

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan interior Gedung Teaching Industrial Learning Center (TILC-SV UGM) ini bertujuan untuk mewadahi kegiatan edukatif yang interaktif dan rekreatif, serta diimaksudkan agar konsep dan karakter yang diterapkan dapat memberikan pengalaman yang interaktif bagi pengguna ruang. Sehingga *character-based design* yang diterapkan di TILC-SV UGM dapat mencirikan bangunan, baik dari segi visual ruang maupun segi fungsional ruang, dan dapat merealisasikan gagasan *Link and Match* yang diinisiasi oleh Sekolah Vokasi UGM. Sasaran yang dicapai adalah interior ruang *Learning Center* yang dinamis secara organisasi ruang maupun tata kondisi ruang, serta mampu merespon dan mewadahi segala aktivitas pengguna ruang, dengan memanfaatkan segala aspek elemen ruang, baik elemen visual maupun elemen fungsional ruang, melalui penerapan konsep *experiential design*.

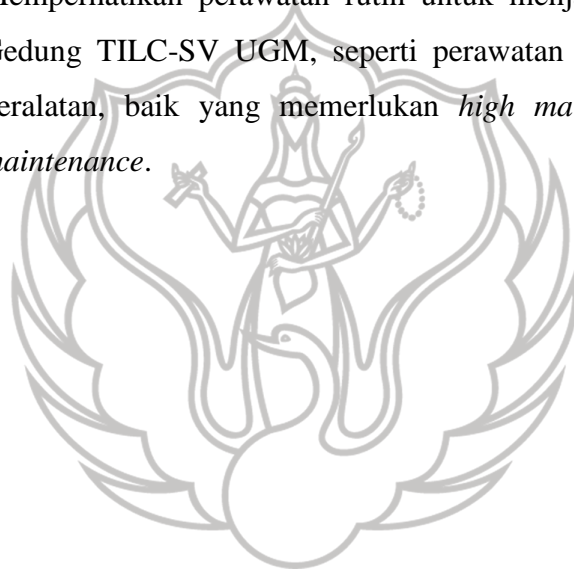
Konsep “*Unity in Diversity*” yang artinya kesatuan dalam keberagaman, menjadi dasar konsep perancangan. Melalui konsep ini diharapkan dapat menciptakan *learning center* rekreatif agar pengguna ruang dapat menikmati proses pembelajaran yang tidak membosankan, berdiskusi antar pengguna ruang, dan memberi dampak positif psikologis yang nyaman bagi pengguna ruang, dengan menyediakan ruang-ruang komunal. Ciri khas dan karakteristik UGM sebagai kampus kerakyatan yang memuat sisi historis dan filosofis dihadirkan melalui pengaplikasian tema kontekstual melalui respon terhadap material lokal dan respon terhadap ciri khas fisik bangunan yang diwujudkan ke dalam elemen-elemen desain interior. Pengaplikasian gaya modern melalui elemen-elemen interior dengan simetris, rigid, bentuk sederhana, dan memuat kejujuran terhadap material. Karakter yang ingin ditampilkan menyesuaikan dengan gaya desain adalah *bold*, *quirky*, dan dinamis. Unsur *bold* ditampilkan dengan ketegasan warna melalui penerapan

material alami, seperti kayu, batu, dan beton sebagai unsur ketegasan. unsur *quirky* ditampilkan dengan perpaduan berbagai macam warna karakteristik Sekolah Vokasi UGM dengan unsur warna kontekstual. Unsur dinamis ditampilkan melalui penerapan furnitur yang fleksibel, *changeable*, dan multifungsi, dengan menyesuaikan kebutuhan ruang. Informasi yang ingin disampaikan ke dalam elemen desain dapat dipahami dengan baik dan terhubung sehingga hirarki dari sebuah *experience* terhadap ruang tersampaikan dengan tepat, karena melalui pemahaman tentang emosi yang mempengaruhi dan pengambilan keputusan seseorang, dan kemudian bertindak berdasarkan informasi untuk merancang sebuah interaksi yang menarik dengan memanfaatkan bias kognitif ke dalam proses persuasif.

B. Saran

1. Saran untuk penulis dari tim penguji sidang tugas akhir perancangan interior Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM:
 - a. Mempertimbangkan korelasi antara konsep kontekstual dan konsep *experiential design* diterapkan ke dalam konsep perancangan interior supaya tetap menyatu, melalui penerapan konsep utama “*Unity in Diversity*”.
 - b. Mempertimbangkan moodboard dan komposisi warna antara pra desain dengan hasil desain akhir, dengan memperhatikan komposisi dominan dan non dominan.
 - c. Memperhatikan detail *furniture* dan detail lainnya pada gambar kerja dan pertimbangan aspek teknis terkait pengaplikasian di lapangan.
2. Saran untuk pengelola dan berbagai pihak yang terkait dengan Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM:
 - a. Penulis berharap dengan adanya ide-ide yang ditawarkan sebagai solusi permasalahan desain, Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan

- menjadikan TILC-SV UGM sebagai sarana edukasi, sarana pengembangan produk-produk yang inovatif, serta banyak memberi pengaruh positif bagi mahasiswa, tenaga pendidik, karyawan, maupun masyarakat sekitar.
- b. Citra dan karakteristik menjadi suatu ciri identitas sebuah kampus, maka dengan menghadirkan berbagai elemen pembentuk, elemen pengisi ruang, dan elemen yang berkaitan dengan konsep desain, diharapkan dapat membawa *ambience* yang nyaman untuk beraktivitas dan membawa energi positif.
 - c. Memperhatikan perawatan rutin untuk menjaga kontinuitas interior Gedung TILC-SV UGM, seperti perawatan untuk berbagai macam peralatan, baik yang memerlukan *high maintenance* maupun *low maintenance*.



DAFTAR PUSTAKA

- Ballast, Kent. (2002). *Interior Design Reference Manual*. California: Professional Publications, Inc.
- Ching, Francis D.K. (2013). *Interior Design Illustrated*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
- Christ, F. L. (1971, April). Systems for learning assistance: Learners, learning facilitators, and learning centers. *In Proceedings of the Annual Conference of the Western College Reading Association* (Vol. 4, No. 1, pp. 32-41). Taylor & Francis.
- Conran, Terence. (2015). *Conran on Color*. London: Octopus.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. (2020). *Rencana Strategi (Renstra) Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Tahun 2020-2024*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses di <https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/> 3 Oktober 2021.
- Enright, G. (1975, April). College learning skills: Frontierland origins of the learning assistance center. *In Proceedings of the Annual Conference of the Western College Reading Association* (Vol. 8, No. 1, pp. 81-92). Taylor & Francis.
- Gensler. (2017). *Experience Index*. New York : Gensler Research Institute.
- Gilbert, M. J., Schiff, M., & Cunliffe, R. H. (2013). Teaching restorative justice: Developing a restorative andragogy for face-to-face, online and hybrid course modalities. *Contemporary justice review*, 16(1), 43-69.
- Kelway, J. (2012). *Six Circles—An Experience Design Framework*.
- Mike, W. Martin, Roland Schinzinger. (1994). *Etika Rekayasa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Nurchahyo, M. (2013). *Karakter Formal Arsitektur Dan Desain Interior Karya Ridwan Kamil* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

- Oblinger, D. (2006). *Learning spaces* (Vol. 2). Washington, DC: Educause.
- Oktaviani, Yoan. (2020). *Lika Liku Link and Match*. Jakarta: Harian Kompas. Diakses di <https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/lika-liku-link-and-match> 3 Oktober 2021.
- Peterson, G. T. (1975). *Conceptualizing the Learning Center*.
- Satwiko, P. (2009). *Pengertian Kenyamanan Dalam Suatu Bangunan*. Yogyakarta, Wignjosoebroto.
- Sarihati, T., Widodo, P., & Widihardjo, W. (2015). Penerapan Elemen-Elemen Interior Sebagai Pembentuk Suasana Ruang Etnik Jawa Pada Restoran Boemi Joglo. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3(3).
- Schmitt, Bernd, and David Rogers. *Handbook on Brand and Experience Management*. Northampton, MA: Edward Elgar, 2009.
- Suptandar, J.Pamudji. (1999). *Disain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Spinuzzi, C. (2005). The Methodology of Participatory Design. *Technical communication*, 52(2), 163-174.
- Truschel, J., & Reedy, D. L. (2009). National Survey--What Is a Learning Center in the 21st Century?. *Learning Assistance Review*, 14(1), 9-22.