



INTERIOR DESIGN OF SANTA PHILOMENA'S PRINCESS DORMITORY USING A BIOPHILIC CONCEPT APPROACH IN THE CITY OF MANADO

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR ASRAMA PUTRI SANTA PHILOMENA DENGAN PENDEKATAN KONSEP BIOPHILIC DI KOTA MANADO

Michelle Monica¹, Alifia Wida Izzati², Boike Janus Anshory³

^{1,2,3} Program Studi Desain Interior Universitas Pradita

E-mail: michellemonica.ratumbanua@gmail.com¹, alifia.wida@pradita.ac.id²,
boike.janus@pradita.ac.id³

ARTICLE INFO

Correspondent:

Michelle Monica

Michellemonica.ratumbanua@gmail.com

Key words:

Dormitory, Design Standards, Biophilic.

Website:

<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

Page: 878 - 886

ABSTRACT

In living together in a dormitory it is very important to pay attention to mutual comfort. Judging from the interior, the problems at Philomena Dormitory include the lack of facilities that meet dormitory standards, especially regarding the size of study rooms and bedrooms. The study room faces the problem of distance between female students' study desks who do not pay attention to social distancing. This has an impact on the quality of learning. On the other hand, bedroom problems are related to the area of the room not meeting standards, especially with the use of inappropriate bunk beds. To overcome this problem, it is very important to design facilities that comply with dormitory design standards, including study rooms and bedrooms. However, more than just designing, it is important to create an atmosphere that supports the activities of dormitory residents, taking into account the physical and psychological impacts. It is hoped that the use of the biophilic concept approach can improve comfort and quality of life in the dormitory environment. The biophilic concept aims to reconnect human interactions with nature. The physical impact of this concept includes a view to the outside that allows sunlight to enter, providing benefits for the body. From a psychological perspective, the use of plants in a dormitory environment can provide a sense of calm and reduce stress for the residents. By combining designers that comply with standards and biophilic concepts, it is hoped that the experience and quality of life of dormitory residents can be significantly improved.

Copyright © 2024 JSCR. All rights reserved.

INFO ARTIKEL

Koresponden

Michelle Monica
Michellemonica.ratumbanua@gmail.com

Kata kunci:

Asrama, Standar Perancangan, Biophilic.

Website:

<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

Hal: 878 - 886

ABSTRAK

Dalam kehidupan bersama di asrama sangat penting untuk memperhatikan kenyamanan bersama. Dilihat dari masalah interior, permasalahan di Asrama Philomena meliputi kurangnya fasilitas yang sesuai standar asrama, terutama terkait luas ruang belajar dan kamar tidur. Ruang belajar menghadapi masalah jarak antara meja belajar siswi yang tidak memperhatikan jarak sosial. Hal ini berdampak pada kualitas belajar. Di sisi lain, permasalahan kamar tidur berkaitan dengan luas ruangan yang tidak memenuhi standar, terutama dengan penggunaan ranjang susun yang tidak sesuai. Untuk mengatasi permasalahan ini, sangat penting untuk merancang fasilitas yang sesuai standar perancangan asrama, termasuk ruang belajar dan kamar tidur. Namun, lebih dari sekadar merancang, penting menciptakan suasana yang mendukung kegiatan penghuni asrama, dengan memperhatikan dampak fisik dan psikologi. Penggunaan pendekatan konsep *biophilic* diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan kualitas hidup di lingkungan asrama. Konsep *biophilic* bertujuan untuk menghubungkan kembali interaksi manusia dengan alam. Dampak fisik dari konsep ini mencakup adanya pandangan ke luar ruangan yang memungkinkan sinar matahari masuk, memberikan manfaat bagi tubuh. Di sisi psikologis, penggunaan tanaman dalam lingkungan asrama dapat memberikan rasa ketenangan dan mengurangi stres bagi penghuni. Dengan menggabungkan perancangan yang sesuai standar dan konsep *biophilic*, diharapkan pengalaman dan kualitas hidup penghuni asrama dapat ditingkatkan secara signifikan.

Copyright © 2024 JSCR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Perkembangan sekolah berasrama, dimulai sejak tahun 597 M di *The King's School* di Canterbury, Inggris. Awalnya, sekolah berasrama di Inggris berfokus pada pembentukan karakter anak sesuai agama dan berfokus pada kegiatan di Gereja. Selama masa Reformasi, terlepas dari otoritas gereja, sekolah-sekolah mulai mencerminkan perubahan dalam dunia pendidikan seiring dengan penurunan feodalisme dan peningkatan nasionalisme.

Asrama merupakan solusi bagi pelajar yang menjalani pendidikan yang jauh dari kampung halaman. Asrama tidak hanya menyediakan tempat tinggal, tetapi juga menjadi lingkungan di mana anak-anak dapat mengembangkan diri secara sosial, fisik, dan psikologis. Pembelajaran di asrama melibatkan pembinaan karakter, tanggung jawab pribadi, dan ketaatan terhadap peraturan. Dalam menjalani kehidupan selama tinggal di asrama beberapa anak mengalami tekanan dan penyesuaian pada usia remaja, sehingga mereka memerlukan dukungan, seperti *buddy*

system atau *mentoring*, untuk mengatasi rasa stres dan kesepian. Selain itu, pelajar yang tinggal di asrama juga senang untuk menyalurkan bakat dan hobi mereka dalam kegiatan berkumpul bersama untuk mengatasi rasa stres maupun kesepian. Namun, beberapa asrama belum sepenuhnya memanfaatkan potensi ini sebagai kegiatan pembelajaran karakter.

Asrama Philomena di Manado merupakan Asrama Putri yang berada di bawah naungan Yayasan JMJ. Asrama ini merupakan tempat tinggal sementara bagi siswi yang bersekolah di SMA Katolik Rex Mundi Manado. Asrama ini memiliki fasilitas yang memadai kebutuhan siswi untuk tinggal dan melaksanakan studi. Namun, permasalahan yang terdapat di Asrama Philomena adalah pengaturan jarak antar furnitur serta luasan ruangan untuk ruang belajar dan kamar tidur yang kurang mendukung kegiatan studi siswi yang tinggal.

Oleh karena itu, dalam merancang fasilitas dalam sebuah Asrama sangat penting untuk dapat menciptakan suasana yang mendukung kegiatan penghuni asrama agar situasi belajar dan tinggal diasrama lebih kondusif. Untuk mengatasi masalah ini selain dengan memperbaiki peletakan furnitur dan perluasan ruangan, dapat menerapkan konsep *biophilic*, yang menekankan kembali interaksi manusia dengan alam, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kualitas hidup di lingkungan asrama. Konsep ini mencakup aspek fisik, seperti pemandangan alam, dan aspek psikologis, seperti penggunaan tanaman untuk memberikan ketenangan dan mengurangi stres. Konsep *biophilic* yang diterapkan terdiri dari 6 aspek yang diambil dari buku "14 Patterns of Biophilic" yaitu, *visual connection with nature*, *non-visual connection with nature*, *presence of water*, *dynamic & diffuse light*, *connection with natural system*, dan *material connection with nature*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan interior Asrama Philomena menggunakan metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua tahap, yaitu tahap analisis (*programming*) dan tahap sintesis (*designing*). Dalam metode desain ini terdapat langkah-langkah dari kedua tahap desain, antara lain:

A. Analisis (*Programming*)

1. *Commit (Accept the Problem)*

Pada tahap ini perancang melakukan pengenalan dan pendalaman terhadap masalah yang akan dihadapi kemudian berkomitmen untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan menentukan strategi dan rencana untuk menyelesaikan masalah tepat waktu.

2. *State (Define the Problem)*

Pada tahap ini perancang melakukan *checklist* untuk menentukan apa saja yang diperlukan dan digunakan untuk dapat menyelesaikan masalah. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting karena dapat berpengaruh pada solusi akhir permasalahan.

3. *Collect (Gather the Facts)*

Pada tahap ini, setelah perancang memahami permasalahan apa yang akan dihadapi, maka perancang akan mencari informasi lebih dalam yang berkaitan

dengan masalah yaitu dengan melakukan survei lokasi, wawancara dengan pengguna, dan melakukan observasi terhadap lokasi yang serupa.

4. *Analyze*

Pada tahap ini, perancang mengumpulkan Informasi yang telah didapatkan kemudian disaring sesuai dengan data yang dibutuhkan dan dikelompokkan ke dalam kategori atau diagram.

B. Sintesis (*Designing*)

1. *Ideate*

Pada tahap ini, ide-ide dimunculkan untuk mencapai tujuan perancangan. Proses pencarian ide terdiri dari dua tahap yaitu:

- *Drawing Phase*, dimana pada tahap ini perancang membuat *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.
- *Concept Statement*, dimana perancang melakukan beberapa langkah untuk mencari ide, seperti *brainstorming* dan diskusi. Setelah itu, ide yang sudah didapatkan dituangkan dalam kalimat yang mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan dan estetika.

2. *Choose (Select the Best Option)*

Pada tahap ini, perancang memilih pilihan yang terbaik dari alternatif ide yang dibuat dengan cara personal *judgement*, dimana perancang membandingkan setiap pilihan dan memutuskan pilihan sesuai dengan kriteria dan tujuan masalah.

3. *Implement (Take Action)*

Pada tahap ini, ide yang telah terpilih kemudian dituangkan dalam bentuk fisik seperti final *drawing*, *rendering*, dan presentasi.

4. *Evaluate (Critically Review)*

Pada tahap ini, perancang melakukan peninjauan kembali terhadap desain yang dibuat apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Pada tahap ini perancang melakukan evaluasi dengan cara *self-analysis* atau menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan *solicited opinions* atau meminta pendapat dari orang lain.

C. Feedback

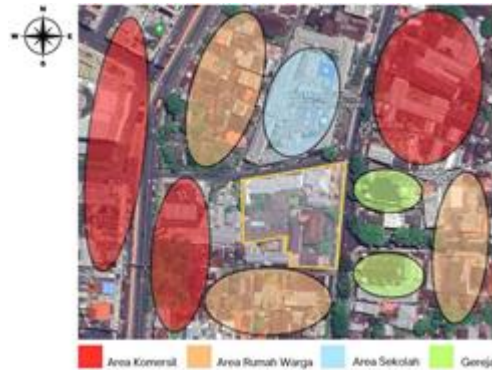
Melakukan evaluasi untuk mengevaluasi setiap tahap perancangan. Langkah ini digunakan sebagai pembanding kesesuaian perancangan dan pengerjaan proyek di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Site Plan

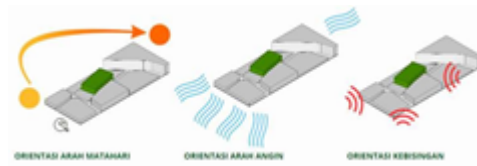
Asrama Putri Philomena yang merupakan asrama putri yang berada di bawah naungan Yayasan JMJ. Asrama ini merupakan tempat tinggal sementara bagi siswi yang bersekolah di SMA Katolik Rex Mundi Manado. Asrama Putri Philomena ini sudah berdiri sejak tahun 1918. Asrama ini terletak di pusat Kota Manado tepatnya di Jalan Sam Ratulangi No.62, Kecamatan Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara.

Letak asrama ini hanya bersebelahan dengan SMA Katolik Rex Mundi Manado dan Gereja Katedral Paroki Hati Tersuci Maria.



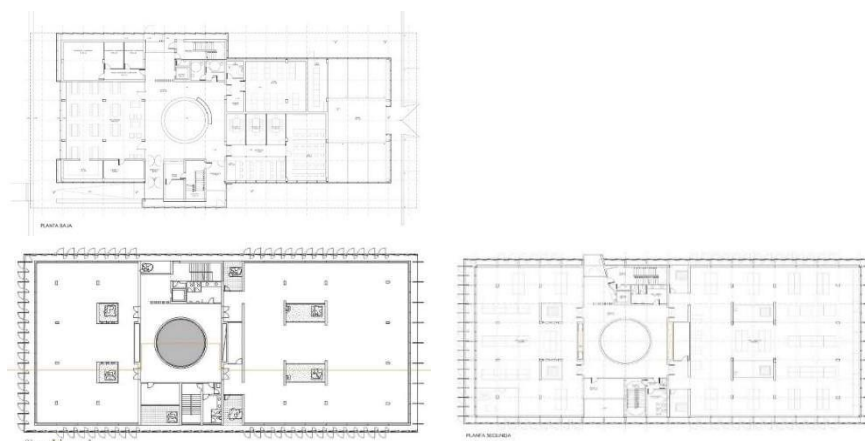
Gambar 1. Site Plan

Berdasarkan lokasi yang dipilih, orientasi arah matahari pada bangunan yang menghadap ke arah utara sehingga matahari terbit di sebelah kanan bangunan dan terbit di sebelah kiri bangunan. Kemudian untuk arah angin yang datang dari arah timur ke barat bangunan sehingga cahaya dan angin alami yang masuk ke bangunan memiliki intensitas yang tinggi. Walaupun memiliki keuntungan pada pencahayaan dan penghawaan alami, bangunan ini memiliki tingkat kebisingan yang tinggi karena berada di pusat kota dan berlokasi di bagian huk jalan raya.



Gambar 2. Analisis Site Plan

B. Layout Plan



Gambar 3. Layout Lantai 1-3

Fasad bangunan ini memiliki *second skin* yang terbuat dari *perforated metal* untuk melindungi bangunan karna seluruh bagian dinding luar bangunan merupakan

jendela. Bangunan ini terdiri dari tiga lantai dengan ketinggian *ceiling* tiga meter. Pada lantai satu terdapat kolam di bagian tengah bangunan dan memiliki *void* keatas dan *skylight*. Lantai satu digunakan sebagai area publik dimana terdapat *lobby*, kelas, kantor dan ruang makan. Pada lantai dua bangunan ini memiliki *layout* dan fungsi yang sama dengan lantai tiga yaitu sebagai ruang kelas. Pada lantai dua terdapat empat taman kecil yang memiliki *void* ke lantai tiga.

C. KONSEP DESAIN



Gambar 4. Mindmap

Dari *mindmap* diatas menghasilkan 28 kata yang menggambarkan karakteristik dari Asrama Philomena. Dari 28 kata tersebut dipilih tiga kata yang mendekati karakteristik Asrama Philomena dan konsep yang dituju. Adapun tiga kata tersebut yaitu:

1. *Attractive*, untuk menggambarkan penerapan desain yang memberikan kesan menarik dan dampak yang dapat membuat suasana *happy*.
2. *Balance*, untuk menggambarkan pertimbangan desain dengan konsep yang *balance* atau simetris.
3. *Natural*, untuk menggambarkan penggunaan material yang alami dan mempertimbangkan hubungan konsep keseluruhan ruangan dengan alam.



Gambar 5. Moodboard

Moodboard yang dibuat berdasarkan hasil dari *mindmap* dan juga konsep desain yang akan dijadikan sebagai konsep dalam sebuah perancangan Asrama Philomena. *Moodboard* yang terpilih diberi judul "*Circle of Life*". Konsep "*Circle of Life*" mengambil konsep siklus kehidupan manusia dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa hormat yang mendalam terhadap alam dan ciptaan Tuhan. Konsep ini mencakup lima elemen desain yang saling berkaitan yaitu mengakui

Tuhan sebagai Pencipta dan memupuk kecintaan terhadap lingkungan; mendalami kehidupan dengan belajar seumur hidup demi kesiapan untuk masa depan serta menggabungkan konsep penggunaan material yang tahan lama dan mengoptimalkan cahaya alami, ventilasi, dan bahan ramah lingkungan; serta meningkatkan kesejahteraan fisik dan spiritual melalui hubungan yang harmonis antara alam dan manusia.

D. Desain Akhir



Gambar 6. *Communal Space*

Pada saat memasuki Asrama Philomena, terdapat *lobby* yang menggunakan konsep *open space* sehingga tergabung menjadi area *Communal Space*. *Communal Space* yang merupakan *open space* dan mendapatkan pencahayaan dan penghawaan alami langsung dari *void skylight* bangunan. Hal ini menggambarkan filosofi Tuhan yang Maha Esa dengan menggabungkan budaya setempat yaitu relief suku Minahasa sebagai partisi.



Gambar 7. Ruang Makan

Area Semi Publik pada Asrama Philomena salah satunya adalah ruang makan. Ruang Makan ini diperuntukkan untuk siswi yang tinggal di Asrama Philomena. Ruangan ini memiliki kapasitas untuk 110 orang dengan jumlah meja 11 meja untuk 10 orang setiap mejanya dilengkapi dengan meja pengawas. Pemilihan warna dan material yang digunakan menggambarkan konsep *eternity* dengan memilih warna yang *neutral* dan *timeless*.



Gambar 8. Ruang Belajar

Pada lantai satu terdapat ruang belajar yang diperuntukkan untuk siswi yang tinggal di Asrama Philomena. Biasanya ruangan ini digunakan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah dan malam hari setelah makan malam. Ruangan ini memiliki pohon yang berada di Tengah ruangan dengan 9 ranting yang menggambarkan 9 Nilai JMJ. Ruangan ini dibuat menggunakan warna *furniture* hijau dan biru dan penataan *furnitur* yang mendukung psikologis siswi dalam kegiatan belajar di Asrama Philomena.



Gambar 9. Kamar Tidur

Pada Asrama Philomena terdapat kamar tidur yang berada pada lantai dua dan tiga. Kamar ini terdiri dari dua jenis yaitu kamar untuk kapasitas empat orang dan enam orang. Kamar yang dengan kapsitas enam orang diperuntukkan untuk siswi yang merupakan kelas 10 dan 11 sedangkan kamar dengan kapasitas enam orang untuk siswi kelas 12. Kamar tidur ini di desain untuk memenuhi kebutuhan siswi terutama kebutuhan jasmani dengan mendapatkan sirkulasi penghawaan dan pencahayaan alami secara langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan perancangan Asrama Philomena di Kota Manado, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu Perancangan Desain Interior Asrama Putri Santa Philomena dengan Pendekatan Konsep *Biophilic* di Kota Manado merupakan suatu perancangan yang memiliki judul konsep '*Circle of Life*'. Permasalahan yang ada pada Asrama Philomena yaitu penataan *furniture* dan jarak antar *furniture* yang tidak sesuai terutama pada kedua ruangan yang vital dalam sebuah asrama dan dapat dipecahkan dengan menggunakan data dari *Time Saver* dan *14 Patterns of Biophilic*. Perancangan ini berfokus pada ketiga ruangan khusus yang sangat penting pada asrama dan pendidikan siswi yang tinggal yaitu Ruang Belajar, Kamar Tidur dan *Communal Space*.

Perancangan Desain Interior Asrama Philomena ini dapat memberikan fasilitas dan kenyamanan yang lebih baik lagi terutama dalam mengatasi masalah yang ada di Asrama Philomena sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonny, O., Werdiningsih, H., & Suyono, B. (2015). Redesain Asrama Pelajar di Jakarta Barat (Penekanan Desain Arsitektur Modern), 4(IMAJI), 155-156.
- Balai Pustaka. (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Swami Swahananda (1 January 1990). *Monasteries in South Asia*. Vedanta Press. "The buddy system." Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, Accessed 23 May. 2023.
- Hughes, C., & Carter E.W. (2008). *Peer Buddy Programs for Successful Secondary School Inclusion*. Paul H. Brookes Publishing Company.
- Deasy, & Lasswell. (n.d.). *Designing Place for People*.
- Aditya, Y., Salayanti, S., & Palupi, F. R. (2017). Perancangan Interior Islamic Boarding School As-Syifa Kampus 2 Tangerang. E-Proceeding of Art & Design, Vol.4, 1424.
- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 1981 Tentang Pembangunan Asrama Mahasiswa Untuk Perguruan Tinggi Di Seluruh Indonesia. Pembangunan Asrama Mahasiswa Untuk Perguruan Tinggi Di Seluruh Indonesia.
- Najib, N. (2011). *Measuring Satisfaction with Student Housing Facilities*. American Journal of Engineering and Applied Sciences, 4(1), 52-60.
- Yildirim, K., & Uzun, O. (2010). *The Effects of Space Quality of Dormitory Rooms on Functional and Perceptual Performance of Users: Zübeyde Hanım Sorority*. Gazi University Journal of Science, 23.
- Chiara, J. D., & Callender, J. H. (1975). *Time Saver Standarts For building Types 2nd edition (Ser. 2nd Edition)*.
- Gothe, J. W. V, (1840), *Theory of Colour*, John Murray, Jerman.
- Itten, J. Dan Birren, F., (2003). *The Elements of Color*, New York: John Wiley & Son, Inc.
- Astuti, A.M.I. and Ratnawati, S. (2020). 'Analisis SWOT Dalam...', Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pemasaran (Studi Kasus di Kantor Pos Kota Magelang 56100), 17(2), p. 58.