kotapontianak.org/)*

Pendidikan menengah merupakan jenjang pendidikan lanjutan pendidikan dasar, yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) selama 3 tahun waktu tempuh pendidikan.

Pendidikan tinggi



*Gambar 3. Mahasiswa Universitas Indonesia
sumber : [http://i1180.photobucket.com/...](http://i1180.photobucket.com/)*

Pendidikan tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, doktor, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

2.2 Studi Perpustakaan

Mulyani A. Murhadi mendefinisikan perpustakaan sebagai suatu unit kerja berupa tempat mengumpulkan, menyimpan dan memelihara koleksi bahan pustaka yang dikelola dan diatur secara sistematis dengan cara tertentu, untuk digunakan secara berkelanjutan oleh pemakainya sebagai sumber informasi (1983:4)

Adapun persyaratan untuk menjadi ruangan perpustakaan ideal adalah sebagai berikut:

- a. Gedung dan bangunan dengan sejumlah ruangan yang memadai
- b. Para pegawai yang bersemangat, berintegritas, berdisiplin, dan menjiwai serta loyal kepada pekerjaan.
- c. Lokasi yang strategis dengan lahan yang luas dan mudah terjangkau pengunjung disertai papan petunjuk
- d. Sarana dan prasarana yang memadai, perlengkapan / inventaris kantor yang baik dan standar seperti mobile telepon, alat transportasi, dan beberapa mesin untuk mendukung pelaksanaan aktivitas organisasi
- e. Sumber informasi (koleksi) bahan pustaka yang relatif lengkap, bervariasi, bermutu jumlah yang memadai dan selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*up to date*)
- f. Tersedia dan dilengkapi penerapan teknologi, terutama teknologi informasi
- g. Sistem, prosedur, dan mekanisme kerja yang baik (Supriyanto, 2006 : 28)

2.3 Studi Kantin

Kantin menjadi salah satu faktor indikasi kesehatan siswa dalam proses belajar mengajar, karena kantin merupakan tempat dimana siswa membeli dan mengkonsumsi makanan, baik makanan berat seperti nasi maupun makanan ringan yang mengandung bahan bahaya. Hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah kantin, terutama yakni dari segi kenyamanan, mulai dari proses penghawaan yang dapat mengalirkan udara dengan bebas pada ruangan sampai pada penataan sistem air bersih dan air kotor yang terkondisikan agar tidak terlihat ataupun tercemar dengan lingkungan. Terakhir, kebersihan meliputi kebersihan tempat yang mudah dibersihkan dan mudah ditata-ulang dan juga kebersihan diri sendiri dimana tersedianya alat cuci tangan dan kaki untuk kebersihan pribadi.

2.4 Studi Kelas



Gambar 4. Kelas Interaktif Dik Doank di sekolah alam "Kandank Jurank Doank"
sumber : <http://marketplus.co.id/2010/10/kandank-jurank-doank-berkreativitas-bersama-alam/>

Kelas merupakan pusat kegiatan dari proses belajar mengajar. Kelas adalah tempat dimana siswa mendapatkan ilmu, tempat belajar, tempat berinteraksi terkait akademis tempat dimana mereka saling mengenal dan lain lain.

Kelas ideal menurut peraturan Menteri Pendidikan ialah 32 siswa per kelas untuk jenjang sekolah menengah dan 28 siswa/kelas untuk sekolah dasar. Hal ini bertujuan agar mutu pendidikan merata. Kelas yang ideal adalah kelas yang mampu memenuhi segala kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar, kelas yang mampu menciptakan suasana nyaman di dalam kelas sehingga proses belajar tempat belajar mengajar diharuskan senyaman mungkin dan dapat memstimulus peserta didik untuk belajar .

Jadi, kelas ideal secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Ruangan harus bersih dan rapi; mulai dari kerapian pengajar dan siswanya
2. *White board* terletak di depan murid sehingga terfokus oleh semua siswa
3. Tata letak tempat duduk bisa dirubah (dinamis) sesuai kebutuhan materi dan ide dari guru. Bisa berbentuk *general* atau pun lingkaran, hal ini disesuaikan dengan tema bahan ajar.
4. Terdapat gambar atau poster yang ditempelkan dengan rapi di dinding ruang kelas dan memberikan pengetahuan tambahan dan himbauan kebaikan. Misalnya, gambar para pahlawan, poster kebersihan, dan lain-lain.
5. Tersedia alat multimedia untuk menunjang pembelajaran. Seperti komputer/laptop dan proyektor, yang tentunya juga disesuaikan dengan kebutuhan sekolah.
6. Tersedianya rak penyimpanan tas dan sebagainya yang diletakkan di belakang tempat duduk siswa
7. Lebih baik terdapat lab. komputer yang terkoneksi dengan internet yang ruangnya tidak jauh dari ruangan kelas.

Jika ruangan sudah tertata rapi dan kondisi ruangan menyenangkan sehingga murid bisa dengan nyaman menerima pelajaran, diharapkan ilmu yang diberikan dapat diserap dengan baik. Ruangan yang rapi dan tertata rapih mencerminkan ruangan yang menyenangkan. Lebih baik apabila furniture yang ada dapat dengan mudah ditata ulang, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat diatur sedemikian rupa. Ruangan terbuka pun bisa kita jadikan tempat belajar. Sehingga, murid tidak merasa bosan berada di dalam ruangan terus menerus. Tentu saja, perhatian seorang guru harus lebih diperhatikan jika ingin membawa anak didiknya belajar di ruangan terbuka.

2.5 Studi Halaman Sekolah

Halaman sekolah adalah area bebas untuk beraktivitas seluruh penghuni sekolah. Halaman sekolah biasanya bertujuan untuk area berkumpul seperti upacara bendera, area berinteraksi seperti adanya taman di dalam sekolah dan lain lain.

Adanya Halaman sekolah mendukung untuk meningkatkan motorik anak didik dalam hal berinteraksi dengan orang lain, sehingga dengan sering berinteraksi diharapkan siswa dapat dan mampu berkomunikasi dengan baik.

2.6 Studi Karakter dalam Islam



Gambar 5. Typografi arab Muhammad SAW
sumber : <http://www.ahmadjalaluddinrumi.com/4-sifat-nabi-muhammad>

Pendidikan karakter mutlak diperlukan dalam dunia pendidikan. Karena karakter itu penting dimiliki setiap individu. Di sini, tugas pendidikan, orang tua, dan kita semua untuk menemukan karakter baik pada setiap anak. Contoh karakter Seokarno dan Gayus tambunan. Mereka semua mengenyam pendidikan yang sama, namun memiliki karakter yang sangatlah jauh berbeda .

Oleh Sebab itu, karakter sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah pembelajaran karakter. Karakter sama arti dengan akhlaq yang merupakan fitrah makhluk sebagai ciptaan Sang Khaliq.

Dalam Islam, karakter dikenal ada 4 sifat dasar yang merupakan 4 sifat wajib Rosullullah SAW, yaitu Tabliq, Fathonah, Amanah, Shiddiq.

- a. **Shiddiq** adalah jujur atau berkata benar. Seseorang yang memiliki sifat shiddiq, ia tidak pernah berkata dusta. Apa yang diucapkannya selalu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Orang yang memiliki sifat shiddiq merasa selalu diawasi Allah. Ia tidak mau berkata dusta meskipun orang lain tidak mengetahuinya. Hal itu disebabkan ia yakin bahwa Allah Maha Mengetahui segala gerak-gerik dan batin hamba-nya.
- b. Tabligh, Arti Tablig adalah menyampaikan. Seorang Rasul memiliki kewajiban menyampaikan wahyu yang diterima dari Allah kepada umat manusia. Allah memberi tugas kepada para rasul untuk menyampaikan ajaran-Nya. Para Rasul tidak boleh menyembunyikan hal-hal yang telah diwahyukan Allah. Demikian pula seorang muslim, ia memiliki kewajiban menyampaikan kebenaran kepada orang lain walaupun hanya satu ayat. Rasulullah saw bersabda: *“Sampaikanlah dariku walau hanya satu ayat.”* (HR. Bukhari)

Jadi, dimana saja kita berada, hendaknya kita dapat mengajak orang lain untuk selalu berbuat baik, tolong menolong dan taat terhadap perintah-perintah Allah swt dan rasul-Nya. Kita tidak boleh bersikap masa bodoh dan acuh tak acuh. Apalagi, berpura-pura tidak tahu tentang ajaran islam yang harus disampaikan. Kebalikan dari tablig adalah kitman artinya menyembunyikan.

- c. **Amanah**, dapat dipercaya. Lawan dari amanah adalah khianat. Seseorang yang memiliki sifat amanat, dapat memegang janji dengan baik. Apa yang telah dipercayakan orang lain kepadanya akan ditunaikan dengan penuh tanggung jawab. Ia tidak pernah berkhianat dan mengingkari janji. Perkataannya mengandung kebenaran dan kebaikan. Orang yang muda. memiliki sifat amanah akan dipercaya orang lain, sebagaimana nabi Muhammad saw mendapat gelar Al-Amin karena beliau selalu berkata benar dan tidak pernah mengingkari janji.

Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha Melihat. (Q.S. An-Nisa: 58)

- d. **Fathonah**, Arti Fathanah adalah cerdas. Lawan kata cerdas adalah bodoh. Di dunia ini sesungguhnya tidak ada orang yang bodoh, yang ada hanyalah orang yang malas, sehingga otak mereka tidak terasah dan lama-kelamaan menjadi tumpul. Oleh karena itu, memiliki sifat cerdas merupakan keharusan bagi setiap muslim.

Jika setiap muslim bersikap rajin, otak senantiasa terasah sehingga menjadi cerdas. Orang yang cerdas mampu menyelesaikan masalah yang timbul, baik itu masalah diri sendiri maupun masalah yang dihadapi orang lain.

Pendidikan adalah belajar dipercaya, jujur, kreatif, dan komunikatif. Selain itu sifat yang lain seperti berani, peduli, mandiri, pemaaf, dan tanggung jawab adalah pembiasaan dari sifat tersebut.

2.7 Studi Karakter Budaya



*gambar 6 Karakter Budaya Pandawa Lima
sumber : dokumentasi pribadi*

Indonesia kaya akan ragam budaya. Salah satu ajaran nenek moyang kita yang berisikan ajaran tentang kehidupan adalah wayang. Karakteristik wayang sangatlah beragam dan mampu mencerminkan kehidupan manusia pada umumnya. Ajaran wayang yang dibawa oleh Sunan Kalijaga yaitu tentang memahami penduduk lokal dalam mengenal Islam secara implisit. Cerita pandawa lima oleh Kanjeng Sunan Kalijaga dikaitkan dengan konteks rukun Islam yang ada. Menjadi pelajaran awal dalam mempelajari agama Islam, Pandawa lima adalah sebutan untuk sebuah

keluarga di dunia pewayangan yang terdiri dari lima orang laki - laki bersaudara pembela dan pejuang kebenaran.

Dalam Pewayangan jawa, Sunan Kalijaga memasukkan unsur Islam kedalam kebudayaan kental jawa ini untuk menjadikan bahan ajar untuk mendekatkan diri kepada Allah, SWT. Pandawa Lima lebih dikenal dengan istilah Pendawa, Lima kependekan dari Pendalaman Wawasan. Maksud lima adalah membina dan membimbing umat agar lebih memperdalam lebih jauh tentang apa arti sesungguhnya tentang Rukun Islam yang ada lima dan dan lima poin tersebut dimasukkan kedalam 5 karakter pandawa: Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.

1. Puntadewa



*Gambar 7. Karakter Puntadewa terkenal dengan kitab Jamus Kalimasoda
sumber : <http://forums.nrvnqsr.com/showthread.php/373-Create-a-Servant>*

Adil, sabar, jujur dan taat terhadap ajaran agama, penuh percaya diri, berani berspekulasi dan tidak pernah berbohong. Kesaktian Yudhistira memainkan tombak. Sementara itu, versi pewayangan jawa lebih menekankan pada

kesaktian bathin, ia pernah dikisahkan menjinakkan hewan-hewan buas di hutan Wanamarta dengan hanya meraba kepala mereka. Dikisahkan juga setelah perang Baratayudha, Yudhistira adalah pemegang tahta kerajaan Hastinapura.

Senjata Yudhistira beragam yaitu Jamus Kalimosodo, Tunggul Naga, dan Robyong Mustikawarih. Kalimosodo berupa kitab, sementara Tunggul Naga berupa Payung. Sementara itu, Robyong Mustikawarih berwujud kalung yang terdapat dikulit Yudhistira. Apabila kesabaran Yudhistira sampai pada batasnya, ia pun meraba kalung tersebut dan seketika itu pula ia pun berubah menjadi raksasa besar berkulit putih bersih.

Istilah kalimasada diciptakan oleh Sunan Kalijaga, beliau menggunakan wayang kulit sebagai media dakwah, Yudhistira dalam pewayangan merupakan gambaran rukun Islam yang pertama yaitu dua kalimat syahadat.

2. Werkudara



Gambar 8. Werkudara karakter yang terkenal kuat dan pusaka kuku pancakenaka

sumber : http://arlberg.rssing.com/chan-2070692/all_p5.html

Bima adalah anak kedua dari keluarga Pandawa. Bima memiliki arti "mengerikan" dalam bahasa sansekerta. Mungkin hal ini karena Bima memiliki perawakan yang besar diantara saudaranya yang lain. Bima menjadi Panglima perang dalam perang Baratayudha, memimpin tentara Pandawa. Bima diceritakan memiliki sifat gagah berani, teguh, kuat, jujur, tabah, dan patuh. Selain itu, Bima dikenal sebagai tokoh yang tidak suka basa-basi. Dikisahkan juga bahwa Bima adalah titisan bayu dewa angin yang menjelma menjadi Pandu saat menikahi dewi Kunti. Bima mahir menggunakan senjata *gada* yang terkenal dengan nama Rujakpala. Tidak ketinggalan senjata lainnya, yaitu Kuku Bima yang dinamakan Pancakenaka. Pada perang Baratayudha, Bima adalah tokoh penutup perang yang berhasil membunuh Duryodana, pemimpin tertinggi Kurawa. Bima memiliki anak perkawinannya dengan Dewi Arimbi yang bernama Gatotkaca.

Bima digambarkan selalu siap dengan senjata pamungkasnya yaitu Kuku Pancakenaka yang diartikan sholat lima waktu haruslah ditegakkan dalam keadaan apapun. Julukan Ksatria penegak ini merefleksikan ibadah Sholat sebagai tiang agama atau penegak agama. Oleh karena itu, Bima digambarkan sebagai Rukun Islam yang ke-dua yaitu Menegakkan Sholat.

3. Arjuna



*Gambar 9. Karakter Arjuna ikonik dengan tokoh idola dan armor panahnya
sumber : <http://www.deviantart.com/morelikethis/artist>*

Arjuna adalah anak ke tiga. Dikisahkan Arjuna merupakan titisan dewa Indra, Raja semua Dewa. Dikisahkan Arjuna memiliki sifat mulia, cerdas, berani, berjiwa ksatria, imannya kuat, tahan terhadap godaan duniawi, gagah berani, dan selalu berhasil merebut kejayaan. Arjuna adalah tokoh yang paling rupawan di antara saudara - saudaranya. Sehingga tidak heran, kalau Arjuna sering dianalogikan sebagai lelaki yang tampan dan gagah di kehidupan dunia sekarang. Arjuna lihai memainkan senjata panah. Dalam perang Baratayudha, Arjuna menggunakan Pasupati, nama panahnya untuk membunuh Bisma, panglima besar Kurawa. Dalam perang juga, Arjuna dikenal sebagai ksatria tanpa tanding karena saat bertempur, Arjuna tidak pernah sekalipun menemui kekalahan. Arjuna memiliki banyak istri karena ketampanannya, salah satunya yang terkenal adalah Dewi Srikandi yang membantu Arjuna membunuh Bisma.

Raden Arjuna digambarkan sebagai tokoh yang sangat tampan, lemah lembut, pemberani, pemanah ulung, pembela kebenaran, dan idola kaum wanita. Ini merefleksikan ibadah Puasa wajib di bulan Ramadhan yang penuh hikmah dan

pahala sehingga menarik kaum muslim untuk beribadah sebanyak-banyaknya. Keahlian Raden Arjuna dalam bertempur dan memanah ini merefleksikan ibadah Puasa sebagai senjata untuk melawan hawa nafsu. Selama umat berpuasa, banyak menerima godaan hawa nafsu setan apabila tidak kuat menghindarinya pasti akan jebol pertahanannya.

Arjuna merupakan gambaran Rukun Islam yang ketiga, yaitu puasa di Bulan Ramadhan, hal ini karena dia mempunyai kesaktian yang tidak terkalahkan dan sesuatu yang menyenangkan pandangan, karena dia gemar tirakat/bertapa (berpuasa) dan gemar menahan nafsu.

4. Nakula



Gambar 10. Ilustrasi karkter Nakula dengan jurus alhi pedangnya
sumber : <http://hndrnt26.deviantart.com/art/ConceptArt-Nakula>

Nakula adalah anak keempat dari Pandawa dan lahir dari perkawinan antara Pandu dengan dewi Madri, Nakula diceritakan memiliki sifat taat, setia, belas asih, tahu membalas budi dan menyimpan rahasia. Nakula memiliki saudara kembar, yaitu Sadewa. Nakula juga terkenal sebagai orang

tampan namun tidak seperti Arjuna yang rendah hati dengan ketampanannya. Nakula lebih membanggakan ketampanannya dan tidak mau mengalah. Nakula lihai memainkan senjata pedang pada perang Baratayudha. Kelebihan lainnya yang dimiliki Nakula adalah ilmu pengobatan, karena Nakula dipercaya sebagai titisan Dewa Aswin, dewa pengobatan. Selain itu, Nakula lihai mengendarai kuda dan memiliki ingatan yang sangat tajam dan tidak terbatas.

Nakula adalah gambaran Rukun Islam yang ke-empat yaitu membayar Zakat. Hal ini karena dia gemar bersolek dengan pakaian bagus dan bersih, suka memberi serta belas kasih pada kaum lemah, lambang orang kaya yang dermawan atau suka memberi infaq, shadaqah, dan zakat.

5. Sadewa



Gambar 11. Ilustrasi Karakter Sadewa ahli pengobatan dan astronomi
sumber : <http://hndrnt26.deviantart.com/art/ConceptArt-Sadewa->

Sadewa adalah putra bungsu dari Pandawa lainnya. Ia adalah kembaran dari Nakula, jika Nakula dianugerahi ketampanan, maka Sadewa dianugerahi kepandaian, terutama dalam bidang astronomi, sehingga Sadewa memiliki kemampuan meramal untuk masa depan. Sifat Sadewa adalah bijak dan pandai, bahkan Yudisthira pernah berkata bahwa Sadewa memiliki kebijaksanaan lebih tinggi daripada Wrehaspati, guru Dewa. Dikisahkan juga bahwa Sadewa adalah tokoh yang berhasil membunuh Sengkuni, paman para Kurawa yang terkenal dengan kelicikannya dan pintar menghasut. Sadewa berhasil membunuh Sengkuni dengan kecerdikan dan kepandaian yang dia miliki, Sadewa merupakan tokoh pendiam dalam kisah Mahabharata.

Sadewa digambarkan sebagai Rukun Islam yang kelima yaitu kewajiban pergi Haji. Hal ini karena Sadewa suka melancong, mengembara mencari ilmu dan hikmah di tempat-tempat sejarah. Zakat dan Haji digambarkan sebagai dua ksatria kembar Nakula Sadewa, mereka jarang muncul sebagaimana zakat dan haji diwajibkan bagi orang yang mampu, kalau tidak ada Nakula dan Sadewa, maka Pandawa akan runtuh dan hancur. Begitu pula umat Islam, jika tidak ada para hartawan yang sanggup membayar zakat dan menunaikann ibadah haji, fakir miskin akan terancam kekafiran dan kemurtadan. Kesenjangan sosial tidak terjembatani.

2.8 Studi Ajaran Walisongo



Gambar 12. 9 tokoh Wali Songo

sumber : <https://jalanakhirat.wordpress.com/2010/05/07/wali-songo-sembilan/>

Walisanga dalam mengemban tugas luhur dalam rangka meng-Islamkan tanah Jawa, mengetahui bahwa wayang bisa menjadi sarana siar Islam yang sangat efektif. Dalam bukunya, Poerbosoebroto yang berjudul Wayang Lambang Ajaran Islam, banyak sekali hal-hal yang berkaitan dengan maksud meng-Islamkan tanah Jawa.

Oleh walisanga, wayang diubah menjadi media dakwah Islam. Akidah Islam disiarkan melalui mitologi Hindu. Hal-hal yang berkaitan dengan Dewa (Hyang, Sang Hyang) yang menjadi sesembahan masyarakat waktu itu dikait-kaitkan dengan cerita nabi. Mitologi Hindu berpegang pada dewa sebagai sesembahannya. Karena itu, walisanga memadukan cerita silsilah wayang dengan nab-nabi. Metode ini sangat tepat dengan kontek budaya masyarakat Jawa waktu itu (abad 15) yang memeluk agama Hindu.

Untuk menyiarkan akidah Islam, Walisanga memilih cara atau metode, yang menurut Drs Ridin Sofyan cs dalam buku Islamisasi Jawa disebut ‘de-dewanisasi’ cerita. Cerita yang berhubungan dengan dewa-dewa diubah supaya akidah Islam bisa masuk hati sanubari masyarakat waktu itu.

Rukun Islam juga menjadi pilihan siar dan dakwah Islam. sunan kalijaga salah satu wali membawa ajaran kalimasada (kalimat sahadat)

sebagai ajaran (tauhid) islam masuk dalam cerita pewayangan. Puntadewa/Dharmakusuma/Yudhistira menjadi wayang pilihan yang memegang surat atau Jamuskalimasada. Prof Poerbatjaraka menerangkan bahwa kalimasada berasal dari kata kali+maha+usada yang berarti ‘suatu hal yang mempunyai nilai agung untuk sepanjang jaman’. Dalam dunia pewayangan, kalimasada adalah jimat atau senjata pusaknya Prabu Puntadewa, raja Amarta.



Gambar 13. Produk ajaran Wali Songo dari kiri ke kanan : Gamelan, Wayang Pandawa Lima, Punakawan
sumber : <http://farm4.staticflickr.com/>

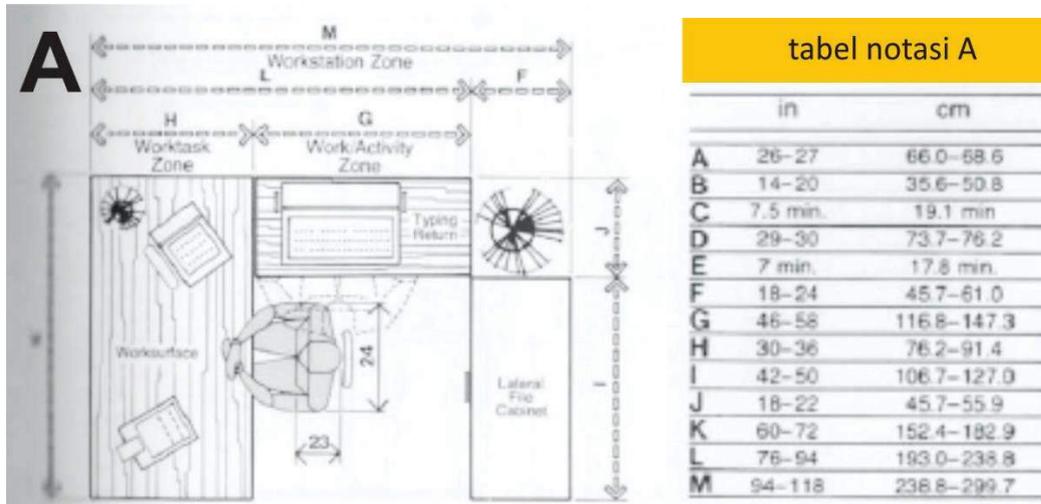
2.9 Studi Ergonomi

Fasilitas hotel tentu harus dapat mengakomodasi kebutuhan para tamunya, namun tidak hanya sekedar mengakomodasi akan tetapi juga harus nyaman secara fisik dan psikologis sehingga dapat memuaskan tamu hotel yang sudah membayar mahal untuk mendapatkan fasilitas tersebut. Kenyamanan secara fisik dapat ditempuh dengan penghitungan aspek ergonomi.

2.8.1 Ergonomi Ruang Guru

Aktivitas yang sering terjadi di ruangan ini adalah tempat untuk istirahat, membaca, dan mempelajari mata pelajaran, mengoreksi tugas, menyimpan berkas tugas dan perlengkapan mengajar, sekaligus juga menjadi tempat untuk konsultasi. Berikut adalah gambar Analisis kondisi

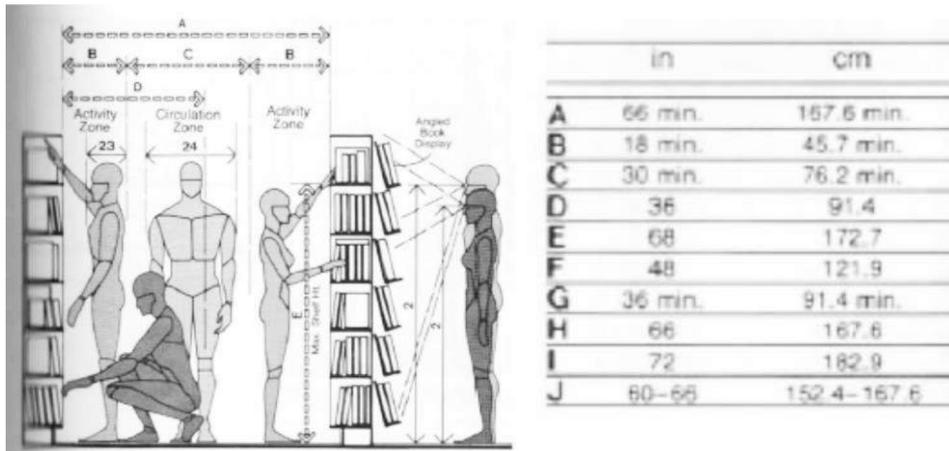
guru dalam bekerja: (1) Area sirkulasi optimal berkisar antara 117-147cm,
(2) Area kerja lebar berkisar 76-90cm dan panjang 152-182cm,



Gambar 14 Analisis Kebutuhan ruang guru
sumber : buku Human dimension

2.8.2 Ergonomi Perpustakaan

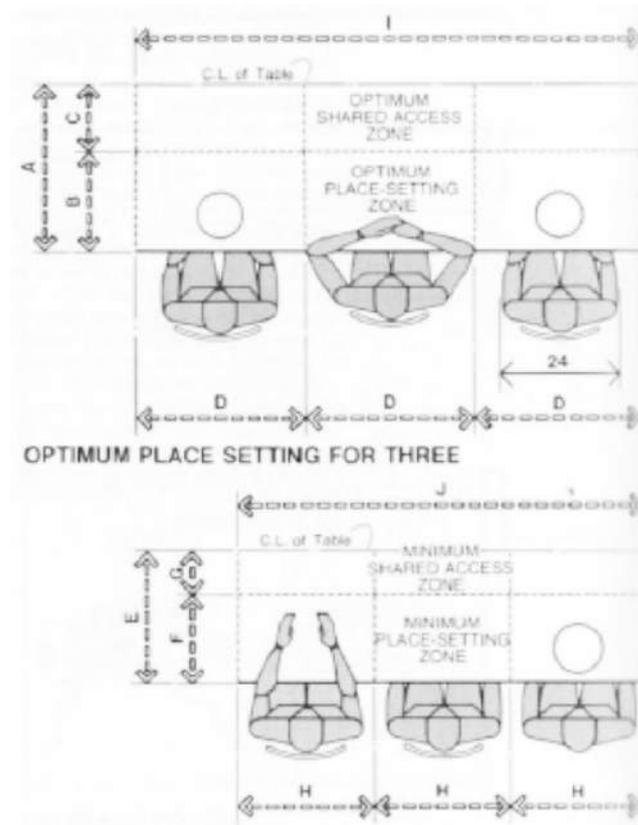
Analisis kebutuhan di perpustakaan berupa aktivitas membaca buku, mengambil buku, belajar, mengerjakan tugas, dan mengembalikan buku. Karena perpustakaan merupakan gudangnya buku, maka diperlukan penataan yang memudahkan pengunjung untuk melakukan aktivitasnya tanpa kesulitan dan sekaligus merasa nyaman. Berikut gambar analisis kondisi perpustakaan dalam kondisi ramai.



Gambar 15 Analisis kondisi ideal ruang baca perpustakaan
 Sumber : Buku Human Dimension

2.8.3 Ergonomi Kantin

Aktivitas yang sering terjadi adalah makan, antri makan, cuci tangan, ke kamar mandi, dan ngobrol sambil *ngemil*. Oleh karena itu, penataan dan sirkulasi yang tepat dapat membuat kondisi kantin menjadi nyaman dan ideal.



Gambar 16 Analisis kondisi ruang makan area kantin
sumber : Biku human dimension

2.8.4 Ergonomi Kelas

Hampir 60% kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu kenyamanan para anak didik sangat diperlukan agar ilmu dapat diserap merata dan dapat teraplikasikan di dunia nyata.

2.10 Studi Eksisting

2.9.1 Definisi Islamic School

Madrasah Tsanawiyah (disingkat MTs) adalah jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah menengah pertama, yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama. Pendidikan madrasah Tsanawiyah ditempuh dalam waktu 3

tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Lulusan MTs dapat melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah atau sekolah menengah atas atau pun sekolah menengah kejuruan. Kurikulum madrasah tsanawiyah sama dengan kurikulum sekolah menengah pertama pada umumnya. Akan tetapi yang menjadi nilai lebihnya adalah pada MTs terdapat porsi lebih banyak mengenai pendidikan agama, Islam seperti: Al quran dan Hadits, Aqidah dan Akhlaq, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, Bahasa Arab.

2.9.2 Sejarah Sekolah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pare, Kab. Kediri merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Departemen Agama yang didirikan atas dasar permintaan dari JPI Pondok Modern tertanggal 25 Oktober 1969 No.18/um/d/69 tentang permohonan penegrian menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (MTsAIN). Ditindak lanjuti dengan SK Menteri Agama No. 164 Tahun 1969 tentang Penegrian Madrasah Tsanawiyah JPI Pondok Modern menjadi MTsAIN di Pare kabupaten Kediri Propinsi Jawa Timur. Pada tanggal 14 Maret 1998 Direktur Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, Departemen Agama mengukuhkan MTsN Pare sebagai Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Model.

2.9.3 Profil Umum

Bercita rasa prestasi, cinta ilmu, profesional, demokratis, dan terbuka, menjunjung tinggi dan mengamalkan nilai-nilai ke-Islaman.

2.9.4 Visi dan Misi Sekolah

VISI

Religius, Unggul, Berprestasi dan Terdepan Dalam Berkarya

INDIKATOR VISI :

1. Menjadikan agama sebagai pedoman hidup sehari-hari

2. Memiliki keunggulan dalam prestasi akademik dan non akademik
3. Memiliki keunggulan dalam bidang seni budaya
4. Memiliki keunggulan dalam bidang IPTEK
5. Memiliki keunggulan dalam life skills
6. Memiliki keunggulan dalam inovasi dan kreativitas di bidang pendidikan, pengajaran, dan pembelajaran
7. Memiliki kemampuan berkarya dan berkreasi untuk kemajuan pendidikan
8. Memiliki budaya mutu dan prestasi

MISI

1. Menumbuh-kembangkan sikap, perilaku dan amaliyah keagamaan Islam di madrasah.
2. Melaksanakan pendidikan yang menghasilkan lulusan yang berprestasi baik di bidang akademik maupun non akademik.
3. Melaksanakan pendidikan yang unggul dalam bidang seni budaya.
4. Mewujudkan lulusan yang unggul berprestasi dan cinta ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Mewujudkan lulusan yang terampil, memiliki kecakapan hidup dan, suka bekerja.
6. Mewujudkan madrasah unggulan dengan komitmen dalam pendidikan, pengajaran dan pembelajaran.
7. Mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu berkarya dan berkreasi untuk kemajuan pendidikan.
8. Mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki budaya mutu dan prestasi.
9. Mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu berkarya dan berkreasi untuk kemajuan pendidikan.

2.9.5 Eksisting Ruang Terpilih

1. Ruang Kelas



Gambar 17 Suasana Eksisting kelas bagian belakang.
Sumber : Dokumentasi pribadi

Luas Bangunan :
Terdiri dari satu lantai.
L.bangunan 9m X 7m

Pengguna :
Seluruh siswa dan guru

Aktivitas:
Belajar-mengajar,
membaca al quran,
penyimpan buku
pelajaran,

Kebutuhan Ruang :
Mading informasi, area
display tugas, storage
penghargaan,



Gambar 18. Eksisting ruang kelas area depan
Sumber : Dokumentasi pribadi

Kondisi Eksterior :

(1) Tidak terdapat area pasang sepatu, sehingga menyulitkan anak didik ketika hendak melepas dan memakai sepatu. (2) tanda petunjuk untuk ruang kecil tidak terdesain dengan bagus, sehingga akan membingungkan bagi anak didik baru.

Kondisi Interior :

(1) Zooning yang monoton (2) Konsep zooning dan layout serta bentuk furnitur yang kurang melihat keinginan anak didik untuk mengeksplor masa mudanya membuat kondisi ruang nampak kurang berwarna dan dinamis (3) Penerapan pembelajaran hanya pada buku, dan slogan yang tertempel belum memiliki elemen interior tambahan sebagai sarana penunjang pembelajaran interaktif dari sekolah untuk anak didik.

2. Ruang Perpustakaan

*Gambar 19 Eksisting area baca perpustakaan
sumber : Dokumentasi pribadi*

Luas Bangunan :

Terdiri dari satu lantai.
lbangunan 11m X 7m

Pengguna :

Seluruh siswa, guru
karyawan pustaka yang
ada di lingkup area
islmic school.

Aktivitas:

Membaca buku,
meminjam buku,
bersantai, belajar
kelompok.



*Gambar 20 Eksisting area administrasi perpustakaan
sumber : Dokumentasi pribadi*

Kebutuhan Ruang :

Area baca, *storage*
buku, area santai, area
belajar bersama.

Kondisi Eksterior :

Normal, namun akan lebih baik apabila (1) kondisi rak sepatu dapat memfasilitasi kebutuhan dalam kenyamanan melepas sepatu, (2) kebersihan untuk penitipan makanan masuk ruang pustaka agar anak tidak membawa makanan ke dalam perpustakaan.

Kondisi Interior :

(1) Zooning yang monoton (2) Konsep zoning dan layout serta bentukan furnitur yang terlalu biasa, membuat anak didik cenderung datang ke perpustakaan hanya untuk keperluan tugas saja (3) Penerapan pembelajaran hanya pada buku dan slogan yang tertempel, belum adanya elemen interior tambahan sebagai sarana penunjang pembelajaran interaktif dari sekolah untuk anak didik.

3. Ruang Kantin**Luas Bangunan :**

Terdiri dari satu lantai.
luas bangunan 9m X 7m

Pengguna :

Seluruh siswa dan stakeholder dan karyawan yang ada di lingkup area islamaic school.

Aktivitas:

Makan siang, jajan, sekedar tempat istirahat untuk guru dan karyawan.

Kebutuhan Ruang :

Area makan, area penjual, area cuci tangan, toilet, space untuk bersantai diluar makan.

*Gambar 21 Eksisting ruang kantin. area eksterior kantin (atas)
area interior dan tempat makan kantin (bawah)
Sumber : Dokumentasi pribadi*

Letak geografis MTsN Model Pare ini berada di tengah kota dan letaknya yang strategis diapit oleh bangunan penting kota. Terdapat Masjid Agung Pare di sebelah utara, Stadion Canda Bhirawa di sebelah timur, dan ke barat terdapat kompleks Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Rumah Sakit Umum Kota Pare. Kemudian terdapat banyak bimbingan belajar mulai dari Ganesa, BEST, dan Kampoeng Inggris di sebelah selatan sekolah.

2.9.7 Dokumentasi Lingkungan Sekolah



*Gambar 23 Area parkir Guru dan Karyawan
sumber : Dokumentasi pribadi*



*Gambar 24 Lorong antar ruang kelas
sumber : Dokumentasi pribadi*



*Gambar 25 Ruang Guru sekaligus ruang rapat guru
sumber : Dokumentasi pribadi*



*Gambar 26 Area Exterior kelas
sumber : dokumentasi pribadi*

BAB 3

METODE DESAIN

3.1 Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dapat terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar kita bisa mengerti permasalahan dan kondisi lingkungan yang terjadi pada hal-hal yang sedang kita teliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.

Dalam tahap pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu :

1. Studi Lapangan / eksisting (survei langsung)

Dilakukan dengan melakukan survei seperti melihat, mengamati, mencatat informasi yang diperlukan, serta melakukan dokumentasi sebagai eksistingnya untuk mengetahui kondisi yang sesungguhnya mengenai interior maupun aktivitas yang ada di *Islamic School*, MTsN 1 Pare.

Observasi yang dilakukan dibagi menjadi 2 objek studi, yaitu :

- a. Observasi pada objek studi

- b. Pengamatan secara langsung pada objek pembanding yang akan dijadikan studi tentang kebutuhan ruang pada sekolah.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan ditujukan pada :

- Kepala sekolah
- Komite sekolah
- Guru dan murid

3. Studi Literatur

Diperoleh melalui literatur, internet, majalah, dan media informasi lain yang mendukung penelitian khususnya yang berhubungan dengan riset desain interior untuk memperkaya informasi yang telah diperoleh melalui studi lapangan dan wawancara.

3.1.1 Observasi Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung ke tempat yang berkaitan dengan objek riset, yaitu :

1. Islamic School Pare

Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai :

- a. Company Profile
- b. Corporate Image
- c. Karakteristik sekolah
- d. Bentuk bangunan dan interior
- e. Karakteristik pengguna sekolah (guru, staff/karyawan, murid)
- f. Karakteristik komite

- g. Sistem kerja
- h. Program ruang
- i. Dokumentasi berupa foto
- j. Kebutuhan fasilitas
- k. Kelebihan dan kekurangan sekolah

2. Objek Pembandingan

Pengamatan secara langsung pada beberapa sekolah Islami yang mengedepankan pembelajaran interaktif sebagai pembandingan tentang standar sekolah interaktif.

3.1.2 Wawancara

1. Komite Sekolah

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang :

- Sejarah berdirinya
- Konsep didirikannya
- Karakteristik sekolah
- Keinginan dan harapan sekolah di masa yang akan datang

2. Kepala Sekolah

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang :

- Kelebihan dan kekurangan sekolah
- Permasalahan yang sering dihadapi
- Kebutuhan dan kelengkapan fasilitas sekolah
- Karakteristik guru, karyawan, dan murid
- Harapan dan keinginan sekolah di masa yang akan datang

3. Guru dan murid

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang :

- Pendapat pengguna fasilitas di sekolah.
- Karakteristik pengguna
- Keinginan pengguna untuk sekolah menjadi lebih baik

3.1.3 Studi Literatur

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisis untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari Jurnal, buku peraturan, laporan penelitian, internet, koran, dan majalah. Data dan informasi yang dicari adalah :

1. Studi tentang sekolah interaktif, kreatif, dan standar International
2. Studi tentang kelas ideal.
3. Studi tentang kantin ideal
4. Studi tentang perpustakaan ideal
5. Studi tentang karakter
6. Studi tentang karakter Islam, sifat wajib Nabi.
7. Studi tentang karakter budaya Jawa, Pandawa Lima.
6. Studi eksisting sekolah

3.2 Tahap Analisis Data

Pada tahapan analisis data, pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan membagi tahap pengolahan data ke dalam tiga metode. Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode induktif, yaitu dengan cara pengumpulan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu, analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif. Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisis data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisis kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul tugas akhir. Metode komparatif merupakan metode penggabungan data untuk melakukan perbandingan data-data yang ada. Selanjutnya, membentuk data-data tersebut sesuai judul tugas akhir. Metode yang digunakan adalah :

1. Mengumpulkan data secara keseluruhan.
2. Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan tugas akhir.
3. Menentukan fasilitas yang akan menjadi objek tugas akhir.
4. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul tugas akhir.
5. Menentukan data-data yang sesuai dengan proses tugas akhir.

3.2.1 Analisis Pengguna dan Kebutuhan Fasilitas

Analisis sifat pengguna dan kebutuhan fasilitas yang diperlukan bagi pengguna tiap ruang agar dapat secara optimal melakukan aktivitasnya. Hal ini berkaitan tentang siapa saja pengguna ruang dan aktivitas apa saja yang dilakukan.

3.2.2 Analisis kebutuhan dan Sifat Ruang

Analisis tentang kebutuhan ruangan yang berbeda dalam sekolah dan disesuaikan dengan sifat, aktivitas, dan pengguna ruang.

3.2.3 Analisis Hubungan Ruang

Analisis tentang hubungan antar ruang satu dengan ruang lainnya, menganalisa kedekatan ruang satu dengan ruang lainnya sesuai dengan runtutan aktivitas yang terjadi di dalam sistem pembelajaran di sekolah agar terciptanya desain lebih optimal dan efisien.

3.2.4 Analisis Sirkulasi Ruang

Analisis tentang sirkulasi yang akan diterapkan dan disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalam sekolah.

3.2.5 Analisis Bentuk Interior

Analisis tentang bentuk interior yang sesuai dengan standar sekolah internasional dan mengedepankan konsep pendidikan karakter Islam dan budaya.

3.2.6 Analisis Warna

Menganalisis warna-warna yang sesuai dengan corporate image sekolah dan disesuaikan dengan karakter Islam.

3.2.7 Analisis Material

Analisis tentang material yang ramah lingkungan dan nyaman digunakan dalam proses belajar mengajar.

3.2.8 Analisis Pencahayaan

Analisis tentang pencahayaan yang sesuai dengan standar dalam setiap ruangan yang ada di dalam tiap ruang sekolah.

3.2.9 Analisis Penghawaan

Analisis tentang penghawaan yang sesuai dengan standar dalam setiap ruangan yang ada di dalam tiap ruang sekolah.

3.2.10 Analisis Furnitur Ruang

Analisis tentang bentukan, warna dan material furnitur yang menjadi pengisi interior maupun fasilitas pendukung sekolah Islam.

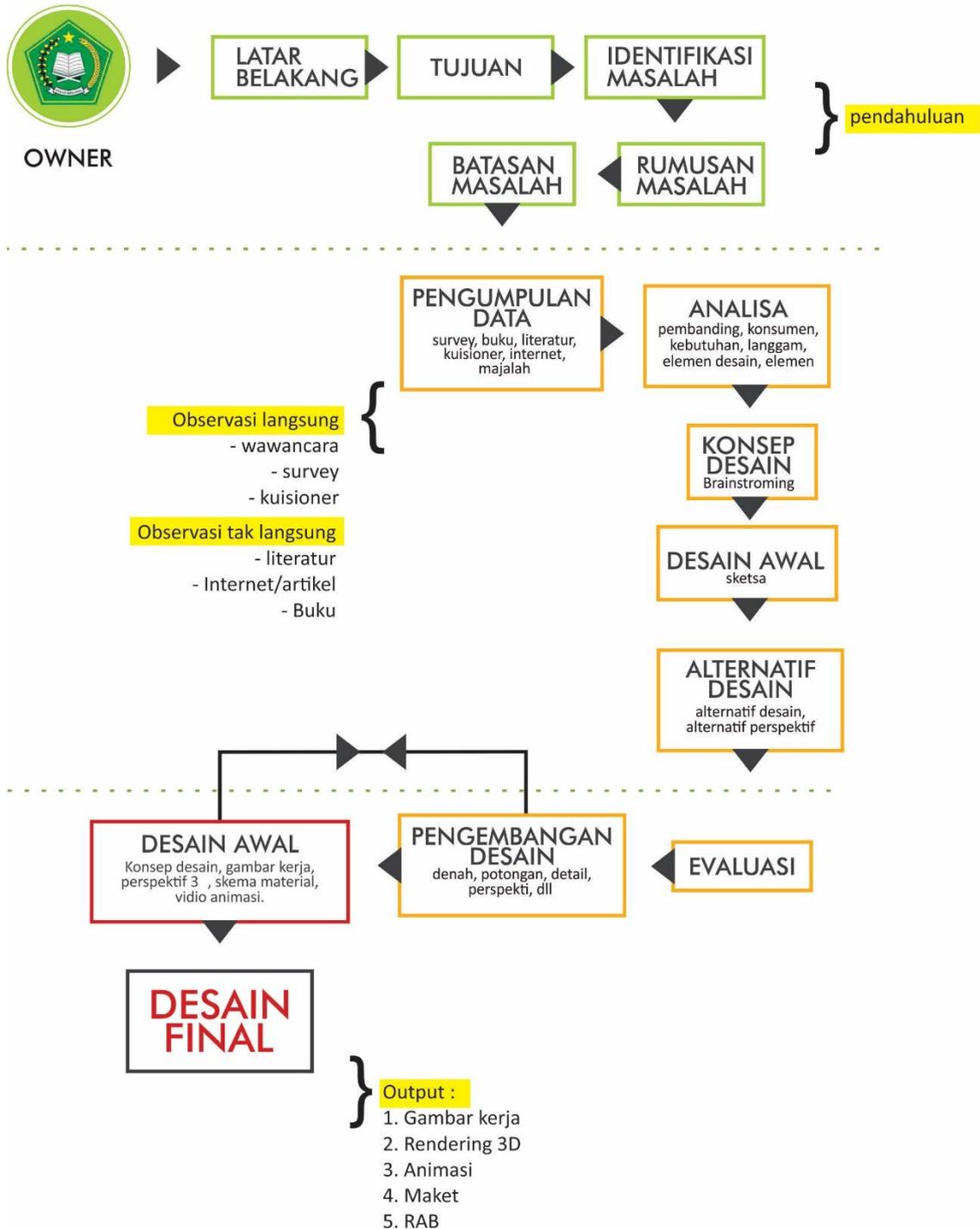
3.2.11 Analisis Elemen Estetis

Analisis elemen estetis yang sesuai dengan karakteristik Islam dan budaya.

3.2.12 Analisis Utilitas Ruang

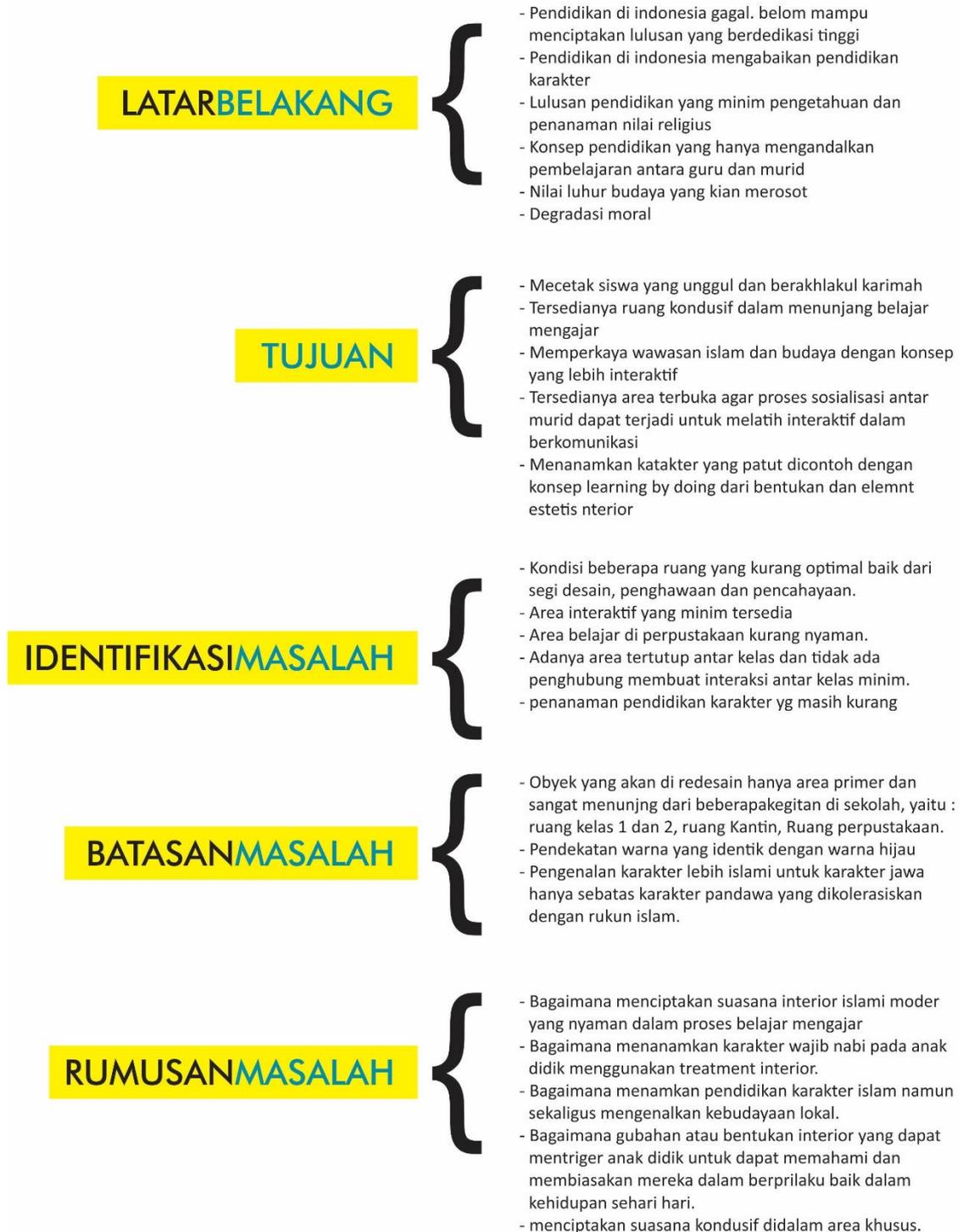
Analisis tentang utilitas yang dibutuhkan sekolah untuk menunjang fungsi-fungsi pendukung di sekolah.

3.3 Diagram Alur Metode Desain



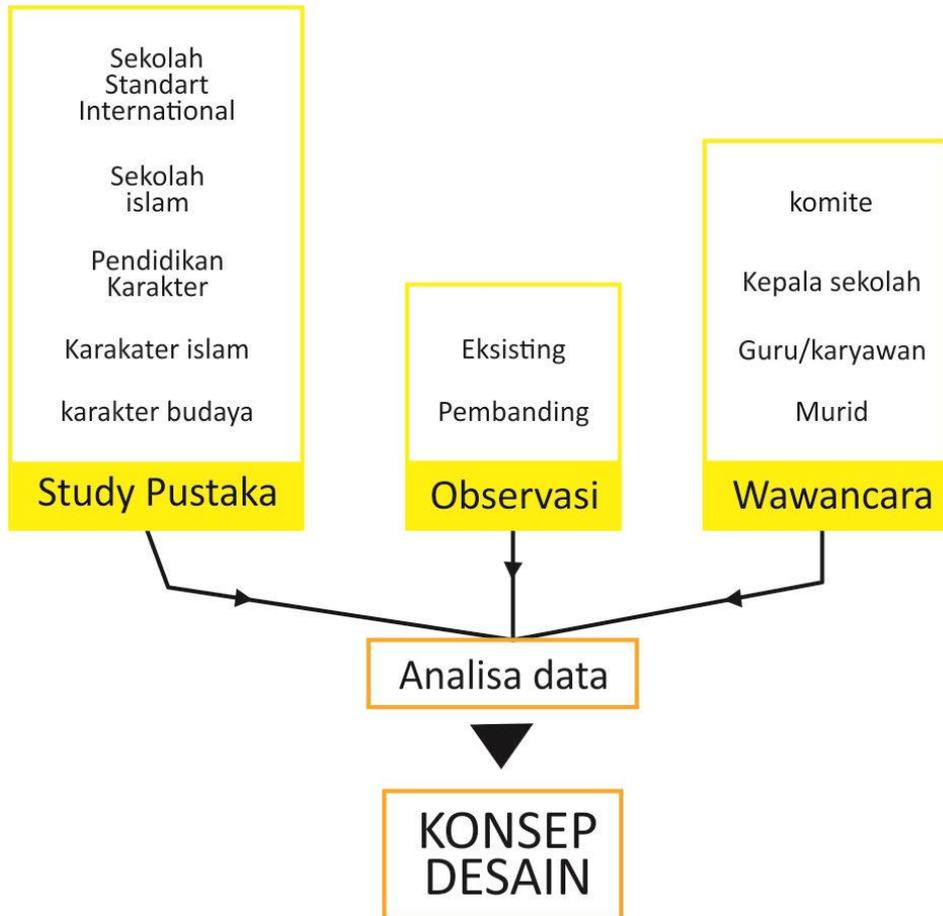
Gambar 27 Pemetaan diagram alur metode desain
sumber : dokumentasi pribadi

3.4 Diagram Alur Pendahuluan



Gambar 28 Pemetaan diagram alur pendahuluan perancangan
sumber : dokumentasi pribadi

3.5 Diagram Alur Metode Pencarian Data



Gambar 29 Diagram alur metode pencarian data
sumber : dokumentasi pribadi

BAB 4

ANALISIS DATA

4.1. Analisis Pengguna

Analisis pengguna yang dimaksud adalah guru dan murid serta stake holder dan pengelola *Islamic School*. Analisis tersebut adalah analisis hasil survey, kuesioner, dan wawancara untuk mengetahui pandangan dan harapan pengguna terhadap objek desain interior.

4.1.1. Hasil interview

Berdasarkan informasi dari narasumber diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Adanya ruang pembelajaran yang interaktif, kondusif serta edukatif. Sehingga murid merasa nyaman dan tertarik untuk mengikuti semua komponen pembelajaran yang guru berikan.
2. Terciptanya Konsep pembelajaran Karakter bagi anak didik yang mampu mencetak generasi bangsa yang tidak hanya memiliki wawasan luas namun juga mencetak generasi bangsa yang memiliki keterampilan (*life skill*), komitmen, dan berakhlakul karimah.
3. Dengan adanya stakeholder pengelolaan sekolah yang baik diharapkan segala macam maintenance dapat dijaga dan dirawat dengan baik mengingat arena belajar anak didik yang berkonsepkan interaktif membuat anak didik lebih bebas berekspresif dengan kondisi sekitar, disini peran serta bapak ibu guru dan pekerja professional lainnya untuk lebih memperhatikan kondisi perkembangan anak didik.
4. Terciptanya konsep pembelajaran *learning by doing* dimana pembelajaran tidak hanya antara guru dengan murid saja melainkan bagaimana menciptakan suasana dan bentukan interior

yang bisa menumbuh kembangkan wawasan diluar jam kelas berlangsung.

5. Terciptanya ruang interaksi nyaman diluar kelas sehingga memungkinkan buat semua anak didik untuk bebas berinteraksi dengan siapapun dimanapun.
6. Sebagai sekolah permodelan diharapkan sekolah ini mampu memberikan contoh konsep pembelajaran interaktif, *symbolic* dan *EduFun* tertama untuk konsep pembelajaran tentang mengenal dan meneladani sifat wajib rosul dengan imaji menarik yang digabungkan dengan image budaya lokal, yaitu karakter wayang Pandawa Lima untuk menarik minat belajar anak didik untuk mendalami setiap karakter wayang tersebut dengan nilai nilai islami yang disisipkan disetiap karakter wayang.
7. Selain bermanfaat bagi murid, untuk guru/pengajar terciotanya ruang untuk metode pembelajaran diluar kelas dengan kondisi ruang taupun area yang mendukung untuk proses belajar mengajar, namun disini perlu ekstra lebih agar murid tetep focus perhatian kepada guru.

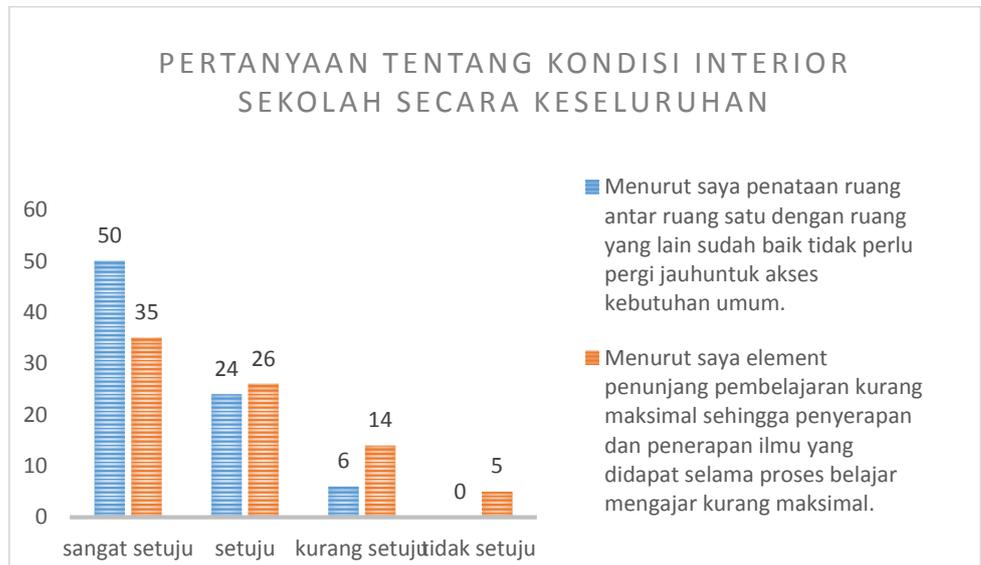
4.1.2. Hasil Kuesioner

Lokasi : Islamic school – Madrasah Tsanawiyah Negeri Model

Jumlah responden : 87 responden

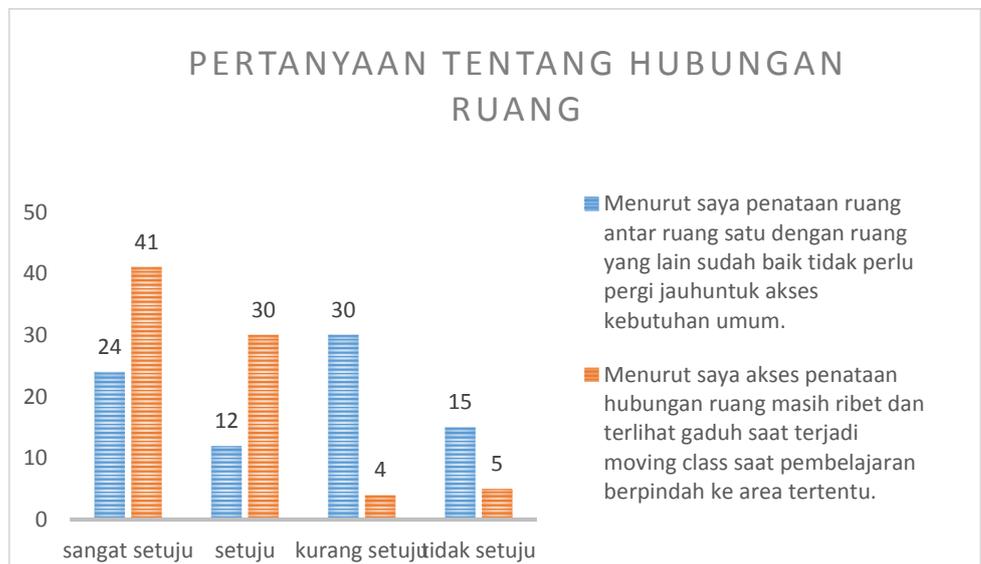
Jenis responden : Siswa kelas 1-3, guru dan karyawan.

Table 1 Grfaik kondisi interior secara general



sumber : dokumentasi pribadi

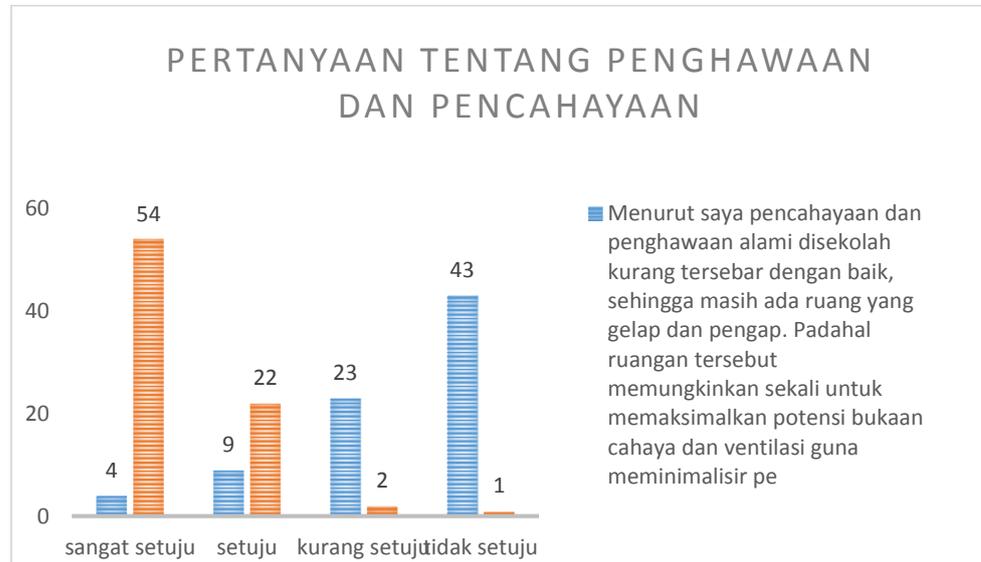
Table 2 grfaik analisa hubungan ruang oleh responden



sumber : dokumentasi pribadi

Pertanyaan tentang penghawaan dan pencahayaan

Table 3 Grafik tentang pecahayaan dan penghawaan



sumber : dokumentasi pribadi

Kesimpulan Kuisisioner

1. Tentang kondisi Islamic School saat ini.
2. Tentang Hubungan Ruang.
3. Tentang pencahayaan dan penghawaan alami.

Dari hasil wawancara, kuisisioner dan survei lapangan tersebut dapat disimpulkan analisa pengguna sebagai berikut. Analisa mencakup segmentasi pengguna yang menjadi tujuan redisain sekolah Islamic School :

1. Menciptakan suasana interior yang nyaman untuk belajar, yaitu dengan membuat bentukan furniture yang tidak monoton, menciptakan Susana edukasi baik menggunakan slogan ataupun banner yang interaktif dan sesuai dengan sekmen sasaran.
2. Membuat system edukasi yang tidak monoton belajar didalam kelas, guru atau pengajar harus kreatif dengan ditunjang area interaktif yang ada.

3. Kebutuhan kenyamanan juga ditinjau dari pencahayaan dan penghawaan. Menciptakan sebuah interior yang memanfaatkan lahan terbuka hijau sebagai element penyejuk dan bisa juga penambahan elemen air untuk memecah suasana tegang ketika mengikuti mata pelajaran di sekolah.

4.2. Analisa Ruangan

Dari hasil survey lapangan pada objek Islamic School dan hasil kuisioner dihasilkan data bahwa tata ruang cukup nyaman untuk proses belajar mengajar namun untuk proses pembelajaran interaktif bentukan ruang dan hubungan antar ruang masih belum didesain dengan baik, sehingga terkesan monoton dan membosankan.

Zoning dan sirkulasi ruang didalam sekolah ini kurang begitu diperhatikan Nampak ketika terjadi kegiatan *moving class* nampak proses kegaduhan terlihat dari ruang public sehingga terkesan gaduh dan mengganggu proses belajar mengajar. Selain itu tidak adanya bentukan interior yang memfasilitasi siswa untuk berinteraksi diluar kelas, sehingga siswa hanya menikmati pembelajaran dikelas yang terkesan membosankan.

Analisa desain untuk sekolah ini akan didesain lebih interaktif, simbolik dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Mulai dari bentukan interior, furniture, utilitas dan lain lain akan dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat belajar dengan nyaman baik dikelas maupun diluar kelas.

4.3. Analisis Pencahayaan

Pencahayaan pada sekolah tentunya jarang terpakai karena mayoritas proses belajar mengajar hanya sampai sore hari. Jadi untuk pencahayaan

mungkin hanya untuk beberapa area yang sifatnya tertutup dan memerlukan pencahayaan yang cukup sesuai kebutuhan misalkan perpustakaan.

4.4. Analisis Penghawaan

Islamic School ini menggunakan dua system penghawaan, penghawaan alami menggunakan kipas dan bukaan ventilasi udara dan penghawaan buatan menggunakan AC ataupun kipas. Penggunaan penghawaan alami dirasa kurang maksimal karena di temukan beberapa ruangan masih dalam kondisi pengap dan panas.

Analisa penghawaan desain Interior Islamic School ini didesain sedemikian rupa untuk meminimalisir penggunaan penghawaan buatan dengan cara memperbanyak bukaan disetiap sudut ruang untuk area tertentu. Misal, penghawaan di area kantin cenderung menggunakan penghawaan alami dengan memaksimalkan bukaan dan minimalisir sekat antar ruang namun tetap dikondisikan agara ruang terjaga kebersihannya.

4.5. Analisis Warna

Untuk penggunaan warna pada Interior Islamic school cenderung menggunakan warna putih dengan kombinasi warna *warm*, yaitu warna warna hangat biasanya warna yang keluar dari elemnt kayu dari material parkit kayu. Untuk warna furniture mengikuti konsep utama yaitu cenderung nuansa putih dengan kombinasi material kayu. Untuk jenis kayu sendiri juga hanya menggunakan dua macam jenis, kayu jati londo dengan kayu pinus.



Gambar 30. Kombinasi warna yang akan diterapkan pada Interior Islamic School
 sumber : <http://housepict.com/30-warm-living-room-interior-designs-with-scandinavian-style/>

4.6. Analisis Bentuk Furniture

Bentukan interior yang ada di sekolah ini sangatlah formal sehingga membuat anak semacam terpenjara di dalam kelas. Bentuk furniture untuk display slogan di setiap sudut ruang sangatlah monoton dan tidak terdesain dengan baik, sehingga penikmat cenderung mengabaikan signage tersebut dan terkesan sia-sia. Bentuk furniture di area perpustakaan juga kurang mengeksplor area baca ruangan tersebut sehingga membuat murid merasa kurang nyaman untuk sebatas membaca dan bermain diperpustakaan ketika waktu luang.

Analisa yang digunakan untuk bentuk furniture interior ini ialah menggunakan konsep interaktif, symbolic dan *EduFun*. Konsep interaktif disini maksudnya yaitu menciptakan ruang dengan bentuk interior yang dinamis dan tidak monoton sehingga murid dapat memanfaatkan area tersebut untuk berinteraksi dengan murid lain diluar jam sekolah. Konsep Symbolic, bentuk furniture yang mampu menarik perhatian murid dalam

memperhatikan dan mempelajari signage yang bertujuan untuk pembelajaran di luar jam sekolah.

4.7. Analisis Pemandangan

Analisa objek perbandingan untuk Islamic School ini ada dua yang pertama adalah sekolah islam yang ada di Jakarta, sekolah islam al azhar, dari objek perbandingan tersebut dapat diambil metode pembelajaran islami yang edukatif dan analisa pembelajaran kurikulum islam yang sekolah tersebut gunakan. Yang kedua, sekolah alam dik doank, yaitu membandingkan simbelajaran interaktif dan kreatif guna memperkuat karakter siswa namun cenderung diambil teknik pembelajarannya untuk materi tetap mengutamakan materi islami dan budaya daerah

BAB 5

KONSEP DESAIN

Dunia pendidikan di Indonesia sudah semakin maju. Kecanggihan teknologi yang mengakibatkan informasi global mudah terserap dapat berdampak positif dan negatif. Informasi global membuat akses informasi dari segala penjuru dunia bebas diakses melalui internet, tinggal kita mampu atau tidak memilah informasi yang baik dan informasi yang buruk.

Dunia pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa. Namun sayang, pendidikan karakter diabaikan. Banyak nilai-nilai norma agama dan budaya tergerus akibat kurang adanya *self control* dalam menyikapi budaya barat yang bebas masuk di lingkungan kita.

Menyongsong 100 tahun kemerdekaan NKRI, bangsa Indonesia membutuhkan kepemimpinan kreatif. Hal yang bisa diwujudkan dan tanamkan sejak dini adalah melalui pendidikan. Karena pendidikan yang baik menurut BJ Habibie adalah melalui pembelajaran karakter. Karakter merupakan kunci awal dalam pembentukan suatu bangsa, Negara kita telah dipimpin oleh para pemimpin yang berkarakter. Karakter ini adalah sifat mutlak makhluk hidup. Karakter/sifat wajib yang ada pada diri Rosul dapat dijadikan pedoman dalam pembentukan karakter pada anak didik, di antaranya adalah sifat Tabligh (Informatif), Amanah (Menyampaikan), Fathonah (Kreatif), dan shiddiq (Benar/Jujur). Dengan memicu murid untuk terbiasa terdidik 4 sifat Nabi, diharapkan anak didik dapat mengaplikasikan ilmu yang dia peroleh dengan bekal nilai Islam yang kuat. Selain itu, untuk memperkuat pembentukan karakter didik, pengaplikasian konsep karakter Islam tersebut dihubungkan dengan budaya leluhur seperti wayang kulit. Dengan karakter mulia yang dimiliki oleh para tokoh wayang Pandawa lima, diharapkan karakter yang dikolaborasikan mampu mendoktrin anak untuk lebih mendalami dan paham betul konsep pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil survei dan observasi sebuah sekolah, fungsi sekolah selain sebagai tempat belajar juga dapat membentuk pribadi yang baik atau karakter baik pada diri siswa baik jasmani maupun rohani. Diharapkan pendidikan di Indonesia mampu memunculkan bibit unggul sosok kepemimpinan kreatif, jujur, tekun, dan amanah.

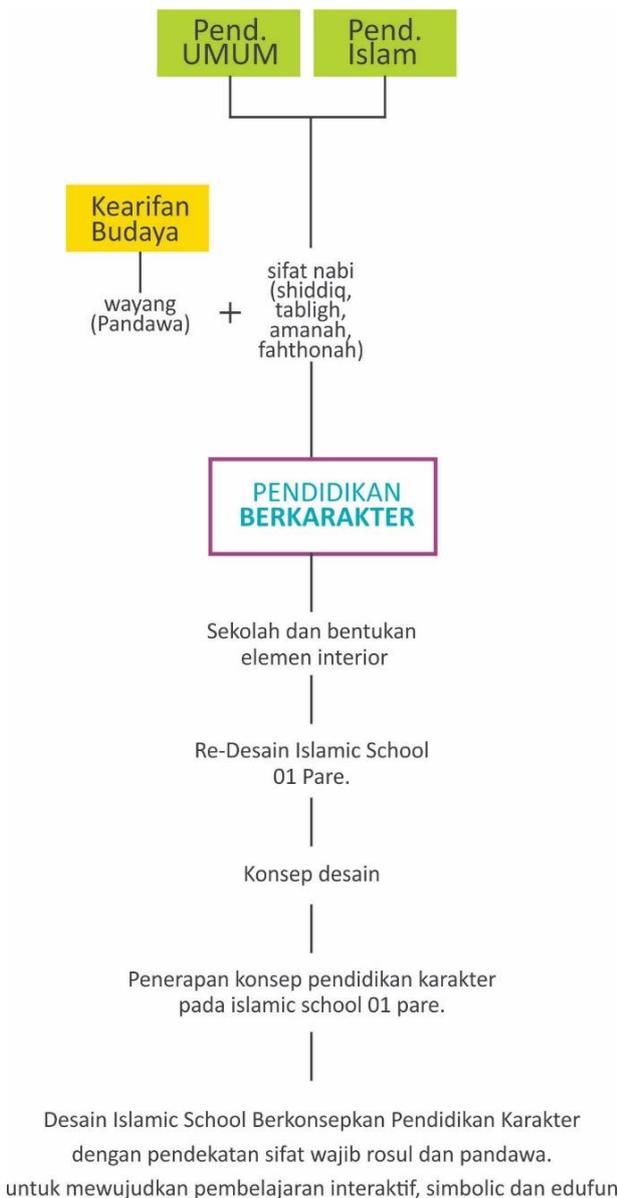
5.1. Objek Desain

Objek desain Interior yang diambil adalah *Islamic School*, MTsN 1 Pare, Kediri. *Islamic School* ini merupakan salah satu sekolah Islam terbaik di Kabupaten Kediri dan dijadikan sebagai sekolah Islam percontohan. Namun, seperti pada umumnya penataan dan fasilitasnya kurang dimaksimalkan dengan baik. Maka dari itu dibutuhkan pengembangan desain dalam sekolah ini. Untuk itu dilakukan pengumpulan data yang kemudian dianalisis sehingga memperoleh kesimpulan yang menjadi dasar untuk menentukan konsep rancangan.

Image Islamic school merupakan sekolah dengan elemen tambahan pembelajaran islam. Oleh sebab itu elemen untuk pembelajaran karakter diambil dari karakter dasar makhluk hidup yang dimiliki oleh Rasul. Yaitu karakter Shidiq, Fathonah, Tabligh dan Amanah. Namun untuk memunculkan sebuah gagasan desain dan menarik minat anak didik untuk mempelajari, unsur pembelajaran atau materi pembelajaran tersebut digabungkan dengan unsur budaya yang memiliki karakter kuata dengan contoh karakter Pandawa lima. Corak dan karate islam dengan perpaduan nuansa islam moder yang nantinya akan menjadi image dari konsep pembelajaran karakter pada Islamic School ini.

5.2. Tema

Tema yang diambil untuk perancangan Islamic School ini adalah nusa islam dan karakter budaya. Karakter Budaya yang ikonik dengan d transformasikan kedalam bentuk yang disukai anak diharapkan ajaran yang kita samapaikan lewat media karakter tersebut dapat diterima dan dijadikan ikon edukatif pada individu tersebut.



Gambar 31 Konsep rancangan dalam menentukan judul
sumber : dokumentasi pribadi

5.3. Karakteristik tema

Table 4 Grafik image board konsep perancangan.

No	Kegiatan	Sub Kegiatan	Output Kegiatan (beserta contoh)
1	Mencari tema objek interior	Tema berasal dari berbagai hal seperti; visi misi, slogan, tag line, dll	Imag eislam dan karakter budaya yang dimunculkan adalah keteladanan sifat wsjib rosul, dan karakteristik sifat mulia Pandawa Lima.
2	Mencari kata-kata penting (utama) berupa kata sifat dari tema (dari no 1 di atas)	Mencari kata sifat yang tepat dari tema yang dipelajari	Shidiq, fathonah, amanah, tablig
3	Mencari visualisasi yang mencerminkan asal kata sifat yang diperoleh (dari no 2 di atas)	Asal gambar dicari sesuai asal kata sifatnya	Image karakter pandawa lima yang dikaitkan dengan ajaran islam menjadi 5 rukun islam
4	Mencari gambar sesuai asal gambar dan tema yang telah dipilih	Menghimpun berbagai gambar sesuai asal gambar	Gambar typografi ayat, gamabar wayang pandawa
5	Mengelompokkan gambar sesuai asal gambarnya	Meletakkan gambar di papan berkelompok sesuai asal gambar	<p>Gambar pandawa</p>  <p>KNIGHT of PANDAWA</p> <p>Ayat suci al quran</p>  <p>Amanah Fathonah Shidiq Tabligh</p>
6	Merumuskan kriteria rancangan interior sesuai	Kriteria rancangan interior disusun dengan	Kriteria rancangan yang dihasilkan dari kata tablig, fathonah, amanah, ahidiq adalah :

	karakter paling kuat pada gambar yang diperoleh	penyesuaian-penyesuaian dari tampilan karakter gambar yang diperoleh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pembelajaran karakter wajib rosul ditanamkan ke anak didik 2. Penanaman karakter menggunakan karakter kuat yang dimiliki Pandawa Lima (sebagai visualisator) 3. Menanamkan ajaran budaya endemic dengan dikolaborasikan dengan penanaman karakter sifat wajib rosul pada treatment pembelajran 4. Penggunaan symbol symbol pencerdasan menggunakan signed ataupun billboard 5. Penggunaan warna yang tidak mecolok untuk memusatkan perhatian pada bentukan interior yang berisikan pesan edukatif tertentu 6. Penggunaan plafon expose ceiling sesuai karate sifat wajib rosul sidiq artinya benar/jujur 7. Menambahkan elemnt Islami sebagai furniture dan element estetika ruangan
--	---	--	---

sumber : dokumentasi pribadi

5.4. Konsep Rancangan

Konsep rancangan merupakan hasil dari pertanyaan, tujuan, dan hasil analisis. Dari poin tersebut muncul beberapa konsep rancang berupa gambaran aktivitas dan gambaran desain yang dirancang, yaitu *Islamic School*, MTsN 1 Pare.

Table 5 Konsep rancang dasar dalam pembentukan karakter desian pada interior ruang

Konsep rancangan	Gambaran aktivitas	Gambaran tema (nuansa)
Pengaplikasian salah satu karakter sifat nabi (tabligh-menampaikan-	Melatih dan membiasakann murid untuk berbicara di depan umum	Bentukan interior yang lebih dinamis bisa digunakan untuk area baca juga area untuk area berekspresi menjadi pusat

<p><i>informative</i>) dalam ruang perpustakaan</p>		<p>perhatian. Dengan bentukan mini stage.</p>
<p>Pengaplikasian salah satu karakter sifat nabi (tabligh) dalam ruang kelas</p>		<p>Dengan bentukan ruang tersebut anak dapat berinteraksi dan menyampaikan pesan.</p>
<p>Pengaplikasian salah satu image budaya jawa wayang</p>		<p>Karate panda yang d disesuaikan minat dengan karate anime jepang.</p>

sumber : dokumentasi pribadi

5.4.1 Zoning Area



Gambar 32 Zoning denah eksisting Lt.1
sumber : dokumentasi pribadi

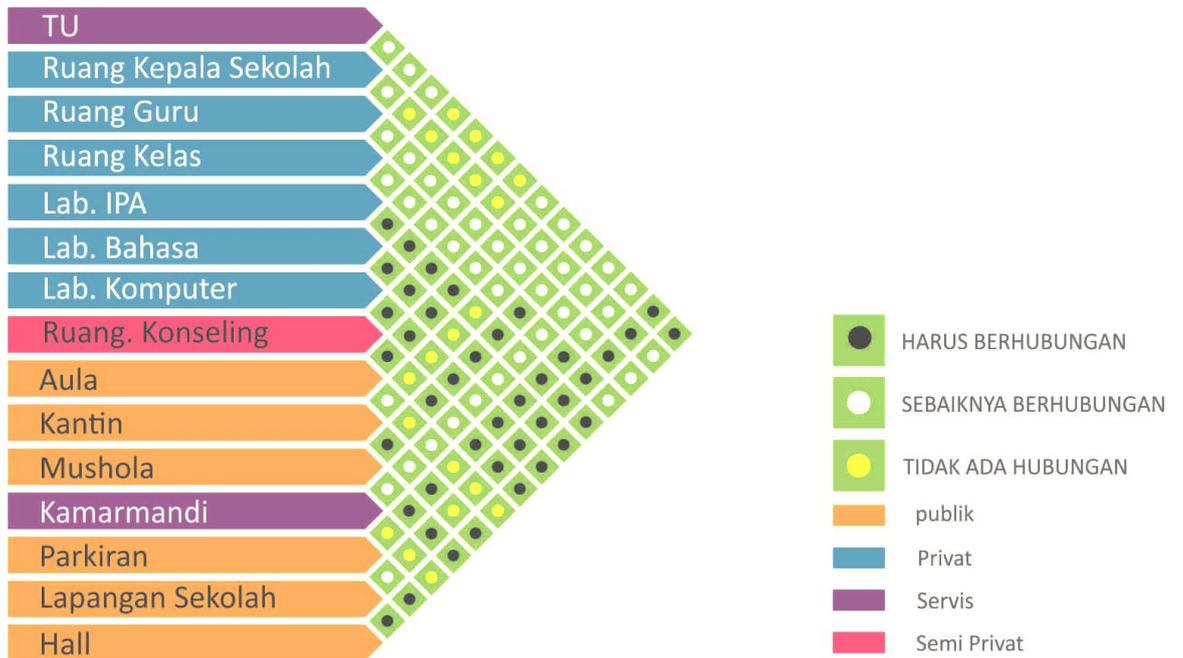


Area Servis
Area Publik
Area Privat

Floor. 02

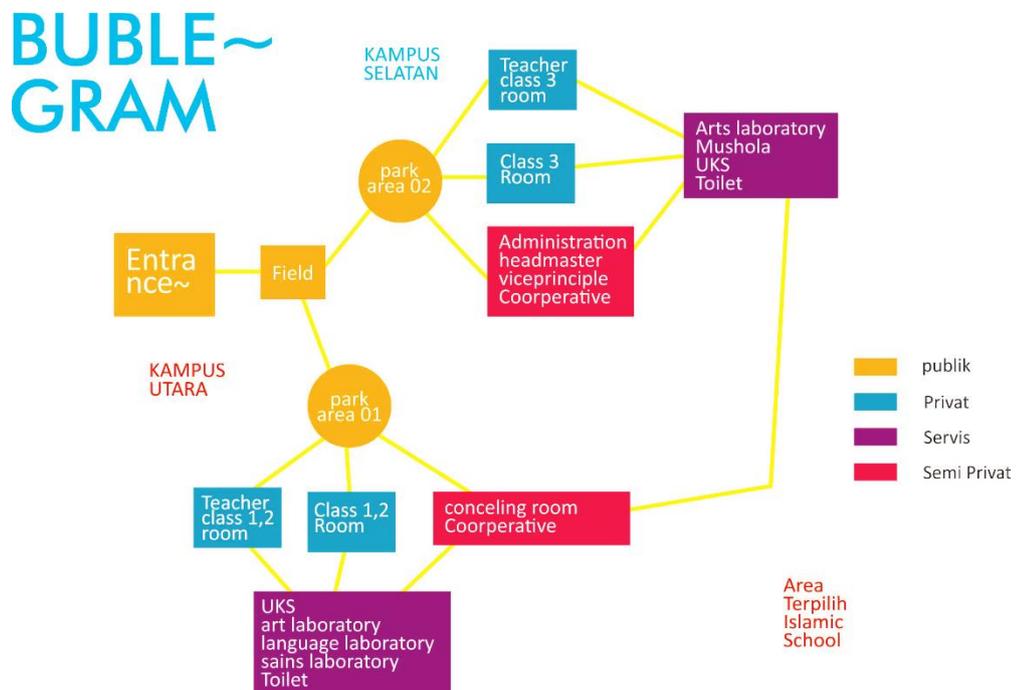
Gambar 33 Zoning denah eksisting lt.2
sumber : dokumentasi pribadi

5.4.2 Analisis Hubungan Ruang



Gambar 34 Diagram matrix
sumber : dokumentasi pribadi

5.4.3 Buble Diagram



Gambar 35 Buble diagram
sumber : dokumentasi pribadi

5.4.4 Analisis Kebutuhan Ruang

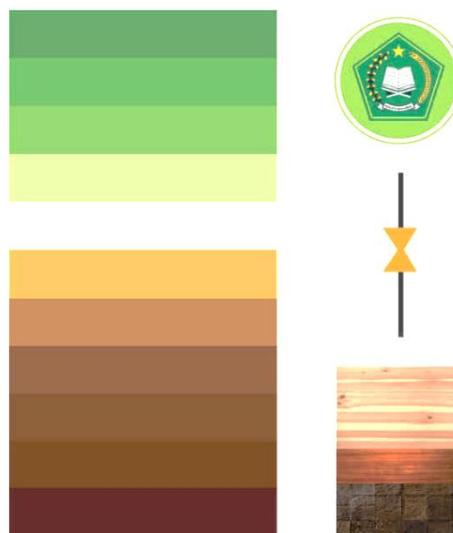
Table 6 Analisis kebutuhan ruang terpilih

no	ruang & aktivitas	furnitur	dimensi Ö l	luas (m2)	jml	kebutuhan area (cm2)	jumlah area	total kebutuhan area (m2)	rasio furni sirkul	luas	
1	kantin	meja makan	180 100	180	6	1080	1	10.8	1 2	21.6	
		kursi makan	45 45	20.25	36	729	1	7.29	1 2	14.58	
		westafle									
		kamar mandi outlet	250 250	625	3	1875	1	18.75	1 2	37.5	
total kebuthan keseluruhan										73.68	
2	perpustakaan	meja baca hadap	220 100	220	15	3300	1	33	1 2	66	
		rak buku	200 40	80	22	1760	1	17.6	1 2	35.2	
		meja admin	170 70	119	3	357	1	3.57	1 2	7.14	
total kebuthan keseluruhan										108.3	
3	ruang guru	meja guru	180 70	126	40	5040	1	50.4	1 2	100.8	
		kursi guru	45 45	20.25	40	810	1	8.1	1 1.5	12.15	
		meja atk & absensi	170 70	119	3	357	1	3.57	1 2	7.14	
		sofa santai	220 80	176	1	176	1	1.76	1 3	5.28	
		meja PC & printer	170 70	119	2	238	1	2.38	1 2	4.76	
total kebuthan keseluruhan										130.1	

Sumber : Aalisa pribadi

5.4.5 Konsep Warna

Konsep warna yang diambil adalah warna korporat Kementerian Agama yaitu warna hijau yang dikombinasikan dengan nuansa Islam natural.



Gambar 36 Kosep warna
sumber : dokumentasi pribadi

5.4.6 Konsep Lantai

Untuk lantai kebanyakan menggunakan lantai plester namun beberapa ruang akan menggunakan lantai parkit untuk memberikan kesan hangat dalam beraktivitas di dalamnya.



Gambar 37. Ilustrasi konsep lantai
sumber : asri.net

5.4.7 Konsep Dinding

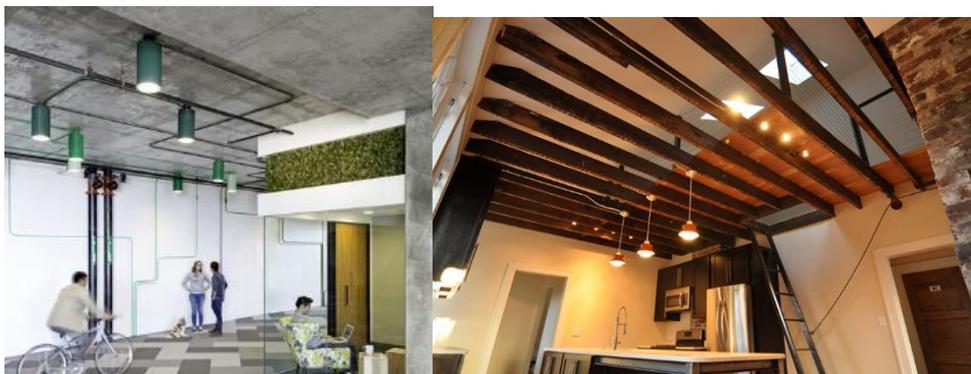
Konsep dinding dominan plester warna putih untuk warna tambahan mungkin hanya sebatas aksen. Karena dinding banyak bukaan jadi untuk penerapannya dinding tidak terlalu menggunakan material yang berlebihan. Selain itu, untuk bukaan sendiri pada area tertentu beberapa ruang menggunakan dinding partisi yang berguna untuk sirkulasi berbahan kayu dan tetap dikombinasikan dengan material modern.



Gambar 38. Dinding partisi dan dinding bernafas
sumber : <http://desaininterior.me/wp-content/uploads/2014/06/Design-Interior-Stylish-Apartemen-Studio-34m208.jpg>

5.4.8 Konsep Plafon

Konsep Plafon mengusung pemikiran salah satu dari sifat wajib Rosul yaitu, shidiq yang memiliki arti benar atau jujur, maka dari itu konsep *expose ceiling* selain dengan konseptualis, tujuan lain dari konsep ini adalah agar ruang membentuk karakter yang tidak monoton yang nantinya akan ada permainan lampu spot dan *downlight* untuk mempermanis ruangan agar anak didik merasa nyaman dalam proses belajar mengajar.



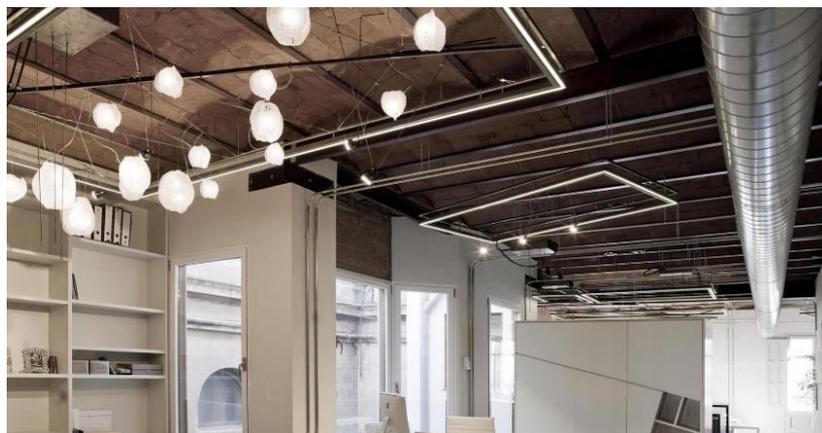
Gambar 39. Konsep Plafon Expose ceiling dengan pilihan kayu pinus yang cenderung dengan warna cerah
sumber : <http://www.architectureanddesign.com.au/getattachment/d08a5db6-4a76-4446-b71a-8874041cc748/attachment.aspx>

5.4.9 Konsep Pencahayaan

Banyaknya bukaan membuat konsep pencahayaan cenderung menggunakan pemanfaatan pantulan cahaya yang dapat masuk ke dalam ruangan. Namun, ketika kondisi gelap karena kondisi plafon yang ekspose, sehingga membuat plafon agak tinggi. Jadi, untuk penerangan yang cocok adalah *hanging lamp*, lampu display, dan general untuk beberapa sudut.



Gambar 40. Konsep penerapan downlight/hanging lamp yang bisa di aktualisasikan di area perpustakaan
sumber : <http://www.globalrxarticles.com/2014/09/konsep-desain-interior-cafe-unik-dan.html>



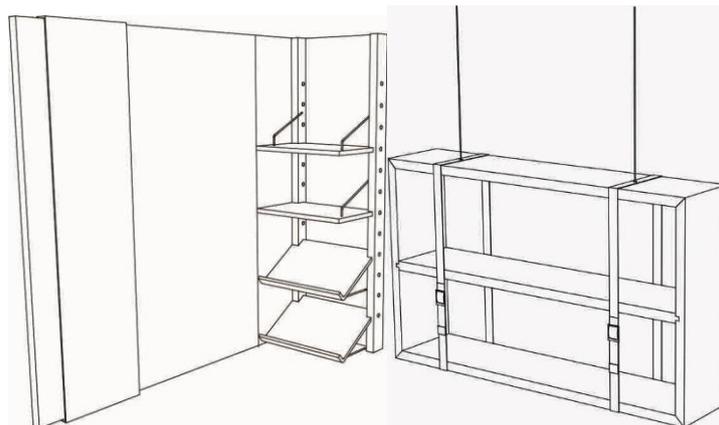
Gambar 41. Konsep pencahayaan downlight dan general light
sumber : <http://b3-bond.com/the-center-of-yew-dell-gardens-visitor-by-de-leon-primmer-architecture-workshop/yew-dell-gardens-04-downlight-interior-lighting-idea/>

5.4.10 Konsep Furniture

Bentukan furnitur cenderung *custom* karena cenderung memikirkan studi pengguna yang kebanyakan anak remaja yang masih senang mengeksplere bentukan bentukan unik. Dengan adanya furnitur yang unik, diharapkan anak didik mampu menganalisis dan memanfaatkan media sesuai dengan simbol-simbol interior yang akan menuntun anak didik pada konsep pembelajaran pendidikan karakter dengan teknik *learning by doing*.



Gambar 42. Tampak konsep furniture dan material
sumber : <https://hiasanrumah.wordpress.com/tag/storage-dinding/>



Gambar 43 Desain Furniture dengan konsep interaktif
sumber : desain pribadi

5.4.11 Konsep Elemen Estetis

Konsep elemen estetis inilah yang nantinya akan mendukung pembelajaran karakter, karena selain dari bentukan interior nantinya akan divisualisasikan dan merubah pola pikir anak untuk menyukai karakter yang disajikan dalam bentuk elemen estetika. Material tradisional dengan dikombinasikan dengan material modern agar tidak terkesan terlalu tradisional ataupun ketinggalan zaman.



Gambar 44 Elemen estetis yang berfungsi sebagai konsep learning by doing
sumber : desain pribadi

5.4.12 Konsep Psikologi

Ini merupakan pendalaman dari seismotika tanda bagaimana kita mempengaruhi dan membuat objek penikmat terpengaruh secara tidak sadar dengan apa yang kita tuliskan atau gambarkan. Diharapkan konsep sifat wajib Rosul dapat dicerna dengan mudah oleh anak didik dan secara tidak langsung

membiasakan mereka untuk bertindak atau berperilaku sesuai dengan pola pikir konsep sifat wajib Rosul.

dengan adanya penambahan karakter pandawa dan dengan sedikit modifikasi tanpa menghilangkan karakter asli tokoh tersebut. Diharapkan nilai nilai luhur dapat tersampaikan melalui karakter karakter tokoh pewayangan yang lebih digemari anak didik karena visualisasi yang lebih modern.



Gambar 45. Elemen pendukung interior yang berfungsi sebagai penanda di setiap sudut ruang.

sumber : dokumentasi pribadi

BAB 6

DESAIN AKHIR

Desain akhir adalah pengembangan dari beberapa alternatif desain sudah dianalisis dan dikombinasikan untuk mendapatkan desain yang optimal. Islamic Schol merupakan sekolah menengah pertama yang dilebihi dengan pembekalan ilmu Agama, yang tentunya berharap agak lulusan anak didik sekolah ini mampu menjadi harapan bangsa untuk memimpin Negara tidak hanya didasari dengan ilmu pengetahuan namun diimbangi dengan spiritual emotional yang bagus.

Akhir akhir ini pendidikan di Indonesia di cap gagal mencetak pribadi pribadi pemimpin yang generasi bangsa yang berwawasan tinggi dan berakhlak baik. , pendidikan kita saat ini “bukan main” amburadulnya, terutama setelah sekian lama direduksi menjadi hanya soal persekolahan (*schooling*). Dari perspektif *game theory*, adalah persekolahan yang memainkan pendidikan sebagai *public goods* hampir secara monopolistik di antara para pemain lain di “pasar” pendidikan sebagai jasa. Praksis pendidikan nasional kita selama 40 tahun terakhir praktis didominasi oleh persekolahan di mana sekolah untung sementara keluarga sebagai satuan pendidikan justru buntung dan terkesampingkan. Pendidikan informal oleh keluarga dianggap tidak berharga, sementara pendidikan non-formal didiskriminasi oleh banyak birokrat daerah pemuja persekolahan. Anak yang tidak bersekolah langsung dianggap kampungan dan wajib belajar langsung diartikan sebagai wajib sekolah sehingga ada program “Ayo Sekolah!”.

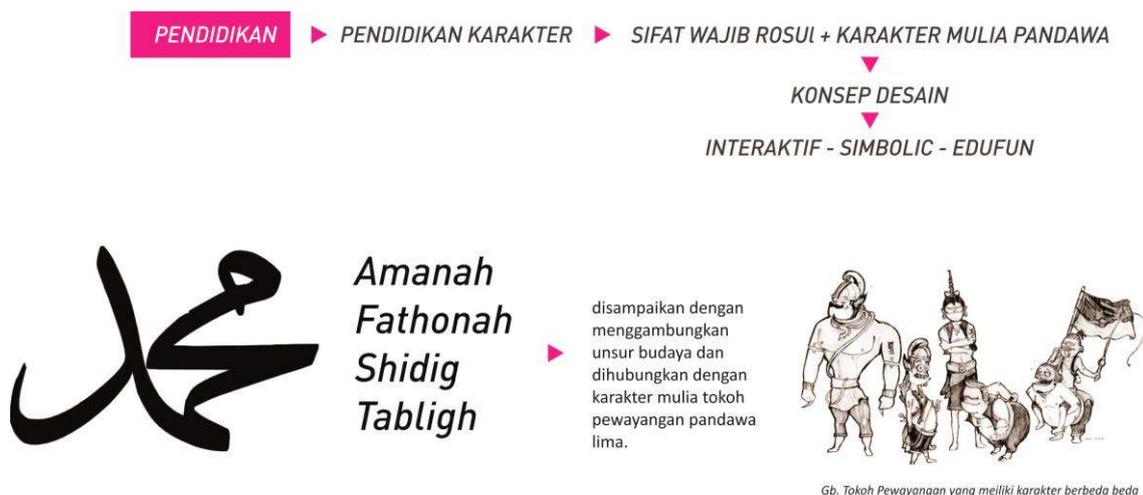
Tidak banyak budaya yang lebih merusak daripada budaya yang dibentuk oleh sekolah. Salah satu nilai yang dibudayakan oleh sistem persekolahan sebagai *mass education* adalah penyeragaman melalui standard. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang memenuhi standard, terutama yang internasional. Akibatnya murid belajar banyak untuk menjadi orang lain, bukan untuk menjadi diri mereka sendiri. Begitu masuk sekolah, keunikan anak secara perlahan tapi pasti hilang di tengah jalan. Sekolah mencerabut anak dari budaya lokal berbasis agro-

kompleks dengan keragaman hayati yang luar biasa untuk mengadopsi budaya urban industrial yang serba standard. Jurusan dan sektor pertanian selama 30 tahun terakhir semakin tidak menarik bagi banyak warga muda dan nilai tambahnya menyusut. Ini adalah *miseducation of the mass*.

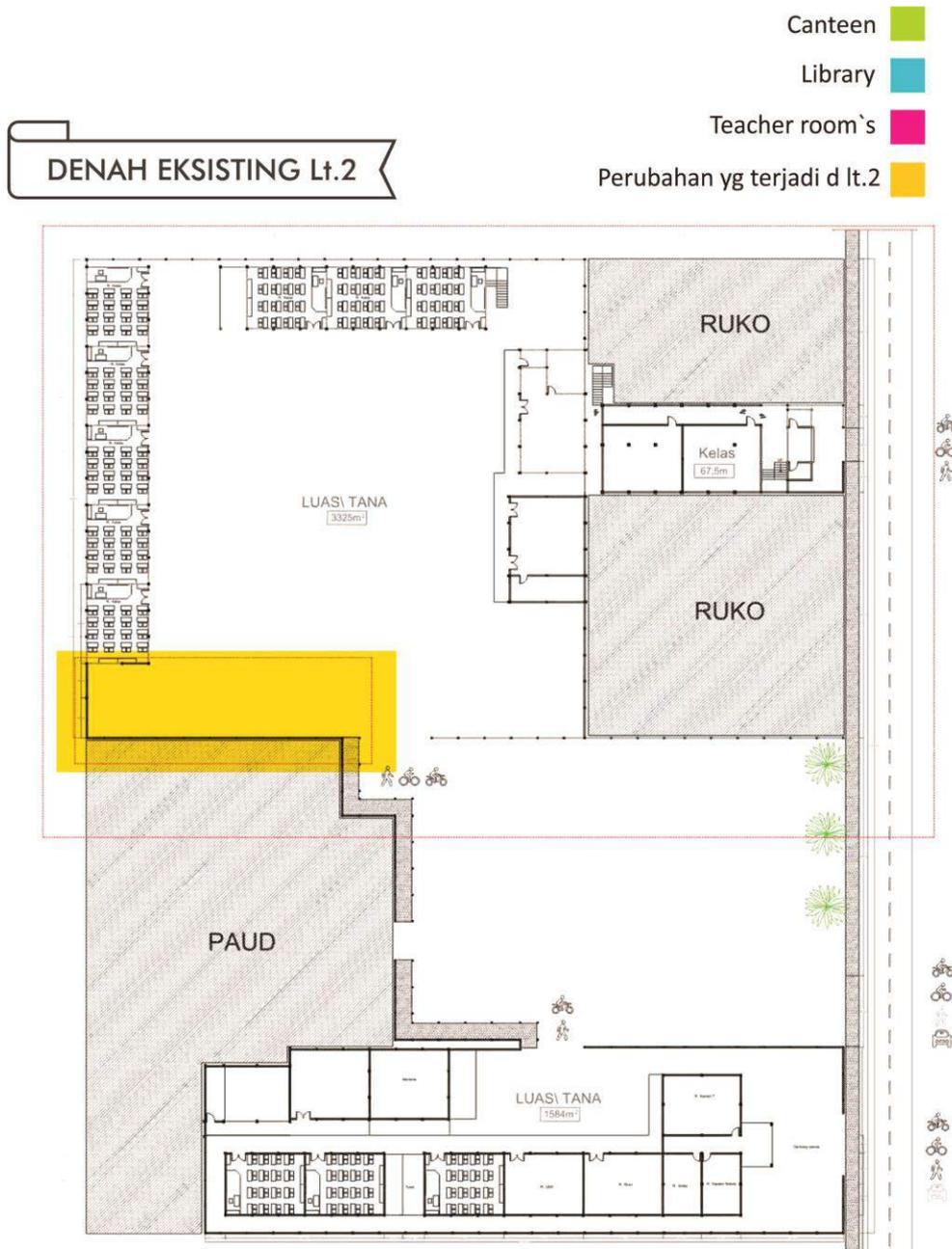
Singkat cerita sekolah memerlukan wajah baru, treatment baru. Dengan konsep pendidikan karakter yang sudah diusung oleh kemendikbud ibu Herlini Amran yang merupakan ketua komisi X dan konsep aplikatif di kelas. Yaitu melau metode pembelajaran interaktif, simbolik dan EduFun.

Islamic School diharapkan sebagai sekolah permodelan, mampu membawa style baru dalam dunia pendidikan, terutama pendidikan pengembangan agama Islam. Sehingga lulusan lulusan sekolah ini diharapkan bukan hanya mampu bersaing dikancah international namun juga mampu membentengi diri dari sifat sifat yang melemahkan karakter moral bangsa.

Berikut dibawah merupakan hasil analisa konsep dan hasil akhir dari perencanaan Islamic School, terdapat tiga ruang aplikatif yang terpilih untuk memvisualisasikan konsep interior yang di telah dirancang, gambar dan selengkapnya adalah sebagai berikut :



Gambar 46. Konsep pencabaran pendidikan karakter yang terpusat pada ajaran Islam dan Kebudayaan Jawa
sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 48. Eksisting Lt. 2 Islamic School Pare
sumber ; dokumentasi pribadi

Ke-dua denah diatas adalah denah Eksisting Islamic School Pare. Adapun Kekurangan dan kelebihan dari denah tersebut adalah :

Kelebihan :

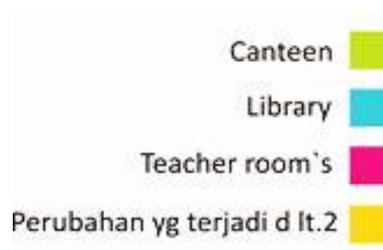
1. Akses untuk ruang guru ke kedua sekolah harus dipertahankan karena tidak terlalu jauh dari keduanya, sehingga memudahkan guru/karyawan untuk menjangkau seluruh kelas.
2. Area kelas yang berada di lingkaran luar membuat akses moving class terlihat lebih rapi dan tidak mengganggu kalo terjadi moving class saat mata pelajaran berubah.

Kekurangan :

1. Akses masuk yang masih membingungkan,
2. Hubungan antar ruang yang kurang terkelompokkan antara kebutuhan khusus dan kebutuhan tambahan
3. Zoning ruang yang terkesan monoton, karena melorong dan sempit
4. Tidak tersedianya area interaktif selain didalam kelas yang menjadikan konsep pembelajaran monoton.

6.1.2. Denah alternative

Alternatif desain merupakan proses untuk mencapai desain akhir yang sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan konsep yang ingin dicapai. Beberapa alternatif desain dibuat agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengoreksi kelebihan dan kekurangan dalam perencanaan.



Gambar 49 Legenda penanda area ruangan.
sumber : dokumentasi pribadi

6.1.3. Denah Alternatif 1



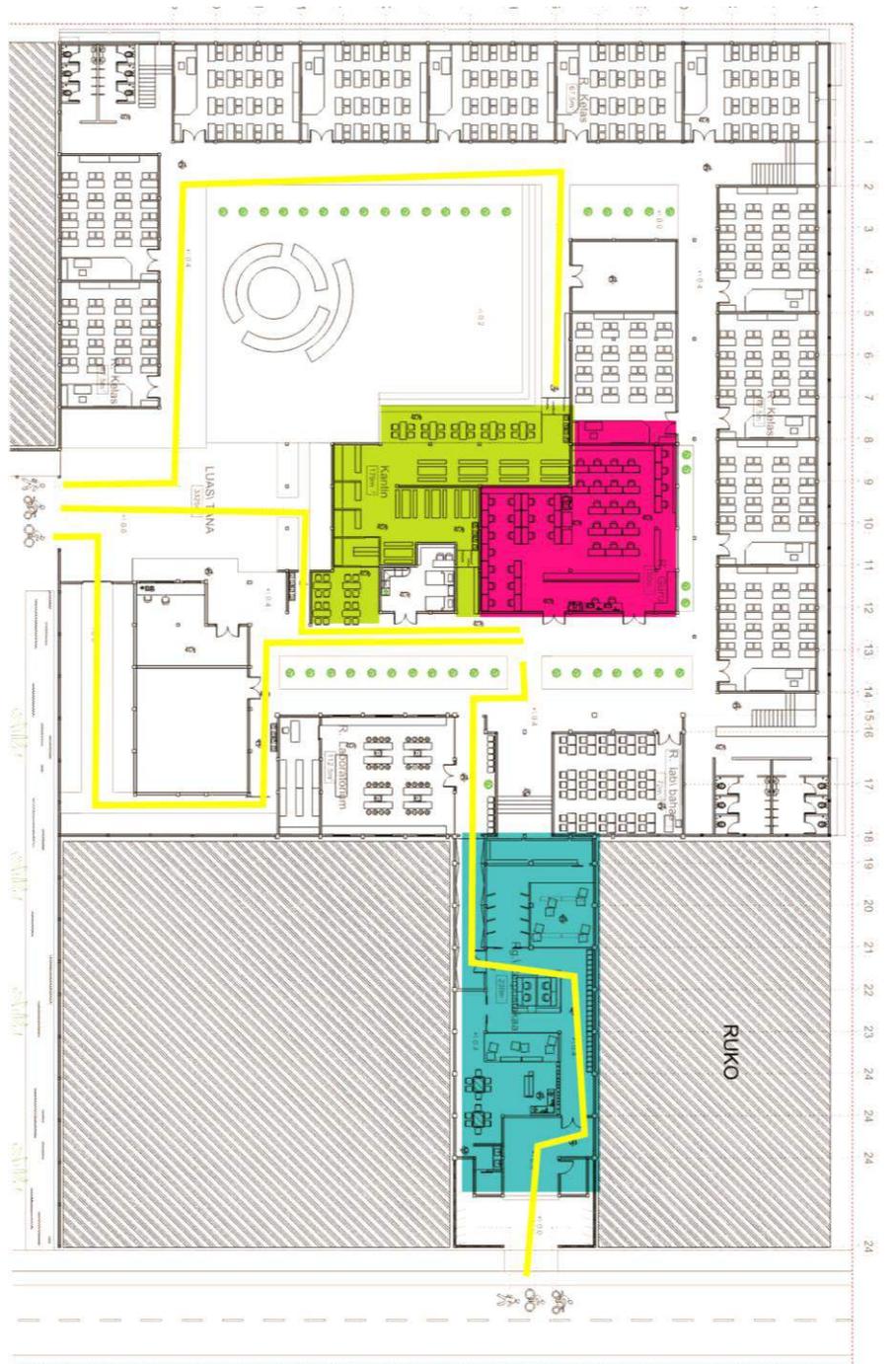
Gambar 50. Gamabr alternative denah terpilih 1
sumber : dokumentasi pribadi

1. Pada Area ini Ada dua Jenis Entrance yang sama sama dapat mengakses untuk masuk ke area Kampus Utara. Entrance ke-1, (di khushuskan untuk kebutuhan khusus, seperti tamu ataupun undangan. Karena sasaran ruang yang d khususkan jalur ini adalah perpustakaan atau Alula tempat berkumpulnya semua para wali ketika awal masuk ataupun pengambilan rapor) Masuk melewati area public dengan langsung disuguhi area perpustakaan dengan melewati lorong yang berhiaskan sejarah terbentuknya sekolah sebagai edukasi visual untuk pencerdasan pengunjung. Entrance yang ke-2, yaitu area masuk umum dan khusus untuk siswa. Area parker langsung masuk tanpa adanya *riwa – riwi* sebelum masuk area parkir. Kemudian dr area parkir persebaran mulai ke ujung ujung rang kela mereka berada.
2. Berkumpulnya segala bentuk area umum, semisal; ruang guru, ruang kantin, ruang unit siswa, halaman sekolah dan lain lain, dijadikan satu jalan untuk area interaksi global baik antara murid maupun antara murid dengan guru.
3. Area kelas umum focus di tengah sedangkan untuk peletakan kelas berada di posissi lingkaran luar untuk meminimalisir kegaduhanan saat moving class ke area umum.

6.1.4. Denah Alternatif 2

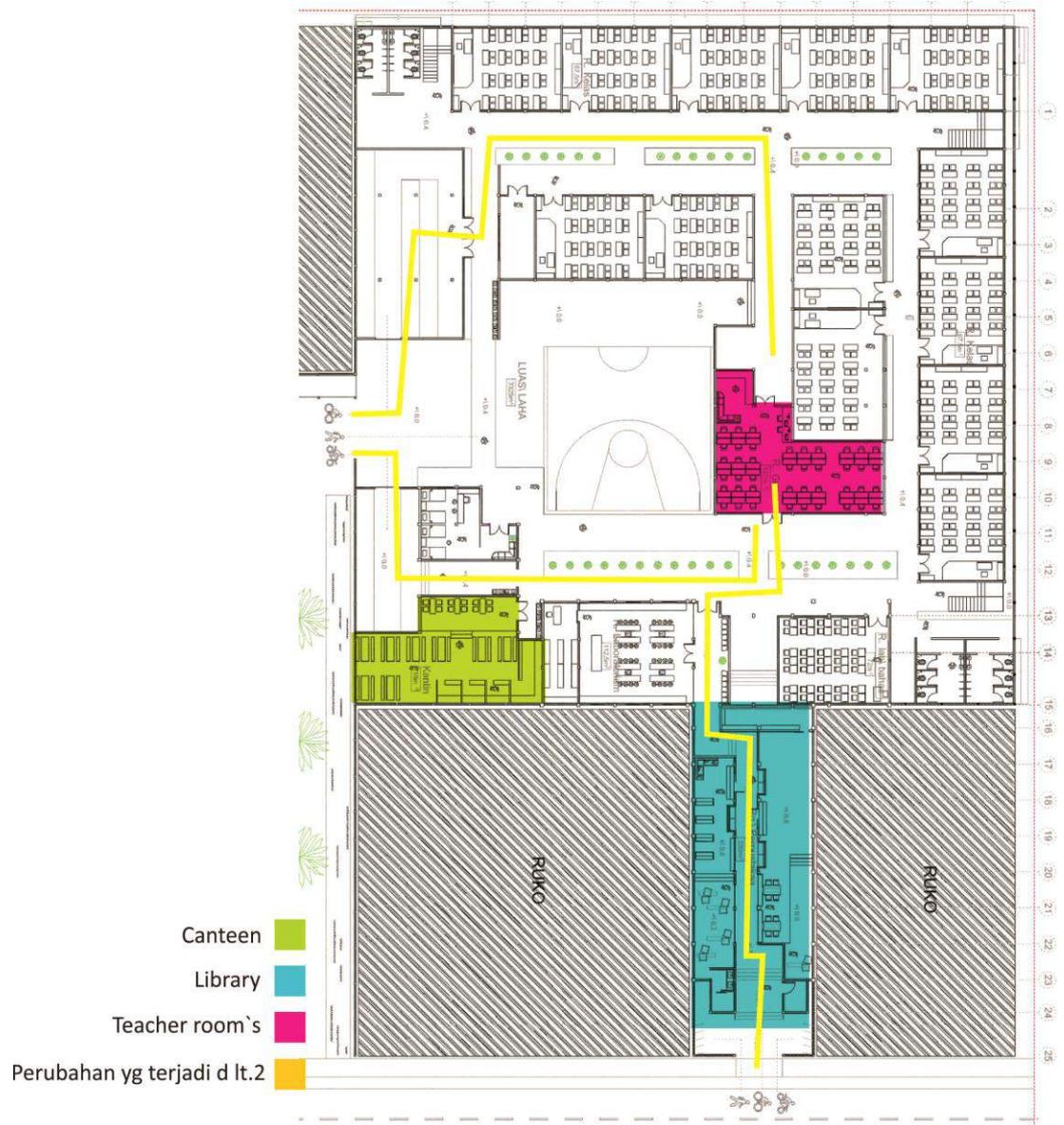
1. Ada 2 jenis Entrance. Entrance yang ke-1 dikhususkan untuk tamu dengan akses ke area perpustakaan dan Ruang Aula, sehingga Entrance ini lebih diprioritaskan untuk pengunjung, tamu ataupun undangan. Entrance yang ke-2 pintu gerbang kampus utara yang khusus untuk pelajar dan seluruh stake holder Islamic School.
2. Meniminimalisir lorong. Yang terkajadi di desain alternative satu.
3. Adanya area *assembly point* untuk berinteraksi dan diskusi bebas diluar jam sekolah. Baik anatar sesama murid ataupun murid dengan guru/karyawan

4. Bukaan area lebih luas memudahkan untuk pemanfaatan jebakan angin untuk meminimalisir penggunaan pendingin ruangan.
5. Keamanan dan kedisiplinan yang lebih terpantau, karena peletakan ruang BK yang strategis dengan area keluar masuk Kampus Utara.



Gambar 51. Denah Alternatif 2
sumber : dokumentasi pribadi

6.1.5. Desain Alternatif 3



Gambar 52. Desain alternative 3
sumber : dokumentasi pribadi

1. Pintu masuk sama kondisi seperti alternative 1 dan 2
2. Zoning lebih lebih terstruktur dengan system keamanan kedisiplinan yang lebih terpantau, karena peletakan ruang BK yang strategis dengan area keluar masuk Kampus Utara.

3. Area bebas kendaraan karena baik siswa maupun guru parkir area langsung berada didekat pintu masuk dengan pintu keluar yang mengarah langsung ke area masing masing.
4. Peletakan area central dengan area rung guru karena memudahkan guru untuk moving class

6.1.6. Denah Terpilih

Berikut ini hasil *rating point weighted methode* berdasarkan parameter yang telah ditentukan pada ketiga alternatif denah untuk memperoleh denah yang terbaik untuk diterapkan pada desain :

Table 7 Weighted Method

no	objective	weigth	parameter	alternative 1			alternative 2			alternative 3			
				magnitudo	score	value	magnitudo	score	value	magnitudo	score	value	
1	sirkulasi	1.5	kemudahan akses keluar masuk antropometri	SANGAT BAIK	8	12	SANGAT BAIK	9	13.5	SANGAT BAIK	9	13.5	
2	bentukan layout ruang	1.33	memudahkan sirkulasi privasi terjaga	BAIK	6	7.98	SANGAT BAIK	9	11.97	BAIK	7	9.31	
3	kemudahan akses area publik	1.67	mudah d akses menjaga privasi	SANGAT BAIK	8	13.36	SANGAT BAIK	9	15.03	SANGAT BAIK	8	13.36	
4	estetika	0.33	berkonsep	BAIK	6	1.98	SANGAT BAIK	9	2.97	CUKUP	5	1.65	
5	edufun	0.67	bentukan unik bnyak storage tersembunyi	BAIK CUKUP	5	3.35	BAIK	7	4.69	BAIK SANGAT	8	5.36	
6	interaktif	1	ada tempat untuk berkumpul	SANGAT	9	9	BAIK	8	8	CUKUP	5	5	
7	simbolik	0.5	mengajak untuk berbuat baik	CUKUP	5	2.5	SANGAT	8	4	CUKUP	5	2.5	
			total		50.17			60.16			50.68		

sumber : dokumentasi pribadi

Berdasarkan hasil *rating point* pada alternatif desain diatas, dapat disimpulkan bahwa denah **alternatif 3** merupakan denah *layout* yang terbaik dan akan diterapkan pada desain interior Islamic School Pare.

6.1.7. Denah Terpilih (Setelah direvisi)



Gambar 53. Denah terpilih (setelah direvisi)
sumber : dokuemntasi pribadi

6.1.8. Ruang Terpilih 1

Ruang terpilih satu adalah ruang kantin. Ruang ini di desain terbagi menjadi 3 *cluster*. Pertama, Area Service merupakan area makanan dan minuman yang dapat diakses melalui dua pintu (mengingat kondisi perpustakaan yang terletak di area tengah). Kedua, Area makan dimana desain terbagi menjadi 2, area khusus laki laki dan area khusus perempuan. Ketiga, Area Café, merupakan tempat santai untuk instrahat dan berdiskusi.

Untuk treatment interior dan detailnya. Konsep ruang kantin ini menggunakan prinsip konsep kebersihan sebagaimana dari iman. Sehingga kenapa disetiap pintu masuk terdapat area cuci kaki dan sebelum memasuki area makan terdapat wastafle. Selain itu dengan konsep expose ceiling serta bukaan cahaya pada area atap tertentu membuat area makan ini diharapkan dapat menyatu dan memeberikan keuntungan positif buat sesame.



Gambar 54. Tampak depan fasad Kantin
sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 55. Suasana interior kantin area makan
sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 56. Suasana interior kantin area pemesanan dan cuci tangan
sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 57 Area pintu masuk timur dan mini café
sumber : dokumentasi pribadi

6.1.9. Ruang terpilih 2

Perpustakaan adalah tempat ke dua untuk belajar mengajar selain di kelas. Di sini, mereka mengambil informasi, belajar kelompok atau menyibukkan diri membaca artikel atau bacaan populer lainnya. Oleh sebab itu, seharusnya desain sebuah perpustakaan dapat dibentuk nyaman dan semenarik mungkin agar dapat mendukung kenyamanan siswa dalam aktivitasnya di perpustakaan.



*gambar 58 Area lobby perpustakaan Mts Model Pare
sumber : dokumentasi pribadi*



*Gambar 59 Area baca buku populer dan buku umum perpustakaan
sumber : dokumentasi pribadi*



*Gambar 60 Area baca buku pengetahuan dan modul pembelajaran.
sumber : dokumentasi pribadi*



*gambar 61. Area baca buku pengetahuan dan mata pelajaran sisi depan
sumber : dokumentasi pribadi*



Gambar 62 Bentuk furniture yang interaktif dan edufun
sumber : dokumentasi pribadi

6.1.10. Ruang terpilih 3

Ruang terpilih 3, Kelas. Area crucial dimana banyak waktu digunakan untuk menyerap, mempelajari dan menganalisa materi yang disampaikan guru kepada murid. Disini konsep yang akan kita bawa adalah bagaimana membuat anak didik nyaman dikelas dan guru bukanlah merupakan peran utama dalam pembentukan karakter, karena pada dasarnya manusia diciptakan dengan akal pikiran yang maha dahsyat untuk belajar beradaptasi belajar menganalisa sehingga peran serta guru adalah mengarahkan.

Oleh karena itu bentuk furniture nantinya akan dibuat lebih interaktif dan element interior pendukung yang mampu mengupgrade sikap kebiasaan anak didik.



Gambar 63. Suasana Interior Kelas
sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 64. Suasana Interior kelas
sumber : dokumentasi pribadi

BAB 7

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Dari beberapa data yang sudah terkumpul dan dianalisis, kemudian diaplikasikan dalam tugas akhir *Islamic School*, MTsN 1 Pare di Kabupaten Kediri sebagai sekolah Islam percontohan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sekolah *Islamic School*, MTsN 1 Pare merupakan sekolah Islam percontohan yang ada di Kabupaten Kediri, memiliki hampir 400 siswa setiap tahunnya.
2. Kelebihan sekolah Islam adalah terletak pada muatan lokal yang termuat di dalam mata pelajaran yang diberikan. Dimana pendidikan kerohanian memiliki intensitas lebih daripada pada pendidikan sekolah menengah pertama pada umumnya.
3. Dalam upaya menyongsong Indonesia yang berdikari, Indonesia membutuhkan sosok pemimpin yang berkarakter, pemimpin yang kreatif.
4. Salah satu kunci memaksimalkan SDM yang ada, yaitu melalui pendidikan. Pendidikan adalah pembelajaran karakter bagaimana menyerap ilmu memahami ilmu dan memaknai kehidupan dalam menerapkan ilmu yang tercangkup dalam karakter wajib Nabi yaitu tabligh, shidiq, amanah, dan fathonah.
5. Perencanaan *Islamic School*, MTsN 1 Pare, sebagai sekolah Islam yang mengutamakan pendidikan karakter dengan *basic* mengenalkan dan menerapkan pembelajaran tidak hanya guru dengan murid namun memaksa murid untuk terpacu dengan

bentukan interior dan elemen tambahan interior yang mengarah pada pembentukan karakter anak didik

6. Pembentukan karakter anak didik dengan memperkenalkan 4 sifat wajib Rosul ialah dengan metode interaktif yang pernah dipergunakan wali Sunan Kali Jaga yaitu dengan sekaligus memperkenalkan budaya Jawa yang unik yaitu pandawa. Dengan karakter Pandawa yang di setiap karakternya memiliki sifat wajib Rosul dapat meningkatkan daya tangkap anak untuk menikmatinya.

7.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi bahan pertimbangan tugas akhir desain interior *Islamic School*, MTsN 1 Pare di Kabupaten Kediri sebagai sekolah Islam berpendidikan karakter adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan sangatlah penting bagi Negara yang berkembang seperti Indonesia, butuh dukungan semua elemen untuk mensukseskan program pendidikan wajib yang pemerintah galakkan.
2. Pendidikan karakter merupakan salah satu terobosan baru untuk mengembangkan dan mencetak generasi yang tidak hanya pintar dalam akademis namun pintar dan kreatif dalam menghadapi tantangan yang ada.
3. Peningkatan SDM guru di Indonesia.

TERIMA KASIH



PANDAWA KNIGHT OF NGASTINA

Pandawa lima. 5 kesatria kerajaan hastinapura yang memiliki sifat dan karakteristik berbeda beda dalam pewayangan jawa sering diibaratkan dengan rukun islam yang juga saling bertautan dan memiliki karakteristik berbeda beda. maksudnya bahwa figur Pandawa Lima itu merupakan gambaran rukun islam yang bertautan. Berikut uraian tokoh - tokoh

3D VIEW

INTERIOR ISLAMIC SCHOOL

**TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
FTSP - INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA**

**DOSEN PEMBIMBING
ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn., M.Ds.**

**IAN WIHDAN ARRIJAL
3411100013**

detail design concept
scand this barcode





ROOM
01

LIBRARY

Desain Interior Islamic School dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan **Sifat Wajib Nabi** dan **Sifat Mulia Pandawa** Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang **Interaktif, Symbolic dan Edufun**



◀ element estetis update pengetahuan pendidikan karakter dari sifat wajib rosul dan sifat mulia pandawa.

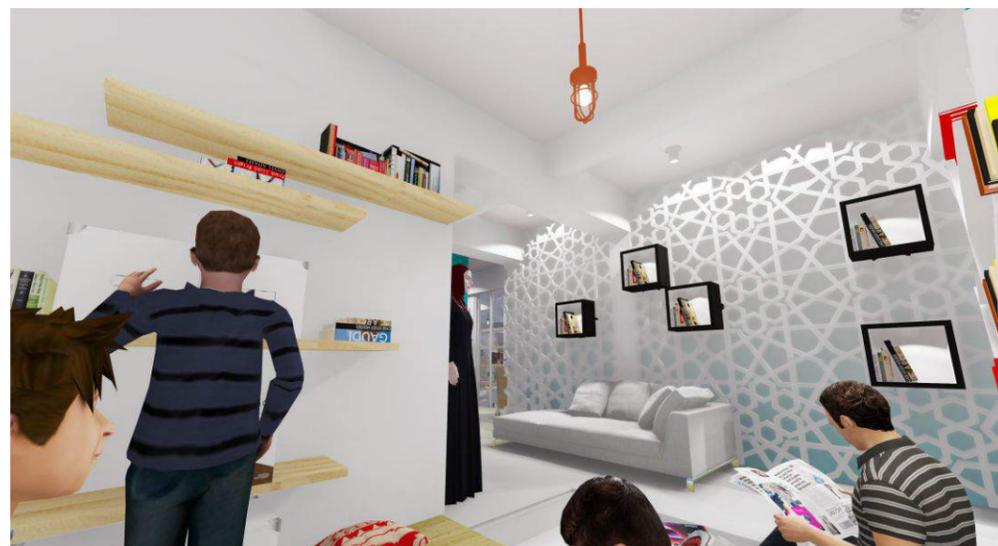
▲ View Area Lobby perpustakaan Mtsn Model Pare



ROOM
01

LIBRARY

Desain Interior Islamic School dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan **Sifat Wajib Nabi** dan **Sifat Mulia Pandawa** Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang **Interaktif, Symbolic dan Edufun**



View Area baca buku literatur mata pelajaran sekolah perustakaan Mtsn Model Pare

view 2



ROOM
01

LIBRARY

Desain Interior Islamic School dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan **Sifat Wajib Nabi** dan **Sifat Mulia Pandawa** Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang **Interaktif, Symbolic dan Edufun**



View Area baca majalah dan pengetahuan umum perpustakaan Mtsn Model Pare

Detail element esteika ruangan



ROOM
02

CLASSROOM

Desain Interior Islamic School dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan **Sifat Wajib Nabi** dan **Sifat Mulia Pandawa** Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang **Interaktif, Symbolic dan Edufun**



View ruang kelas tampak area depan ▲



ROOM
02

CLASSROOM

Desain Interior Islamic School dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan **Sifat Wajib Nabi** dan **Sifat Mulia Pandawa** Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang **Interaktif, Symbolic dan Edufun**



View ruang kelas tampak area belakang



ROOM
03

CANTEEN

Desain Interior Islamic School dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan **Sifat Wajib Nabi** dan **Sifat Mulia Pandawa** Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang **Interaktif, Symbolic dan Edufun**

View pintu barat kantin ▶



View area makan laki laki ▶





ROOM
03

CANTEEN

Desain Interior Islamic School dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan **Sifat Wajib Nabi** dan **Sifat Mulia Pandawa** Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran yang **Interaktif, Simbolic dan Edufun**

View area outlet makanan ▶



View pintu timur kantin dan area café kantin ▶

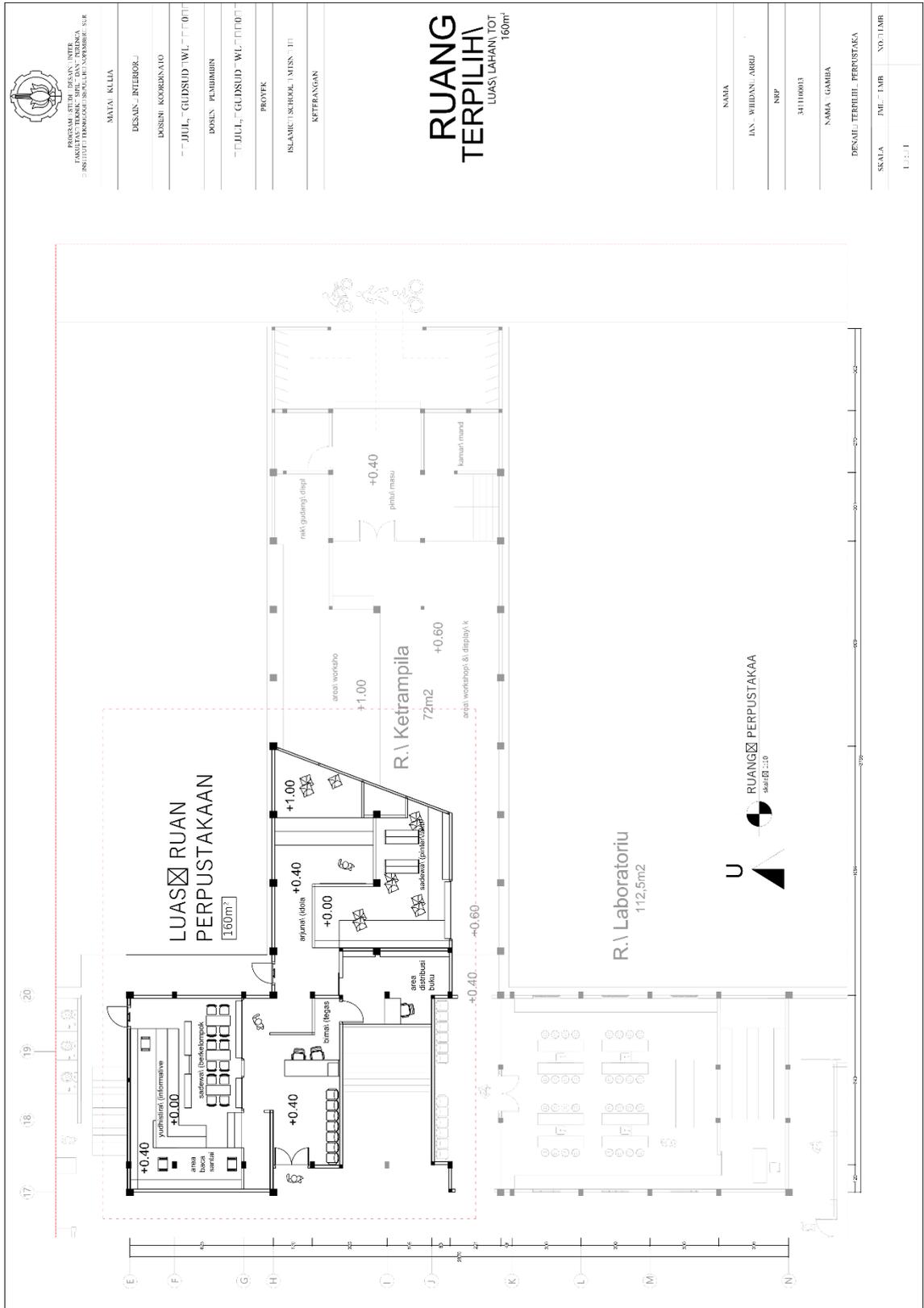


DAFTAR PUSTAKA

- Panero, Julius ; Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension & Interior Space. Watson-Guptill Publications. New York
- Rosyid, Daniel. Pendidikan karakter anak. Mizan. Indonesia.
- Sunyoto, Agus. 2012. Atlas Walisongo. Mizan. Indonesia.
- <http://www.slideshare.net/akhmadguntar/daniel-rosyid-on-pendidikan-karakter-dan-kewirausahaan> diunduh pada : 8 februari 2015
- <http://www.mtsnpare.sch.id/> di akses pada : 18 januari 2015
- <http://danielrosyid.com/tentang-daniel-m-rosyid> diakses pada 5 april 2015
- <http://www.bincangedukasi.com/kurikulum-2013-daniel-rosyid/>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Pandawa>
- <http://kawruh-kejawen.blogspot.com/2012/08/letak-pandawa-lima-dan-kurawa-di-tubuh.html>
- <http://netlog.wordpress.com/category/sunan-kalijaga/>
- <http://www.aljabr.sch.id/>
- <http://jakartaislamicschool.com/new-jisc/>

Halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN



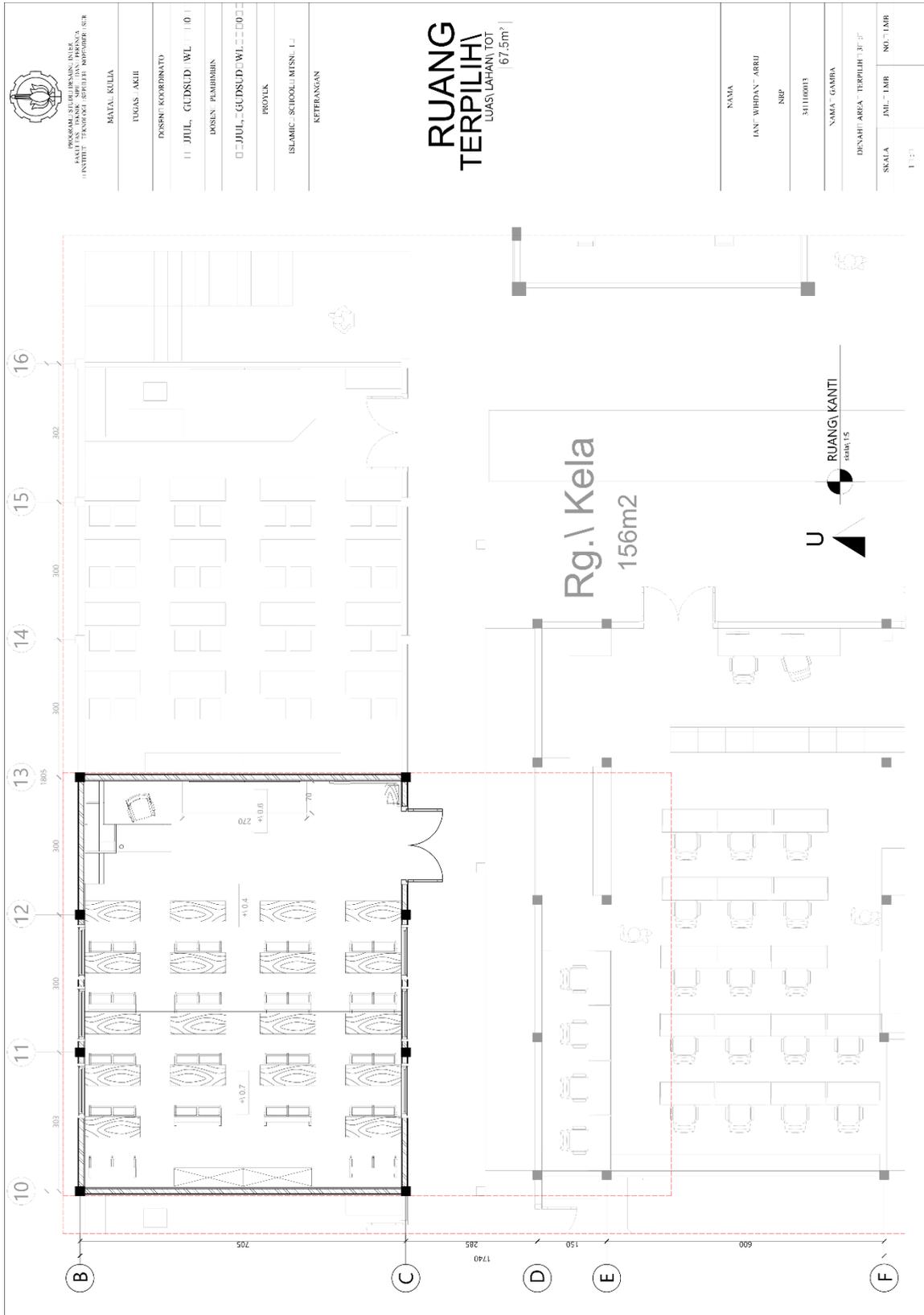
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

MATA KULIA	DESAIN INTERIOR
DESAIN KOORDINASI	JULI - GUZSUD WL 00
DOKUMEN	PENDAHULUAN
TUJUAN	GUZSUD WL 00
PROYEK	ISLAMIC SCHOOL (MISN 1)
KETERANGAN	

RUANG TERPILIH
 LUAS LAHAN TOT 160m²

NAMA	IAN WILDAN ARRU
NRP	341100013
NAMA GURUBIA	
DESAIN TERPILIH PERPUSTAKA	
SKALA	JML. LAMR
	NO. LAMP

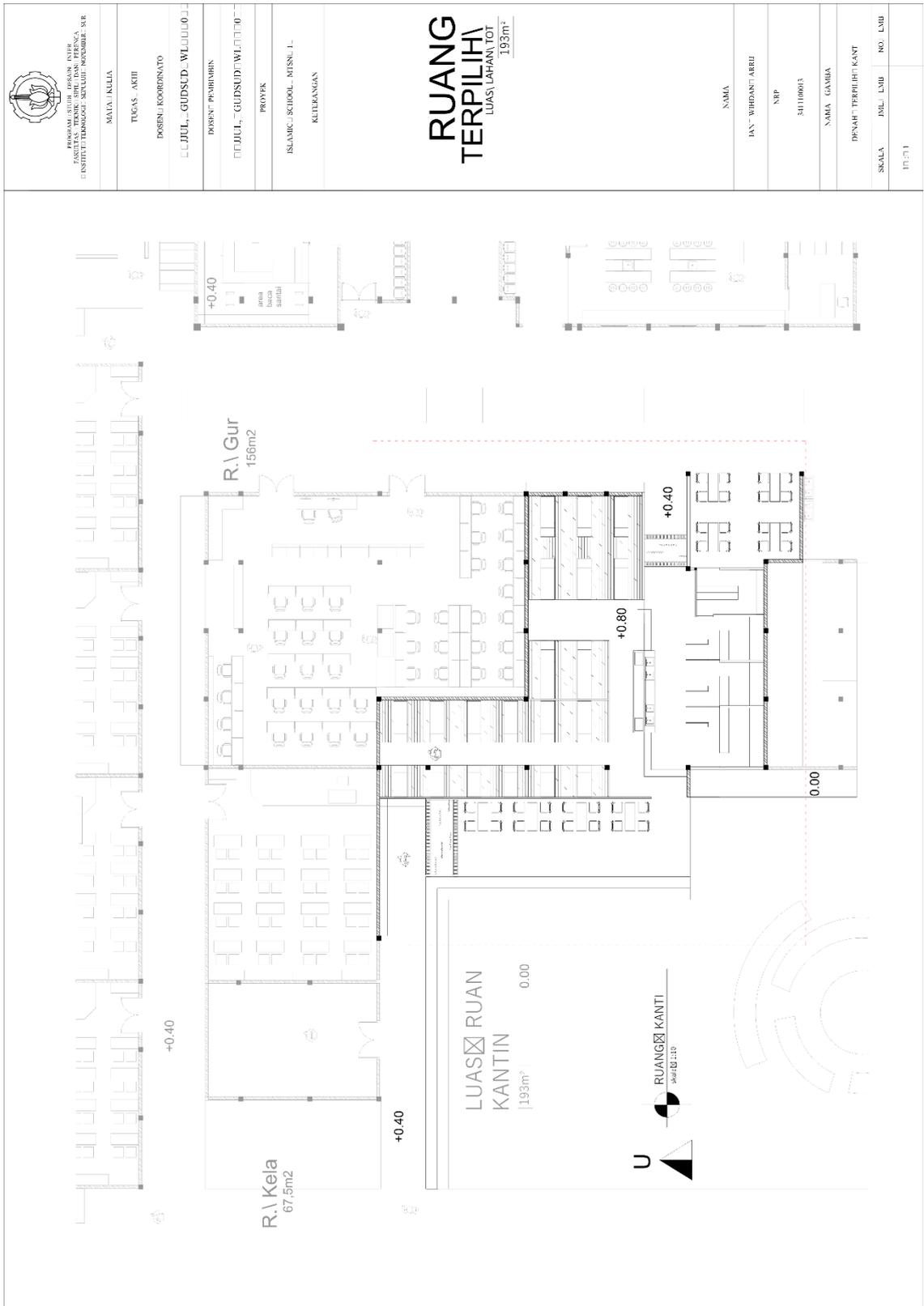
SKALA	JML. LAMR	NO. LAMP
1 : 1		



<p>PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS)</p>	
MATA KULIA	TUGAS AKHIR
DOSEN KOORDINATOR	II JULI, GUDSID WL 10
DOSEN PEMBIMBING	II JULI, GUDSID WL 10
PROYEK	ISLAMIC SCHOOL MISN. L
KETERANGAN	

RUANG TERPILIH
 LUAS LAMPAN TGT
 67.5m²

NAMA	IAN WIBIDAN ARRI
NRP	341100013
NAMA GAMBAR	DESAIN AREA TERPILIH RGT
SKALA	1 : 25
NO. LAMR	



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

MATA KULIA	TUGAS AKHIR
DOSEN KOORDINATOR	JULI GUNDSUD, W.L.CE.001
DOSEN PEMBIMBING	LULU GUNDSUD, W.L.CE.001
PROJEK	ISLAMIC SCHOOL MISN. 1
KELERANGGAN	KELERANGGAN

**DETAIL
ELEMENT
ESTETIS**

TAMPAKI DEPAN
Skala: 1:1

TAMPAKI PERSPEKTI
Skala: 1:1

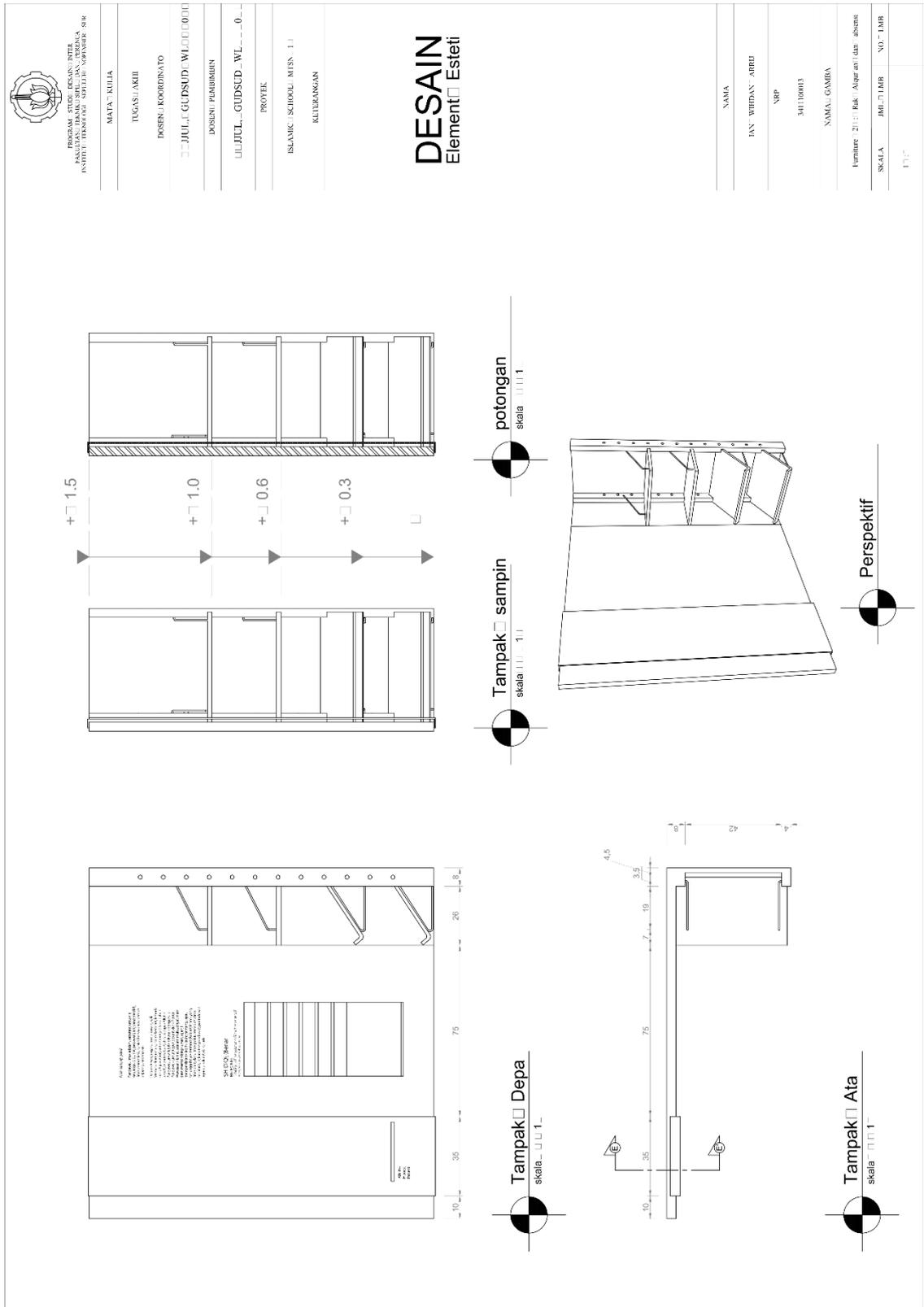
POTONGAN F1 A
Skala: 1:1

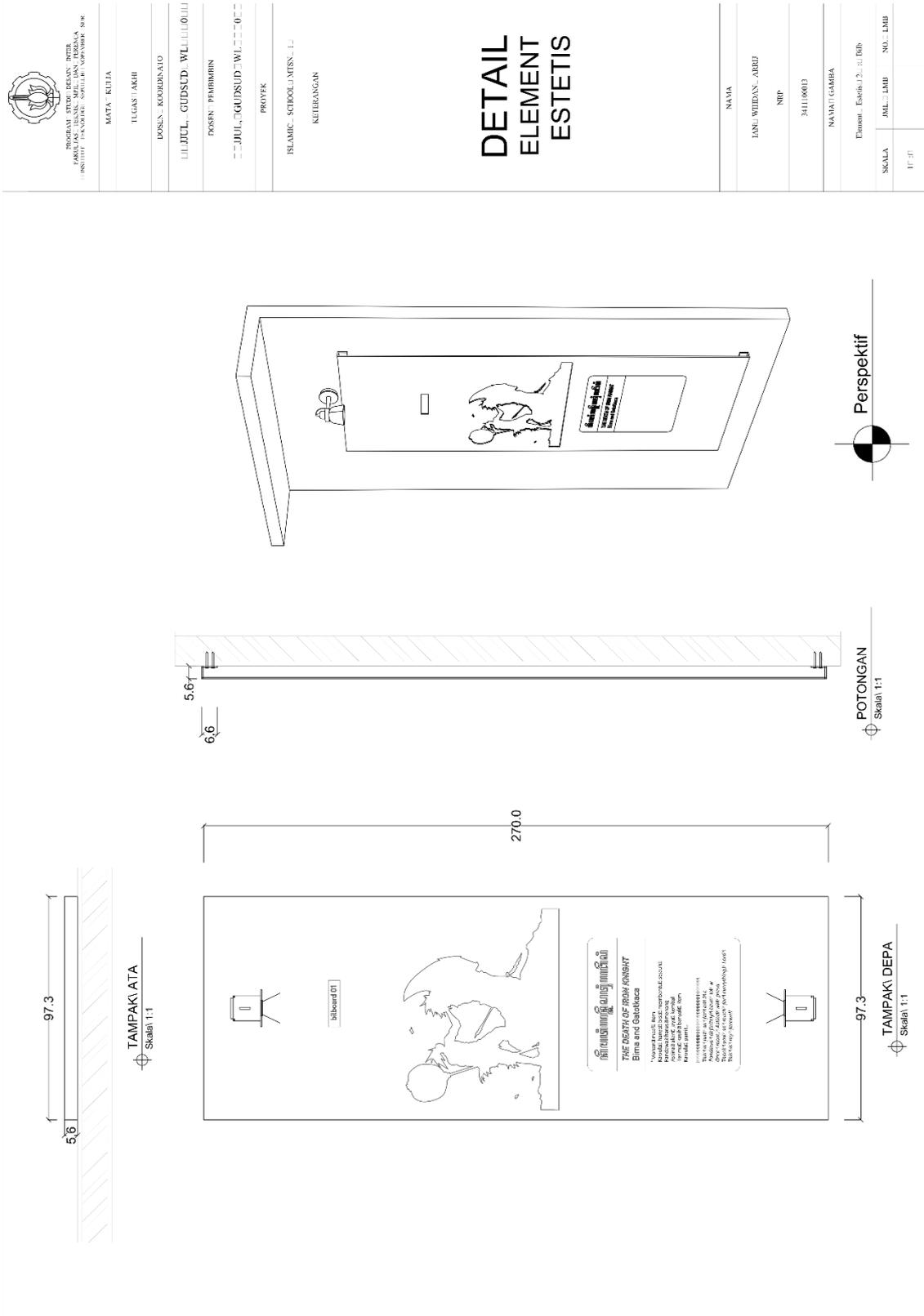
DETAIL F1
Skala: 1:1

DETAIL F1
Skala: 1:1

DETAIL F1
Skala: 1:1

TAMPAKI DEPAN
Skala: 1:1





DETAIL FURNITURE

PROJEKSI

PROJEKSI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

META KULIA

TUGAS AKHIR

DOSISN : ROBBINATO

DESAIN : GIJUSUD WULU

DOSISN : PEMBIMBING

DESAIN : GIJUSUD WULU

PROYEK

ISLAMIC SCHOOL/VISNI 1

KEJERANGAN

NAMA

IAJI WIDIAN ARRI

NRP

241100012

NAMA GAMBAR

DESAIN FURNITURE 3 : RAKI GANTUNG

SKALA	JML. LMB	NO. LMB
1 : 10		

TAMPAKI DEPAN
Skala: 1:1

TAMPAKI SAMPING
Skala: 1:1

TAMPAKI POTONGA
Skala: 1:1

Perspektif

TAMPAKI DEPA
Skala: 1:1

TAMPAKI ATA
Skala: 1:1

FURNITURE RAKI GANTUNG

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
LABORATORIUM PERENCANAAN INTERIOR

MATA KULIAH :
Topik : aki

DOSISN : KOORDEINATOR
JULI, GUSLUD, WULU, ...

DOSISN : PEMBIMBING
JULI, GUSLUD, WULU, ...

PROYEK
ISLAMIC SCHOOL MUSLIM

KELEKANGGAN

Detail Arsitektur

A Kaki lumpuran / kaca / leffina
B Karet / buband / ka
C Rangka kayu / pinus / id
D Rangka Utama / jati / 15x3
E baut / key

NAMA
IAN WIDANJARIU

NRP
341100013

NAMA GAMBAR
Detail / A / B / dan

SKALA
1:1

NO. LAM
1

Detail
Detail

Kaca : tebal : 10mm
ketebalan : 20

Detail
Detail

Detail
Detail

Kaca : tebal : 10mm
ketebalan : 20

Detail
Detail

BIODATA PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Ian Wihdan Arrijal, lahir di Kediri pada tanggal 19 Oktober 1992. Merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formaldi TK Kusuma Mulia Kediri, SDN Krenceng 2 Pare, MTsN Model Pare, SMAN 2 Pare – Kediri. Pada tahun 2011 penulis mengikuti diterima di Jurusan Desain Produk Industri ITS, program studi Desain Interior melalui jalur undangan tanpa tes dengan nomor NRP 3411100013.

Penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior Islamic School Dengan Konsep Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Sifat Wajib Rosul Dan Sifat Mulia Pandawa Untuk Mewujudkan Sistem Pembelajaran Interaktif, Simbolik Dan Edufun.” Karena penulis merasa pendidikan di Indonesia dirasa kurang mampu membentuk pribadi karakter yang dibutuhkan negaranya. Pendidikan karakter menjadi topic utama dalam fokus perancangan sekolah penulis. Diharapkan pembelajaran disekolah mampu menciptakan karakter yang diinginkan tidak hanya melalui guru, namun dengan bentukan element interior mampu menciptakan dan membentuk sebuah pola kehidupan yang membentuk karakter yang diinginkan. Untuk berdiskusi dan bertukar pengetahuan tentang hal – hal yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir Desain Interior tersebut dapat menghubungi penulis di ianwihdan@gmail.com.

Halaman sengaja dikosongkan