

**PERANCANGAN INTERIOR *TEACHING INDUSTRIAL*
LEARNING CENTER SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Adhika Atinirbhita

NIM 1812154023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN INTERIOR *TEACHING INDUSTRIAL*
LEARNING CENTER SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Adhika Atinirbhita

NIM 1812154023

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2022

**PERANCANGAN INTERIOR *TEACHING INDUSTRIAL LEARNING*
CENTER SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS GADJAH MADA
YOGYAKARTA**

ABSTRAK

Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM (TILC-SV UGM) merupakan salah satu dari 4 gedung yang masuk dalam proyek paket 4 pembangunan (APSLC, DLC, TILC, dan FRC) Universitas Gadjah Mada di tahun 2020, dimana tujuan dari pembangunan ini difungsikan sebagai pusat pengembangan inovasi ide dan kolaborasi mahasiswa dan akademisi Fakultas Teknik Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada, yang dapat mewujudkan aktivitas yang saling bersinergi, didukung dengan kreatifitas sebagai upaya merespon permasalahan transformasi dan reformasi pendidikan vokasi di Indonesia dan Sekolah Vokasi UGM. Tujuan perancangan desain interior Gedung TILC-SV UGM untuk mengintegrasikan konsep *link and match* yang diinisiasikan pendidikan vokasi, melalui pendekatan konsep *experiential design*. Metode yang digunakan dalam perancangan interior Gedung TILC-SV UGM mengadaptasi dari metode Francis D.K Ching yaitu analisis, analisis berkaitan dengan mengumpulkan data serta mengolah data, lalu sintesis, berkaitan dengan mengembangkan ide desain sebagai jawaban permasalahan desain, lalu evaluasi, berkaitan dengan peninjauan kembali hasil desain, dan yang terakhir adalah implementasi, berkaitan dengan penerapan desain dan finalisasi desain yang sudah dievaluasi dan siap disimulasikan. Merancang ruangan yang presentatif sehingga memberikan dampak positif bagi pengguna ruang untuk melakukan segala aktivitas baik belajar, bekerja maupun berinteraksi antara pengguna ruang dengan lingkungannya. Hasil perancangan desain interior Gedung TILC-SV UGM menunjukkan bahwa konsep *experiential design*, memberikan pengaruh hubungan emosional dan interaksi pengguna ruang lebih terjalin optimal, diperkuat dengan korelasi citra dan karakteristik kampus UGM, diterapkan melalui penerapan elemen-elemen desain interior yang berkaitan dengan pendekatan tema kontekstual Kampus UGM, dengan mengadaptasi unsur gaya modern sebagai kebaruan citra kampus kerakyatan sekaligus kampus berkompeten dan berintelektual tinggi.

Kata kunci : Interior, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, *Link and Match*, *Experiential Design*, Kontekstual

**PERANCANGAN INTERIOR *TEACHING INDUSTRIAL LEARNING*
CENTER SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS GADJAH MADA
YOGYAKARTA**

ABSTRACT

The Teaching Industrial Learning Center Building for the Vocational School UGM (TILC-SV UGM) is one of 4 buildings included in the package 4 development project (APSLC, DLC, TILC, and FRC) Universitas Gadjah Mada in 2020, where the purpose of this development is to function as a center for the development of innovative ideas and collaboration of students and academics of the Faculty of Engineering, Vocational School, Universitas Gadjah Mada, which can realize synergistic activities, supported by creativity as an effort to respond to the problems of transformation and reform of vocational education in Indonesia and the Vocational School UGM. The purpose of designing the interior design of the TILC-SV UGM building is to integrate the link and match concept initiated by vocational education, through an experiential design concept approach. The method used in the interior design of the TILC-SV UGM building adapted from the Francis D.K Ching method, namely analysis, analysis related to collecting data and processing data, then synthesis, related to developing design ideas as answers to design problems, then evaluation, relating to reviewing the results. design, and the last is implementation, relating to the implementation of the design and the finalization of the design that has been evaluated and is ready to be simulated. Designing a presentative room so that it has a positive impact on space users to carry out all activities, whether studying, working or interacting between space users and their environment. The results of the interior design of the TILC-SV UGM building show that the concept of experiential design, gives the effect of emotional relationships and interaction of space users more optimally, strengthened by the correlation of images and characteristics of the UGM campus, applied through the application of interior design elements related to the contextual theme approach. UGM campus, by adapting elements of modern style as a novelty in the image of a populist campus as well as a competent and highly intellectual campus.

Keywords: *Interior, Vocational School, Gadjah Mada University, Link and Match, Experiential Design, Contextual*

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR *TEACHING INDUSTRIAL LEARNING CENTER*
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA**

diajukan oleh Adhika Atinirbhita, NIM 1812154023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

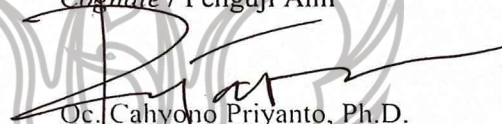
Pembimbing II / Penguji



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP. 19910620 2019031 014 / NIDN. 0020069105

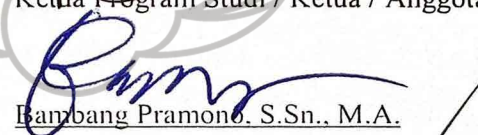
Colgate / Penguji Ahli



Oc. Cahyono Priyanto, Ph.D.

NIP. 19701017 200501 1 001 / NIDN. 0017107004

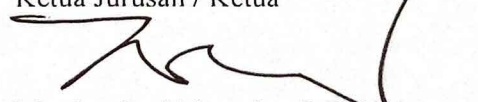
Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Dimbul Kahrjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYAATAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adhika Atinirbhita

NIM : 1812154023

Tahun Lulus : 2022

Program Studi : Desain Interior

Jurusan : Desain

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 29 Juni 2022



Adhika Atinirbhita

NIM. 1812154023

KATA PENGANTAR

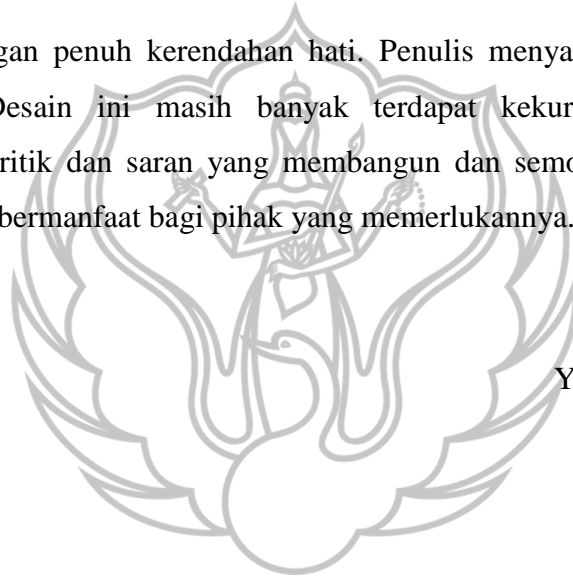
Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karuni Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Gedung *Teaching Industrial Learning Cente* Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat membantu menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia rahmat, kemudahan, dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir.
3. Yth. Dosen Wali Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini.
4. Yth. Penguji Ahli Bapak Oc. Cahyono Priyanto, Ph.D. yang telah memberikan banyak kritik dan saran dalam sidang tugas akhir.
5. Yth. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat selama perkuliahan.
6. Bapak Budi Karyanto, Ibu Seniyati selaku kedua orang tua, Alba Abiyoga selaku kakak laki-laki dan keluarga besar yang turut serta dengan penuh perhatian memberikan dukungan dan doanya hingga terselesaikan tugas akhir ini.
7. Kantor PT. Pembangunan Perumahan (PT.PP) dan Om Cahyo Yulianto yang telah memberikan referensi objek untuk perancangan tugas akhir.
8. Teman-teman saya (UKM) Tori, Abimanyu, Ilham, dan Habib yang selalu menghibur dikala penat, dan memberikan bantuan dan dorongan dalam segi apapun.

9. Teman-teman saya (Keluarga Minus) Elfira, Ifa, Sheilla, Khalis, Rifky, Habib, Amalia, Cahya yang selalu membantu saya dalam hal apapun dan selalu memberi motivasi serta saran yang membangun.
10. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Sakomah 2015, Guratan 2016, Dimensi 2017, Poros 2018, Skala 2019, Panel 2020, dan Sudut 2021.
11. Teman-teman seperjuangan tugas akhir periode pertama yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
12. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.



Yogyakarta, 29 Juni 2022

Adhika Atinirbhita
NIM. 1812154023

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	6
BAB II PRA DESAIN	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain	9
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	16
B. Program Desain	20
1. Tujuan Desain	20
2. Sasaran Desain	21
C. Data	22
1. Deskripsi Umum Proyek	22
2. Data Non Fisik	24
3. Data Fisik	43
4. Data Literatur	76
D. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain	84

BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	90
A. Pernyataan Masalah	90
1. Fungsi	90
2. Citra	90
B. Ide Solusi Desain	90
1. Konsep Perancangan	90
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	94
3. Sketsa Ideasi	96
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	97
A. Alternatif Desain	97
1. Alternatif Estetika Ruang	97
2. Alternatif Penataan Ruang	103
3. Alternatif Pembentuk Ruang	109
4. Alternatif Pengisi Ruang	112
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang	115
B. Evaluasi Pemilihan Desain	120
C. Hasil Desain	121
1. Perspektif 3D	121
BAB V PENUTUP	131
A. Kesimpulan	131
B. Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Proses Desain oleh Francis D.K Ching.	3
Gambar 1.2. Penjabaran Proses Desain oleh Francis D.K Ching.	4
Gambar 1.3. Diagram Metode Desain oleh Clay Spinuzzi.	6
Gambar 2.1. Struktur Organisasi Learning Center.	13
Gambar 2.2. <i>Center of Excellences & Interdisciplinary Research Group</i>	14
Gambar 2.3. <i>Experience Design Principal</i>	17
Gambar 2.4. <i>Experiential Framework</i>	18
Gambar 2.5. Logo Sekolah Vokasi UGM.	22
Gambar 2.6. Lokasi Gedung TILC-SV UGM.	24
Gambar 2.7. Filosofi Gedung TILC-SV UGM.	26
Gambar 2.8. Struktur Organisasi Sekolah Vokasi UGM.	27
Gambar 2.9. Unit Kerja TILC-SV UGM.	27
Gambar 2.10. <i>Layout Ruang</i> TILC-SV UGM.	31
Gambar 2.11. <i>Zoning</i> Aktivitas di TILC-SV UGM.	35
Gambar 2.12. <i>Site</i> Gedung TILC-SV UGM.	43
Gambar 2.13. <i>Layout</i> Gedung TILC-SV UGM.	43
Gambar 2.14. Potongan A-A' Gedung TILC-SV UGM.	45
Gambar 2.15. Potongan B-B' Gedung TILC-SV UGM.	45
Gambar 2.16. Potongan C-C' Gedung TILC-SV UGM.	46
Gambar 2.17. Potongan D-D' Gedung TILC-SV UGM.	46
Gambar 2.18. Tampilan Fasad dari Gedung TILC-SV UGM.	47
Gambar 2.19. Tampilan Interior dari Gedung TILC-SV UGM.	47
Gambar 2.20. <i>Zoning</i> Sirkulasi TILC-SV UGM.	48
Gambar 2.21. <i>Zoning</i> Intensitas Kebisingan TILC-SV UGM.	49
Gambar 2.22. <i>Zoning</i> View TILC-SV UGM.	49
Gambar 2.23. <i>Zoning</i> Intensitas Pencahayaan TILC-SV UGM.	50
Gambar 2.24. Akses Menuju Gedung TILC-SV UGM.	50
Gambar 2.25. Interior <i>Co-Working</i> Gedung TILC-SV UGM.	51

Gambar 2.26. Interior Lobby Gedung TILC-SV UGM.	51
Gambar 2.27. Zoning Kebutuhan Ruang TILC-SV UGM.	52
Gambar 2.28. Hubungan Ruang TILC-SV UGM.	53
Gambar 2.29. Organisasi Ruang TILC-SV UGM.	53
Gambar 2.30. Akses Sirkulasi TILC-SV UGM.	54
Gambar 2.31. Environment TILC-SV UGM.	54
Gambar 2.32. Hirarki Ruang TILC-SV UGM.	59
Gambar 2.33. Orientasi Pencahayaan TILC-SV UGM.	70
Gambar 2.34. Orientasi Pencahayaan Alami dan Buatan TILC-SV UGM.	71
Gambar 2.35. Penghawaan Sirkulasi TILC-SV UGM.	71
Gambar 2.36. Interior Gedung TILC-SV UGM.	72
Gambar 2.37. Lantai Keramik TILC-SV UGM.	73
Gambar 2.38. Ramp TILC-SV UGM.	73
Gambar 2.39. Dinding TILC-SV UGM.	74
Gambar 2.40. Dinding Kaca TILC-SV UGM.	74
Gambar 2.41. Plafon TILC-SV UGM.	75
Gambar 2.42. Tangga TILC-SV UGM.	75
Gambar 2.43. Pintu Frameless dan Pintu Kayu TILC-SV UGM.	76
Gambar 2.44. Jendela Aluminium TILC-SV UGM.	76
Gambar 2.45. Ilustrasi Akustikal Pada Ruangan.	81
Gambar 2.46. Tingkatan Warna.	82
Gambar 3.1. Novel Cintaku di Kampus Biru.	93
Gambar 3.2. Mind Mapping Latar Belakang Objek dan Konsep.	94
Gambar 3.3. Sketsa Ideasi Konsep Perancangan.	96
Gambar 4.1. Moodboard Perancangan.	97
Gambar 4.2. Sketsa Ideasi Komposisi Bentuk.	100
Gambar 4.3. Skema Warna Biru.	101
Gambar 4.4. Skema Warna Hijau.	102
Gambar 4.5. Skema Warna Cokelat.	102
Gambar 4.6. Komposisi Material.	103

Gambar 4.7. Diagram Matrix Kriteria.	104
Gambar 4.8. <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 1.	105
Gambar 4.9. <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 2.	105
Gambar 4.10. <i>Bubble Plan</i> Alternatif 1.	106
Gambar 4.11. <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2.	106
Gambar 4.12. Zoning Alternatif 1.	107
Gambar 4.13. Zoning Alternatif 2.	107
Gambar 4.14. <i>Layout</i> Alternatif 1.	108
Gambar 4.15. <i>Layout</i> Alternatif 2.	108
Gambar 4.16. Rencana Elemen Pembentuk Ruang Lantai.	109
Gambar 4.17. Rencana Elemen Pembentuk Ruang Dinding.	110
Gambar 4.18. Rencana Elemen Pembentuk Ruang Plafon.	111
Gambar 4.19. Alternatif <i>Furniture Custom</i>.	113
Gambar 4.20. Alternatif <i>Equipment</i>.	114
Gambar 4.21. <i>Lobby & Information Center</i>.	121
Gambar 4.22. <i>Indoor Etalase</i>.	121
Gambar 4.23. <i>Creative Lounge</i>.	122
Gambar 4.24. <i>Outdoor Lounge</i>.	123
Gambar 4.25. <i>Conference Room</i>.	124
Gambar 4.26. <i>Public Relations Office Room</i>.	124
Gambar 4.27. <i>Product Development Classroom</i>.	125
Gambar 4.28. <i>Voca Plaza</i>.	126
Gambar 4.29. <i>Smart Exhibition Room</i>.	127
Gambar 4.30. <i>Creative Co-Working Space</i>.	127
Gambar 4.31. <i>Lobby & Information Center</i>.	129
Gambar 4.32. <i>Inner Court</i>.	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Aktivitas Gedung TILC-SV UGM.	36
Tabel 2.2. Jenis dan Penggunaan Ruang TILC-SV UGM	55
Tabel 2.3. Analisis Kecukupan Ruang Berdasarkan Pengguna Ruang	59
Tabel 2.4. Analisis Kecukupan Ruang Berdasarkan <i>Furniture</i>.	61
Tabel 2.5. Analisis Kecukupan Ruang Berdasarkan Aktivitas.	66
Tabel 2.6. Analisis Luas Total Kecukupan Ruang.	67
Tabel 2.7. Standar Pencahayaan Ruang.	80
Tabel 2.8. Persyaratan Penghawaan Ruang.	81
Tabel 2.9. Daftar Kebutuhan Ruang di TILC SV-UGM.	84
Tabel 2.10. Kriteria Desain di TILC SV-UGM.	89
Tabel 3.1. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide.	94
Tabel 4.1. Jenis-Jenis <i>Furniture</i> Fabrikasi.	112
Tabel 4.2. Jenis-Jenis <i>Furnishing</i>.	113
Tabel 4.3. Jenis-Jenis <i>Pemakaian Lampu</i>.	115
Tabel 4.4. Perhitungan Jumlah Titik Lampu.	116
Tabel 4.5. Jenis-Jenis Pemakaian HVAC dan ME.	118
Tabel 4.6. Perhitungan Kebutuhan AC.	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta menjadi sektor paling dominan untuk menentukan kemajuan atau kemunduran suatu bangsa, sehingga dalam proses pembangunan nasional sumber daya manusia yang dihasilkan harus mampu bersaing, bermutu, dan *professional*. Di Indonesia sendiri untuk mendukung proses pembangunan nasional yaitu salah satunya mengembangkan sumber daya manusia melalui pendidikan vokasi. Pendidikan vokasi adalah pendidikan tinggi yang dicanangkan oleh pemerintah, untuk berfokus dalam keahlian terapan tertentu sehingga dapat menciptakan peluang kerja secara efisien dan optimal.

Pemerintah Indonesia saat ini memiliki rencana dan Visi Indonesia 2045 yang menjadi pedoman dalam proses meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yaitu salah satunya dengan pembentukan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) untuk proyeksi tahun 2020-2024. Pembentukan RPJMN 2020-2024 didasari karena belum terpenuhi harapan industri terhadap lulusan pendidikan vokasi yang memicu kesenjangan antara dunia industri sebagai *stackholder* dengan pendidikan vokasi. Menurut data *Global Human Capital Index* oleh *World Economic Forum (WEF)* tahun 2017, peringkat SDM Indonesia berada pada posisi 65 dari 130 negara, tertinggal jika dibandingkan dengan Malaysia (peringkat 33), Thailand (peringkat 40), dan Vietnam (peringkat 64). Walaupun produktivitas Indonesia mengalami peningkatan dari 81,9 juta rupiah/orang pada tahun 2017 menjadi 84,07 juta rupiah/orang pada tahun 2018. Pertumbuhan PDB di Indonesia tumbuh sebesar 4,9 persen pada tahun 2017, sedangkan hanya sekitar 0,6 persen yang bersumber dari *Total Factor Productivity (TFP)*. Data-data tersebut membuktikan bahwa Indonesia mengalami *missmatch* antara dunia pendidikan dan dunia industri, sehingga masih membutuhkan sumber daya manusia

berkualitas untuk mendukung transformasi dan reformasi pengelolaan pendidikan vokasi, dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi digital serta merevitalisasi struktur pendidikan vokasi, karena era digitalisasi membawa dampak pada perubahan pola bekerja dan berpotensi menghilangkan pekerjaan yang bersifat sederhana maupun repetitif (Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, 2020). Merespon hal tersebut pemerintah ingin mengintegrasikannya dengan konsep *link and match*. *Link and match* merupakan program pemerintah yang sudah lama dirumuskan sejak tahun 1990 dan diresmikan pada 1993 melalui kerja sama antara Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Wardiman Djojonegoro dengan Menteri Tenaga Kerja (Menaker) Abdul Latief untuk merelevansikan dunia pendidikan dan dunia industri guna meningkatkan produktivitas, berdaya saing tinggi, dan berkompeten (Yoan Oktaviani, 2020).

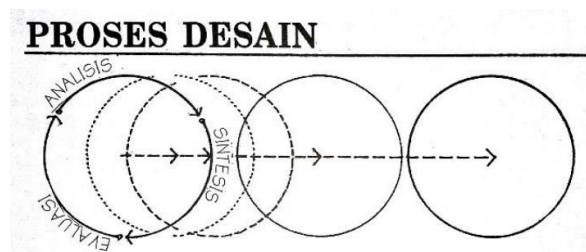
Dalam upaya proses transformasi dan reformasi pendidikan vokasi di Indonesia tentunya diperlukan fasilitas yang di dalamnya mendukung segala aktivitas pembelajaran atau yang berfokus dalam mengembangkan segala jenis inovasi, sebagai bentuk strategi meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Universitas Gadjah Mada yang merupakan salah satu kampus ternama di Indonesia telah menginisiasi dan merealisasikan Gedung *Teaching Industrial Learning Center Sekolah Vokasi UGM (TILC-SV UGM)* sebagai salah satu pusat fasilitas dalam mengimplementasikan *teaching industry* yang dapat mewujudkan konsep *link and match* pendidikan vokasi di UGM. Gedung TILC-SV UGM merupakan salah satu dari 4 gedung yang masuk dalam proyek paket 4 pembangunan di tahun 2020, berlokasi di Jalan Yacaranda, Blimbing Sari, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, terdiri dari 8 lantai. Alasan didirikannya yaitu difungsikan sebagai pusat inovasi ide, kolaborasi, dan hilirisasi berbagai jenis produk dari pihak yang saling terintegrasi ke dalam *quadruple helix model* atau dengan kata lain kolaborasi antara akademisi, pengusaha, pemerintah, dan masyarakat untuk mewujudkan aktivitas yang saling bersinergi didukung dengan kreatifitas dan menghasilkan ide yang inovatif.

Maka dari itu peranan interior disini yaitu untuk memwadhahi dan mewujudkan segala jenis aktivitas kreatif dan inovatif di dalam gedung supaya berfungsi secara optimal dan tentunya menunjang produktivitas pengguna ruang meningkat sejalan dengan visi berdirinya Gedung TILC-SV UGM. Penulis tertarik untuk merespon permasalahan kaitannya terhadap produktivitas dan kualitas sumber daya manusia, dengan memberi solusi yaitu mengintegrasikan antara konsep *link and match* melalui pendekatan *experiential design*. *Experiential design* merupakan desain yang mengkoneksikan interaksi manusia dengan lingkungannya, sebuah pendekatan tentang bagaimana lingkungan memiliki peran dalam mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna melalui visual dan non-visual *behavioral*, psikologi dan emosional, dan sosial kultural, dimana pengalaman manusia atas keruangan menjadi aspek kekuatan *reasoning* dalam proses penataan dan perancangan elemen ruang interior dan arsitektur (Nurchahyo, 2013).

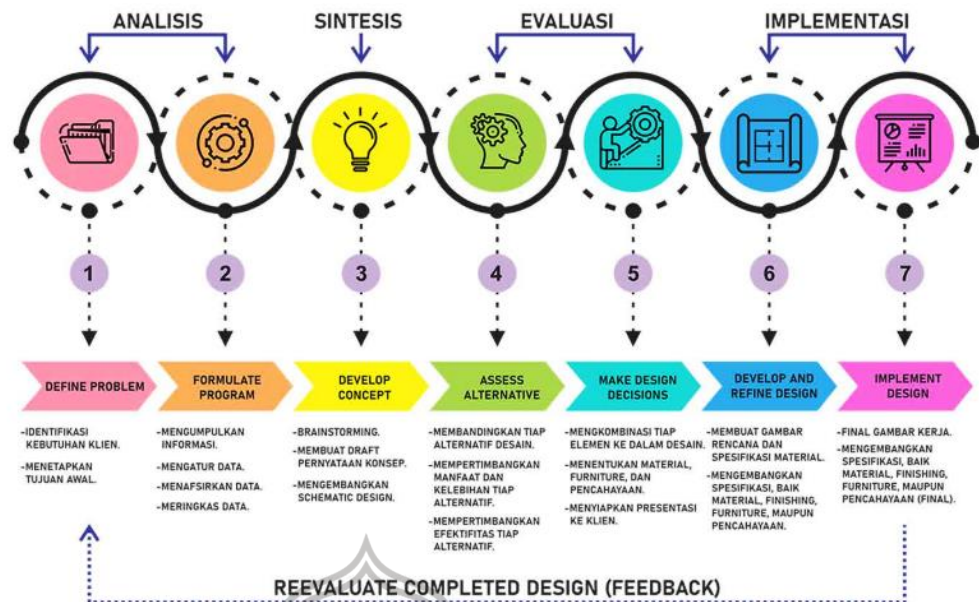
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Perancangan Interior Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM (TILC-SV UGM), menggunakan 2 metode desain sebagai acuan menurut Francis D.K Ching (2013) dan Clay Spinuzzi (2005), sedangkan dalam proses desain interior menggunakan acuan dari Francis D.K Ching (2013) terdapat delapan tahapan. Penjelasan metode dan proses secara singkat dimuat dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 1.1. Diagram Proses Desain oleh Francis D.K Ching.
(Sumber : Francis D.K Ching, 2013)



Gambar 1.2. Penjabaran Proses Desain oleh Francis D.K Ching.
(Sumber : Analisis Penulis, 2021)

a. *Define Problem* (Menentukan Masalah)

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam berproses mendesain yaitu menentukan masalah. Masalah tersebut dapat ditemukan melalui identifikasi kebutuhan klien/pengguna ruang (siapa, apa, kapan, dimana, bagaimana, mengapa), setelah tahap identifikasi dengan pengguna selesai, maka selanjutnya menetapkan tujuan awal (*preliminary goals*) yang memuat *functional requirements, aesthetic image and style*, dan *psychological stimulus and meaning*.

b. *Formulate Program* (Merumuskan Program)

Langkah kedua yaitu merumuskan program yang di dalamnya memuat analisis informasi *valid* dan relevan, mendeskripsikan tiap elemen interior, mengembangkan program ruang ke dalam diagram, dan mengidentifikasi beberapa kemungkinan-kemungkinan yang diperbolehkan maupun tidak diperbolehkan dari preferensi pengguna ruang.

c. *Develop Concept* (Mengembangkan Konsep)

Langkah ketiga yaitu menentukan dan mengembangkan konsep desain melalui *brainstorming* ide dengan mempertimbangkan *programming* ruang yang akan dikembangkan lagi melalui *schematic design* dan penentuan alternatif desain.

d. *Assess Alternatives* (Menilai Alternatif)

Langkah keempat yaitu menilai alternatif desain dengan menggabungkan beberapa alternatif untuk dikomparasi atau dibandingkan, dalam langkah ini bisa menerapkan metode S.W.O.T untuk mempermudah pemilihan alternatif.

e. *Make Design Decisions* (Membuat Keputusan Desain)

Langkah kelima yaitu membuat keputusan desain dengan menentukan rencana-rencana yang akan diaplikasikan melalui gambar rencana elemen-elemen pada desain dan mengkombinasikannya.

f. *Develop and Refine Design* (Mengembangkan dan Memperbaiki Desain)

Langkah keenam yaitu mengembangkan dan memperbaiki spesifikasi tiap elemen desain yang akan disempurnakan kembali supaya tiap elemen menyatu dan komprehensif.

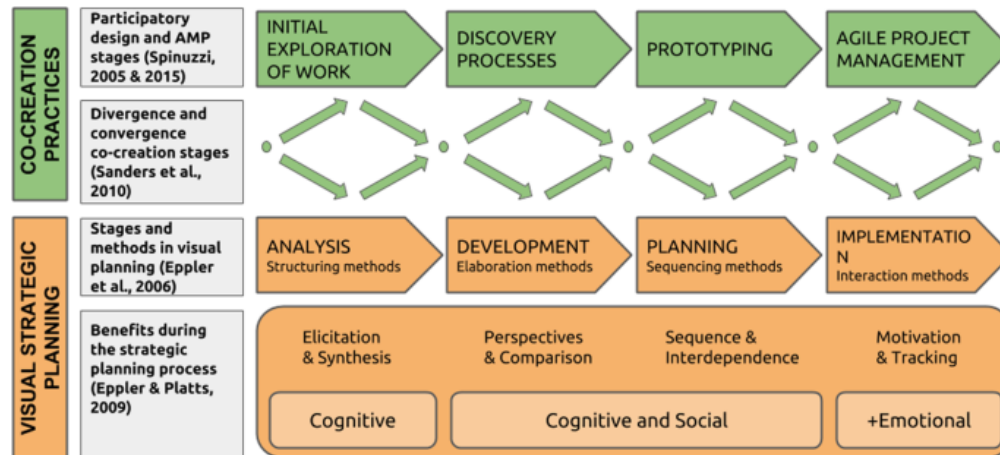
g. *Implement Design* (Mengimplementasikan Desain)

Langkah ketujuh yaitu tahapan finalisasi desain yaitu melalui implementasi ke tahap pembuatan gambar kerja yang mendetail dan menyesuaikan spesifikasi elemen desain yang tercantum sampai menjadi dokumen final dan siap untuk diolah.

h. *Reevaluate Completed Design* (Mengevaluasi Kembali Desain yang Sudah Selesai)

Langkah kedelapan yaitu mengevaluasi dan mereview kembali dokumen yang sudah difinalisasi untuk dikoreksi supaya meminimalisir kesalahan ketika desain akan diaplikasikan ke lapangan.

2. Metode Desain



Gambar 1.3. Diagram Metode Desain oleh Clay Spinuzzi.

(Sumber : Spinuzzi, 2005)

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data sebelum mencapai ke penelusuran masalah menurut Clay Spinuzzi (2005) memuat dua proses yaitu *initial exploration of work* atau mengeksplorasi dan menganalisa segala aspek yang akan berpengaruh ke perancangan dan *discovery process* adalah proses dimana pengguna ruang dan perancang ikut menyampaikan keinginan dan prioritas mereka, guna membentuk rancangan yang baik. Dalam penelusuran masalah untuk menentukan solusi desain yang baik menurut Francis D.K Ching (2013) memuat dua proses yaitu *define problem* (menentukan masalah) dan *formulate program* (merumuskan program). Dalam tahapan analisis, *problem* desain harus dapat didefinisikan terlebih dahulu dan mencakup juga bagaimana menyelesaikan problem melalui berbagai solusi desain dan proyeksi-proyeksi desain, sehingga dapat mengembangkan hipotesis desain. Selanjutnya mengidentifikasi keterbatasan-keterbatasan dan beberapa kemungkinan yang dapat mengganggu solusi desain. Proses *collect data*, dilakukan dengan survey ke lokasi project untuk mengetahui dan dapat menganalisis secara langsung TILC-SV UGM secara mendalam. Proses mendapatkan data lapangan dilakukan dengan melakukan

pengamatan secara langsung di lokasi TILC, mengamati interaksi dan sirkulasi pengguna ruang di TILC, tetapi karena kondisi pandemi covid-19 dan gedung dalam kondisi *finishing* serta perawatan, pengamatan dilakukan dengan cara mengamati dokumentasi melalui foto dan video, serta simulasi di 3D. Setelah data lapangan diperoleh, selanjutnya menentukan masalah dan merumuskan program ruang.

a. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Menurut Francis D.K Ching (2013) dalam metode pencarian ide melalui proses metode sintesis yang memuat *develop concept, assess alternatives, make design decisions, develop and refine design* yaitu menggabungkan dan mengintegrasikan solusi-solusi yang sudah dianalisis menjadi sebuah ide kreatif yang siap diaplikasikan dan disempurnakan ke dalam desain (*schematic design*). Dalam pengimplementasian desain menurut Clay Spinuzzi (2005) memuat proses *prototyping* atau dalam penekanannya biasa disebut *forced-based framework* untuk menentukan potensi apa yang bisa dikembangkan untuk mengambil keputusan akhir desain sebagai pertimbangan desain yang tepat, baik menentukan *assets* atau *constraint*. Proses *develop concept* pada perancangan TILC-SV UGM dengan cara merumuskan dan menentukan konsep perancangan yang ingin diterapkan melalui eksplorasi dari referensi desain dan membuat mindmap sebagai cara untuk menentukan alternatif desain, yang nantinya akan dipilih sebagai opsi untuk menentukan desain yang akan dicapai. *Prototyping* dilakukan dengan membuat gambar 3D dan melalui sketsa ide untuk menentukan potensi apa saja yang bisa dikembangkan sebagai hasil akhir desain.

b. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Menurut Francis D.K Ching (2013) pada metode evaluasi memuat tinjauan kritis mengenai alternatif desain yang sudah diaplikasikan melalui keputusan yang diambil oleh desainer. Sebelum mencapai keputusan akhir desain, desain yang sudah melalui tahap pengembangan akan dievaluasi dan

dikomparasikan untuk dipilih, berdasarkan kriteria desain yang telah ditetapkan. Selanjutnya akan disempurnakan menjadi dokumen final siap untuk diolah dan diajukan ke klien. Sedangkan menurut Clay Spinuzzi (2005) sebagai metode evaluasi menerapkan cara *monitoring*, *revision*, dan *feedback*, guna mendapatkan masukan dari pengguna ruang. Proses pemilihan desain dalam perancangan TILC-SV UGM dengan cara evaluasi, melalui revisi, *feedback*, dan berdiskusi untuk meninjau hasil desain yang diterapkan dalam perancangan sudah tepat dan *problem solving*.

