

PERANCANGAN IDENTITAS TEMPAT PADA SEKOLAH CANDRA NAYA DENGAN PENDEKATAN NARASI ARSITEKTUR

Natania Saputra Wijaya¹⁾, Nafiah Solikhah^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
 saputrawijayanatania@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
 nafiahs@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: nafiahs@ft.untar.ac.id

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Suatu tempat akan memiliki makna sebagai *Place*, jika terdapat keotentikan, keunikan, dan koneksi baik secara fisik maupun non fisik. Dalam perkembangannya, tempat dapat mengalami degradasi dari aktivitas atau dikenal dengan istilah *Placeless Place*. Salah satu tempat yang mengalami fenomena tersebut adalah Sekolah Candra Naya. Pada awalnya, eksistensi Sekolah Candra Naya sudah ada sejak tahun 1946 di Gedung Candra Naya, namun akibat pergantian tata guna lahan membuat Sekolah Candra Naya dipindahkan ke Jl. Jembatan Besi II. Sejak kepindahannya di tahun 1993 hingga eksistensinya saat ini, Sekolah Candra Naya kehilangan keotentikan, keunikan, diskoneksi dengan lingkungannya dan *sense of belonging* sehingga menjadikan Sekolah Candra Naya mengalami proses *Placeless Place*. Mengacu pada latar belakang tersebut, terdapat permasalahan bagaimana penyelesaian arsitektural *Placeless Place* pada Sekolah Candra Naya. Oleh karena itu, tujuan dari desain ini adalah untuk mengembalikan identitas, keunikan, ikatan historis, serta memaknai kehidupan siswa di Sekolah Candra Naya. Pendekatan desain yang digunakan adalah Arsitektur Naratif melalui pengalaman ruang dengan tahapan aktivitas *Edu-cial*, *Society-Hub*, serta *Historium*. *Edu-cial* merupakan ruang pendidikan yang berorientasi pada masyarakat dimana terjadi interaksi antara siswa dan masyarakat. *Society-Hub* merupakan ruang untuk mewadahi kegiatan serta melayani masyarakat. Serta, *Historium* merupakan ruang tentang perjalanan sejarah Sekolah Candra Naya. Tahapan aktivitas ini akan menjadi pengikat antar siswa, masyarakat, dan Sekolah Candra Naya itu sehingga terciptanya *Sense of Place* dan menjadi *Place* kembali.

Kata kunci: arsitektur naratif; *edu-cial*; *historium*; *placeless place*; *society-hub*

Abstract

A place will have meaning as a *Place*, if there is contiguity, uniqueness, and connection both physically and non-physically. In its development, a place can experience degradation from activity or physicality known as *Placeless Place*. One of the places that experienced this phenomenon was Candra Naya School. At first, the existence of Candra Naya School had existed since 1946 in the Candra Naya Building, but due to changes in land use, Candra Naya School was moved to Jl. Jembatan Besi II. Since its move in 1993 until its current existence, Candra Naya School has lost its authenticity, uniqueness, disconnection with its environment and *sense of belonging*, making Candra Naya School experience the process of *Placeless Place*. Referring to this background, there is a problem of how to solve the architectural *Placeless Place* at Candra Naya School. Therefore, the purpose of this design is to restore the identity, uniqueness, historical ties, and meaning of student life at Candra Naya School. The design approach used is Narrative Architecture through space experience with the stages of *Edu-cial*, *Society-Hub*, and *Historium* activities. *Edu-cial* is a community-oriented educational space where interaction between students and the community occurs. *Society-Hub* is a space to accommodate activities and serve the community. And, *Historium* is a space about the historical journey of Candra Naya School. These stages of activity will become a bond between students, the community, and Candra Naya School so that a *Sense of Place* is created and becomes a *Place* again.

Keywords: *edu-cial*; *historium*; narrative architecture; *placeless place*; *society-hub*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Suatu tempat dapat mengalami degradasi aktivitas atau fisik yang dikenal dengan istilah *Placeless Place*. *Placeless Place* adalah keadaan dimana suatu tempat kehilangan identitasnya disebabkan oleh hilangnya keotentikan tempat tersebut dan ikatan personal dengan manusia (Relph, 1976). Selain itu, *Placeless Place* juga dicirikan dengan penyeragaman desain yang tidak mempertimbangkan nilai sejarah dan budaya. Fenomena ini terlihat dari banyaknya bangunan umum yang diproduksi secara massal untuk memaksimalkan keuntungan dan meminimalisir risiko terhadap perekonomian seperti perumahan, hotel, mall dan lainnya (Augé, 1999).

Salah satu tempat yang dahulu memiliki makna tempat namun sekarang mengalami proses *Placeless* adalah Sekolah Candra Naya. Sekolah Candra Naya dulunya bernama Perhimpunan Sosial Candra Naya (PSCN) berlokasi di rumah mayor Khouw Kim An di Kawasan Glodok. Terpilihnya lokasi tersebut bertujuan untuk memudahkan alokasi sumber daya dan menunjukkan komitmen dalam melestarikan budaya serta tradisi masyarakat Tionghoa sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat Tionghoa di Kawasan Glodok. Gedung tersebut menjadi Gedung Candra Naya yang menaungi berbagai lembaga dan kegiatan social PSCN. Salah satu kontribusinya adalah berdirinya fasilitas pendidikan dan kesehatan, menaungi aktivitas masyarakat dalam bidang olahraga, kebudayaan dan kepentingan pribadi (pernikahan) serta menyatukan masyarakat Tionghoa di dalam pemerintahan (Widayati, 2003). Aktivitas-aktivitas inilah yang membuat masyarakat terikat dengan Candra Naya secara personal dan terbentuklah suatu identitas yang menjadikan Candra Naya sebuah place.

Pada tahun 1992, terjadi perubahan tata guna lahan pada Kawasan Candra Naya yang sebelumnya kawasan hunian menjadi kawasan komersil. Perubahan ini mengharuskan PSCN pindah ke lokasi baru di Jl. Jembatan Besi II dan menetapkan nama baru menjadi Sekolah Candra Naya. Proses pemindahan lokasi membuat Sekolah Candra Naya mengalami proses *Placeless Place* karena mengalami diskoneksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitar (*Fragmentation*), kehilangan keotentikannya dimana saat ini hanya terdapat satu aktivitas (*Authenticity*), kehilangan keunikannya karena berada pada bangunan baru yang umum dan aktivitas yang menjadi ciri khas Candra Naya ditiadakan (*Uniformity*), serta kehilangan ikatan emosional dan makna personal hasil dari terbentuknya rutinitas monoton dimana siswa hanya datang, belajar, lalu pulang (*Sense of Belonging*).



Gambar 1. Gedung Candra Naya di Masa Lalu, Masa Kini dan Sekolah Candra Naya Saat Ini
Sumber: asset.kompas.com

Perjalanan historis Sekolah Candra memiliki ikatan kesejarahan yang kuat dari Gedung Candra Naya. Berdasarkan latar belakang historis tersebut, maka pendekatan yang digunakan adalah Arsitektur Naratif untuk menceritakan narasi masa lalu dan menambahkan narasi baru di Sekolah Candra Naya. Arsitektur Naratif tidak hanya berfokus pada ruang fisik, namun juga keterikatan emosional melalui rangkaian pengalaman bagi pengguna di dalamnya Pssara, S. (2009).

Rumusan Permasalahan

Pemindahan aktivitas Sekolah Candra Naya dari Gedung Candra Naya ke lokasi baru menjadikan Sekolah Candra Naya mengalami proses *Placeless Place*. Pemindahan ini juga mempengaruhi penampilan fisik Sekolah Candra Naya dimana dulunya keunikannya berasal dari Arsitektur Tionghoa, saat ini berada di gedung sekolah pada umumnya. Dulunya Sekolah Candra Naya terdapat banyak aktivitas sosial dan kebudayaan, saat ini hanya terdapat satu aktivitas menyebabkan Sekolah Candra Naya kehilangan keotentikannya dan *sense of belonging* karena aktivitas sosial tersebut yang dibentuk oleh masyarakat yang mendapatkan manfaat dari eksistensi Sekolah Candra Naya. Dari latar belakang tersebut, muncul rumusan masalah, sebagai berikut: Bagaimana mengembalikan *value* dari Sekolah Candra Naya melalui penyelesaian arsitektural?

Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menghadirkan kembali identitas Sekolah Candra Naya menjadi *place* seperti pada masa kejayaannya dimana tidak hanya berfungsi sebagai sekolah, tapi sebagai bentuk pengabdian terhadap masyarakat. Lalu, mengembalikan *Sense of Place* pada Sekolah Candra Naya melalui penyelesaian arsitektural dengan pendekatan arsitektur narasi dan program ruang yang mampu mengakomodir kegiatan pendidikan mulai dari jenjang pendidikan usia dini hingga menengah atas dan kejuruan serta kegiatan sosial. Dengan pendekatan ini diharapkan dapat terbentuknya identitas baru yang mampu menarik generasi mendatang. Sekolah Candra Naya tidak hanya diperuntukan untuk pelajar, namun juga untuk masyarakat sehingga terbentuknya relasi dan memberikan dampak bagi lingkungan sekitar.

2. KAJIAN LITERATUR

Placeless Place

Menurut Edward Relph (Relph, 1976), *Placeless Place* terjadi karena kehilangan keotentikan dari suatu tempat merupakan hasil dari aktivitas individu atau masyarakat yang menjadi pusat kehidupan simbolis atau fungsional. Aktivitas tersebut menumbuhkan rasa memiliki bagi individu dan masyarakat kemudian membentuk identitas di tempat tersebut. Selain itu, *placeless place* dapat disebabkan oleh peristiwa pelepasan diri yang menyebabkan diskoneksi dengan masyarakat serta lingkungan sekitar. Sedangkan menurut Yi-Fu Tuan (Tuan, 1977), penyeragaman desain menyebabkan hilangnya identitas sejarah dan (Menteri Pendidikan, 2023) budaya menyebabkan adanya kemiripan antar tempat sehingga tempat tersebut tidak memiliki keunikan.

Berdasarkan pemahaman tersebut, terdapat beberapa parameter bahwa sebuah tempat telah menjadi *placeless place*, yaitu *Authenticity* dimana aktivitas simbolis atau fungsional merupakan bentuk keotentikan dari suatu tempat. Lalu, *Uniformity* dimana hilangnya keunikan yang menjadi karakter dari tempat tersebut akibat penyeragaman gaya desain. Kemudian, *Fragmentation* dimana terjadi pelepasan diri karena alasan khusus yang menyebabkan tempat tersebut mengalami diskoneksi. Terakhir, *Sense of Belonging* adanya keterikatan emosional dan makna personal yang terbentuk melalui interaksi dan pengalaman.

Arsitektur Naratif

Arsitektur Naratif merupakan pendekatan yang memaknai sebuah ruangan atau sebuah bangunan dengan menuangkan cerita ke dalamnya sehingga memberikan rangkaian pengalaman bagi pengguna. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada ruang fisik, namun juga berfokus pada membentuk ikatan emosional sehingga pesan di dalamnya akan tersampaikan kepada pengguna (Pssara, S, 2009).

Menurut Fieke Elize Tissink (Tissink, 2016), terdapat beberapa ciri – ciri Arsitektur Naratif, yaitu *Linking* atau hubungan memberikan makna dan tujuan pada ruang melalui penyusunan narasi dan cerita yang menghubungkan dengan identitas serta lingkungan untuk terciptanya pengalaman dan ikatan emosional manusia terhadap ruang. Lalu, *structuring* atau kerangka menggunakan alur cerita sebagai alat bantu dalam menyusun urutan ruang, menentukan program, kebutuhan ruang serta bentuk fisik sehingga tercipta pengalaman yang dinamis bagi pengguna. Terakhir, *framing* atau pembingkaihan mengarahkan pengguna ke dalam cerita dengan suatu perspektif tertentu sehingga pesan ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik ke pengguna.

Menurut Nigel Coates (Coates, 2012), ada tiga jenis narasi yang dapat diintegrasikan ke dalam arsitektural, yaitu *Binary Narrative* atau Narasi Biner menciptakan sebuah ilusi secara langsung untuk memunculkan persepsi atau membangkitkan suasana tertentu melalui wujud arsitektur yang memfasilitasi pengguna dengan kontekstual, fungsional, dan cerita. Lalu, *Sequence Narrative* atau Narasi Urutan dengan menceritakan suatu peristiwa secara linear yang umumnya dicirikan melalui sirkulasi dan letak ruangan yang menjadi sebuah navigasi menuju tujuan akhir dan terdapat cerita di setiap prosesnya. Terakhir, *Biotape Narrative* atau Narasi Biotipik memiliki banyak persepsi dan bergembira dalam koherensi dan keragaman yang saling berdampingan sehingga dapat membiaskan realita fisik dari sebuah tempat.

Sekolah

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) Sekolah adalah lembaga pendidikan yang dibentuk dengan jenjang dan sistematis untuk melayani siswa/i pada jenjang pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara (Dewantara, 1962), sekolah adalah tempat untuk menumbuhkan budi pekerti luhur dan mengembangkan kecerdasan anak-anak. Berdasarkan definisi tersebut maka, sekolah adalah lembaga yang berfokus di ranah pendidikan yang mawadahi kegiatan belajar mengajar bersifat terencana dan sistematis serta berfokus pada budi pekerti dan pengetahuan.

Terdapat beberapa fungsi sekolah yaitu, mengembangkan kecerdasan dan memberikan pengetahuan; memberikan kompetensi jenis keahlian dalam profesi; program yang terencana dan sistematis untuk mendidik dalam jumlah besar; membantu proses perkembangan sebagai makhluk sosial; memelihara warisan budaya yang ada di masyarakat dan meneruskan pada generasi muda; dan melatih mandiri serta tanggung jawab (Wiji, 2017).

Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh bangunan sekolah (Permendikbudristek Nomor 47 Tahun 2023):

KESEHATAN	KENYAMANAN	KEAMANAN	KESELAMATAN
Ventilasi udara dan pencahayaan memadai	Mampu meredam getaran dan kebisingan	Memiliki pintu keluar darurat dan jalur evakuasi	Struktur yang stabil dan kokoh
Memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan, pembuangan air kotor, tempat sampah, penyaluran air hujan	Temperatur dan kelembapan yang tidak melebihi kondisi di luar ruangan	Akses evakuasi dapat dicapai dengan mudah dan dilengkapi penunjuk arah yang jelas	Dilengkapi sistem proteksi pasif dan aktif untuk mencegah kebakaran dan petir
Material bangunan yang aman bagi kesehatan	Lampu penerangan di setiap ruangan		
	Instalasi listrik dengan daya min. 900 watt		

Gambar 2. Kriteria Kesehatan, Kenyamanan, Keamanan, dan Keselamatan Sekolah
Sumber: Penulis, 2024

Selain kriteria keselamatan, kenyamanan, keamanan, dan keselamatan, terdapat beberapa standar kebutuhan ruang yang harus ada di dalam bangunan sekolah:

Tabel 1. Standar Kebutuhan Ruang di Sekolah

TK-KB	SD	SMP	SMA	SMK
R. Kelas				
R. Literasi	R. Perpustakaan	R. Perpustakaan	R. Perpustakaan	R. Perpustakaan
R. Laktasi	R. Administrasi	R. Laboratorium	R. Laboratorium	R. Laboratorium
R. Administrasi	R. Kesehatan	R. Administrasi	R. Administrasi	R. Praktik
R. Kesehatan	R. Ibadah	R. Kesehatan	R. Kesehatan	R. Administrasi
R. Ibadah	Lap. Olahraga	R. Ibadah	R. Ibadah	R. Kesehatan
Lap. Olahraga	Toilet	Lap Olahraga	Lap Olahraga	R. Ibadah
Toilet	Kantin	Toilet	Toilet	Lap. Olahraga
		Kantin	Kantin	Toilet
				Kantin

Sumber: PERMENDIKBUD No. 22 Tahun 2023 Pasal 25, 2024

Di Indonesia terdapat berbagai kurikulum salah satunya adalah kurikulum merdeka (kurikulum nasional) dan kurikulum berbasis masyarakat. Kurikulum merdeka memiliki tiga fokus utama yaitu pengembangan *Soft Skill* dan karakter, materi esensial, dan gaya pembelajaran yang fleksibel. Kurikulum merdeka dibentuk agar siswa mampu mengeksplorasi bakat dan minatnya. Siswa tidak diharuskan untuk mempelajari mata pelajaran yang tidak menjadi minat utamanya. Siswa dapat memilih mata pelajaran yang ingin dipelajari sesuai dengan minatnya. Kurikulum ini menggunakan strategi pembelajaran berbasis proyek (Kementerian Pendidikan, n.d.).

Kurikulum Berbasis Masyarakat (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) adalah kurikulum yang berfokus pada kolaborasi antara sekolah dan masyarakat guna mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum ini memiliki beberapa ciri khas, yaitu Fokus pada kebutuhan masyarakat; Keterlibatan aktif masyarakat; Pemanfaatan sumber daya masyarakat; Pembelajaran kontekstual; Berfokus pada *problem solving*; Bentuk hubungan sekolah dan masyarakat adalah mempelajari, menggunakan dan memperbaiki masyarakat tersebut. Kurikulum ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa dengan kemampuan serta keterampilan yang dapat menjadi landasan hidup di masyarakat.

3. METODE

Metode Penelitian Kualitatif

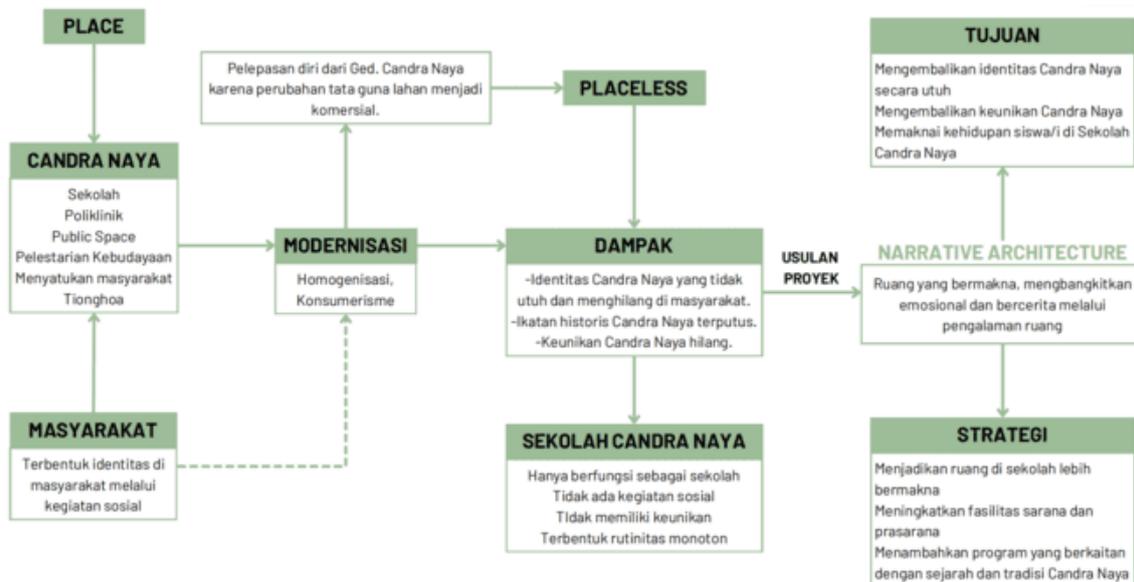
Metode penelitian yang digunakan melibatkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi partisipatif, atau analisis data. Data ini kemudian dianalisis untuk menghasilkan pemahaman mendalam terkait Sekolah Candra Naya. Pengumpulan data akan dilakukan di Sekolah Candra Naya yang berlokasi di Jl. Jembatan Besi, Tambora, Jakarta Barat dengan subjek penelitian pada siswa, siswi, dan staff dari Sekolah Candra Naya serta narasumber terkait yaitu ketua Yayasan Pendidikan Candra Naya dan kepala Sekolah Candra Naya.

Metode Perancangan dengan Arsitektur Narasi

Perancangan narasi Sekolah Candra Naya adalah penerapan *Sequence Narrative* yang menceritakan tentang *Society Growth Place*. Penerapan ini akan menceritakan perjalanan dari Sekolah Candra Naya secara linear tentang identitas Sekolah Candra Naya di masa lampau hingga saat ini yang berfokus pada peran Sekolah Candra Naya di masyarakat.

Kerangka Berpikir

Gambar 3 berikut akan menjelaskan runtutan proses dimulai dari isu yang diangkat hingga solusi yang akan diterapkan melalui berbagai strategi. Usulan perancangan dan desain tidak terlepas dari sumber yang valid. Pada akhir proses, hasil desain akan dikaitkan kembali dengan isu yang diangkat untuk memperhitungkan keberhasilan dalam menyelesaikan isu yang diangkat.



Gambar 3. Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2024

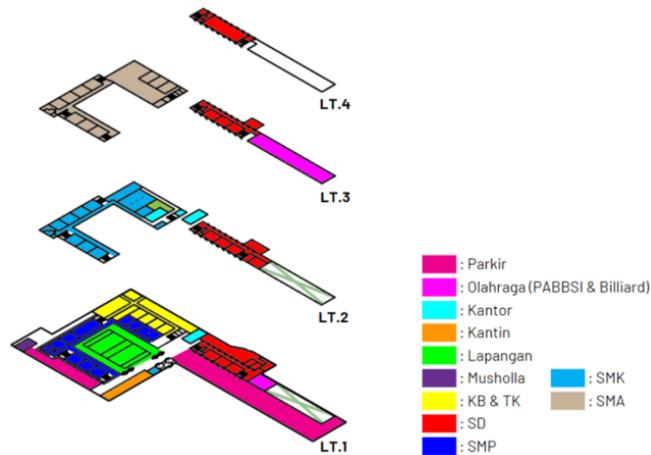
4. DISKUSI DAN HASIL

Pengolahan Tapak Terpilih

Bangunan Sekolah Candra Naya saat ini masih aktif digunakan walaupun ada beberapa bagian yang tidak difungsikan secara optimal (Gambar 7). Selain menaungi aktivitas pendidikan, bangunan ini juga menjadi kantong parkir di kawasan tersebut, menjadi tempat ibadah pada waktu akhir minggu dan terdapat PABBSI serta Billiard. Bentuk massa bangunan mengikuti bentuk tapak untuk memaksimalkan luas yang dapat digunakan dengan tinggi 3-4 lantai dengan sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan pada tapak berada pada area yang sama (Gambar 8).



Gambar 4. Kondisi eksisting tapak
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 5. Denah dan Zonasi Aktivitas Eksisting
Sumber: Penulis. 2024

Dengan data lingkungan di sekitar tapak, maka terdapat beberapa usulan terkait zonasi tapak dan gubahan massa, yaitu



Gambar 6. Analisis Mikro
Sumber: Penulis. 2024

Berdasarkan gambar 9, Massa terbagi menjadi beberapa bagian dengan tujuan untuk memaksimalkan sirkulasi angin serta penggunaan material kaca yang lebih dominan pada arah timur. Untuk meminimalisir kebisingan, maka terdapat dua area luar ruangan (lapangan dan *courtyard*) yang dimanfaatkan sebagai *buffer* serta pemilihan material kedap suara. Dikarenakan vegetasi di sekitar tapak hanya sedikit, maka pada tapak harus memaksimalkan vegetasi. Selain itu, vegetasi juga berfungsi sebagai pembatas zonasi dan *buffer*. Lalu area tapak dibagi menjadi dua, yaitu *Vehicle Area* dan *Pedestrian Only* untuk meningkatkan keamanan dari pengguna serta sirkulasi menjadi lebih tertata.

Implementasi Program

Untuk menjadikan Sekolah Candra Naya sebuah *Place* kembali, maka diusulkan program *Edu-Cial*, *Society-Hub*, dan *Historium*.



EDU-CIAL
Dirancang agar siswa siap menjadi anggota masyarakat aktif dan bertanggung jawab. Berfokus pada keterampilan dan pengetahuan untuk berkontribusi pada komunitas mereka.

SOCIETY-HUB
Titik temu antar siswa dan masyarakat, namun bisa menjadi tempat untuk masyarakat beraktivitas dan melakukan kegiatan serta menyediakan jasa yang melayani masyarakat.

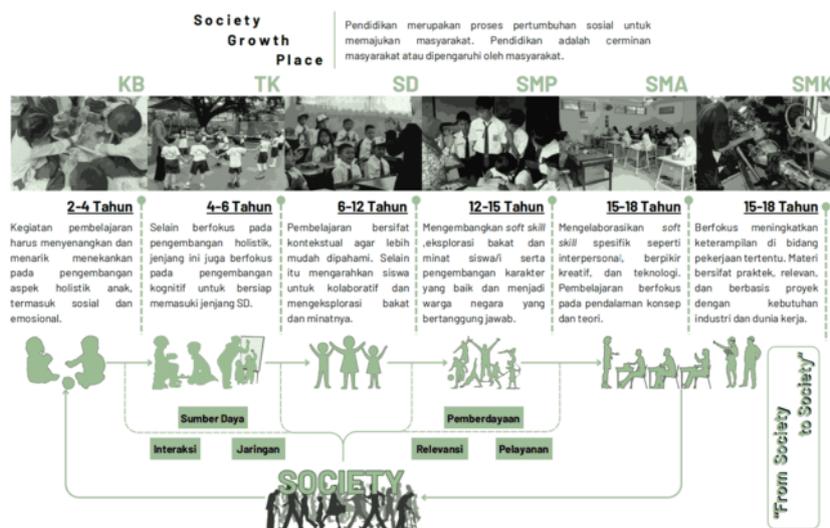
HISTORIUM
Ruang yang menceritakan tentang perjalanan sejarah dari Candra Naya didukung oleh ornamen dan courtyard

Gambar 7. Program
Sumber: Penulis. 2024

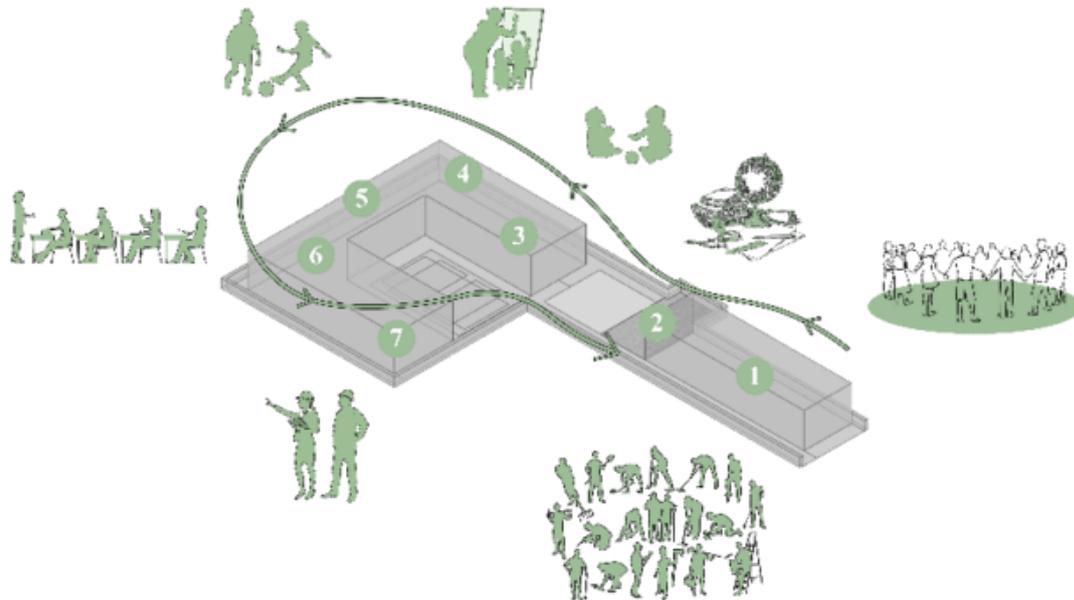
Ketiga program tersebut menyoroti perjalanan dari Candra Naya itu sendiri dimana berorientasi pada masyarakat (Gambar 10). Dengan fokus utama pada program pendidikan, didukung program yang bersifat pelayanan serta program yang bersifat *entertain* mengembangkan potongan identitas yang tersisa dari masa kejayaan Candra Naya di masa lampau. Lalu ketiganya diimplementasikan ke dalam tapak melalui metode perancangan narasi *Sequence Narrative* yang bersifat linear dibagi menjadi suatu siklus pertumbuhan yang bertema *Society Growth Place* dengan judul *"From Society to Society"*.

Skenario Konsep Narasi dalam Program dan Tapak

Konsep ini (Gambar 11) memiliki arti bahwa pendidikan merupakan proses pertumbuhan sosial untuk memajukan masyarakat dan pendidikan adalah cerminan masyarakat atau dipengaruhi oleh masyarakat. Siklus dimulai ketika masyarakat memberikan bibit unggul kepada sekolah untuk dibimbing menjadi individu yang unggul. Ketika mencapai tahap akhir, maka individu tersebut akan ditempatkan kembali ke masyarakat untuk berkontribusi dalam memajukan masyarakat. Namun, dibalik proses bimbingan tersebut ada keterlibatan masyarakat sehingga pembelajaran akan menjadi lebih tepat sasaran terhadap permasalahan yang akan diselesaikan.



Gambar 8. Konsep Naratif
Sumber: Penulis. 2024



Gambar 9. Implementasi Konsep

Sumber: Penulis. 2024

Berawal dari tersedianya sebuah tempat untuk mewadahi aktivitas masyarakat dan komunitas (*Society-Hub*) yang berada di bagian depan tapak menjadi penghubung tapak dengan lingkungan sekitar serta titik awal terbentuknya hubungan dengan tapak. Area masyarakat tersebut terhubung dengan area sejarah (*Historium*) ditandai dengan adanya *Moon Gate* dimana area tersebut akan menceritakan tentang identitas dari Sekolah Candra Naya di masa lampau melalui *Courtyard* dan *Chinese Pavilion* yang berisi dokumentasi perjalanan dari Sekolah Candra Naya (Gambar 9).

Secara tidak langsung, area Sejarah memberikan eksposur terkait area Pendidikan (*Edu-Cial*) melalui dokumentasi Sejarah Sekolah Candra Naya sehingga munculnya rasa keingintahuan bagi masyarakat. Area Pendidikan mewadahi jenjang pendidikan mulai dari jenjang Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Kejuruan (SMK). Jenjang-jenjang ini menceritakan bagaimana perkembangan individu (Tabel 2) untuk dipersiapkan berkontribusi di dalam masyarakat sehingga pada perancangan, jenjang-jenjang tersebut disusun berurutan secara horizontal maupun vertikal (Gambar 9).

Tabel 2. Perbedaan Pengalaman Ruang Kelas KB-TK-SD dan SMP-SMA-SMK



Interior ruang kelas KB-TK-SD bersifat *playful* dengan mensimulasikan area outdoor dengan kolom bangunan yang disamarkan menjadi sebuah pohon, ceiling kelas diwarnai biru menggambarkan langit, serta dinding kelas diwarnai hijau menggambarkan rumput/tanah.



Interior ruang kelas SMP-SMA-SMK bersifat formal agar siswa lebih fokus serta menggambarkan citra dewasa. Meja yang digunakan pada kelas SMP adalah meja yang tergabung untuk dua siswa bertujuan mendukung kerja sama serta interaksi antar siswa. Sedangkan meja yang digunakan di kelas SMA-SMK adalah meja terpisah dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang mulai individual sehingga mereka memiliki personal spacenya masing-masing.

Sumber: Penulis, 2024

Titik akhir dari area pendidikan akan kembali ke area masyarakat sehingga area masyarakat tidak hanya mewadahi aktivitasnya tetapi juga mewadahi interaksi siswa dan masyarakat dalam berbagai aktivitas sosial yang diharapkan sebagai bentuk kontribusi siswa terhadap masyarakat (Gambar 9).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sekolah Candra Naya merupakan salah satu potongan historis yang tersisa dari Sejarah Candra Naya dimana dulunya berlokasi di Gedung Candra Naya, lalu dipindahkan ke Jl. Jembatan Besi II. Peristiwa pemindahan ini menjadikan Sekolah Candra Naya mengalami degradasi dari segi aktivitas dan fisik. Melalui metode Arsitektur Naratif, ikatan historis antara Sekolah Candra Naya dan Gedung Candra Naya dihidupkan kembali dan diterapkan ke Sekolah Candra Naya dengan tujuan meningkatkan nilai dari Sekolah Candra Naya melalui kesejarahannya.

Dengan tiga usulan program yaitu *Edu-Cial*, *Historium*, dan *Society-Hub* yang mewakili karakteristik dari Candra Naya diimplementasikan ke dalam tapak dengan melalui metode perancangan *Sequence Narrative*. Sekolah Candra Naya tidak hanya menjadi sebuah sekolah biasa, namun sekolah yang memiliki nilai historis dan karakteristik yang kuat serta memberikan manfaat kepada masyarakat dan lingkungan sekitar sejalan dengan komitmen dari Candra Naya itu sendiri.

Saran

Sekolah Candra Naya merupakan salah satu sekolah yang terintegrasi dari jenjang KB hingga SMA/K, ruang yang digunakan pada setiap jenjangnya harus memiliki karakteristik tertentu untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa/i serta memperhatikan zonasi ruang untuk menghindari kasus perundungan dan memberikan keamanan bagi siswa/i.

REFERENCES

- Coates, N. (2012). *Narrative architecture*. John Wiley & Sons.
- Dewantara, K. H. (1962). Bagian I Pendidikan. *Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*.
- Kementerian Pendidikan, K. R.. *Karakteristik Kurikulum Merdeka*. Retrieved from Kurikulum Merdeka : <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Marc, A., and MACKIAN, S. (1995). *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity: From places to non-places*. Verso.
- Menteri Pendidikan, K. R. (2023). PERMENDIKBUD No. 22 Tahun 2023 Tentang Standar Sarana dan Prasarana pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Permendikbudristek Nomor 47 Tahun 2023 . (n.d.). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and Narrative: The formation of space and cultural meaning*. Routledge.
- Relph, E. (1976). Place and placelessness. *Pion Limited*.
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative-driven design* (Doctoral dissertation, Master thesis. TU Delft.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. U of Minnesota Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Indonesia.
- Widayati, N. (2003). CANDRA NAYA ANTARA KEJAYAAN MASA LALU DAN KENYATAAN SEKARANG (Hasil Penelitian tahun 1994-1998). *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*, 31(2).
- Wiji, S. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

