LANTING
journal of architecture, Volume 13 I Nomor 1 I Februari I 2024

BIMBINGAN BELAJAR INTERAKTIF KOTA BANJARMASIN

Fikri Rafiqi

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1910812310018@mhs.ulm.ac.id

Irma Fawzia

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
irma.fawzia@ulm.ac.id

ABSTRAK

Kebanyakan bimbingan belajar yang ada di Kota Banjarmasin kurang interaktif dan kurang menarik dari segi arsitektur. Bimbingan belajar yang kurang interaktif dan kurang menarik berdampak pada menurunnya suasana dan kualitas belajar serta minat untuk belajar. Suasana dan kualitas belajar pada bimbingan belajar dapat ditingkatkan melalui desain arsitektur dengan konsep interaktif desain dan pendekatan metode arsitektur kontemporer. Konsep interaktif desain berfokus kepada bentuk ruang dan tapak pada bimbingan belajar untuk membangun suasana belajar sehingga tercipta kondisi yang interaktif dan menarik secara psikologis. Desain bangunan bimbingan belajar menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer agar dapat mengoptimalkan konsep interaktif desain.
Kata Kunci: Bimbingan belajar (bimbel), interaktif desain, arsitektur kontemporer.

ABSTRACT

Most of the tutoring institutions in Banjarmasin City are less interactive and less interesting from an architectural perspective. This impacted on the decrease in atmosphere and quality of learning, as well as interest in learning. The atmosphere and quality of learning in tutoring institutions can be improved through architectural design with interactive design concepts and contemporary architectural method approaches. The interactive design concept focuses on the shape of the space and location of the tutoring to build a learning atmosphere that is interactive and psychologically interesting. The tutoring institution design uses contemporary architectural approach in order to optimize the interactive design concept.
***Keywords**: tutoring institution, interactive design, contemporary architecture*

PENDAHULUAN

Bimbingan belajar merupakan lembaga pendidikan non-formal sebagai tempat penunjang belajar selain di sekolah. Secara umum fungsi bimbingan belajar adalah sebagai tempat belajar yang kegiatannya berada di luar jam sekolah untuk mengoptimalkan hasil belajar yang didapatkan dari sekolah. Bimbingan belajar dinaungi oleh dinas pendidikan sehingga kurikulum yang diajarkan oleh tempat bimbel tidak terlalu jauh dengan sistem kurikulum yang telah ditetapkan oleh dinas pendidikan.

Kurangnya bimbingan belajar dan tempat kursus menjadi salah satu faktor permasalahan yang ada pada sistem dan kualitas pendidikan Kota Banjarmasin. Bimbingan belajar di Kota Banjarmasin juga relatif kurang diminati karena berbagai alasan salah satunya adalah kurang interaktif dan kurang menarik pada tempat bimbingan belajar.

Bimbingan belajar yang kurang interaktif dan kurang menarik dari segi arsitektur menjadi salah satu permasalahan bimbingan belajar. Kurang diminatinya bimbel dikarenakan tidak adanya hal menarik yang menjadi sorot perhatian pelajar bimbel terhadap bangunan bimbel.

Suasana dan kualitas belajar pada bimbel dapat ditingkatkan melalui desain arsitektur dengan konsep interaktif desain dan pendekatan metode arsitektur kontemporer.

Desain rancangan arsitektur dengan konsep interaktif desain harapannya dapat meningkatkan suasana dan kualitas belajar pada bimbel. Konsep interaktif desain berfokus kepada bentuk ruang dan tapak pada bimbingan belajar untuk membangun suasana belajar sehingga tercipta kondisi yang interaktif dan menarik secara psikologis.

Pendekatan pada desain bangunan bimbel menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer agar dapat mengoptimalkan konsep interaktif desain dikarenakan arsitektur kontemporer yang sangat konseptual dan dapat memberikan unsur estetika pada desain bimbel.

PERMASALAHAN

Berdasarkan informasi dari latar belakang maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan bimbingan belajar yang ada di Kota Banjarmasin kurang interaktif dan kurang menarik dari segi arsitektur.

Bimbel yang kurang interaktif dan kurang menarik berdampak pada menurunnya suasana dan kualitas belajar serta minat untuk belajar di bimbel sehingga tercipta rumusan masalah sebagai berikut :

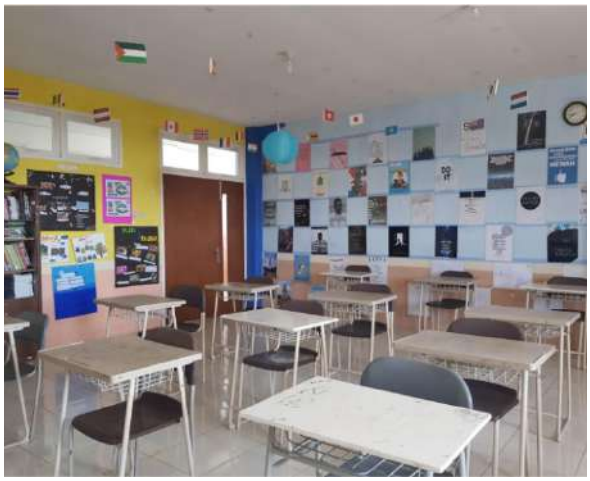
“Bagaimana merancang bangunan bimbel yang interaktif dengan metode pendekatan arsitektur kontemporer di Kota Banjarmasin?”.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Ruang Kelas

Menurut Rukmana (2008: 73), kelas adalah lingkungan sosial bagi anak/siswa, dimana di dalam kelas terjadi proses interaksi baik siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Menurut Oemar Hamalik (Djamarah 2010: 175), kelas merupakan suatu kelompok orang yang melakukan kegiatan belajar bersama, yang mendapat pengajaran dari guru. Menurut Arikunto (Djamarah 2010: 175), di dalam didaktik terkandung suatu pengertian umum mengenai kelas, yaitu sekelompok siswa yang pada waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.

Kutipan dari para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa ruang kelas merupakan sebuah ruang yang digunakan untuk proses belajar mengajar di jam yang telah ditentukan. Kegiatan belajar mengajar dapat bervariasi tergantung model dan metode pembelajarannya karena menyesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan guru kepada muridnya serta tingkat kesulitan mata pelajaran.



Gambar 1. Ruang kelas zaman sekarang
Sumber: saim.sch.id

Gambar 2. Ruang kelas zaman kolonial Belanda
Sumber: kemdikbud.go.id

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2004 tentang Standar Sarana Dan Prasarana Sekolah/Madrasah Pendidikan Umum ketentuan mengenai ruang kelas sekolah dasar beserta sarana yang diatur dalam standar sebagai berikut:

1. Fungsi ruang kelas adalah tempat kegiatan pembelajaran teori, praktek yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktek dengan alat khusus yang mudah disediakan.
2. Jumlah minimum ruang kelas sama dengan banyak rombongan belajar.
3. Kapasitas maksimum ruang kelas adalah 28 peserta didik.
4. Rasio minimum luas ruang kelas adalah 2 m2/peserta didik. Untuk rombongan belajar dengan peserta didik kurang dari 15 orang, luas minimal ruang kelas adalah 30 m2. Lebar minimum ruang kelas adalah 5 m.
5. Ruang kelas memiliki jendela yang memungkinkan pencahayaan yang memadai untuk membaca buku dan untuk memberikan pandangan ke luar ruangan.
6. Ruang kelas memiliki pintu yang memadai agar peserta didik dan guru dapat segera keluar ruangan jika terjadi bahaya, dan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.
7. Ruang kelas dilengkapi sarana sebagaimana tercantum di Permen No 24 Tahun 2007 pada tabel 2.1. Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas.

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot		
1.1	Kursi Peserta Didik	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran sesuai dengan kelompok usia peserta didik dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
1.2	Meja peserta didik	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran sesuai dengan kelompok usia peserta didik dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja.
1.3	Kursi guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.
1.4	Meja guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman.
1.5	Lemari	1 buah/ruang	Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan yang diperlukan kelas. Tertutup dan dapat dikunci.
1.6	Rak hasil karya peserta didik	1 buah/ruang	Ukuran memadai untuk meletakkan hasil karya seluruh peserta didik yang ada di kelas. Dapat berupa rak terbuka atau lemari.
1.7	Papan pajangan	1 buah/ruang	Ukuran minimum 60 cm x 120 cm.
2	Peralatan Pendidikan		
2.1	Alat Peraga		[lihat daftar sarana laboratorium IPA]
3	Media Pendidikan		
3.1	Papan Tulis	1 buah/ruang	Ukuran minimum 90 cm x 200 cm. Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.
4	Perlengkapan Lain		
4.1	Tempat sampah	1 buah/ruang	
4.2	Tempat cuci tangan	1 buah/ruang	
4.3	Jam dinding	1 buah/ruang	
4.4	Soket listrik	1 buah/ruang	

Tabel 1. Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas
Sumber: Permendiknas No 24 (2007)

B. Tinjauan Arsitektur Kontemporer

Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur (Gunawan, 2011). Menurut Konnemann, *World of Contemporary Architecture* (1988) "Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang bertujuan untuk memberikan contoh suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur". Menurut L. Hilberseimer, *Contemporary Architects* 2 (1964) "Arsitektur Kontemporer adalah suatu style aliran arsitektur tertentu pada eranya yang mencerminkan kebebasan berkarya sehingga menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan suatu aliran baru atau penggabungan dari beberapa gaya arsitektur lainya. Kesimpulan mengenai pengertian arsitektur kontemporer dari beberapa ahli adalah arsitektur kontemporer merupakan aliran baru dalam arsitektur yang dihasilkan dari penggabungan beberapa aliran arsitektur. Penggabungan aliran arsitektur pada di arsitektur kontemporer bertujuan sebagai kemajuan teknologi dan kebebasan mengekspresikan karya pada bangunan.

Terdapat beberapa prinsip dalam arsitektur kontemporer yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Adapun prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

1. Egon Schirmbeck (1987) mengungkapkan 4 prinsip arsitektur kontemporer sebagai berikut:
    a. Struktur bangunan yang kokoh.
    b. Bentuk bangunan ekspresif dan dinamis.
    c. Penggunaan material ramping sebagai pelapis atau fasad.
    d. Eksplorasi pada elemen lansekap.

2. Louis I. Khan (1962) dalam bukunya yang berjudul *"makers of Contemporary Architecture"* mengungkapkan 4 prinsip arsitektur kontemporer sebagai berikut:
    a. Bentuk bangunan mengundang untuk dipakai

b. Keragaman dalam penggunaan bahan.
c. Penekanan bentuk sesuai dengan karakter bangunan
d. Komposisi bangunan pada lansekap

3. Gunawan (2013) mengungkapkan 3 indikasi arsitektur kontemporer sebagai berikut:
    a. Ekspresi bangunan bersifat subjektif
    b. Memiliki image, kesan, dan penghayatan yang kuat.
    c. Kontras dengan lingkungan sekitar

Ketiga prinsip arsitektur kontemporer yang telah dikemukakan oleh para ahli memiliki beberapa kesamaan yang dapat disimpulkan menjadi 3 poin. Prinsip arsitektur kontemporer tersebut antara lain adalah:

1. Ekspresi Bentuk: Bentuk bangunan ekspresif, dinamis, serta dapat mencerminkan karakter fungsi bangunan dan mengundang untuk dipakai.
2. Keragaman struktur dan material: Menggunakan perpaduan material dan juga struktur yang ramah lingkungan.
3. Eksplorasi Lansekap: Eksplorasi elemen lansekap dengan adanya keterkaitan antara ruang luar dan dalam serta dapat merespon lingkungan dalam skala luas (*urban*). Dapat menjadi sebuah “tempat” yang menciptakan makna pada pengunjung.

C. Tinjauan Konsep Interaktif Desain

Menurut Yuwono & Dewi (2019), bangunan dengan konsep interaktif didefinisikan sebagai ruang yang memungkinkan timbulnya interaksi. Interaksi yang terjadi bukan hanya perihal hubungan dua arah saja, namun lebih jauh lagi diasosiasikan sebagai hubungan satu arah seperti saat seseorang mengamati orang lain beraktivitas.

Ruang interaktif atau *Interactive Space*, adalah suatu ruang, bagian, atau wilayah di bangunan yang menggambarkan atau memiliki desain yang bisa berinteraksi dengan manusia. Ruang yang interaktif ini bisa memunculkan cara belajar yang kreatif. (Amalia, 2021)

Calderon (2009) mengatakan bahwa desain interaktif dalam arsitektur bertujuan untuk menggabungkan teknologi digital dan virtual ruang dengan pengalaman spasial yang nyata dan fisik. Desain interaktif dapat menciptakan sebuah cara unik dalam menavigasi dan menempati ruang, dengan mengadopsi sifat berbasis waktu dari teknologi digital yang ada.

Menurut Carmona (2003), perwujudan konsep arsitektur interaktif dalam lingkup tata ruang terletak pada pemenuhan beberapa aspek sebagai indikator keberhasilan perancangan. Aspek-aspek tersebut adalah pergerakan, konektivitas dan permeabilitas visual, serta aktivitas pada ruang publik. Pada aspek pergerakan, Carmona menekankan fokus orientasi pergerakan pada manusia, bukan pada kendaraan. Kesimpulan yang dapat diambil dari konsep interaktif desain menurut para ahli adalah konsep interaktif berfokus kepada ruang aktivitas manusia yang dapat memicu terjadi interaksi satu sama lain.

Perancangan yang interaktif terletak pada elemen motivasi, fisik, intelektual, dan emosional pengguna. Elemen motivasi dan fisik berkutat pada tampilan bangunan yang ditangkap oleh panca indera manusia, sedangkan aspek intelektual dan emosional bertujuan memberi pengetahuan dan pengalaman ruang yang berkesan pada pengguna.

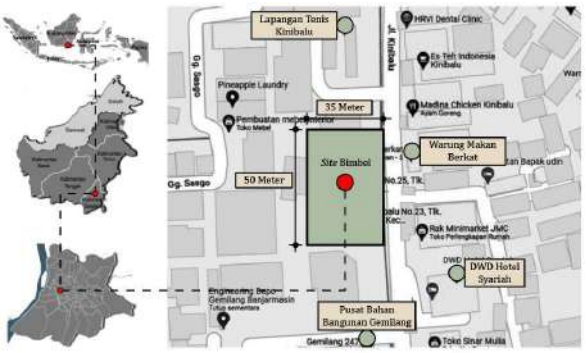
Menurut Cravalho (2015) untuk memenuhi aspek-aspek tersebut, arsitektur interaktif harus memberikan gambaran implementasi lewat berbagai gerakan interaksi antara pengguna dengan bangunan seperti interaksi pada cahaya matahari, suara, angin, dan manusia. Beberapa contoh lain mengenai penerapan konsep interaktif pada bangunan disampaikan pada artikel berjudul *"Designing Interactive Museum Exhibits: Three Ways to Increase Audience Engagement"*, antara lain:

1. Mewadahi interaksi sosial antar pengunjung
2. Melibatkan aktivitas fisik
3. Memberi pengunjung opsi tujuan yang fleksibel

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi tapak berada di Jl. Kinibalu kota Banjarmasin. Alasan memilih lokasi ini dikarenakan berdekatan dengan beberapa sekolah unggulan favorit yang ada di Jalan Mulawarman. Lokasi tapak cukup mudah untuk dikunjungi dikarenakan berada di ruas Jalan Kinibalu. Alamat lengkap *site* berada di Jl. Kinibalu, Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70115, Indonesia. -3.318555, 114.584407 (3°19'06.8"S 114°35'03.9"E). Geometri *site* berbentuk persegi panjang dengan panjang 50 M dan lebar 35 M dengan total luas keseluruhan berupa 1750 M².



Gambar 3. Lokasi Site
Sumber: Google maps dan analisis pribadi (2023)

Informasi pemilihan *site* seperti faktor dan kriteria serta informasi tambahan seperti kelebihan dan kekurangan pada *site* diolah menjadi sebuah analisis menggunakan analisis SWOT yang terdiri dari kekuatan *(Strength)*, peluang *(Opportunity)*, kelemahan *(Weakness)* dan ancaman *(Threats)* pada tapak yang dipilih sehingga dapat menghasilkan sebuah kesimpulan seperti pada tabel berikut.

Kekuatan *(Strength)*	Tapak relatif luas sehingga dapat menampung lebih banyak massa bangunan dan tapak relatif mudah diakses sehingga memudahkan untuk dikunjungi.
Kelemahan *(Weakness)*	Luas aksesibilitas Jl. Kinibalu relatif kecil sehingga mengakibatkan transportasi roda 4 cukup sulit untuk berpapasan bersamaan.
Peluang *(Opportunity)*	Dekat dengan area pendidikan seperti sekolah dari jenjang SD hingga SMA sehingga mudah

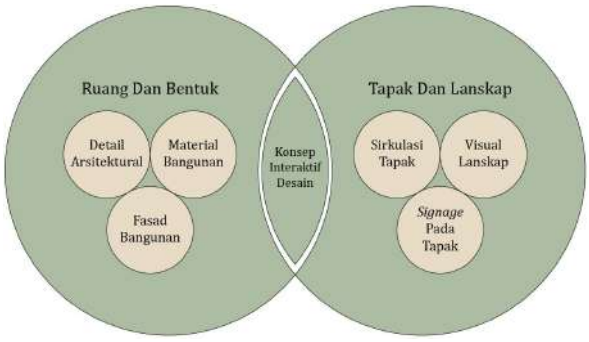
	diakses untuk murid sekolah
Ancaman *(Threats)*	Terdapat bimbel lain yaitu Ganesha Operation (GO) di Jl. Mulawarman sehingga menjadi saingan tempat bimbel yang dirancang.

Tabel 2. Analisis SWOT Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Programatik

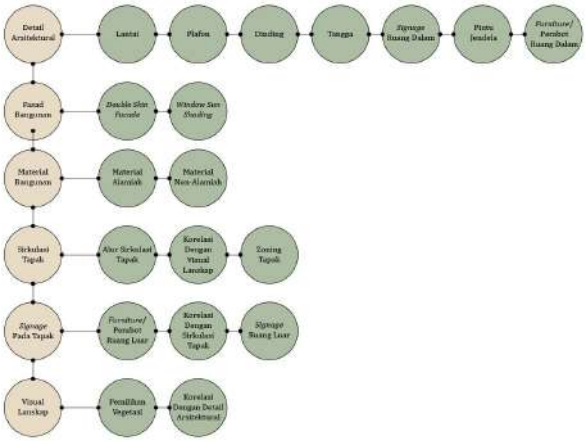
Penggunaan konsep interaktif desain didasari oleh permasalahan tentang bagaimana bangunan bimbingan belajar yang interaktif dikarenakan desain bimbel pada umumnya yang kurang interaktif dari segi arsitektur. Konsep interaktif desain dipilih sebagai ide rancangan yang menjadi pembeda antara tempat bimbel interaktif dengan tempat bimbel umum. Konsep interaktif desain merupakan yang berkorelasi dengan arsitektur kontemporer dengan titik fokus perancangan pada bentuk fisik dan ruang luar bangunan.



Gambar 4. Konsep interaktif desain
Sumber: Analisis Penulis (2023)

2. Konsep Rancangan

Konsep rancangan merupakan konsep yang digunakan pada tahap awal perancangan bangunan. Konsep rancangan bertujuan sebagai landasan pada tahap perancangan sebagai gambaran awal desain. Konsep rancangan didasari oleh penerapan konsep programatik yang telah dibuat. Terdapat beberapa penerapan konsep perancangan berdasarkan konsep interaktif desain. Hasil dari penerapan desain tersebut menghasilkan beberapa poin skematik desain pada rancangan sehingga poin dari skematik desain itulah yang menjadi gambaran awal pada tahap perancangan.



Gambar 5. Penerapan konsep interaktif desain
Sumber: Analisis Penulis (2023)

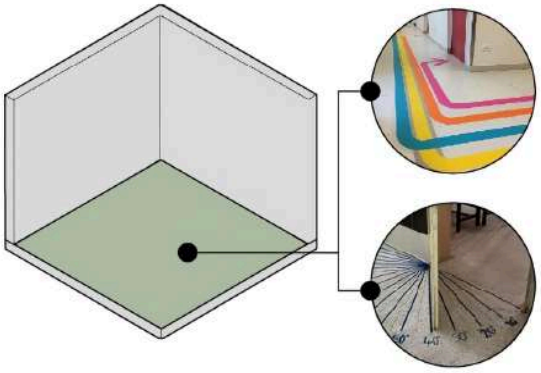
C. Konsep Detail Arsitektural

Konsep detail arsitektural merupakan konsep yang berfokus kepada detail-detail yang diperlihatkan pada bangunan. Desain pada detail arsitektural dirancang untuk memberikan nilai estetika, informasi, fungsi, atau filosofi pada bangunan. Konsep detail arsitektural terbagi menjadi beberapa penjabaran konsep penerapan yang terdiri sebagai berikut:

1. Lantai

Lantai merupakan bagian bawah bangunan yang berfungsi sebagai penopang beban bangunan seperti manusia, dinding, dan perabot. Lantai juga berfungsi sebagai tempat berdiri yang ada di dalam bangunan serta pembatas antara bagian dalam dan bagian luar bangunan. Konsep lantai didesain dengan memberikan informasi

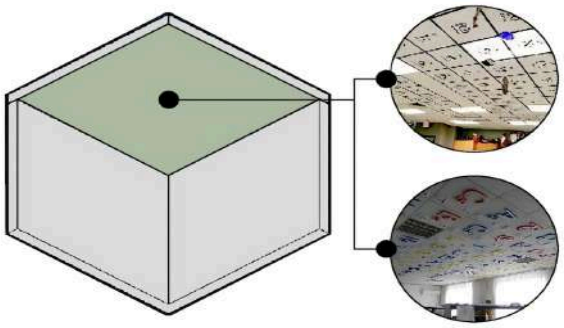
sehingga menciptakan sifat interaktif antara lantai dan murid bimbel sesuai dengan mata pelajaran di kelas.



Gambar 6. Penerapan konsep detail arsitektur lantai
Sumber: Analisis Penulis (2023)

2. Plafon

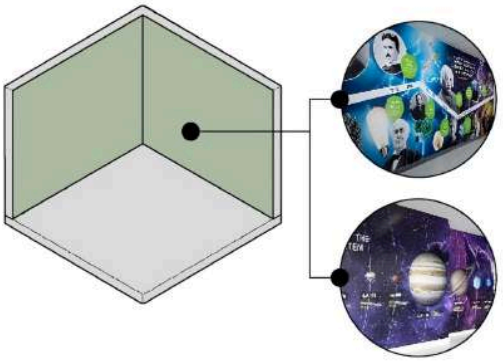
Plafon merupakan struktur langit-langit pada ruangan yang berfungsi sebagai bagian penutup atap pada bangunan. Konsep plafon didesain dengan membuat sebuah media informatif yang ditempelkan pada plafon. Media informatif tersebut dapat memunculkan sifat interaktif antara ruang dan pengguna ruang. Informasi yang dipilih disesuaikan dengan mata pelajaran di kelas sehingga memunculkan keselarasan antara mata pelajaran, pengguna ruang, dan desain yang dirancang.



Gambar 7. Penerapan konsep detail arsitektur plafon
Sumber: Analisis Penulis (2023)

3. Dinding

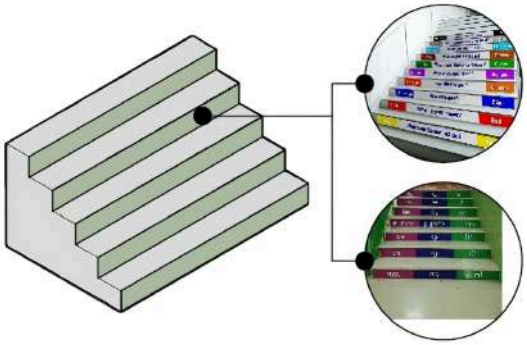
Dinding merupakan struktur penyekat yang membagi satu area menjadi beberapa ruang sesuai dengan fungsi yang telah direncanakan. Konsep dinding didesain dengan menggunakan dinding itu sendiri sebagai media informasi kepada murid bimbel. Dinding pada bangunan bimbel di desain dengan gambar-gambar atau semacamnya untuk memberikan informasi sehingga memunculkan sifat interaktif pada desain dinding.



Gambar 8. Penerapan konsep detail arsitektur dinding
Sumber: Analisis Penulis (2023)

4. Tangga

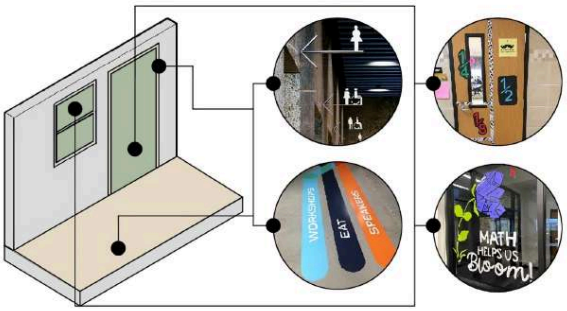
Tangga merupakan struktur yang digunakan untuk menaiki atau menuruni bangunan menuju lantai yang diinginkan. Tangga juga berfungsi sebagai sirkulasi penghubung antar lantai sehingga mempermudah aksesibilitas antara satu lantai dengan lantai lainnya. Konsep tangga didesain dengan memberikan informasi sehingga menciptakan sifat interaktif seperti membuat desain huruf atau angka pada tangga.



Gambar 9. Penerapan konsep detail arsitektur tangga
Sumber: Analisis Penulis (2023)

5. *Signage* Ruang Dalam dan Pintu Jendela

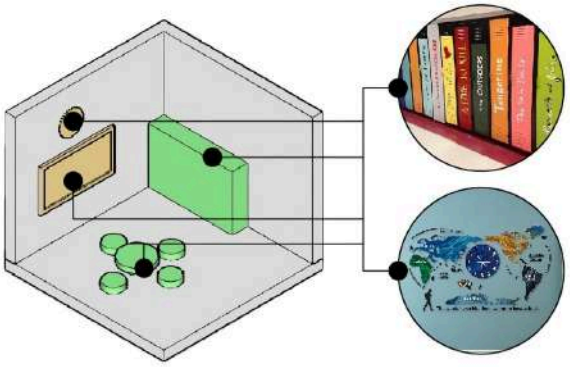
Signage ruang dalam berfungsi sebagai media informasi yang mengarahkan ke ruang yang ingin dituju salah satunya ruang kelas. Konsep *signage* ruang dalam dapat berupa papan informasi atau papan nama kelas sesuai mata pelajaran yang diajarkan di kelas tersebut. *Signage* juga dapat memberikan informasi mengenai toilet sesuai dengan jenis gender atau kebutuhan murid bimbel. Desain *signage* dapat dikombinasikan dengan desain pintu dan jendela. Kombinasi desain tersebut dapat memberikan informasi berupa nama ruangan pada pintu dan jendela bimbel sesuai dengan mata pelajaran bimbel.



Gambar 10. Penerapan konsep detail arsitektur signage ruang dalam dan pintu jendela
Sumber: Analisis Penulis (2023)

6. Perabotan Ruang Dalam

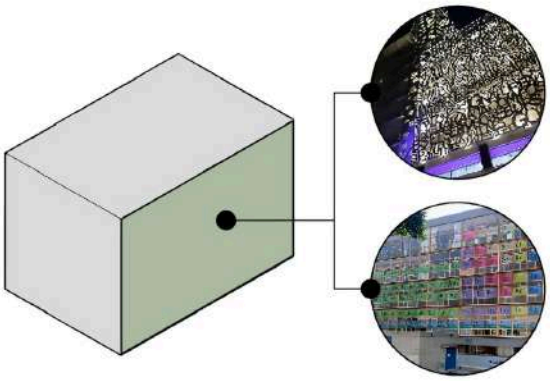
Perabotan ruang dalam merupakan benda yang digunakan untuk mempermudah aktivitas yang terjadi pada area bimbel. Konsep perabotan ruang dalam berfokus ke desain perabot yang dikombinasikan dengan desain bentuk suatu objek lainnya. Kombinasi desain tersebut dapat menciptakan sebuah estetika bentuk dan visual sehingga menghasilkan sifat interaktif ke dalam perabot.



Gambar 11. Penerapan konsep perabotan ruang dalam
Sumber: Analisis Penulis (2023)

D. Konsep Fasad Bangunan

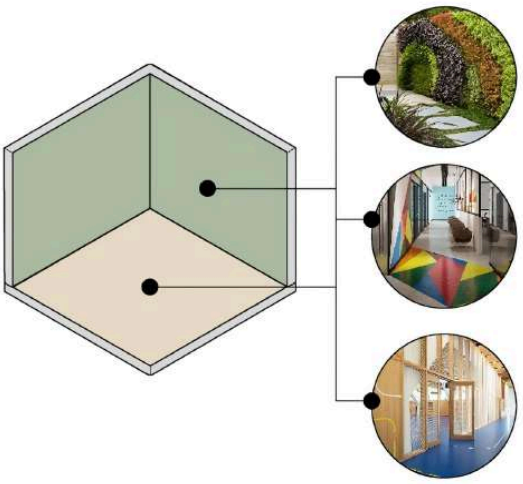
Konsep fasad bangunan merupakan konsep untuk merancang bagian terluar bangunan. Konsep fasad ini direncanakan menggunakan *double skin facade* atau s*un shading* pada bangunan. Pengaplikasian *double skin facade* atau *sun shading* ini didasari oleh analisis matahari yang mana bagian depan fasad bangunan terkena sinar matahari langsung. Sinar matahari langsung yang mengenai bagian luar bangunan dapat memberikan suhu panas yang cukup mengganggu sehingga diperlukan output untuk mengurangi suhu panas tersebut. *Double skin facade* atau *sun shading* di desain tidak hanya untuk mengurangi panas tetapi juga di desain se interaktif mungkin agar tetap terhubung dengan konsep interaktif.



Gambar 12. Konsep fasad bangunan
Sumber: Analisis Penulis (2023)

E. Konsep Material Bangunan

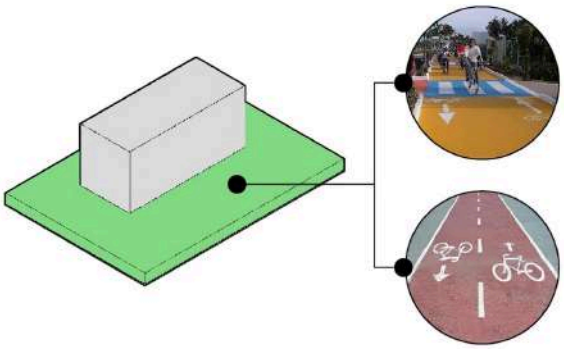
Konsep material bangunan merupakan konsep yang merujuk ke dalam penggunaan dan pemilihan material rancangan. Pemilihan material perancangan dibagi menjadi 3 pilihan yaitu material alami, material non-alami, dan material kombinasi. Material alamiah merupakan material yang berasal dari alam contoh nya batu kerikil atau kayu. Material non-alami merupakan material yang berasal dari olahan manusia. Material non-alami biasanya dibuat dari pabrik menggunakan senyawa atau bahan tertentu seperti beton, atau *ACP* untuk menggantikan material alami yang sumber dayanya relatif terbatas. Material kombinasi merupakan material gabungan antara material alami dan material non-alami. Biasanya material ini digunakan untuk membentuk keselarasan antara material alami dan non-alami pada bangunan.



Gambar 13. Konsep material bangunan
Sumber: Analisis Penulis (2023)

F. Konsep Sirkulasi Tapak

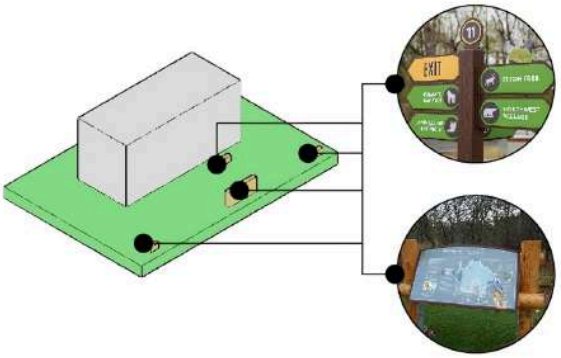
Konsep sirkulasi tapak merupakan konsep yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung di dalam area tapak. Konsep sirkulasi tapak dipengaruhi oleh zoning area tapak sebagai bentuk pemetaan area yang ada pada tapak sesuai dengan fungsi yang telah ditetapkan. Sirkulasi area tapak berkorelasi dengan *signage* untuk memberikan arah sirkulasi bagi pengunjung sehingga menciptakan sifat interaktif di dalam sirkulasi tapak.



Gambar 14. Konsep sirkulasi tapak
Sumber: Analisis Penulis (2023)

G. Konsep Signage Pada Tapak

Konsep *signage* pada tapak berfungsi sebagai media informasi untuk memunculkan sifat interaktif pada area tapak bimbel. Signage pada bimbel dapat berupa papan informasi untuk menunjukkan arah mana yang ingin dituju oleh pengunjung bimbel. Media informasi yang diberikan oleh *signage* dapat menghasilkan sifat interaktif dikarenakan informasi yang diberikan oleh *signage* kepada pengunjung bimbel terutama orang yang baru berkunjung ke tempat bimbel.



Gambar 15. Konsep signage pada tapak
Sumber: Analisis Penulis (2023)

H. Konsep Visual Lanskap

Konsep visual lanskap merupakan konsep yang berfokus dalam pemilihan vegetasi pada tapak dan dapat berkorelasi dengan detail arsitektural pada tapak dan lanskap. Pemilihan vegetasi yang dapat meningkatkan keindahan pada tapak dapat digabungkan dengan media informasi seperti papan nama vegetasi yang dipilih. Papan nama atau media informasi dari vegetasi yang dipilih dapat menghasilkan sifat interaktif dikarenakan dapat memberikan informasi mengenai vegetasi yang ditanam pada area tapak.

Gambar 16. Konsep visual lanskap
Sumber: Analisis Penulis (2023)

HASIL

Hasil dari rancangan Bimbingan Belajar Interaktif di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, terdiri dari beberapa gambar desain yang menyajikan solusi untuk permasalahan-permasalahan berikut.

A. Situasi Tapak

Situasi tapak menggambarkan situasi dan bangunan apa saja yang berada di dekat tapak bangunan dari radius 0-300 meter.

Gambar 17. Situasi Tapak
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

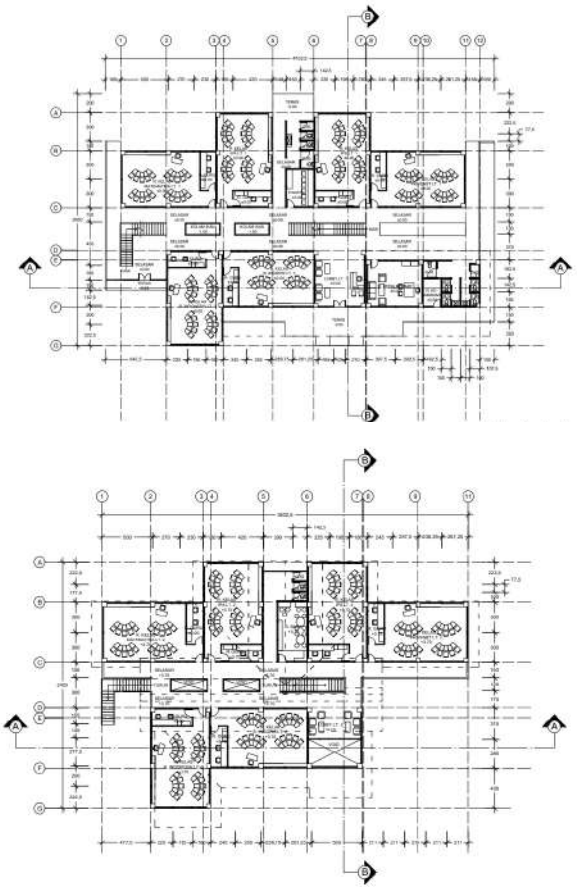
B. Perancangan Tapak

Perancangan tapak menggambarkan rancangan bagian luar bangunan dan situasi pada area tapak yang berada di Jl. Kinibalu, Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70115.

Gambar 18. Perancangan Tapak
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

C. Denah Bangunan

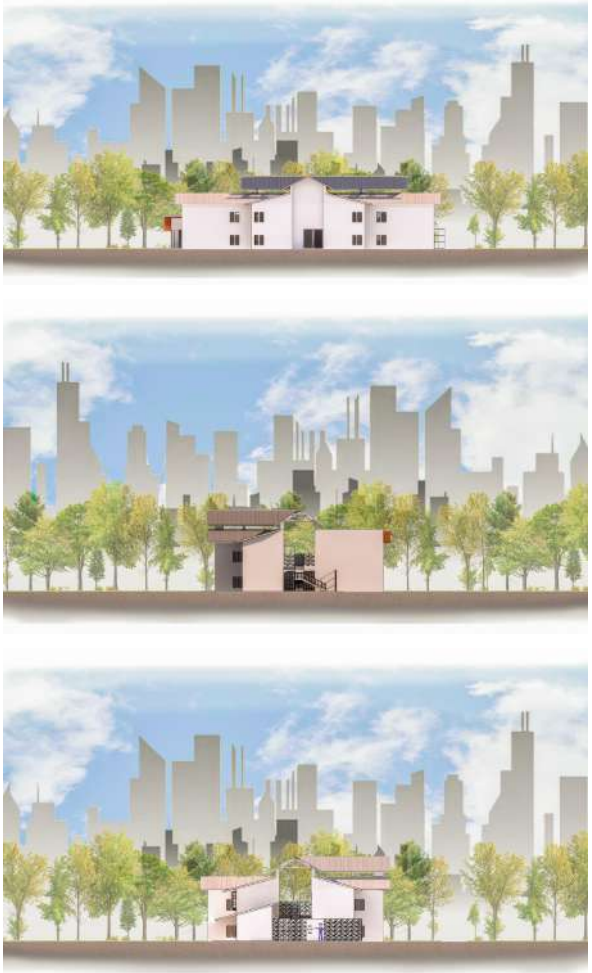
Terdapat 2 lantai pada bangunan bimbel yang kebanyakan fungsinya sebagai ruang kelas.



Gambar 19. Denah Lantai 1 dan 2
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

D. Tampak Bangunan

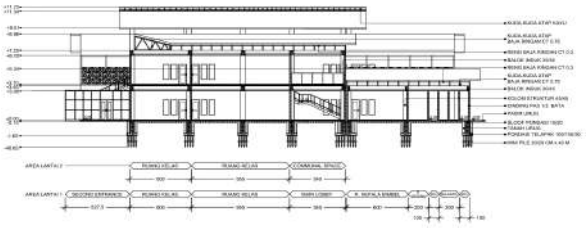
Terdapat 4 tampak bangunan pada hasil rancangan. Orientasi fasad depan mengarah ke arah timur dan untuk arah utara berorientasi pada fasad samping kiri bangunan.

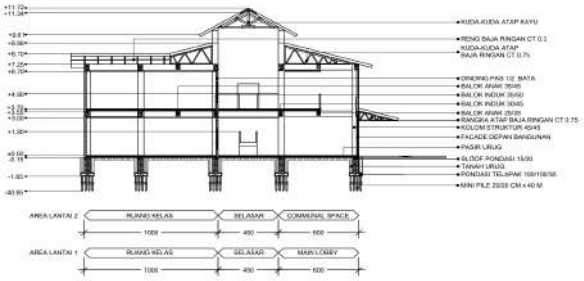


Gambar 20. Tampak Bangunan
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

E. Potongan Bangunan

Terdapat 2 potongan bangunan yaitu potongan bangunan A-A dan potongan bangunan B-B untuk melihat detail dari bangunan.





Gambar 21. Potongan Bangunan A-A dan B-B
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

F. Perspektif Bangunan

Pada gambar perspektif didesain menyesuaikan dengan konsep interaktif pada bangunan bimbel.

Gambar 22. Perspektif eksterior halaman depan
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

Gambar 23. Perspektif eksterior halaman belakang
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

Gambar 24. Perspektif interior lobi dan koridor
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

Gambar 25. Perspektif interior kelas dan ruang baca
Sumber: Gambar Pribadi (2023)

KESIMPULAN

Pada umumnya kebanyakan tempat bimbel memiliki suatu permasalahan khusus dari segi arsitektur. Permasalahan tersebut adalah kurang interaktif bangunan bimbel sehingga kurang membangun suasana yang interaktif dan menarik saat proses pembelajaran terutama pada ruang kelas dan bentuk bangunan.

Bimbel yang kurang interaktif tersebut menjadi suatu masalah terutama dari segi arsitektur sehingga tercipta rumusan masalah berupa **"bagaimana merancang bangunan bimbel yang interaktif dengan metode pendekatan arsitektur kontemporer di Kota Banjarmasin?"**.

Rumusan masalah tersebut menggunakan metode arsitektur kontemporer dan konsep interaktif desain sebagai bentuk pemecahan masalah dalam desain tempat bimbel. Metode arsitektur kontemporer dan konsep interaktif menitik fokuskan ke arah desain ruang dan bentuk serta perancangan tapak dan lanskap untuk menciptakan satu kesatuan desain antara bentuk fisik dan alam. Satu kesatuan antara metode dan konsep tersebut menjadi sebuah korelasi yang menghasilkan sebuah rancangan tempat bimbel yang interaktif.

Bimbingan belajar interaktif di Kota Banjarmasin diharapkan juga dapat menjadi sebuah inovasi baru pada tempat bimbel terutama dari segi arsitektur sehingga menciptakan tempat bimbel interaktif lainnya untuk mengembangkan prestasi akademik anak-anak di Kota Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

A. Zain dan S. B. Djamarah, S. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Amalia, J. R., & Wastuty, P. W. (2021). Sekolah Menengah Kejuruan Desain Animasi di Banjarbaru *Lanting Journal Of Architecture*,*10*(1),159–166.https://doi.org/10.20527/lanting.v10i1.747

Calderon, Carlos. (2009). *"Interactive Architecture Design." Cambridge, Massachusetts; Harvard Graduate School of Design.*

Carmona, M., Heath, T., Tiesdell, S., & Oc, T. (2003). *Public places, urban spaces: the dimensions of urban design. Oxford: Architectural Press*

Cravalho, N. (2015). *Revitalization of" Dead Space" through the use of Interactive Interventions. Hawaii*. Diakses dari https://docplayer.net/63119184-Revitalization-ofdead-space-through-the-use-of-interactive-interventions.htm

Djamarah, Syaiful Bahri. (2000). Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, Jakarta: PT Rineka Cipta

Dwi Meilinda, Rizkika. (2021). Analisis Pembelajaran *Blended Learning* di SDN 2 Ngadirenggo Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek. *Undergraduate (S1) thesis,* Universitas Muhammadiyah Malang.

Hamalik, O. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Handayani, T. (2015). Interaksi Edukatif di Sekolah. Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan, 7(2), 161–176. Retrieved from http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah

Makmun, Abin Syamsuddin. (2000). Psikologi Kependidikan, Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Nur Sya'ban Ratri Dwi , Mulyani (2012) Pengembangan Media Bimbingan Belajar Berbasis Komputer Tentang Strategi Mengatasi Stres Dalam Belajar Untuk Siswa Kelas Xi Di Man 3 Yogyakarta. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta

Permana, Arief Budi. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Ipa Materi Gaya Melalui Model Pengaturan Tempat Duduk Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Wangon. *Bachelor Thesis*, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Rukmana A dan Asep S. 2008. Pengelolaan Kelas. Bandung: UPI PRESS.

Sardiman. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Website

Kemdikbud. (2007). Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 24 Tahun 2007. *Retrieved from* http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB II.pdf.

Weatherspark.com, (2023, Maret 24), Iklim dan Cuaca Rata-Rata Sepanjang Tahun di Banjarmasin. Diakses disitus https://id.*weatherspark*.com/y/127866/Cuaca-Rata-rata-pada-bulan-in-Banjarmasin-Indonesia-Sepanjang-Tahun.