

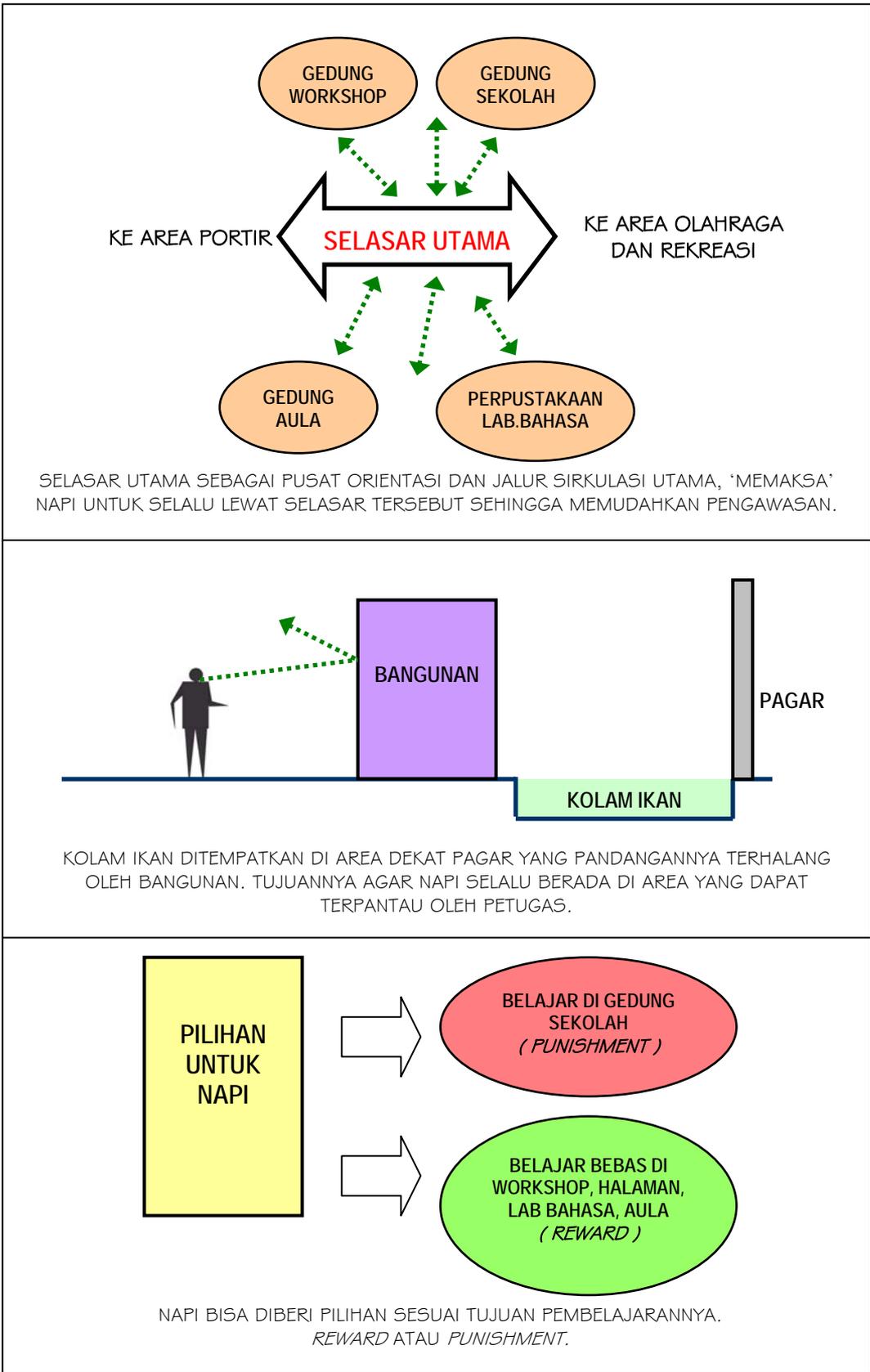
#### 5.3.4. Konsep dan Rancangan di Area Pendidikan

Aspek manusiawi yang membedakan antara manusia dewasa dan anak adalah kecenderungan alamiah anak yang selalu ingin belajar, selalu ingin tahu tentang diri dan lingkungannya. Area pendidikan adalah area yang secara formal ditujukan untuk belajar. Perilaku baik dapat dibentuk disini melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi kognisi (misalnya : belajar di kelas atau perpustakaan), afeksi dan psikomotorik (misalnya : kegiatan olahraga, karawitan, band, drama, dan sebagainya). Juga untuk memenuhi kebutuhan nabi dalam berkarya, mengekspresikan dirinya, serta mendapatkan pengakuan dari rekan-rekannya secara positif. Untuk itulah di area ini disediakan gedung sekolah, bangunan workshop, gedung perpustakaan dan laboratorium bahasa, serta gedung aula.

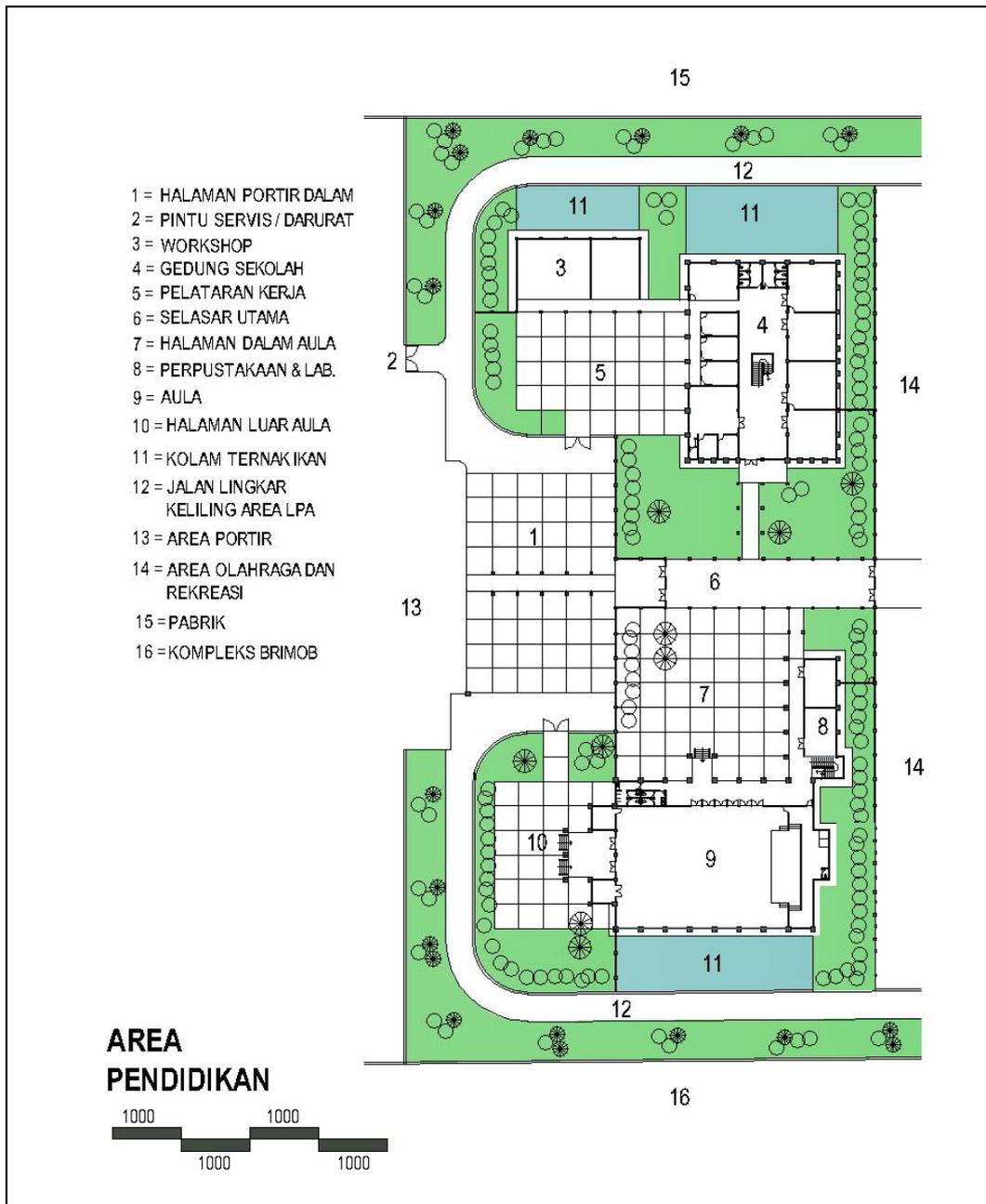
Dalam konteks area, konsep yang diterapkan untuk memenuhi kriteria penghukuman dan keamanan adalah dengan menempatkan selasar utama sebagai pusat orientasi yang membelah dua area ini. Penempatan ini menjadikan hampir semua bagian area pendidikan dapat terpantau dari arah selasar utama (Gambar 5.29., atas). Selain itu selasar utama yang merupakan satu-satunya akses dari area ini, seakan 'memaksa' nabi untuk terpantau oleh petugas saat keluar atau masuk.

Adapun pada bagian dekat pagar yang pandangannya terhalang oleh bangunan, ditempatkan kolam ikan untuk kegiatan nabi. Penempatan kolam ini bertujuan mencegah nabi untuk mendekati bagian pagar tersebut. Kolam ini akan berfungsi sebagai 'alarm' jika ada orang yang berjalan mendekati pagar (Gambar 5.29., tengah). Pada malam hari suara kecipaknya akan mudah terdengar jika ada nabi yang berupaya memanjat pagar untuk melarikan diri.

Konsep lain yang terlihat dari rancangan ini ditujukan untuk memenuhi aspek manusiawi. Konsep tersebut adalah membagi area pendidikan menjadi bagian yang bersifat formal dan tertib, serta bagian yang bersifat bebas dan dinamis (Gambar 5.29., bawah). Dengan cara ini guru bisa memilih di tempat mana sebaiknya nabi beraktifitas. Ruang-ruang kelas yang suasananya formal bisa merupakan *punishment* bagi nabi, sebaliknya halaman, ruang ketrampilan, laboratorium bahasa dan komputer, serta aula bisa merupakan bentuk *reward* atau penghargaan bagi mereka.



Gambar 5.29. Konsep-konsep di area pendidikan.



Gambar 5.30. Rancangan *lay out* area pendidikan.

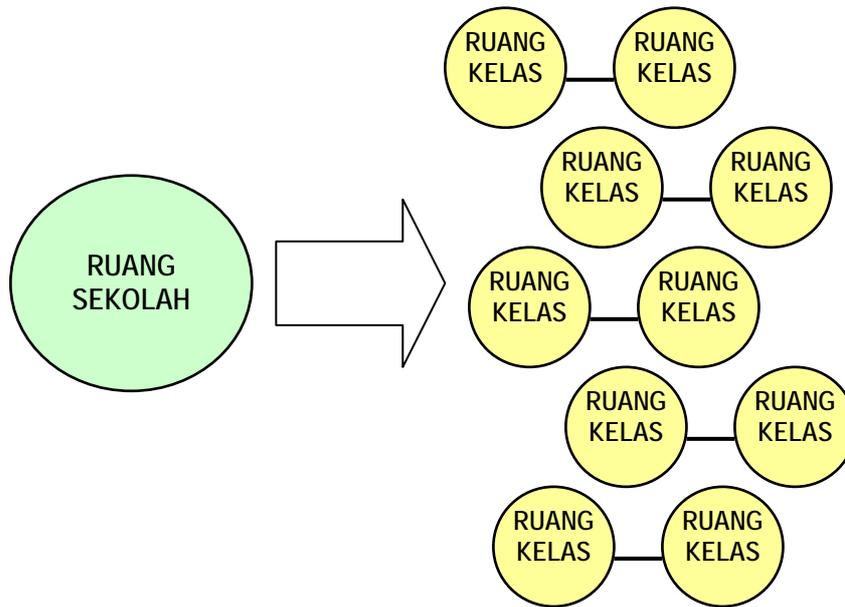
Pada Gambar 5.30. di atas, terlihat selasar utama selebar 7,00 meter yang merupakan jalur sirkulasi utama di LP Anak ini membelah dua area pendidikan. Pada situasi normal semua akses keluar dari area ini akan melewati selasar utama ini. Pada situasi khusus, misalnya saat mengeluarkan atau memasukan bahan untuk praktek ketrampilan, ada pintu barang yang hanya dapat dibuka oleh petugas.

Seturut dengan konsep manusiawi yang terlihat dalam rancangan *lay out* area pendidikan, rancangan gedung sekolah juga memperlihatkan hal yang sama. Masalah utama yang dihadapi sekolah di LP ini adalah beragamnya tingkat pendidikan peserta didik. Selain itu jumlah peserta didik tiap tingkatan pun juga acapkali berganti. Tergantung keluar masuknya napi yang ada di LP. Masalah lain yang dihadapi adalah karakter napi yang cepat bosan jika pelajaran dilakukan dengan pola tatap muka satu arah.

Konsep yang diterapkan adalah ruang-ruang yang banyak dan fleksibel (Gambar 5.31., atas). Ruang-ruang kelas dibuat tidak terlalu besar tapi jumlahnya cukup banyak hingga memungkinkan guru membentuk rombongan belajar sesuai dengan tingkat pendidikan siswa. Pintu ruang kelas pun dibuat berdekatan sehingga memungkinkan satu guru dapat mengajar 2 kelas secara bersamaan. Konsep fleksibel juga dicerminkan dalam penyediaan ruang-ruang ketrampilan yang tidak terlalu besar namun jumlahnya cukup banyak untuk merespon minat siswa yang beragam. Jenis ketrampilan yang disediakan meliputi ketrampilan otomotif, ketrampilan las, ketrampilan kayu dan mebel, ketrampilan jahit dan desain busana, ketrampilan percetakan, ketrampilan keset dan sapu, serta ketrampilan tas koper dan sepatu (Gambar 5.32.).

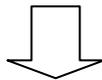
Agar kegiatan ketrampilan yang bersifat dinamis dan banyak menimbulkan suara tidak mengganggu proses belajar di sekolah, maka orientasi sekolah dan ruang-ruang ketrampilan dipisahkan. Masing-masing diberi halaman sendiri sebagai pusat orientasi. Halaman sekolah berupa lapangan rumput, sedangkan halaman ruang ketrampilan berupa paduan rabat beton dan rumput. Pelataran ini digunakan juga untuk kegiatan ketrampilan yang membutuhkan luasan ruang yang besar atau sinar matahari. Misalnya kegiatan menjemur hasil sablon atau plituran, mencoba mesin motor, dan sebagainya.

Untuk merespon karakter siswa yang cepat bosan, ruang dirancang bukan berbentuk persegi panjang, tapi berbentuk bujur sangkar. Bentuk ini lebih cocok untuk pembelajaran dengan metode pembelajaran *student center learning*. Metode ini bersifat interaktif dan memberi peluang besar bagi guru untuk mengajak siswanya lebih bersikap aktif dalam proses belajar mengajar (Gambar 5.31., bawah).



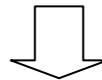
RUANG DIBAGI MENJADI KELAS-KELAS BELAJAR YANG KECIL DAN JUMLAHNYA BANYAK ( 2X JUMLAH KELAS SMP + SMA = 12 RUANG KELAS, DITAMBAH RUANG-RUANG KETRAMPILAN). ANTAR RUANG KELAS DAPAT BERHUBUNGAN LANGSUNG. AGAR GURU DAPAT MENGAJAR 2 KELAS SECARA BERSAMAAN.

BENTUK PERSEGI PANJANG



PEMBELAJARAN KONVENSIIONAL

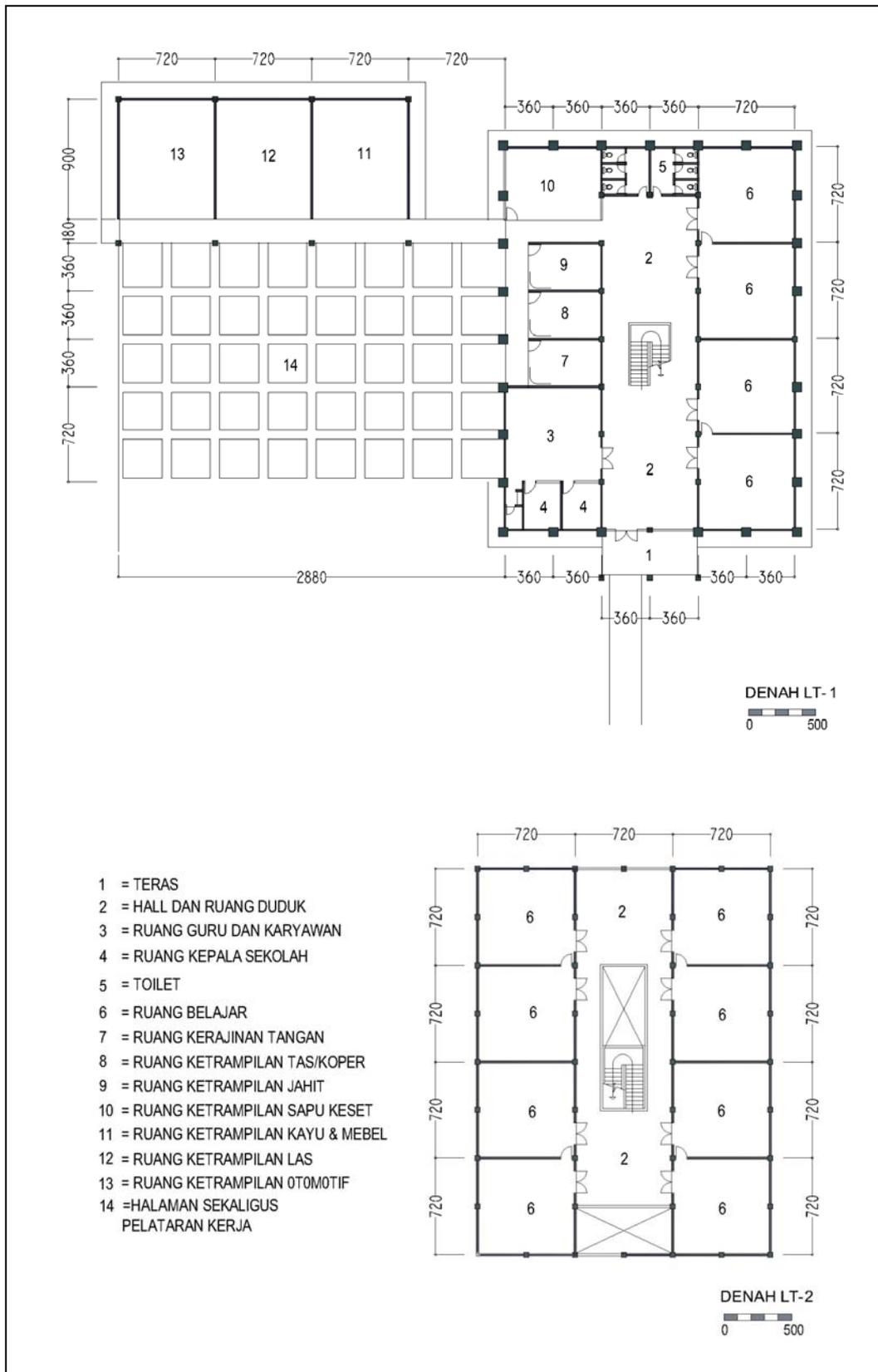
BENTUK BUJUR SANGKAR



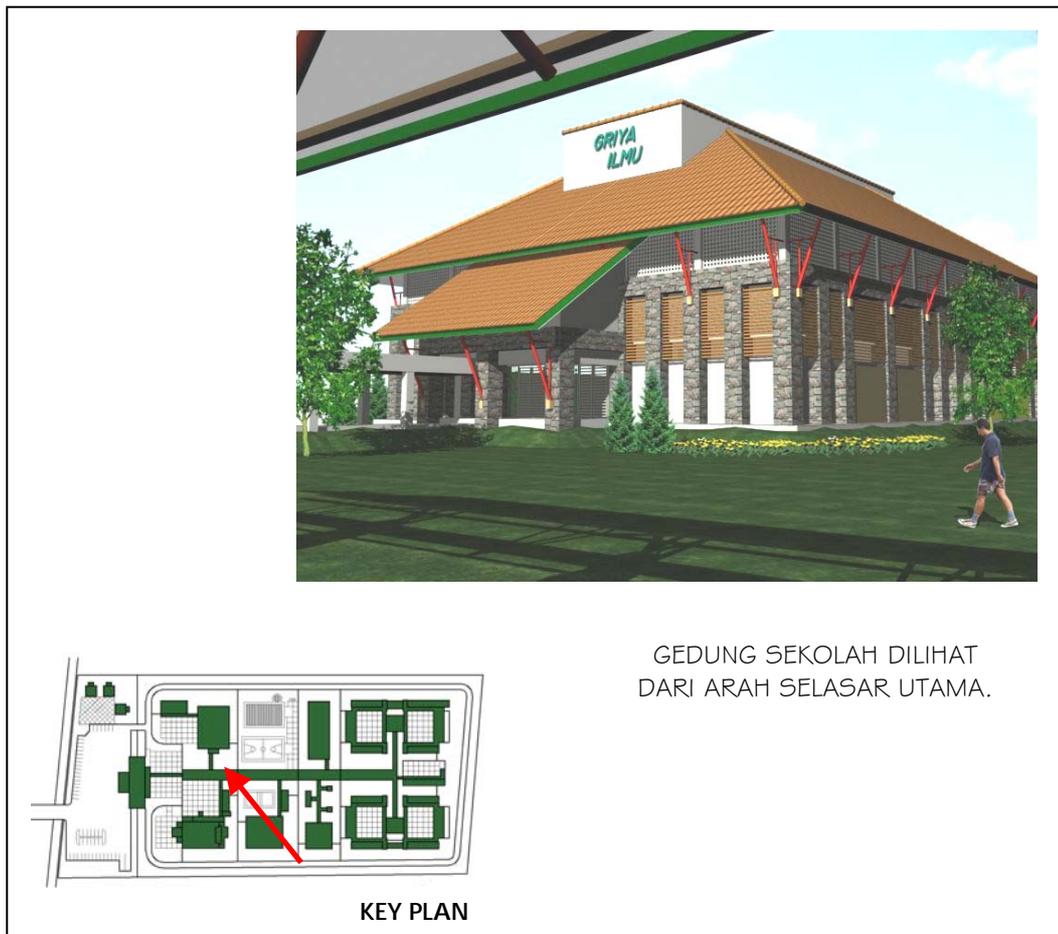
*STUDENT CENTER LEARNING*

BENTUK BUJUR SANGKAR LEBIH COCOK UNTUK PEMBELAJARAN DENGAN CARA *STUDENT CENTER LEARNING* YANG BERSIFAT INTERAKTIF DAN DINAMIS. SISWA MENJADI TIDAK CEPAT BOSAN DALAM MENGIKUTI PELAJARAN.

Gambar 5.31. Konsep-konsep di gedung sekolah.



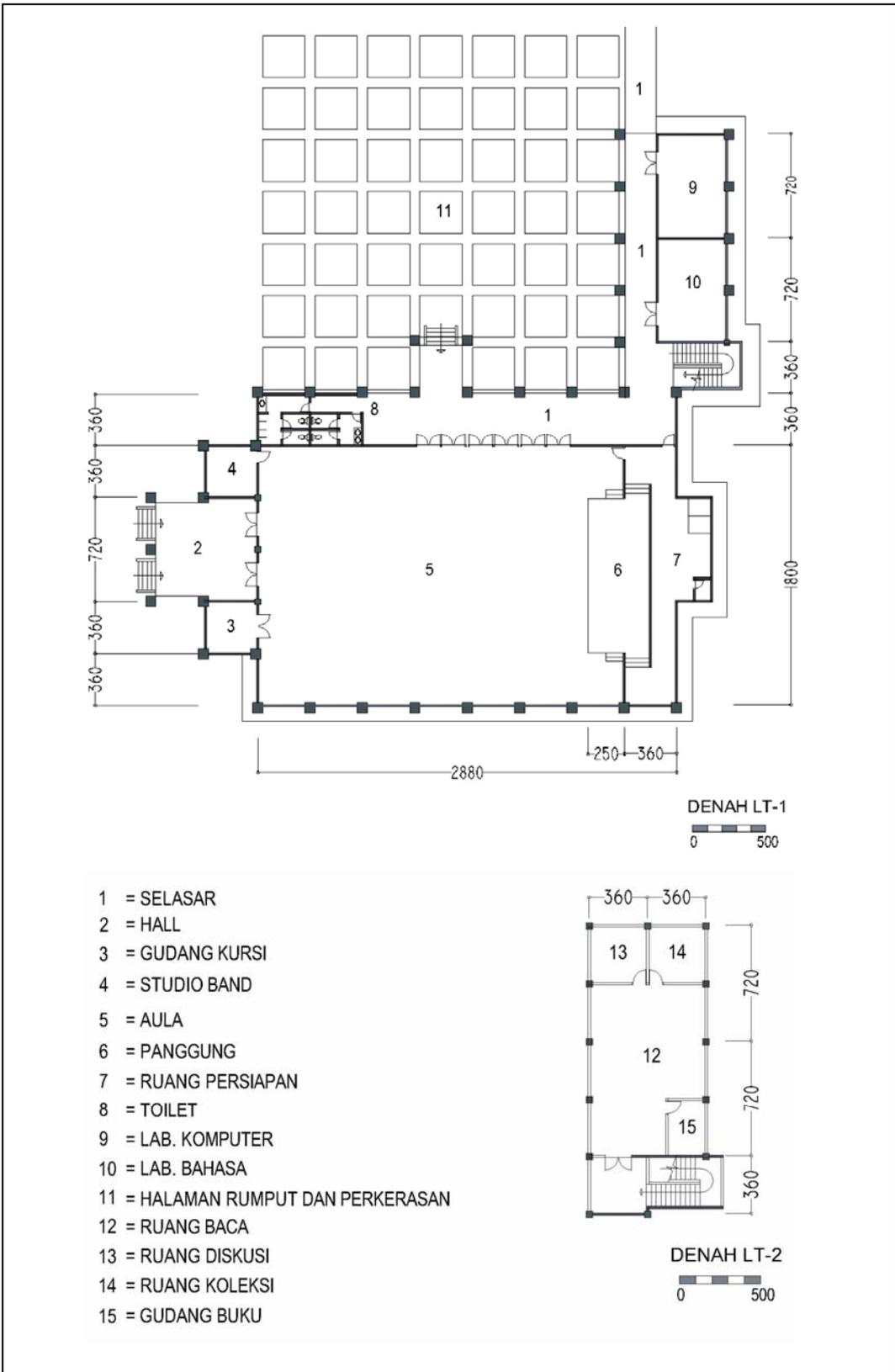
Gambar 5.32. Rancangan denah gedung sekolah.



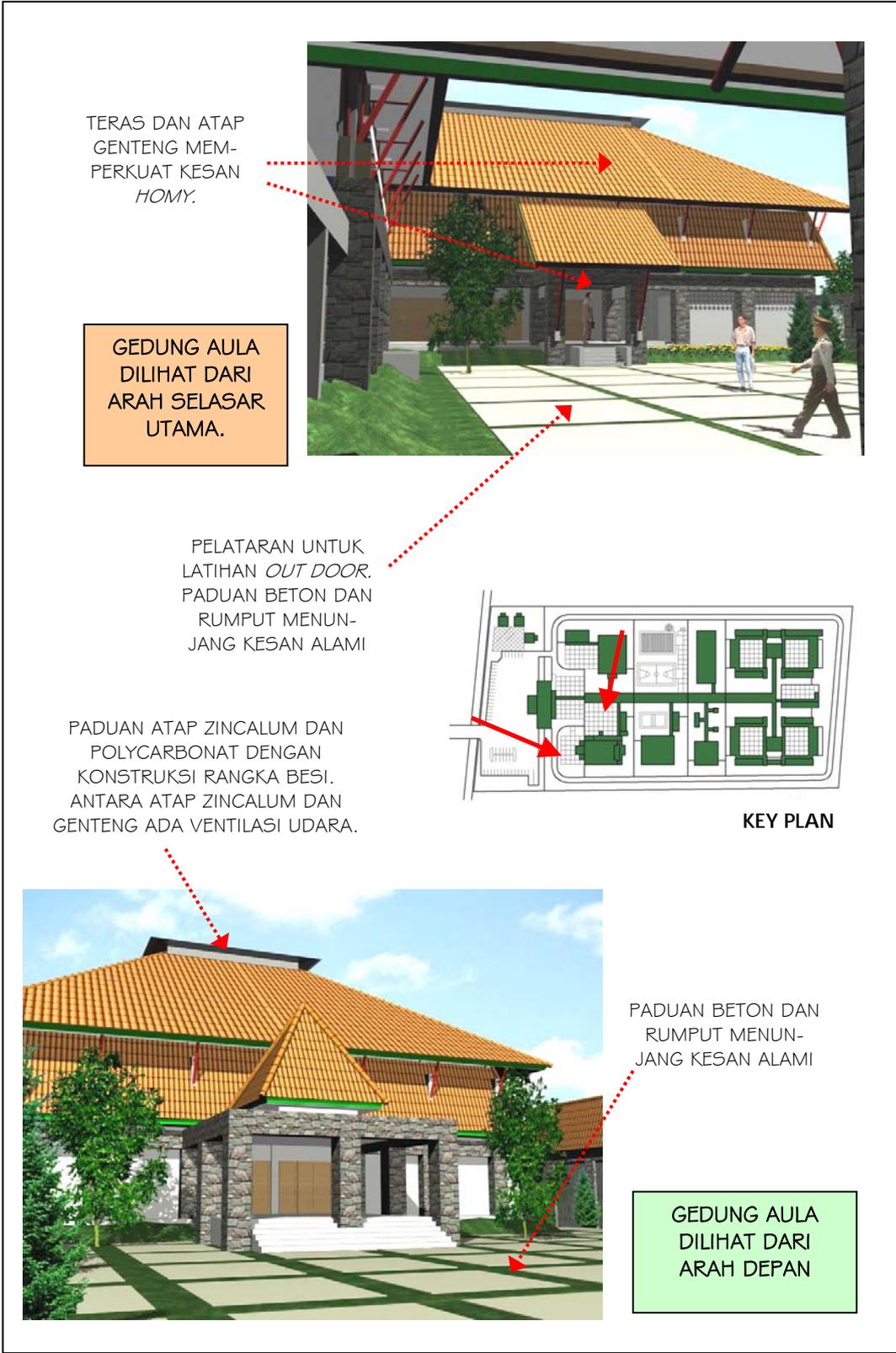
Gambar 5.33. Rancangan tampak gedung sekolah.

Perpaduan aspek keamanan dan manusiawi juga terlihat pada rancangan gedung aula. Gedung ini dirancang sebagai tempat untuk meningkatkan kompetensi afeksi dan psikomotorik napi (misalnya : kegiatan olahraga, karawitan, band, drama, dan sebagainya). Juga sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan napi dalam berkarya serta mengekspresikan dirinya kepada masyarakat. Oleh karena itu aula ini harus bisa menjadi tempat pementasan karya seni napi yang tidak hanya dinikmati oleh orang dalam LP, tapi juga masyarakat di luar LP.

Konsep yang dibuat untuk merespon kondisi ini adalah membuat akses keluar masuk yang terpisah untuk napi dan masyarakat luar. Akses bagi napi melalui pintu samping, sedangkan akses untuk tamu melalui pintu depan. Dalam kondisi sehari-hari akses untuk tamu ditutup untuk keamanan, sehingga napi dapat bebas berkegiatan di gedung tersebut (Gambar 5.34.).



Gambar 5.34. Rancangan denah gedung aula.



Gambar 5.35. Rancangan tampak gedung aula.

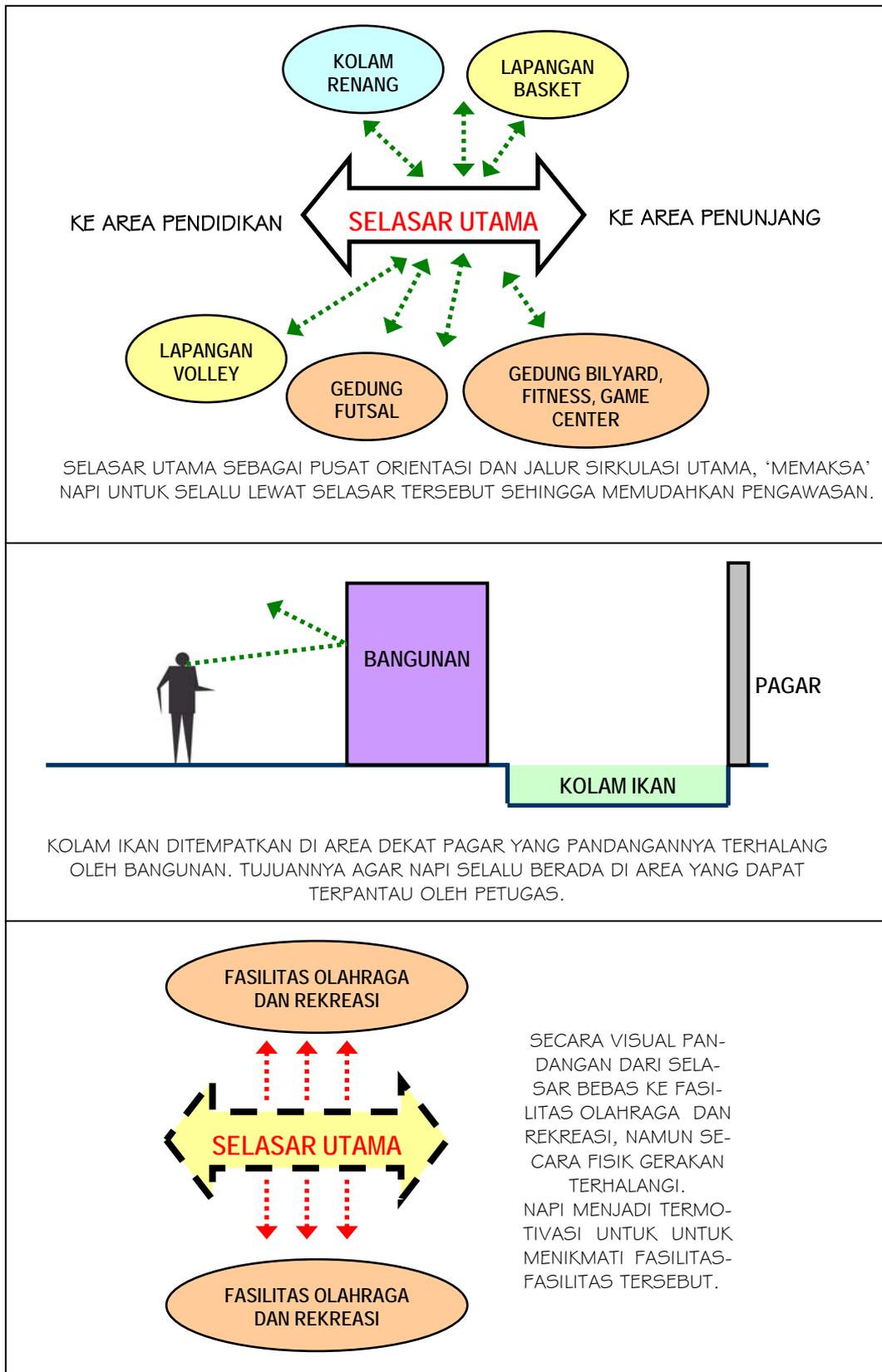
### 5.3.5. Konsep dan Rancangan di Area Olahraga dan Rekreasi

Fasilitas yang ada di area ini adalah kolam renang, lapangan basket, lapangan volley, arena bilyard, arena *game center*, arena kebugaran, dan lapangan futsal. Kolam renang, volley, dan basket berada di ruang terbuka, sedangkan lainnya berada di gedung olahraga. Adapun kapasitas dari seluruh fasilitas di area ini dirancang tidak lebih dari 20 persen dari jumlah penghuni LP, karena itu penggunaannya diatur secara bergantian sesuai arahan guru pembimbing.

Sesuai dengan konsep rancangan tapak, fasilitas olah raga dan rekreasi di area ini selain dapat berperan sebagai hukuman (*negative punishment*), sebaliknya dapat juga berperan sebagai penghargaan (*reward* atau *positive reinforcement*). Oleh karena itu dalam rancangannya terdapat aspek yang berkaitan dengan keamanan, hukuman, dan pembelajaran yang merupakan bagian dari upaya memperlakukan napi secara manusiawi.

Dalam hal keamanan, seperti halnya di area pendidikan, konsep penataannya adalah dengan menempatkan selasar utama sebagai pusat orientasi yang membelah dua area ini. Penempatan ini menjadikan hampir semua bagian di area ini dapat terpantau dari arah selasar utama (Gambar 5.36., atas). Selain itu, penempatan ini juga akan ‘memaksa’ napi untuk keluar masuk lewat selasar utama sehingga memudahkan pengawasan.. Sejalan dengan itu, pada sisi-sisi bangunan yang berhadapan dengan selasar utama, dindingnya berupa teralis-teralis besi dekoratif. Ini menjadikan aktivitas di dalam gedung dapat dipantau oleh petugas yang berada di selasar utama. Adapun pada bagian dekat pagar yang pandangannya terhalang oleh bangunan, ditempatkan kolam ternak ikan untuk kegiatan napi. Ini untuk mencegah napi agar tidak mendekati pagar tersebut.

Agar fasilitas rekreasi dan olahraga dapat berperan optimal baik sebagai *reward* maupun sebagai *punishment*, penataannya diatur agar napi tidak bebas menikmatinya. Fasilitas bisa bebas dilihat, tapi dibatasi penggunaannya. Pandangan dari selasar utama ke arah fasilitas bebas tak terhalang, namun gerakan fisik dihalangi untuk menuju fasilitas tersebut (Gambar 5.36., bawah). Konsep ini diterapkan dengan memasang teralis yang membatasi selasar utama dengan fasilitas olahraga rekreasi. Jeruji atau teralis dibuat dari besi firkan yang dipadu dengan plat-plat besi bulat yang indah secara estetis agar tidak berkesan penjara.

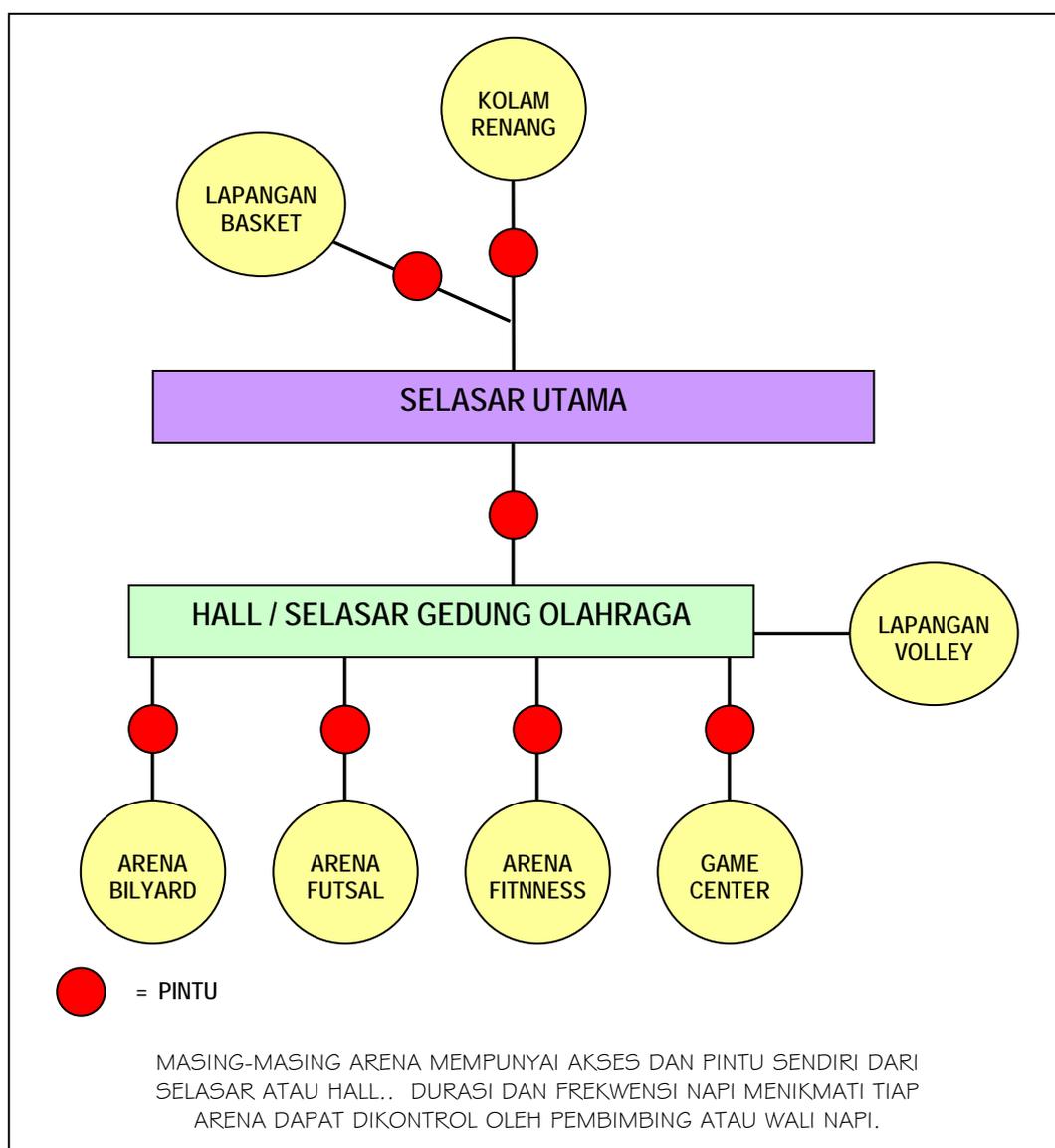


Gambar 5.36. Konsep-konsep di area olahraga dan rekreasi .

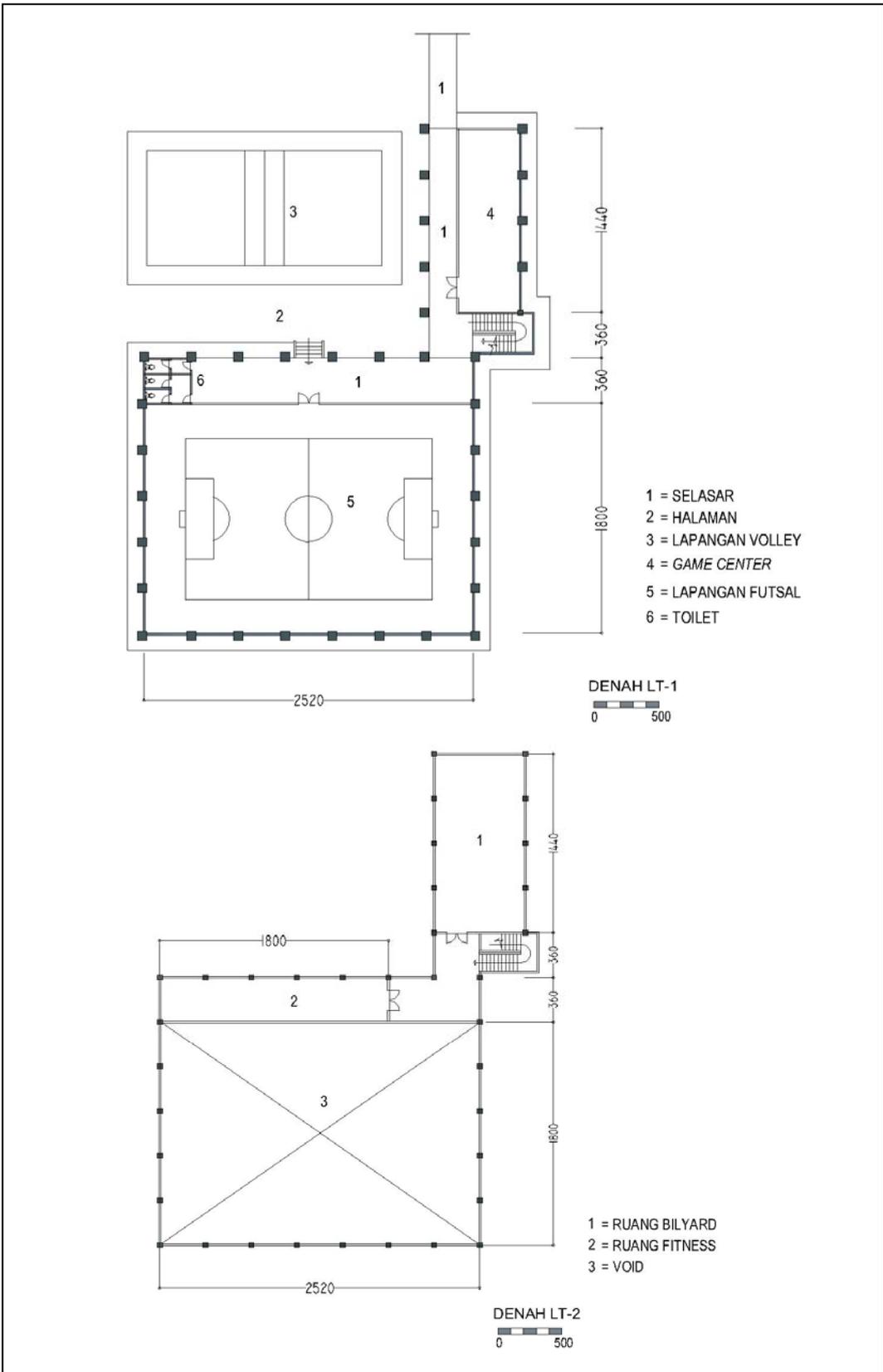


Gambar 5.37. Rancangan *lay out* area olahraga-rekreasi.

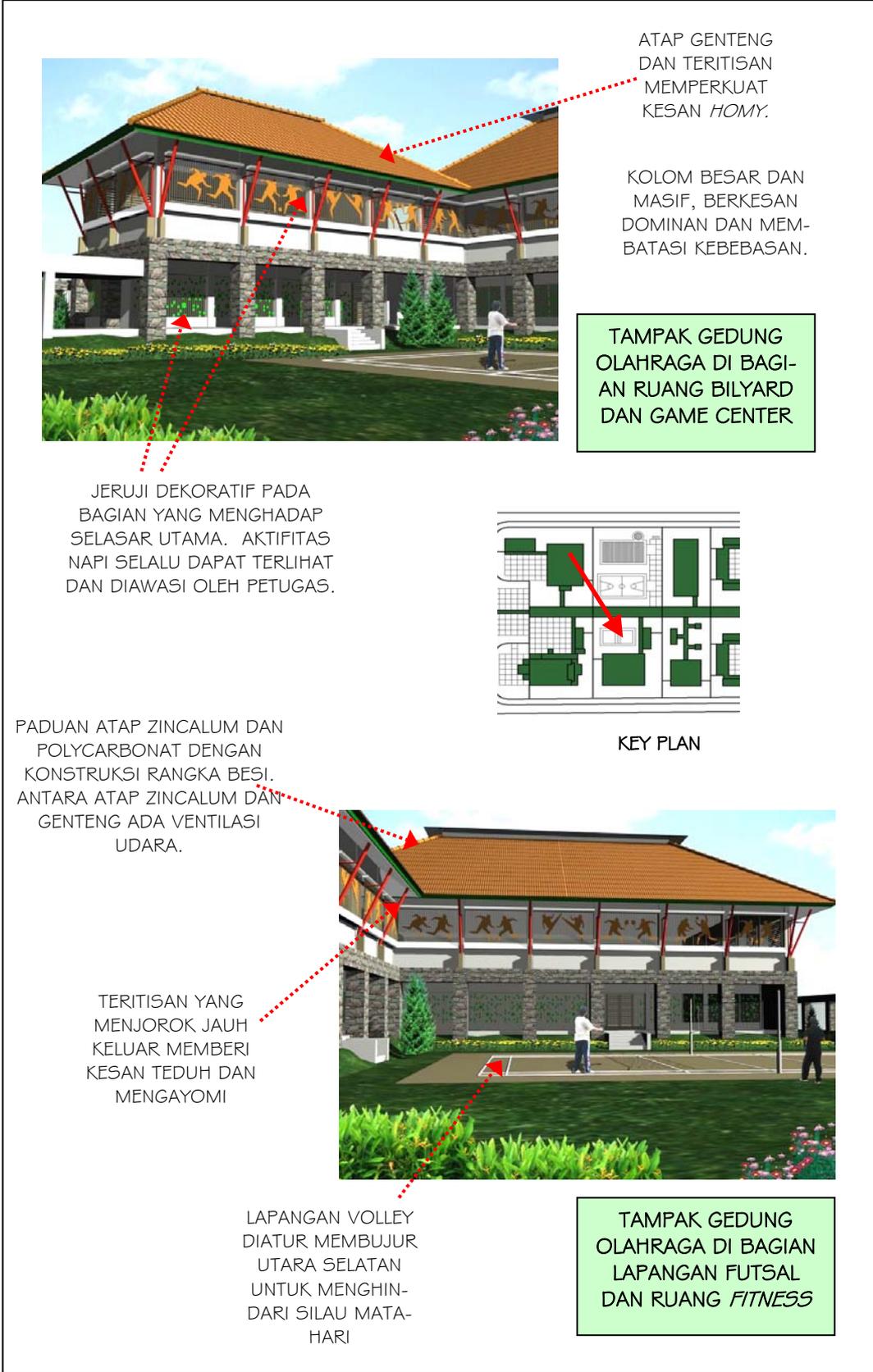
Fasilitas di area ini ada yang berada di dalam gedung, ada juga yang berada di luar. Di dalam gedung olahraga terdapat arena futsal, bilyard, *fitness*, dan *game center*. Di luar gedung terdapat lapangan basket, volley, dan kolam renang. Masing-masing fasilitas tersebut mempunyai akses sendiri yang dikontrol oleh petugas pembimbing, sehingga bisa difungsikan sebagai *reward* bagi napi. (Gambar 5.38). Wali napi atau petugas pembimbing bisa mengarahkan seberapa lama dan seberapa sering mereka dapat beraktifitas di arena tersebut. Makin banyak mereka melakukan perilaku baik, makin lama dan makin sering mereka bisa beraktifitas disini.



Gambar 5.38. Konsep pemanfaatan fasilitas di area olahraga-rekreasi.



Gambar 5.39. Rancangan denah gedung olahraga (*sport hall*).



Gambar 5.40. Rancangan tampak gedung olahraga





