

Mengatasi Isu Kekakuan Sekolah Melalui Pendekatan Proxemics dan Dis-programming dalam Perancangan Sekolah

Mohamad Alfian Aziz dan Angger Sukma Mahendra

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: anggersukma@gmail.com

Abstrak—Sekolah merupakan media belajar formal. Sekolah dan elemen-elemennya umumnya memiliki aturan sehingga dapat mendidik dan mengarahkan remaja kepada perilaku yang sesuai. Sekolah merupakan tempat dimana remaja menghabiskan sebagian besar waktunya. Permasalahan terletak pada faktor sekolah yang dianggap sudah tidak sesuai dengan perilaku remaja modern. Secara arsitektur, ruang yang ada pada sekolah belum cukup dipahami dan dimaknai oleh remaja sebagai media belajar. Salah satu kesimpulan yang diambil adalah bahwa bentuk sekolah umum dan sistemnya terlalu kaku sehingga remaja kurang bisa berkreasi dan mendapat ruang bebas lebih. Konsep yang diusulkan adalah dinamis dan fleksibel sebagai solusi atas permasalahan kekakuan sekolah. Konsep dibawa melalui pendekatan perilaku dan proxemics lalu diolah melalui konsep dis-programming. Usulan objek diharapkan mampu menciptakan model kelas yang tidak konvensional, mengakomodasi minat remaja dan memanfaatkan tendensi berkumpul remaja untuk menciptakan ruang sosial yang efektif dan positif pada jenjang sekolah menengah atas.

Kata Kunci—sekolah, kaku, dinamis dan fleksibel, proxemics, dis-programming.

I. PENDAHULUAN

MASA remaja merupakan masa dimana seorang individu mencari jati diri dan berusaha mengaktualisasikan diri, sehingga muncul perilaku-perilaku spesifik oleh remaja tersebut.

Sekolah merupakan sebuah fasilitas formal dimana sekolah menyediakan pembelajaran formal, program pasca sekolah, fasilitas-fasilitas penunjang dan juga lingkungan fisik dan sosial yang menunjang perkembangan remaja.

Tetapi dalam pelaksanaannya banyak ditemukan penyimpangan dalam perilaku remaja dalam sekolah seperti mencontek, membolos, tidur di dalam kelas, dan lainnya. Properti seorang remaja sebagai individu yang ingin mengaktualisasikan diri berarti belum dapat diakomodasi oleh sekolah. Secara arsitektural sekolah umum belum mampu memfasilitasi aktivitas dan kebutuhan subjeknya yaitu remaja. Dari penjabaran diatas dibutuhkan pendekatan dan konsep yang sesuai untuk merancang sebuah sekolah yang sesuai dengan remaja.

A. Remaja

Remaja merupakan masa dimana seorang individu tumbuh secara fisik dan kognitif dengan cepat[1]. Pada fase ini remaja memiliki tendensi untuk mengaktualisasikan diri karena mengalami transisi menuju fase dewasa. Dari sanalah muncul perilaku-perilaku remaja seperti senang berinteraksi dengan sesamanya[2], mulai berpikir kritis, dan berani untuk mengambil resiko[3].

Masa remaja sangat rentan terhadap penyimpangan karena perilaku-perilaku diatas mudah dimanfaatkan untuk mempengaruhi remaja[4]. Sebagai contoh, terdapat kasus dimana remaja bertindak membolos dan bertengkar untuk meningkatkan eksistensinya di lingkungannya.

Remaja dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan orang dewasa karena belum memiliki kematangan berpikir sehingga selain kebutuhannya harus diwadahi tetap remaja juga masih memerlukan bimbingan dan kontrol dari lingkungannya[4].

B. Arsitektur dan Sekolah

Sekolah merupakan sebuah institusi formal tempat remaja mengembangkan diri secara akademis, fisik, dan sosial melalui kegiatan-kegiatannya berupa pembelajaran formal, olahraga, bimbingan, dan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya. Sekolah juga memiliki tatanan aturan dan batasan yang biasa cukup ketat untuk membantu mendidik remaja.

Secara arsitektural, sekolah dapat dibaca sebuah ruang dimana remaja menghabiskan sebagian besar waktunya sehingga dapat dibilang ruang sekolah berpengaruh bagi remaja. Sekolah juga dapat dilihat sebagai media belajar dimana ada interaksi antara remaja dan bangunan sekolah, dimana penataan ruang di dalamnya sangat berpengaruh pada perilaku remaja[5].

C. Kekakuan Sekolah

Walaupun sekolah sudah menawarkan pembelajaran formal, fasilitas, dan berbagai aturan mengikat yang bertujuan untuk mengembangkan remaja dan mencegah remaja menyimpang ke perilaku kenakalan remaja. Tetap terjadi remaja-remaja yang senang membolos, tawuran, mencontek, dan sebagainya.

Terdapat hubungan antara perilaku remaja dan konfigurasi



Gambar. 1. Grup Sosial Remaja (Sumber: Google.com)



Gambar. 5. Remaja Bosan di Sekolah (Sumber: telegraph.com)



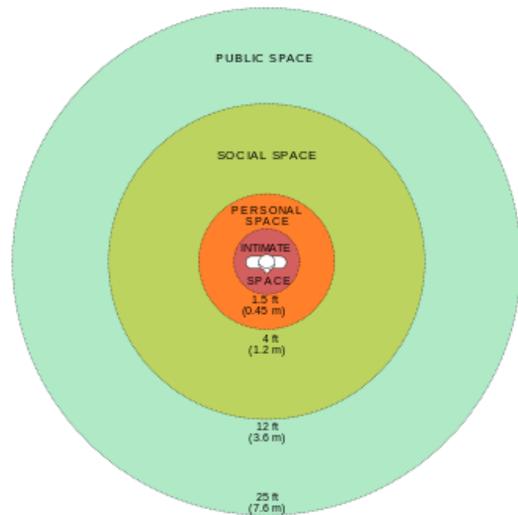
Gambar. 2. Perilaku Mencontek Remaja (Sumber: bostonglobe.com)



Gambar. 6. Kelas Aktif (Sumber: inside.iastate.eu)



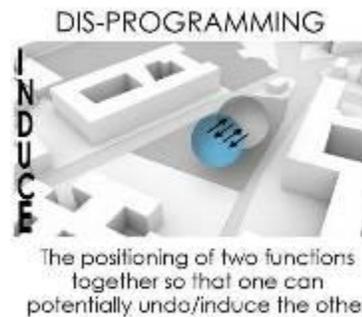
Gambar. 3. Ruang Kelas Konvensional (Sumber: Google.com)



Gambar. 7. Diagram Proxemics (Sumber: wikipedia.com/wiki/proxemics).



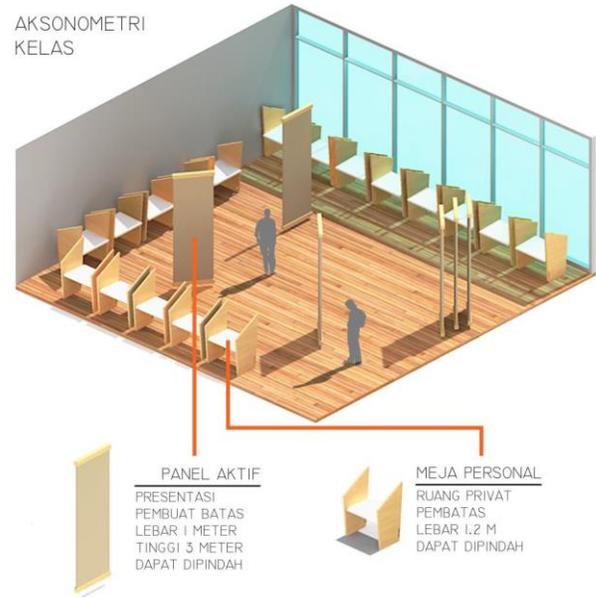
Gambar. 4. Remaja di Lingkungan Sekolah (Sumber: usnews.com)



Gambar. 8. Diagram Dis-Programming (Sumber: vhpark.hyperbody.nl)



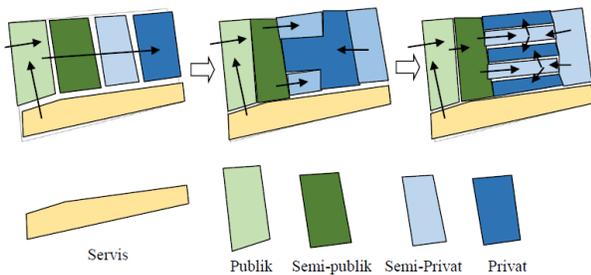
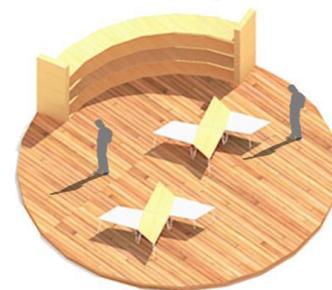
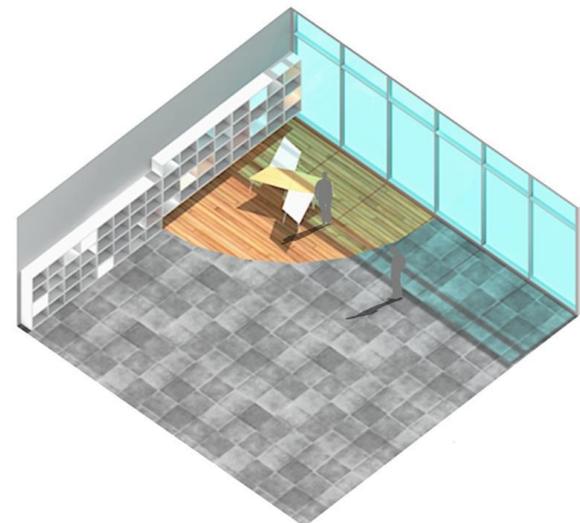
Gambar. 9. Penerapan Metode *Problem Seeking* melalui Pendekatan Fungsi dan Bentuk (Sumber: pribadi)



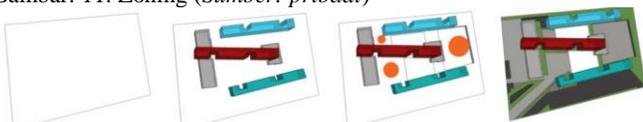
Gambar. 10. Konsep Ruang Kelas (Sumber: pribadi)



Gambar. 10. Peta Lahan (Sumber: maps.google.com, pribadi)



Gambar. 11. Zoning (Sumber: pribadi)



Gambar. 12. Tatanan Massa (Sumber: pribadi)



Gambar. 13. Gubahan Massa (Sumber: pribadi)



Gambar. 10. Konsep Ruang Kelas sebagai Keluaran Konsep *Dis-Programming* (Sumber: pribadi)

kelas. Penelitian menunjukkan bahwa konfigurasi kelas yang berbeda menghasilkan hasil belajar yang berbeda terhadap peserta didik[5].

A. Usulan Desain

Muncul gagasan desain untuk menciptakan sekolah menengah atas dengan konsep dan tatanan baru untuk mengatasi isu sekolah yang kaku dan tidak sesuai dengan remaja dengan menciptakan ruang yang dinamis dan fleksibel. Ide konsep dinamis dan fleksibel merupakan respon atas tendensi dan perilaku-perilaku positif remaja dan mengarahkannya ke aktivitas belajar yang lebih baik dan efektif.

II. PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

A. Problem Seeking – Pena and Parshall

Dalam penyusunan proyek ini, dipakai metode desain Problem Seeking[6] untuk proses desain mulai dari pencarian ide awal sampai dengan proses desain. Metode ini dirasa cocok karena metode ini membantu dalam proses pencarian akar masalah dan solusi.

B. Pendekatan Proxemics – Edward T. Hall

Proxemics adalah studi tentang manusia terhadap penggunaan ruang yang berhubungan dengan perilaku, komunikasi, dan interaksi sosial[7]. Proxemics adalah salah satu di antara beberapa subkategori dalam studi komunikasi nonverbal, termasuk haptics (sentuhan), Kinesics (body gerakan), vocalics (paralanguage), dan chronemics (struktur waktu)[8]. Studi ini mengklasifikasikan jarak antar manusia (jarak relatif antara orang) di empat zona: ruang intim, ruang pribadi, ruang sosial, ruang publik[7].

Ruang intim merupakan ruang sejauh jangkauan tangan dimana ruang ini sangat privat dan ada rasa insecurities yang tinggi terhadap benda yang berada dalam jarak ini, seseorang akan merasa sangat terganggu dan terancam ketika batas ini ditembus tanpa izin oleh orang lain seperti tangan atau badan yang tiba-tiba disentuh orang lain.

Ruang pribadi merupakan ruang yang bisa ditembus oleh orang terdekat saja. Disini seseorang masih memiliki rasa kepemilikan terhadap benda-benda dalam jangkauan ini.

Ruang sosial adalah ruang yang ideal dalam percakapan terhadap beberapa lawan bicara. Dalam jangkauan ini seseorang merasa nyaman dalam berinteraksi dengan beberapa orang.

Ruang publik adalah batas ruang ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain dalam jumlah yang banyak.

Konsep Dis-programming - Bernard Tschumi

Dis-Programming merupakan sebuah metode programming oleh Bernard Tschumi yang diadaptasi dari konsep dekonstruksi yang diajukan Jaques Derrida.

Konsepnya adalah dengan memecah sebuah fungsi dari suatu benda atau ruang lalu menumpukkannya pada ruang

lain sehingga terjadi pengalaman arsitektur baru yang lebih dinamis dan berbeda[9].

III. EKSPLORASI DAN KONSEP DESAIN

A. Lahan Bangunan

Lahan bangunan terletak di Jalan Medokan Asri Tengah yang berhubungan langsung dengan Jalan Ir. H. Soekarno (Jalan MERR). Terletak di daerah Rungkut, Surabaya.

Pemilihan lahan dilakukan berdasarkan peruntukkan lahan dari data RD-TRK Kota Surabaya[10]. Lahan tersebut diperuntukkan sebagai area bangunan fasilitas umum. Lahan mempunyai luasan 24.000 m², memungkinkan desain yang fleksibel dan pemanfaatan lansekap.

B. Program Ruang

Perhitungan luasan ruang berdasarkan kebutuhan ruang sekolah menengah dari buku “Architect’s Data” oleh Ernst Neufert. Ruang juga didesain berdasarkan pendekatan proxemics sehingga memperhatikan kemungkinan interaksi antara remaja di dalamnya.

Sekolah ini terdiri atas 36 kelas dengan luasan total 3.600 m² dengan kapasitas maksimum 20 orang/kelas dan total 720 orang siswa. Luasan kelas didapat dari kebutuhan ruang personal remaja dengan radius 1.5 m dan kebutuhan luasan minimum 3 m²/siswa untuk konfigurasi kelas open plan. Bangunan juga telah dilengkapi dengan masjid, hall serbaguna, kantin, ruang kesehatan, ruang klub, ruang baca, laboratorium dan ruang-ruang lainnya.

C. Zoning, Tatanan Massa, dan Gubahan Bentuk

Peruntukkan zona berdasarkan potensi dari lingkungan sekitar dan juga dimaksudkan agar semakin ke dalam ruang semakin privat, memungkinkan konsentrasi sirkulasi sehingga fokus remaja tidak terpecah.

Tatanan massa didesain mengikuti kebutuhan akan 3 penjurusan dalam sekolah menengah atas yaitu IPA, IPS, dan Bahasa. Massa juga didesain untuk memungkinkan terjadinya banyak plaza dan ruang bersama dimaksudkan agar terjadinya interaksi sosial antar remaja.

Gubahan massa dilakukan berdasarkan respon atas analisa lahan, dimaksudkan untuk memanfaatkan penchayaan sinar matahari dengan maksimal dan mengurangi beban air conditioning.

D. Desain Ruang Kelas

Ruang kelas didesain open plan, menciptakan fleksibilitas pola belajar-mengajar, dinamisasi pergerakan elemen kelas seperti remaja dan furniture, membuka ruang untuk diskusi dan eksperimen, juga tatanan yang lebih informal.

Kelas didesain menggunakan konsep dis-programming. Konsep diterapkan pada papan tulis dan menjadikannya sebagai media belajar yang lebih interaktif, menjadikannya panel-panel yang dapat dipindah.

Kelas juga didesain menggunakan pendekatan proxemics

sehingga terjadi jarak ideal antar siswa menjadikan ruang yang lebih nyaman dan aktivitas yang lebih bebas.

E. *Desain Ruang Bersama*

Ruang bersama merupakan hasil dari dis-programming sebuah perpustakaan. Ruang bersama adalah ruang baca kecil yang disebar di beberapa bagian sekolah dan berisi literatur spesifik tergantung dimana ruang itu diletakkan. Pembuatan ruang bersama dimaksudkan agar timbul dinamisasi sirkulasi siswa dan dapat berfungsi sebagai ruang diskusi informal sebagai respon atas tendensi remaja untuk bersosial.

Ruang bersama juga didesain menggunakan pendekatan proxemics sehingga terjadi jarak ideal interaksi antar siswa menjadikan ruang lebih nyaman untuk berdiskusi maupun untuk riset secara mandiri.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Konsep yang diusulkan adalah dinamis dan fleksibel sebagai solusi atas permasalahan kekakuan sekolah. Konsep dibawa melalui pendekatan perilaku dan proxemis lalu diolah melalui konsep dis-programming.

Pendekatan Proxemics dipakai untuk memberi remaja ruang bergerak sendiri. Menurut pendekatan tersebut, manusia memiliki batas-batas imajiner ketika berhubungan dengan orang lain sesuai dengan skalanya mulai dari intim sampai dengan publik. Sekolah pada umumnya tidak memiliki hal ini sehingga remaja merasa terganggu

Konsep Dis-programming dipakai untuk lebih membuka ruang sekolah yang lebih fleksibel sehingga remaja lebih bebas bergerak dan membuka posibilitas ruang-ruang sosial baru di dalam sekolah. Ruang-ruang sosial ini memanfaatkan tendensi sosial remaja dan mengarahkannya ke arah yang positif sebagai ruang belajar remaja.

Desain diharapkan menjadi jawaban yang terjadi pada tipologi sekolah pada umumnya dengan menawarkan fleksibilitas dengan cara menambah posibilitas pergerakan remaja pada sekolah dan memanfaatkannya ke kegiatan berkumpul yang positif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas selesainya karya ini. Karya ini tidak dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan semua pihak terkait baik langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Perancangan
Semua pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arnett J. J. (2007). "Emerging Adulthood: What Is It, and What Is It Good For?". *Child Development Perspectives* 1
- [2] Adler, R.B., Rosenfeld, L.B., Proctor, R.F., & Winder, C. (2012). "Interplay: The Process of Interpersonal Communication, Third Canadian Edition" Oxford University Press. pp. 42-45

- [3] Larson, R., & Wilson, S. (2004). Adolescence across place and time: Globalization and the changing pathways to adulthood. In R. Lerner and L. Steinberg *Handbook of adolescent psychology*. New York: Wiley
- [4] Ata, R. N.; Ludden, A.; Lally, M. M. (2007). "The effects of gender and family, friends, peers, and media influences on eating behaviors and body image during adolescence". *Journal of Youth and Adolescence* 36 (8): 1024–1037
- [5] McCorkerskey, James C. & McVetta, Rod W. (1978). *Classroom Seating Arrangements: Instructional Communication, Theory Versus Student Preferences*.
- [6] Pena, William; Parshall, Steven & Kelly, Kevin. (1987). *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*. John Wiley & Sons Inc.
- [7] Hall, Edward T. (October 1963). "A System for the Notation of Proxemic Behavior". *American Anthropologist*
- [8] Moore, Nina (2010). *Nonverbal Communication: Studies and Applications*. New York: Oxford University Press.
- [9] Tschumi, Bernard. (1996). *Architecture and Disjunction*. MIT Press.
- [10] Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) KOTA Surabaya. Unit Pengembangan Rungkut.