

**LIFE SKILL HABITS IN THE DESIGN OF BOARDING  
SCHOOLS USING A BEHAVIORAL ARCHITECTURE  
APPROACH**  
**LIFE SKILL HABITS DALAM PERANCANGAN SEKOLAH  
RAKYAT BERASRAMA DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR PERILAKU**

**Abdul Rahman Abiaup<sup>1\*)</sup>, R.A. Retno Hastijanti<sup>2)</sup>, Ibrahim Tohar<sup>3)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya<sup>1), 2), 3)</sup>

Email: [1442200071@surel.untag-sby.ac.id](mailto:1442200071@surel.untag-sby.ac.id)<sup>1)</sup>, [retnohasti@untag-sby.ac.id](mailto:retnohasti@untag-sby.ac.id)<sup>2)</sup>,  
[ibrahimtohar@untag-sby.ac.id](mailto:ibrahimtohar@untag-sby.ac.id)<sup>3)</sup>

---

**Abstrak**

Perancangan Sekolah Rakyat Berasrama dilatarbelakangi oleh kebutuhan fasilitas pendidikan yang tidak hanya berfokus pada pembelajaran akademik, tetapi juga mendukung pembentukan kemandirian dan keterampilan hidup siswa. Pada banyak sekolah menengah, proses belajar masih terpusat pada ruang kelas sehingga pengalaman praktik yang membentuk kebiasaan hidup belum sepenuhnya terfasilitasi. Penelitian ini bertujuan merumuskan konsep perancangan sekolah berasrama yang mendukung pembentukan *life skill habits* melalui pendekatan arsitektur perilaku. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif–analitis dalam proses perancangan arsitektur yang meliputi analisis tapak, identifikasi pelaku dan aktivitas, penyusunan kebutuhan ruang, serta perumusan konsep zonifikasi dan sirkulasi kawasan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pengaturan zonasi antara area edukasi, asrama, dan zona produktif serta sistem sirkulasi yang terstruktur mampu membentuk pola aktivitas harian siswa secara lebih terarah. Penyediaan bengkel kreatif dan pasar siswa juga mendukung pembelajaran berbasis praktik sehingga arsitektur berperan sebagai media pembentuk kemandirian dan keterampilan sosial siswa.

**Kata kunci:** Arsitektur Perilaku, *Life skill habits*, Sekolah Rakyat

**Abstract**

*The design of a boarding-based Sekolah Rakyat is motivated by the need for educational facilities that not only support academic learning but also foster students' independence and life skills. In many secondary schools, learning activities are still centered in classrooms, limiting practical experiences that shape daily life habits. This study aims to formulate a boarding school design concept that supports the formation of life skill habits through a behavioral architecture approach. The research applies a descriptive–analytical method within an architectural design process, including site analysis, identification of users and activities, spatial programming, and the formulation of zoning and circulation concepts. The results show that a clear zoning arrangement between educational, dormitory, and productive areas, supported by a structured circulation system, can organize students' daily activity patterns. The provision of creative workshops and student markets also supports practice-based learning, enabling architecture to function as a medium for developing students' independence and social skills.*

**Keywords:** Behavioral Architecture, *Life skill habits*, People's School

---

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan abad ke-21 dituntut mampu mempersiapkan generasi muda

menghadapi perkembangan teknologi informasi, komunikasi, serta dinamika sosial yang berubah cepat. Integrasi

keterampilan abad ke-21 seperti critical thinking, communication, collaboration, dan creativity (4C) menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran modern (Rosnaeni, 2021). Selain itu, kemampuan inovasi, kolaborasi, dan adaptasi terhadap perubahan juga menjadi kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan sosial (Nursaya'bani dkk., 2025).

Pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), berbagai metode pembelajaran aktif telah diterapkan, seperti pembelajaran kolaboratif, diskusi, pemecahan masalah, hingga pembelajaran berbasis proyek (Dewi, 2018). Namun demikian, aktivitas pembelajaran masih cenderung terpusat pada ruang kelas dan berorientasi pada capaian akademik. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman belajar siswa belum sepenuhnya terhubung dengan aktivitas praktik yang dapat membentuk keterampilan hidup secara langsung.

Dalam konteks masyarakat yang termasuk dalam kategori miskin dan miskin ekstrem berdasarkan Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS), kebutuhan pendidikan tidak hanya terbatas pada akses pembelajaran formal, tetapi juga pada pembentukan kesiapan hidup setelah lulus sekolah. Model sekolah berasrama menjadi salah satu pendekatan yang memungkinkan integrasi antara kegiatan akademik, pembinaan karakter, serta pembiasaan aktivitas produktif dalam satu lingkungan pendidikan yang terstruktur.

Lingkungan fisik sekolah memiliki peran penting dalam membentuk pola aktivitas dan kebiasaan peserta didik. Melalui pengaturan ruang, hubungan antar fungsi, serta pola sirkulasi yang terbentuk, arsitektur dapat menjadi media yang mendukung terbentuknya perilaku belajar, interaksi sosial, dan kemandirian siswa. Dalam hal ini, pendekatan arsitektur perilaku digunakan untuk memahami hubungan antara aktivitas pengguna dengan lingkungan ruang yang dirancang.

Secara arsitektural, kebutuhan pendidikan yang menekankan pengembangan keterampilan hidup memerlukan konfigurasi ruang yang tidak hanya menyediakan ruang kelas sebagai ruang teoritis, tetapi juga menghadirkan fasilitas praktik seperti studio produksi serta ruang interaksi sosial-ekonomi seperti pasar siswa. Integrasi fungsi-fungsi tersebut memerlukan strategi penataan massa dan zonasi yang mampu mengatur hubungan antara ruang publik, semi publik, dan privat secara bertahap.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan konsep perancangan Sekolah Rakyat berasrama yang mendukung pembentukan *life skill habits* melalui pendekatan arsitektur perilaku, yang diterjemahkan ke dalam konsep zonifikasi dan sirkulasi kawasan.

## 2. TINJAUAN TEORI

### 2.1 Arsitektur Perilaku

Menurut (Setiawan & Press, 2024) dalam buku Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku, arsitektur perilaku merupakan pendekatan yang melihat adanya hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan binaan, di mana ruang dapat memengaruhi pola aktivitas, interaksi, serta pembentukan karakter penggunanya. Mereka menjelaskan bahwa lingkungan fisik bukan hanya wadah aktivitas, tetapi juga stimulus yang membentuk perilaku melalui elemen seperti tata ruang, sirkulasi, skala, pencahayaan, dan batas ruang.

Lingkungan binaan memiliki pengaruh terhadap perilaku manusia melalui pengaturan ruang, tata letak, serta hubungan antar ruang yang terbentuk dalam suatu lingkungan arsitektur. Dalam konteks pendidikan, pendekatan arsitektur perilaku dapat digunakan untuk memahami bagaimana konfigurasi ruang belajar, ruang interaksi, serta ruang hunian mempengaruhi pola kegiatan siswa. Dengan demikian, desain lingkungan sekolah tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi

juga mendukung terbentuknya perilaku belajar, interaksi sosial, serta kemandirian peserta didik (Marcella, 2004)

## **2.2 Sekolah sebagai Lingkungan**

Pembelajaran Lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Ruang belajar tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyampaian materi, tetapi juga sebagai lingkungan yang dapat memfasilitasi interaksi sosial, kolaborasi, serta pengalaman belajar yang lebih luas. Menurut (Sanjaya, 2012), proses pembelajaran yang efektif memerlukan lingkungan yang mampu mendukung aktivitas belajar secara aktif dan interaktif.

Pada tingkat pendidikan menengah, metode pembelajaran aktif seperti diskusi, kerja kelompok, serta pembelajaran berbasis proyek semakin banyak diterapkan. Oleh karena itu, ruang pendidikan perlu dirancang secara fleksibel agar mampu mendukung berbagai aktivitas belajar baik secara formal maupun informal.

Selain sebagai tempat pembelajaran, sekolah juga memiliki peran sebagai ruang pemberdayaan sosial. Menurut (Tilaar, 2003), sekolah bukan sekadar tempat transfer ilmu, tetapi juga ruang transformasi sosial yang berperan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dalam konteks Sekolah Rakyat, fungsi ini menjadi penting karena pendidikan diarahkan untuk meningkatkan mobilitas sosial serta kemandirian ekonomi peserta didik.

Dengan demikian, lingkungan sekolah perlu dirancang tidak hanya untuk mendukung kegiatan akademik, tetapi juga untuk memfasilitasi interaksi sosial serta aktivitas yang mendorong pembentukan kemandirian siswa dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.3 Life Skill dalam Pendidikan**

Life skill merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk menghadapi

berbagai tantangan kehidupan secara efektif. Dalam dunia pendidikan, pengembangan life skill menjadi bagian penting dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan dunia kerja. Life skill mencakup kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Anwar, 2006).

Pengembangan life skill dalam lingkungan pendidikan tidak hanya dilakukan melalui proses pembelajaran formal di dalam kelas, tetapi juga melalui pembiasaan aktivitas sehari-hari yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung.

## **2.4 Pola dan Zonasi Ruang Pendidikan**

Dalam perancangan bangunan pendidikan, pengaturan zonasi ruang menjadi salah satu aspek penting untuk mengatur hubungan antar fungsi ruang serta mengontrol aktivitas pengguna. Pembagian zona publik, semi publik, dan privat pada bangunan pendidikan diperlukan untuk mengontrol akses, menjaga konsentrasi belajar, serta menciptakan rasa aman bagi pengguna. Selain itu, zoning ruang juga membantu membedakan ruang yang bersifat produktif, ruang interaksi sosial, serta ruang istirahat sehingga aktivitas yang berlangsung tidak saling mengganggu (Nurhayati dkk., 2025).

Pengaturan zonasi ruang yang tepat memungkinkan terbentuknya pola aktivitas yang lebih terstruktur dalam lingkungan pendidikan. Dalam konteks sekolah berasrama, pengaturan hubungan antara ruang belajar, ruang hunian, serta ruang kegiatan produktif menjadi penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung proses belajar sekaligus pembiasaan aktivitas sehari-hari siswa.

## 2.5 Hubungan Arsitektur Perilaku dan *Life skill habits*

Arsitektur perilaku memandang bahwa lingkungan binaan memiliki peran dalam memengaruhi pola aktivitas dan perilaku manusia yang menggunakannya. Pengaturan ruang, sirkulasi, serta hubungan antar fungsi ruang dapat membentuk kebiasaan aktivitas tertentu melalui interaksi yang berlangsung secara berulang dalam suatu lingkungan (Marcella, 2004). Dalam konteks pendidikan, lingkungan fisik sekolah tidak hanya berfungsi sebagai wadah kegiatan belajar, tetapi juga sebagai medium yang dapat membentuk pola perilaku dan kebiasaan peserta didik.

Di sisi lain, pendidikan berbasis life skills menekankan pentingnya pembentukan keterampilan hidup yang tidak hanya diperoleh melalui pembelajaran teoritis di kelas, tetapi juga melalui pengalaman aktivitas sehari-hari yang mendorong kemandirian, tanggung jawab, serta kemampuan beradaptasi dalam kehidupan sosial (Tilaar, 2003). Oleh karena itu, lingkungan pendidikan perlu dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mendukung aktivitas yang mendorong terbentuknya kebiasaan positif pada peserta didik.

Melalui pendekatan arsitektur perilaku, desain ruang pendidikan dapat diarahkan untuk memfasilitasi aktivitas yang berkaitan dengan pembentukan *life skill habits*. Pengaturan zonasi ruang, hubungan antar fungsi ruang, serta penyediaan ruang aktivitas produktif dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehari-hari yang membentuk kemandirian dan tanggung jawab. Dengan demikian, perancangan lingkungan sekolah tidak hanya berorientasi pada kebutuhan pembelajaran formal, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan hidup yang mendukung perkembangan keterampilan hidup siswa.

## 3. METODOLOGI PERANCANGAN



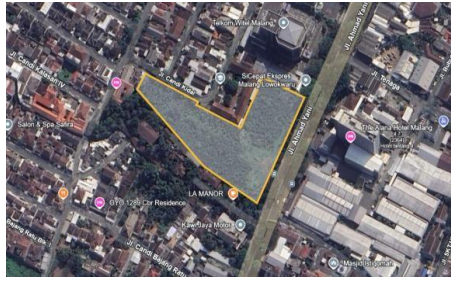
Gambar 1. Metodologi Perancangan  
Sumber: Analisa Penulis, 2026

Metodologi perancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan arsitektur yang diawali dengan proses analisis untuk memahami kondisi tapak, karakteristik pengguna, serta kebutuhan ruang yang akan diakomodasi dalam perancangan Sekolah Rakyat Berasrama. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna serta mendukung pembentukan *life skill habits* pada siswa.

Tahapan metodologi perancangan dilakukan secara bertahap yang meliputi analisis tapak, identifikasi pelaku dan aktivitas, penyusunan kebutuhan ruang, serta perumusan konsep dasar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, selanjutnya disusun konsep zonifikasi kawasan yang bertujuan untuk mengatur hubungan antar fungsi ruang sehingga tercipta lingkungan yang mendukung aktivitas belajar, interaksi sosial, serta pembentukan kebiasaan hidup mandiri pada siswa. Konsep zonifikasi ini kemudian menjadi dasar dalam pengembangan desain arsitektur Sekolah Rakyat Berasrama.

## 4. HASIL PEMBAHASAN

### 4.1 Analisis Tapak



Gambar 2. Lokasi Perancangan  
Sumber: Analisa Penulis, 2026

Lokasi tapak berada di Jl. Ahmad Yani, Blimbing, Kota Malang, dengan luas  $\pm 12.822 \text{ m}^2$ , berada di kawasan yang didominasi oleh aktivitas industri, komersial, dan permukiman warga. Zona ini merupakan salah satu koridor ekonomi penting Kota Malang dengan aksesibilitas tinggi dan keterhubungan yang baik terhadap jaringan transportasi. Keberadaan industri dan pusat komersial di sekitar tapak dapat mendukung pembelajaran keterampilan produktif siswa melalui kegiatan praktik, kolaborasi, maupun magang. Selain itu, kawasan yang strategis ini memungkinkan integrasi antara sekolah, masyarakat, dan dunia usaha secara langsung, sehingga pembiasaan keterampilan hidup dapat berlangsung lebih relevan dengan kebutuhan nyata di lapangan.

#### 4.2 Identifikasi Pelaku

Tabel 1. Penetapan Pelaku

No	Kategori	Pelaku
1	Pelaku Utama	Peserta Didik Guru Akademik Guru Proyek Produktif
2	Pelaku Pendukung	Pengelola Sekolah Staff Administrasi Tenaga Keamanan Tenaga Kebersihan Pengelola Asrama Petugas Dapur Tenaga Kesehatan Teknisi
3	Pelaku Penunjang	Orang Tua Peserta Didik Mitra Industri Pengunjung Pasar Siswa

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Penetapan pelaku dilakukan untuk mengidentifikasi seluruh pihak yang terlibat dalam operasional Sekolah Rakyat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Klasifikasi menjadi pelaku utama, pendukung, dan penunjang bertujuan untuk menentukan tingkat aksesibilitas, kebutuhan ruang, serta pengaturan zona berdasarkan intensitas interaksi. Pelaku utama memiliki akses dominan terhadap area pendidikan dan asrama, sedangkan pelaku pendukung dan penunjang diarahkan pada zona semi publik dan publik sesuai kebutuhan aktivitasnya.

#### 4.3 Kebutuhan Ruang

Tabel 2. Kebutuhan Ruang

No	Kategori	Pelaku
1	Kegiatan Pembelajaran	Ruang Kelas Perpustakaan Laboratorium Studio
2	Asrama	Asrama Peserta didik Asrama Pengelola Kamar Mandi Ruang Komunal Ruang Laundry
3	Kegiatan Produktif	Bengkel Kreatif Pasar Siswa
4	Kegiatan Produktif	Ruang Kepala Sekolah Ruang Guru Ruang Tata Usaha Ruang BK Ruang UKS Ruang OSIS Ruang Ibadah Aula Serbaguna Ruang Makan Dapur Klinik Gudang
5	Penunjang	Lapangan Parkir

Sumber: Analisa Penulis, 2026

Kebutuhan ruang disusun berdasarkan hasil identifikasi pelaku dan aktivitas yang terjadi di dalam kawasan sekolah. Pengelompokan ruang ke dalam kategori pembelajaran, asrama, kegiatan produktif, manajemen, dan penunjang bertujuan

untuk mempermudah penyusunan zoning dan hubungan antar ruang. Pembagian ini juga menjadi dasar dalam menentukan pola zonasi ruang publik, semi publik, dan privat dalam perancangan.

#### 4.4 Konsep Dasar



Gambar 3. Perumusan Konsep Dasar  
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Proses perancangan dilakukan berdasarkan identifikasi pelaku, kebutuhan ruang, serta kondisi tapak yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Hasil tersebut kemudian dikembangkan menjadi konsep dasar “*Life skill habits*” didefinisikan sebagai pendekatan perancangan yang menjadikan sekolah sebagai ruang pembentuk kebiasaan produktif melalui kehidupan berasrama, pembelajaran berbasis proyek, serta lingkungan kesejahteraan yang mendukung pertumbuhan siswa secara menyeluruh. Konsep ini memastikan bahwa SRMA tidak hanya menjadi institusi pendidikan, tetapi ekosistem hidup yang membentuk keterampilan praktis, karakter mandiri, dan kebiasaan produktif yang dapat menjadi modal keberlanjutan hidup siswa di masa depan.

Landasan pembentuk konsep “*Life Skill Habits*” berasal dari tiga karakter utama:

##### a. Karakter Obyek

SRMA merupakan sekolah berasrama inklusif yang ditujukan bagi siswa dari keluarga kurang mampu (DTKS Desil 1-2). Obyek pendidikan ini bersifat netral, tidak berbasis keagamaan maupun paramiliter, dan menerapkan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning). Karakter ini menuntut adanya ruang pembelajaran akademik, ruang produksi kreatif, serta ruang kesejahteraan siswa yang terbentuk melalui kebiasaan hidup harian.

##### b. Karakter Pelaku

Siswa hadir sebagai pelajar yang tumbuh melalui berbagai aktivitas akademik, aktivitas produksi, dan rutinitas asrama (Growing Learners). Kehadiran mitra industri dan masyarakat berperan sebagai Collaborative Partners yang membuka peluang keterlibatan siswa dalam proyeknya. Pola interaksi ini memperkuat pemahaman bahwa pembiasaan keterampilan harus terjadi dalam ekosistem kolaboratif.

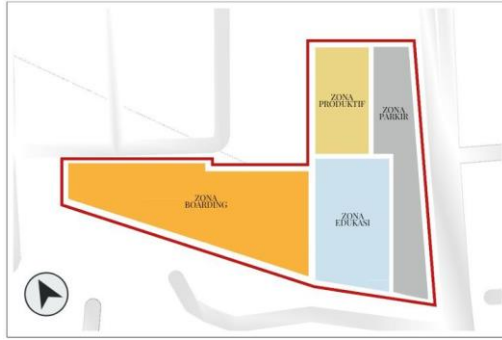
##### c. Karakter Lokasi

Blimbing sebagai lokasi terpilih memiliki lingkungan urban produktif dengan aktivitas ekonomi yang kuat dan aksesibilitas tinggi. Kehadiran zona perdagangan dan industri memberi peluang besar bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan produktif, sementara karakter kawasan campuran memungkinkan sekolah hidup berdampingan dengan masyarakat dan aktivitas kota.

Maka dari itu konsep perancangan Sekolah Rakyat tidak hanya berorientasi pada fungsi pendidikan formal, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan dan keterampilan hidup (*life skill habits*). Hal ini diwujudkan melalui penyediaan ruang produktif berupa bengkel kreatif dan pasar siswa yang memungkinkan peserta didik mengalami proses produksi hingga distribusi secara langsung.

Selain itu, keberadaan asrama membentuk kemandirian dan tanggung jawab sosial melalui aktivitas keseharian yang terstruktur. Pengaturan zonasi dan akses ruang juga menjadi media pembelajaran tidak langsung dalam memahami batas privat dan publik. Dengan demikian, pembentukan life skill tidak hanya terjadi melalui kurikulum, tetapi melalui sistem ruang yang dirancang secara sadar.

#### 4.5 Konsep Zonifikasi



Gambar 4. Zonifikasi Tapak  
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Zonifikasi kawasan dirancang dengan membagi area perancangan menjadi beberapa zona utama, yaitu zona edukasi, zona produktif, dan zona asrama. Pembagian zona ini bertujuan untuk mengatur hubungan aktivitas dalam lingkungan sekolah sehingga kegiatan belajar, kegiatan produktif, dan aktivitas hunian dapat berlangsung secara terorganisir tanpa saling mengganggu. Pembagian zonifikasi kawasan tidak hanya didasarkan pada pertimbangan fungsi ruang, tetapi juga diarahkan untuk membentuk pola aktivitas yang mendukung terbentuknya *life skill habits* siswa melalui pendekatan arsitektur perilaku.

#### a. Zona Edukasi

Ditempatkan pada bagian depan tapak. Penempatan ini bertujuan menjadikan fungsi akademik sebagai wajah utama sekolah sekaligus memudahkan akses bagi guru, tamu pendidikan, dan aktivitas formal tanpa harus memasuki area privat siswa secara mendalam. Dalam pendekatan arsitektur perilaku, penempatan zona edukasi sebagai area pertama yang ditemui di kawasan sekolah diharapkan memperkuat orientasi siswa terhadap aktivitas belajar sebagai kegiatan utama dalam lingkungan pendidikan. Pola aktivitas yang berulang pada area ini mendukung terbentuknya kebiasaan disiplin belajar sebagai bagian dari *life skill habits* siswa.

#### b. Zona produktif

Ditempatkan pada bagian depan dan sisi terluar tapak sebagai wajah aktif sekolah.

Posisi ini dipilih agar aktivitas produksi, pelatihan keterampilan, dan pasar siswa dapat diakses langsung oleh mitra industri dan masyarakat tanpa harus memasuki area internal sekolah. Penempatan zona produktif di area terluar juga berfungsi sebagai filter ruang publik sehingga interaksi eksternal dapat berlangsung secara intensif namun tetap terpisah dari kehidupan akademik dan asrama siswa. Melalui aktivitas produksi dan interaksi dengan pihak luar, ruang ini dirancang untuk membentuk kebiasaan kerja, tanggung jawab, serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial sebagai bagian dari pengembangan *life skill habits*.

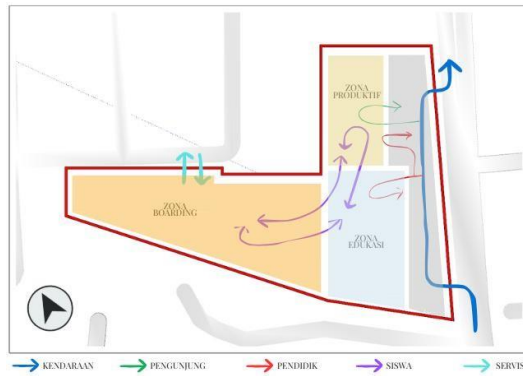
#### c. Zona Asrama

Ditempatkan pada bagian tapak yang paling privat dan jauh dari kebisingan jalan utama sehingga menciptakan suasana hunian yang aman dan kondusif. Lingkungan hunian ini dirancang untuk mendukung pembiasaan rutinitas personal maupun sosial siswa, seperti pengelolaan waktu, kemandirian dalam kehidupan sehari-hari, serta interaksi sosial dengan sesama penghuni asrama. Dalam perspektif arsitektur perilaku, ruang hunian yang terorganisir dan relatif privat memungkinkan terbentuknya kebiasaan hidup mandiri yang menjadi bagian penting dari pembentukan *life skill habits*.

#### d. Zona parkir

Sebagai zona penunjang diletakkan terpisah di sisi tapak yang mudah diakses dari jalan utama. Penempatan ini mendukung pemisahan sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki serta mencegah masuknya kendaraan ke area inti sekolah. Dengan demikian, kawasan inti sekolah dapat lebih didominasi oleh aktivitas pejalan kaki yang mendorong interaksi sosial antar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan nyaman.

## 4.6 Konsep Sirkulasi



Gambar 5. Konsep Sirkulasi  
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Sirkulasi pada tapak dirancang dengan pendekatan pemisahan pelaku untuk memastikan keamanan, efisiensi aktivitas, serta mendukung pembentukan kebiasaan aktivitas yang terstruktur bagi siswa. Dalam pendekatan arsitektur perilaku, pengaturan jalur pergerakan dapat memengaruhi pola aktivitas pengguna melalui pembatasan akses dan pengaturan hubungan antar ruang. Oleh karena itu, sistem sirkulasi dirancang dengan orientasi pergerakan yang berbeda bagi setiap kelompok pelaku sesuai dengan kebutuhan fungsional dan tingkat aksesibilitasnya. Pembagian orientasi ini ditandai melalui lima warna berbeda sebagai sistem kategorisasi..

#### a. Biru Tua

merupakan jalur khusus kendaraan yang hanya melayani pergerakan menuju dan dari zona parkir. Akses ini berada di sisi jalan utama dan tidak memasuki area internal tapak agar privasi dan keselamatan siswa tetap terjaga.

Pembatasan kendaraan pada area inti sekolah memungkinkan lingkungan belajar lebih didominasi oleh aktivitas pejalan kaki, sehingga menciptakan kawasan yang lebih aman dan kondusif bagi aktivitas pendidikan.

#### b. Hijau

Diperuntukkan bagi pengunjung eksternal seperti mitra industri dan masyarakat yang datang ke pasar siswa. Jalur ini hanya mengarah ke zona produktif sehingga tidak bersinggungan dengan area asrama maupun zona edukasi.

Pengaturan ini memungkinkan interaksi antara siswa dan masyarakat terjadi secara terkontrol melalui kegiatan produksi dan pasar siswa. Interaksi tersebut menjadi bagian dari proses pembelajaran yang membentuk keterampilan komunikasi, kerja sama, serta pengalaman sosial sebagai bagian dari *life skill habits*.

#### c. Merah

merupakan sirkulasi bagi pengajar yang terdiri dari guru akademik dan guru proyek produktif. Pergerakan mereka dibatasi hanya pada dua zona, yaitu zona edukasi untuk kegiatan pembelajaran formal dan zona produktif untuk kegiatan praktik berbasis proyek. Pembatasan ini membantu menjaga ritme aktivitas sekolah agar tetap fokus pada fungsi pendidikan sekaligus menciptakan hubungan yang jelas antara proses belajar teori dan praktik keterampilan.

#### d. Ungu

mencakup pelaku yang menetap dan beraktivitas selama 24 jam di lingkungan tapak, yaitu siswa, pengelola asrama, keamanan, dan petugas kebersihan. Jalur mereka bersifat paling fleksibel karena mencakup seluruh zona utama, dari area asrama hingga zona edukasi dan produktif. Pola pergerakan ini membentuk alur aktivitas harian siswa yang terstruktur, dimulai dari kegiatan hunian, pembelajaran, hingga kegiatan produktif. Melalui rutinitas pergerakan yang berlangsung secara berulang dalam lingkungan sekolah, sirkulasi kawasan turut mendukung pembentukan kebiasaan disiplin, tanggung jawab, serta kemandirian sebagai bagian dari *life skill habits*.

#### e. Biru Muda

merupakan jalur servis yang diakses dari sisi utara tapak. Jalur ini dirancang terpisah dari akses pengunjung dan pengguna utama untuk mendukung kegiatan logistik, distribusi dapur, pengangkutan sampah, serta pergerakan teknisi tanpa mengganggu aktivitas pendidikan maupun hunian. Pemisahan jalur servis ini memungkinkan aktivitas

utama siswa berlangsung secara lebih tertib dan nyaman dalam lingkungan sekolah.

#### 4.7 Konsep Massa Bangunan



Gambar 6. Konsep Massa Bangunan  
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Tata massa bangunan pada kawasan Sekolah Rakyat Berasrama dirancang berdasarkan prinsip pengelompokan fungsi serta hubungan aktivitas antar zona. Pengaturan massa ini bertujuan menciptakan lingkungan pendidikan yang terintegrasi antara kegiatan belajar, aktivitas produktif, serta kehidupan hunian siswa dalam satu kawasan yang saling terhubung. Melalui pendekatan arsitektur perilaku, konfigurasi massa tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsi dan iklim, tetapi juga diarahkan untuk membentuk pola aktivitas yang mendukung terbentuknya *life skill habits* dalam kehidupan sehari-hari siswa.

##### a. Massa Asrama (Oranye)

Bangunan asrama menggunakan bentuk massa yang cenderung melingkar atau tertutup sehingga membentuk ruang tengah berupa courtyard. Konfigurasi ini menciptakan lingkungan hunian yang lebih privat, aman, serta mudah diawasi oleh pengelola asrama. Seluruh bukaan utama diarahkan ke dalam courtyard untuk mengurangi paparan panas dari arah timur–barat sekaligus memungkinkan ventilasi silang dari arah angin timur–selatan. Dalam pendekatan arsitektur perilaku, bentuk massa yang mengelilingi courtyard menciptakan ruang komunal yang menjadi pusat interaksi sosial antar siswa. Area ini mendorong terbentuknya aktivitas

bersama seperti diskusi, kegiatan santai, maupun aktivitas sosial lainnya.

Pola aktivitas tersebut berperan dalam membentuk kebiasaan hidup bersama, kerja sama, serta kemandirian dalam kehidupan hunian sebagai bagian dari *life skill habits*.

##### b. Massa Edukasi/Sekolah (Biru)

Bangunan sekolah ditempatkan pada area yang menghadap ke jalan utama sebagai representasi utama aktivitas akademik dalam kawasan. Orientasi bangunan diarahkan utara–selatan untuk meminimalkan paparan panas langsung dari arah timur–barat, sehingga menciptakan kenyamanan termal yang lebih baik pada ruang kelas. Elemen fasad seperti secondary skin digunakan untuk mengurangi silau sekaligus memberikan karakter visual pada bangunan pendidikan. Secara perilaku, penempatan zona edukasi sebagai salah satu massa utama kawasan memperkuat orientasi aktivitas belajar dalam lingkungan sekolah. Ruang belajar yang nyaman serta terorganisir mendukung terbentuknya kebiasaan disiplin belajar dan fokus akademik yang menjadi bagian dari pengembangan *life skill habits* siswa.

##### c. Massa Zona Produktif (Kuning)

Bangunan zona produktif yang mencakup bengkel siswa dan pasar siswa ditempatkan pada sisi depan kawasan dan langsung menghadap jalan utama. Penempatan ini menjadikan zona produktif sebagai wajah aktif sekolah yang memperlihatkan kegiatan produksi, pelatihan keterampilan, serta interaksi dengan masyarakat. Bukaan bangunan pada zona ini dirancang lebih besar untuk menampilkan aktivitas kreatif yang berlangsung di dalamnya, namun tetap dilengkapi elemen shading untuk mengurangi panas dari arah timur–barat.

Dalam konteks arsitektur perilaku, keterbukaan visual terhadap aktivitas produksi dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan praktik dan kewirausahaan. Aktivitas tersebut

berkontribusi pada pembentukan keterampilan kerja, tanggung jawab, serta pengalaman interaksi sosial dengan masyarakat sebagai bagian dari *life skill habits*.

d. Massa Ruang Serbaguna (Ungu)

Ruang serbaguna ditempatkan pada area yang relatif mudah diakses oleh pengunjung luar sehingga dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan bersama, baik kegiatan internal sekolah maupun kegiatan yang melibatkan masyarakat. Fleksibilitas fungsi ruang ini memungkinkan penyelenggaraan berbagai aktivitas seperti pelatihan, kegiatan komunitas, maupun acara sosial.

Keberadaan ruang serbaguna juga mendukung interaksi antara lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Dalam pendekatan arsitektur perilaku, ruang ini berperan sebagai ruang transisi antara lingkungan internal sekolah dan aktivitas publik, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial yang lebih luas serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama.

e. Massa Rumah Ibadah (Merah)

Rumah ibadah ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau dari berbagai zona utama kawasan sehingga dapat diakses oleh seluruh pengguna, baik siswa, pengajar, maupun staf. Penempatan ini menciptakan ruang refleksi bersama yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dalam lingkungan sekolah berasrama.

Dalam perspektif arsitektur perilaku, keberadaan rumah ibadah sebagai bagian dari struktur kawasan dapat mendukung pembentukan kebiasaan spiritual dan reflektif dalam kehidupan siswa. Aktivitas keagamaan yang berlangsung secara rutin juga berperan dalam membentuk nilai moral, kedisiplinan, serta keseimbangan antara aktivitas akademik, sosial, dan spiritual sebagai bagian dari pengembangan *life skill habits*.

Secara keseluruhan, konfigurasi tata massa pada kawasan Sekolah Rakyat Berasrama dirancang untuk membentuk lingkungan belajar yang terintegrasi antara aktivitas akademik, hunian, dan kegiatan produktif siswa. Melalui pendekatan arsitektur perilaku, pengelompokan massa tidak hanya mengatur ruang secara fisik, tetapi juga membentuk pola aktivitas dan interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah. Asrama ditempatkan pada zona yang lebih privat untuk mendukung kehidupan komunal dan kemandirian siswa, sementara zona edukasi menjadi pusat kegiatan belajar. Zona produktif yang terbuka ke arah jalan utama menghubungkan kegiatan keterampilan dengan masyarakat sehingga mendorong pengalaman praktik dan kewirausahaan. Kehadiran ruang serbaguna serta rumah ibadah melengkapi kawasan sebagai ruang interaksi sosial dan refleksi spiritual. Dengan demikian, konfigurasi tata massa berperan sebagai media pembentuk *life skill habits* yang mendukung perkembangan karakter, kemandirian, dan keterampilan sosial siswa dalam kehidupan berasrama.

## 5. KESIMPULAN

Perancangan Sekolah Rakyat Berasrama ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan arsitektur perilaku melalui pengaturan zonasi kawasan, tata massa bangunan, serta sistem sirkulasi mampu membentuk lingkungan pendidikan yang mendukung aktivitas belajar, kehidupan hunian, serta kegiatan produktif siswa secara terpadu. Pengelompokan fungsi ruang antara zona asrama, zona edukasi, zona produktif, dan ruang komunal memungkinkan terbentuknya pola aktivitas harian yang terstruktur sehingga mendorong kebiasaan hidup yang lebih mandiri, disiplin, serta kolaboratif dalam kehidupan berasrama.

Konsep *life skill habits* dalam perancangan ini diwujudkan melalui penyediaan ruang-ruang yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman sehari-hari. Kehadiran bengkel kreatif sebagai

ruang praktik keterampilan serta pasar siswa sebagai wadah aktivitas kewirausahaan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kerja, kreativitas, serta tanggung jawab dalam aktivitas produktif. Dengan demikian, desain sekolah berasrama tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas pendidikan formal, tetapi juga sebagai lingkungan yang mendukung pembentukan karakter, kemandirian, serta keterampilan hidup siswa melalui pengalaman ruang dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan desain sekolah berasrama di masa mendatang yang lebih memperhatikan hubungan antara ruang, perilaku pengguna, serta proses pembentukan kebiasaan hidup yang positif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2006). Pendidikan kecakapan hidup (life skills education). Bandung: Alfabeta.
- Dewi, E. R. (2018). Metode pembelajaran modern dan konvensional pada Sekolah Menengah Atas. 2(1), 44–52.
- Marcella, J. (2004). *Arsitektur & Perilaku Manusia*. Grasindo.  
<https://books.google.co.id/books?id=Ltvj89G2AP4C>
- Nurhayati, C. E., Ramdini, D., Nurazijah, M., Hayati, N. A., Nurbayanti, S., & Prihantini. (2025). Tata Kelola Ruang Kelas Sebagai Penunjang Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. 11(September), 240–254.
- Nursaya'bani, K. K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21 : 8, 109–116.
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. 5(5), 4334–4339.
- Sanjaya, W. (2012). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.
- Setiawan, B., & Press, U. G. M. (2024). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku : Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi*. UGM PRESS.  
<https://books.google.co.id/books?id=IAX8EAAAQBAJ>
- Tilaar, H. A. R. (2003). *Kekuasaan dan pendidikan: suatu tinjauan dari perspektif studi kultural*. IndonesiaTera.  
<https://books.google.co.id/books?id=QXAH73XZDUgC>