

# Implementasi Tema *The Trails of Wonder* sebagai Konsep Interior Sekolah Dasar Jakarta Montessori

Nathania Welphine Liusvia<sup>1</sup>, Heru Budi Kusuma\*<sup>2</sup>, Ika Yuni Purnama<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

<sup>3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta, Jakarta  
[nathania.615190092@stu.untar.ac.id](mailto:nathania.615190092@stu.untar.ac.id), [heruk@fsrd.untar.ac.id](mailto:heruk@fsrd.untar.ac.id), [ikayuni@ikj.ac.id](mailto:ikayuni@ikj.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak** — Masa kanak-kanak merupakan salah satu periode emas dalam pertumbuhan seseorang, yang disebabkan oleh rasa ketertarikan yang sangat besar terhadap sesuatu yang baru. Sekolah memiliki peran aktif dalam berlangsungnya proses pertumbuhan anak-anak berikut, terutama pada jenjang sekolah dasar. Sekolah Montessori Jakarta merupakan sekolah dasar swasta terakreditasi A dengan pembelajaran yang sangat baik dengan sistem Montessori. Pembelajaran Montessori merupakan metode pendidikan yang bertumpu pada kemandirian dan keaktifan anak, serta memiliki perbedaan dengan pembelajaran di sekolah biasa dengan tujuan membantu anak untuk mencapai potensinya dalam kehidupan. Namun, fasilitas sekolah yang ada masih kurang dalam mendukung aktivitas belajar dengan metode tersebut. Sekolah yang baik perlu memiliki fasilitas yang telah dipertimbangkan agar dapat mendukung aktivitas belajar mengajar. Maka dari itu, perancangan perlu dilakukan dengan tujuan memenuhi kekurangan tersebut. Metode perancangan menggunakan metode oleh Rosemary Kilmer yang mencakup dua tahap yaitu, analisis dan sintesis. Dengan ini, dilakukan perancangan interior sekolah dengan fasilitas penunjang yang lengkap serta adanya permainan warna pada ruang yang dapat meningkatkan semangat para murid karena merupakan hal yang sangat krusial bagi keberlangsungan aktivitas dan tumbuh kembang anak.

**Kata kunci:** Anak, Desain, Interior, Montessori, Sekolah Dasar

## I. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan salah satu periode emas dalam pertumbuhan seseorang, yang disebabkan oleh rasa ketertarikan mereka yang sangat besar terhadap sesuatu yang baru, terutama pada anak sekolah dasar yang sedang mengalami pertumbuhan yang drastis. Sekolah memiliki peran aktif dalam berlangsungnya proses pertumbuhan anak-anak berikut. Sekolah merupakan tempat belajar, bermain, serta melakukan aktivitas yang mendukung pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh anak usia 6-12 tahun (Elytasari, 2017). Hal tersebut sangat penting dikarenakan anak

usia 6-12 tahun sedang berada pada masa transisi pertumbuhan. UU no 20 tahun 2003 dalam pasal 4 ayat 4 tentang Sisdiknas yang menegaskan bahwa pembinaan yang harus dibangun adalah pembangunan kemauan, kreativitas, serta keteladanan dalam kehidupan sosial melalui lingkungan sekolah. Proses pengembangan diri dibutuhkan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah yang tertulis dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang menegaskan bahwa hal berikut termasuk salah satu komponen dalam struktur kurikulum pendidikan. Selain hal

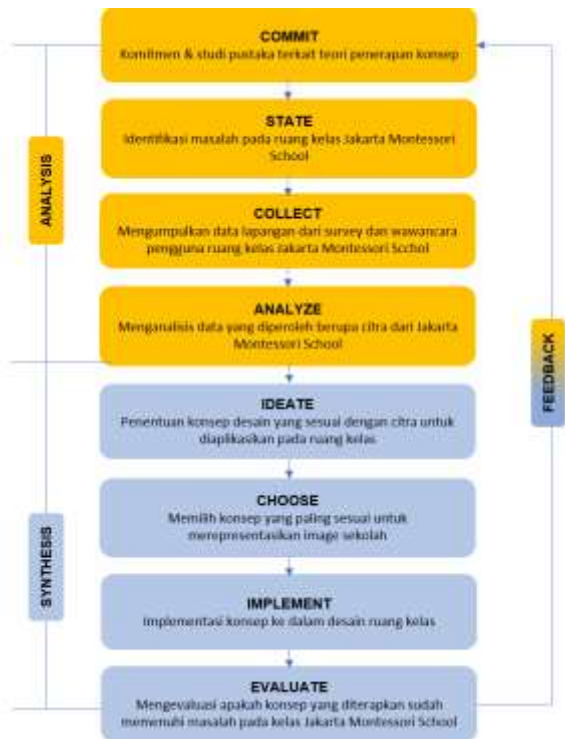
tersebut, banyak siswa yang mengalami kebosanan saat datang ke sekolah dikarenakan oleh faktor seperti sosialisasi ataupun suasana yang tercipta dari sekolah itu sendiri (Chairich, 2021). Oleh karena itu, dalam sebuah institusi pendidikan, fasilitas merupakan salah satu hal penting yang sangat perlu diperhatikan. Keberadaan sarana dan prasarana pada sekolah ini akan menunjang kegiatan akademik dan non-akademik peserta didik serta mendukung terwujudnya proses belajar-mengajar yang kondusif (Damanik, 2013). Fasilitas saat ini perlu dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan keperluan serta memberikan kenyamanan bagi murid sekolah.

Sekolah Montessori Jakarta merupakan sekolah dasar swasta terakreditasi A dengan pembelajaran yang sangat baik dengan penggunaan kurikulum Montessori. Pembelajaran Montessori merupakan metode pendidikan yang bertumpu pada kemandirian dan keaktifan anak, serta memiliki perbedaan dengan pembelajaran di sekolah biasa dengan tujuan membantu anak untuk mencapai potensinya dalam kehidupan. Mendrofa memaparkan metode dimana anak akan di satukan pada jenjang usia yang hampir sama. Selain itu, metode penilaian juga berbeda dengan yang diterapkan oleh kebanyakan sekolah

yaitu tidak hanya menitikberatkan pada salah satu aspek saja namun pada keseluruhan yaitu aspek fisik, sosial, emosional, serta intelektual pada perkembangan anak. Metode pendidikan Montessori diistilahkan dengan "Pedosentris" dengan makna seorang anak dapat berkembang dengan bebas (Mendrofa, 2021). Namun, fasilitas sekolah yang ada masih kurang dalam mendukung aktivitas belajar dengan metode tersebut sehingga proses belajar menjadi kurang maksimal. Sekolah yang baik perlu memiliki fasilitas yang telah dipertimbangkan agar dapat mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perancangan sekolah yang baik dengan fasilitas yang memadai diperlukan karena merupakan hal yang sangat krusial bagi keberlangsungan pertumbuhan anak.

## II. METODE

Metode perancangan menggunakan teori perancangan Rosemary Kilmer (Kilmer, 2014) yang terdiri dari 2 proses, yaitu *commit, state, collect*, dan *analyze* pada proses analisis dan *ideate, choose, implement, evaluate* pada proses sintesis.



Gambar 1: Bagan Metode Perancangan  
(Sumber: Liusvia, 2022)

#### A. Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Perancangan diawali dengan tahap *commit*, dengan berkomitmen dan memulai serta mengumpulkan data yang digunakan yaitu dengan studi pustaka, mengamati data-data teori yang akan digunakan sebagai acuan untuk penerapan konsep *The Trails of Wonder* yang sesuai dengan keperluan anak. Tahap berikutnya yaitu *state*, pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh fasilitator yaitu sekolah serta pengguna. Proses ketiga adalah *collect*, mengumpulkan data lapangan terkait *Jakarta Montessori School*. Pengumpulan data melalui survei dan mengobservasi lapangan ke lokasi proyek

serta wawancara. Berikutnya tahap *analyze*, data yang telah diperoleh akan dianalisis agar dapat menghasilkan solusi yang tepat. Data-data yang dimaksud berupa citra dari *Jakarta Montessori School* agar dapat menghasilkan image yang merepresentasikan sekolah tersebut.

#### B. Metode Pengolahan Data

Pada proses sintesis, diawali dengan tahap *ideate*. Pada tahap *ideate*, melakukan proses desain dengan penentuan konsep desain, konsep material, dsb. dengan mengikuti keperluan sekolah yang mempertimbangkan berbagai aspek. Tahap berikutnya yaitu *choose* dan *implement*, memilih alternatif yang paling optimal dan implementasi data agar dapat memenuhi tujuan yang diharapkan. Tahap terakhir, *evaluate* yaitu mengevaluasi apakah konsep yang diterapkan pada sekolah sudah sesuai dengan image dan keperluan *Jakarta Montessori School*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah dasar Jakarta Montessori berlokasi pada Jl. Durian No.10, RT.8/RW.5, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Jakarta 12620. *Jakarta Montessori School* dengan pembagian kelas *Lower Elementary* (kelas 1-3) dan *Upper elementary* (kelas 4-6) dengan pembagian siswa sebagai berikut:

Tabel 1: Siswa *Jakarta Montessori School*

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan
1	Kelas 1	5	5
2	Kelas 2	4	5
3	Kelas 3	6	4
4	Kelas 4	5	3
5	Kelas 5	6	4
6	Kelas 6	6	4
Total		32	26

Sumber: Diyanti Tumada, 2022

### A. Konsep Citra dan Tema

Citra digambarkan sebagai suatu gambaran penghayatan pesan yang menangkap arti bagi seseorang (Istanto, 1999).



Gambar 1: Logo *Jakarta Montessori School*  
(Sumber: *Jakarta Montessori School*, 2022)



Gambar 1: Mind Mapping *Jakarta Montessori School*  
(Sumber: Liusvia, 2022)

Berdasarkan analisa citra, kata kunci yang didapat adalah dinamis, *fun*, serta *experience* yang merepresentasikan *Jakarta Montessori School*



Gambar 2: Image dari Citra *Jakarta Montessori School*  
(Sumber: Liusvia, 2022)

Image yang digambarkan dari citra yang terpilih adalah *roller skate*/sepatu roda yang menggambarkan (1) Dinamis, pergerakan ke arah yang lebih baik. (2) *Fun*, bermain dengan semangat dan juga penggunaan warna-warna ceria (3) *Experience*, pengalaman yang dialami anak dalam perjalanan hidupnya.

*Roller skate* menggambarkan pengalaman anak yang baru menginjak dunia sekolah dengan keceriaan, kegembiraan, serta semangat dengan tujuan melakukan pergerakan kearah yang lebih baik. Tema ini divisualisasikan dengan tema *The Trails of Wonder* yang menggambarkan perjalanan anak melewati jalan yang memberikan pengalaman yang menakjubkan membawa kesan semangat serta ceria dalam setiap langkah yang diambil.

Batasan estetika dari image berikut yaitu penerapan elemen dan prinsip desain. Elemen desain, penerapan garis lurus horizontal, lurus vertikal, lengkung,

penerapan bentuk lingkaran dan persegi panjang, tekstur halus kasar, warna jingga, kuning, merah muda, dan biru. Prinsip desain, *balance*, repetisi, ritme, serta *emphasis*.

## B. Konsep Desain

Konsep elemen ruang, pemilihan material lantai harus diperhatikan secara khusus terkait dengan penggunaannya yaitu anak-anak, lantai menggunakan epoxy dengan *rubber flooring* bertujuan untuk meminimalisir nat yang ada sehingga mudah untuk dibersihkan dan juga ramah anak, dinding menggunakan partisi gypsum yang diisi dengan *rockwool* untuk meredam suara yang terjadi pada ruang kelas sebesar agar aktivitas dapat berjalan dengan lancar dan untuk finishingnya menggunakan Dulux *Easy Clean* agar mudah dibersihkan dari noda, ceiling menggunakan gypsum 9mm.

Konsep utilitas ruang, menggunakan *general lighting* berupa downlight LED Philips Messon ex. Philips dan *accent lighting* dengan tingkat pencahayaan sebesar 100 lux untuk *lobby*, 250 lux untuk kelas, 350 lux untuk ruang kepala sekolah dan 300 lux untuk perpustakaan (Badan Standardisasi Nasional, 2001). Pencahayaan yang baik merupakan salah satu aspek untuk mencapai kenyamanan

visual (Kahono, 2018). Penggunaan AC Cassete yang dapat menjangkau keseluruhan ruang sehingga suhu ideal tetap terjaga yaitu 22,8-25,8 derajat celsius yang merupakan nyaman optimal, penerapan speaker pada ceiling untuk pengumuman serta adanya *smoke detector* dan *heat detector* serta *fire extinguisher*, selain itu dilengkapi dengan cctv merupakan keselamatan dan keamanan. Akustik dengan standar tingkat bunyi sebesar 35-40 dBA (Badan Standardisasi Nasional, 2000) dengan penggunaan partisi isi *rockwool*.

Konsep furnitur, pemilihan material yang aman untuk anak dikarenakan pemilihan material yang tidak tepat akan berdampak pada kesehatan dan ketidaknyamanan anak saat menggunakan furnitur (Limantara, 2017). Furnitur menggunakan material plywood 15mm dan MDF 15mm serta difinishing dengan cat duco Nippe 2000 kuning, merah, peach, dan biru Ex. Nippon Paint dan HPL Pearl White TH 002 G Ex. Taco.

## C. Implementasi Desain

Konsep diterapkan pada area *lobby*, kelas, perpustakaan, serta ruang kepala sekolah *Jakarta Montessori School* yang merupakan ruang yang sangat penting bagi keberlangsungan sekolah.

## 1. Lobby



Gambar 3: Perspektif Lobby *Jakarta Montessori School*  
(Sumber: Liusvia, 2022)

*Lobby Jakarta Montessori School* memiliki area resepsionis, area tunggu, area pengumuman serta area bermain untuk anak. *Lobby* berikut memiliki akses ke ruangan tunggu antar-jemput, parents' room, serta koridor yang menghubungkan *lobby* dan ruang kelas.

Prinsip desain yang digunakan pada *lobby* adalah *emphasis* yang diterapkan pada backdrop resepsionis dengan penggunaan material plywood finishing cat duco dengan bentuk menyerupai sayap yang terdapat pada logo Sekolah Dasar Montessori Jakarta dengan penggunaan komposisi warna komplementer yang bersebrangan sehingga menyebabkan kontras, selain itu penerapan drop ceiling juga mendukung *emphasis* pada area resepsionis.

Bentuk interior didominasi dengan bentuk dinamis guna meminimalisir siku tajam seperti pada kolom yang cukup berbahaya jika tertabrak mengingat anak-

anak masih dalam masa pertumbuhan dan senang beraktivitas.

## 2. Ruang Kelas 1-3



Gambar 4: Perspektif Ruang Kelas 1-3 *Jakarta Montessori*  
(Sumber: Liusvia, 2022)

Ruang kelas 1-3 yang digunakan oleh siswa lower elementary yaitu siswa kelas 1, 2, dan 3 SD dengan kapasitas kelas 16 orang. Ruang kelas ini terhubung dengan ruang sensorik yang berisi material Montessori oleh partisi moveable sehingga dapat dibuka jika ingin mengakses ruangan tersebut. Pada ruang kelas terdapat area belajar, area wastafel, area storage, area guru, serta area bermain.

Dalam guna mendukung pembelajaran era masa kini, ruang kelas dilengkapi dengan teknologi proyektor Ben-Q *Education Projector* yang interaktif sehingga anak-anak dapat belajar dan bermain secara aktif.

Prinsip estetika yang diterapkan pada ruang kelas 1-3 yaitu adalah *balance* asimetris dengan komposisi warna analogous dan juga komplementer serta

terdapat repetisi pada beberapa bagian ruang kelas. Pemilihan warna mencerminkan semangat, kreativitas, serta kegembiraan yang ditujukan untuk siswa kelas 1-3.

### 3. Ruang Kelas 4-6



Gambar 5: Perspektif Ruang Kelas 1-3 *Jakarta Montessori School* (Sumber: Liusvia, 2022)

Ruang Kelas 4-6 *Jakarta Montessori School* digunakan oleh siswa *upper elementary* yaitu siswa kelas 4, 5, dan 6 SD dengan kapasitas kelas 16 orang. Dalam guna mendukung pembelajaran era masa kini, ruang kelas dilengkapi dengan teknologi proyektor Ben-Q *Education Projector* yang interaktif yang dapat disentuh langsung sehingga anak-anak dapat belajar dengan aktif.

Prinsip estetika ruang kelas 4-6 yaitu penerapan *harmony* atau keselarasan yang menciptakan ruangan dengan komposisi warna komplementer dengan makna intelek, optimisme serta pengetahuan yang mencerminkan pribadi anak *upper elementary class*.

### 4. Ruang Kepala Sekolah



Gambar 6: Perspektif Ruang Kelas 1-3 *Jakarta Montessori School* (Sumber: Liusvia, 2022)

Ruang kepala sekolah *Jakarta Montessori School* memiliki area bekerja, area meeting dengan kapasitas 6 orang, serta area berelaksasi atau menerima tamu yang lebih informal. Penerapan pembatas pada area kerja serta relaksasi memberikan privasi.

Prinsip estetika pada ruang kepala sekolah yaitu *balance* asimetris dan *emphasis* pada area kerja dengan penggunaan warna merah dan biru yang mencerminkan intelektual serta kekuatan yang dimiliki oleh kepala sekolah. Selain itu, penerapan material kayu finishing cat duco memberikan kesan yang berat sehingga memberikan *emphasis* pada area kerja. Pada area ceiling juga diterapkan down ceiling dengan motif bergelombang untuk menambah *emphasis* yang ada pada area kerja ruang kepala sekolah.

## 5. Perpustakaan



Gambar 6: Perspektif Ruang Kelas 1-3 *Jakarta Montessori School* (Sumber: Liusvia, 2022)

Ruang perpustakaan dengan kapasitas 2500 buku untuk menyimpan koleksi perpustakaan saat ini sejumlah 2173 buku yang dilengkapi dengan area membaca yang nyaman, area bekerja, area komputer, serta area pustakawan yang menjaga suasana dan membantu peminjaman pada perpustakaan.

Prinsip estetika pada ruang kepala sekolah yaitu *balance* asimetris dan *harmony* dengan penggunaan warna triadik dengan tone warna yang rendah untuk memberikan kenyamanan pada saat membaca dan bekerja pada area perpustakaan. Penggunaan material interior telah disesuaikan untuk menunjang aktivitas dan suasana pada perpustakaan agar tetap tenang dan tidak melebihi kebisingan yang seharusnya.

## IV. SIMPULAN

Implementasi konsep *The Trails of Wonder* pada perancangan interior *Jakarta*

*Montessori School* yang merupakan sekolah dasar di daerah Jakarta Selatan berikut, menekankan anak usia 6-12 tahun yang sedang dalam masa emas pertumbuhan agar mendapatkan pengalaman yang edukatif menyenangkan dan memberikan pembelajaran unik yang berkesan pada anak. *The Trails of Wonder* dicapai dengan,

1. Penerapan elemen interior lantai dengan material epoxy dengan motif terazzo serta warna polos ex. Multipox Propan dipadukan dengan *rubber flooring*, serta penerapan karpet *tiles* pada perpustakaan.
2. Penerapan elemen interior dinding dan ceiling dengan material gypsum finishing dengan cat dinding Dulux *Easy Clean* yang mudah untuk dibersihkan agar anak-anak dapat beraktivitas secara aktif.
3. Konsep estetika, penerapan warna-warna yang memberikan pengaruh bagi kehidupan dan visual anak terkait dengan psikologi warna.
4. Penerapan teknologi interaktif untuk mendukung proses interaksi belajar-mengajar yang terjadi pada ruang kelas sehingga anak-anak mendapatkan pengalaman yang lebih dan lebih aktif dalam beraktivitas.

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan jurnal, tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada lembaga *Jakarta Montessori School*, Ibu Diyanti Tumada selaku kepala sekolah serta guru dan staff atas waktu dan ketersediaan untuk memperoleh data yang diperlukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standardisasi Nasional. (2000). SNI 6386 Spesifikasi Tingkat bunyi dan Waktu Dengung dalam Bangunan Gedung dan Perumahan. Jakarta: BSN
- Badan Standardisasi Nasional. (2001), SNI 6575 Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan Pada Bangunan Gedung. Jakarta: BSN
- Chairich, R., Kusuma, H. B., & Liauw, F. (2021). Implementasi Tema 'Pleasant Home' pada Perancangan Sekolah Regina Pacis Jakarta. *Mezanin*, 3(1).
- Damanik, C. (2013). Pentingnya Fasilitas Pendidikan yang Memadai. *Kompas*. <https://edukasi.kompas.com/read/2013/05/20/15222987/~Edukasi~News>.
- Elytasari, S. (2017). Esensi metode Montessori dalam pembelajaran anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 59-73.
- Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Kahono S., Andrew (2018) Kenyamanan Visual Ruang Pertemuan Dengan Sistem Pencahayaan Buatan Studi Kasus Grand Admiral Semarang. Other Thesis, Unika Soegijapranata Semarang.
- Kilmer, Rosemary & Kilmer, W Otie. (2014). *Designing Interiors 2nd Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc
- Limantara, C, dkk.. (2017). Perancangan Set Furniture Sebagai Fasilitas Belajar, Bersantai, dan Penyimpanan untuk Anak Usia 3-5 Tahun Dalam Rumah Tinggal. *JURNAL INTRA* Vol. 5, No. 2, 759-768

Mendrofa, E. K. (2021, 29 Oktober).

Penerapan Metode Pembelajaran  
Montessori. Kompasiana.

<https://www.kompasiana.com/elvin5>

4262/617c124706310e3b88336f22/p

enerapan-metode-pembelajaran-

montessori