

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



JURNAL TUGAS AKHIR 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

Adhika Atinirbhita

NIM 1812154023

Program Studi Desain Interior ISI 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

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. Mesigning 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

1. PENDAHULUAN

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.

Dalam upaya proses transformasi dan reformasi pendidikan vokasi di Indonesia, Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbud menginisiasikan program *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).

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) yang memiliki luas 9.864,53 m² 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 APSLC, DLC, TILC, dan FRC Universitas Gadjah Mada di tahun 2020. Gedung TILC-SV UGM 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, yang diharapkan dapat mewujudkan aktivitas yang saling bersinergi, didukung dengan kreatifitas dan menghasilkan ide yang menarik serta inovatif.

Sebagai bentuk respon permasalahan kaitannya terhadap produktifitas dan kualitas sumber daya manusia di lingkungan Vokasi UGM serta sebagai induk permasalahan lingkup interior bangunan TILC-SV UGM, dengan memberikan solusi yaitu mengintegrasikan konsep *link and match* dengan pendekatan *experiential design*, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pengguna ruang di dalamnya, baik dari

segi produktifitas kerja, kinerja karyawan, dan interaksi antar pengguna terjalin secara optimal. *Experiential design* memprioritaskan interaksi manusia dengan lingkungan binaan. Dalam konteksnya berarti menggunakan elemen desain secara strategis untuk mendapatkan hubungan emosional secara optimal, sehingga aktivitas pembelajaran berjalan nyaman dan interaktif serta sebagai pengguna ruang dapat beraktivitas dan berjalan secara produktif. Pengalaman manusia harus menjadi kekuatan pendorong dibalik setiap elemen ruang mulai dari desain ruang fisik hingga kualitas interaksi, harapan, dan niat (Gensler, 2017).

Melihat fenomena mengenai permasalahan transformasi pendidikan vokasi yang terkait dengan produktifitas kerja di lingkup interior Gedung TILC-SV UGM ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan mahasiswa, tenaga pendidik, maupun masyarakat akan instansi formal dan non formal yang berkualitas. Pada perancangan ini beberapa fasilitas yang akan disediakan adalah *information center, exhibition room, creative lounge, conference room, classroom, voca plaza, office room meeting room, study hall, dan digital inspiring cafe*. Kemudian untuk menciptakan suasana ruang edukasi yang rekreatif, dapat dilaksanakan melalui penerapan desain yang colorful, transparent, dan *open space* agar suasana belajar lebih menyenangkan dan mudah meningkatkan sosialisasi antar pengguna maupun staff pengajar. Zoning sederhana namun padat fungsi diaplikasikan guna mendapatkan kebutuhan ruang yang sesuai dan tidak memakan banyak tempat seperti penggunaan pintu geser dan perabot yang saling terintegrasi, sehingga fungsi ruang dapat berjalan secara optimal.

Perencanaan interior Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM memiliki peran besar dalam mendukung upaya transformasi dan reformasi pendidikan vokasi, sehingga memerlukan keputusan-keputusan desain yang sesuai dengan permasalahan yang muncul. Beberapa masalah yang diidentifikasi dalam perancangan interior Gedung TILC-SV UGM ini adalah :

- a. Bagaimana merancang interior Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM yang dapat memberikan pengalaman interaktif, edukatif, dan kolaboratif bagi pengguna ruang, melalui pengimplementasian konsep *experiential design*?
- b. Bagaimana merancang interior Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM yang dapat menginterpretasikan citra dan karakteristik kampus UGM sebagai kampus kerakyatan, melalui penerapan elemen-elemen desain interior ?

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. *Learning Center*

Secara umum *learning center* memiliki berbagai macam definisi dan karakteristik. Berikut ini adalah pernyataan dari 3 ahli mengenai definisi dari *Learning center*, yaitu antara lain:

- 1) *Learning center* adalah tempat dimana peserta didik maupun fasilitator pembelajaran terjalin menjadi sekuensial, siberetik, dan individual yang berorientasi secara sistematis sebagai tempat pembelajaran untuk melayani peserta didik maupun fasilitator pembelajaran (Christ, 1971:39).
- 2) *Learning center* adalah tempat yang terkait dengan lingkungan pembelajaran dan berfungsi untuk memungkinkan peserta didik belajar lebih banyak dalam waktu singkat, lebih mudah, dan percaya diri, serta di dalamnya menawarkan fasilitas pembelajaran yang terafiliasi dengan lembaga terakit untuk mendukung program inovatif (Enright, 1975:81).
- 3) *Learning center* adalah tempat pembelajaran yang terdiri dari empat layanan : layanan perpustakaan, layanan audio visual, layanan bimbingan belajar, dan

layanan pengembangan instruksional atau pengembangan sistem pengajaran baru, materi, maupun kursus pembelajaran (Peterson, 1975:9).

Dari ketiga pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa definisi *learning center* adalah tempat pembelajaran yang berfungsi untuk mewadahi dan memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dimana di dalamnya akan dibantu oleh fasilitator pembelajaran, baik guru, maupun instruktur selaku mentor kegiatan pembelajaran. Pada prinsipnya *learning center* merupakan fasilitas gabungan sentral bagi kampus modern sebagai tempat bagi komunitas untuk berkumpul dan berbagi ilmu. Dalam perencanaan desain tentunya harus memperhatikan keberhasilan secara visual dan fungsi. Terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan yaitu:

1) *Energy use and sustainability*

Gunakan sistem mekanikal yang efisien dan pencahayaan yang ramah lingkungan serta hemat energi.

2) *Acoustic control*

Pada area belajar seperti ini tidak dapat mentoleransi kebisingan karena dapat mengganggu focus dan konsentrasi pengguna. Kebisingan dapat datang melalui orang berbicara, lalu lalang, kebisingan luar ruangan, mesin- mesin dll.

3) *Material*

Material yang digunakan haruslah tahan lama dan *sustainable*. Jendela menggunakan proteksi UV dan *Low-E high performance glass* untuk melawan panas matahari

4) *Interior design*

Dalam hal ini adalah perhatian akan masalah fungsi, warna dan ergonomi. Pemilihan warna dan material membantu membangun suasana ruang yang dapat menstimulasi dan menarik secara visual.

b. Pendekatan Konsep Perancangan

Experiential Design dalam pengertiannya yaitu desain yang memprioritaskan interaksi manusia dengan lingkungannya, tentang bagaimana lingkungan dapat mempengaruhi perilaku manusia melalui perilaku sensorik, emosional, intelektual, dan sosial, atau dengan kata lain pengalaman manusia harus menjadi kekuatan pendorong dibalik setiap elemen ruang, dari desain ruang fisik hingga kualitas interaksi, harapan, dan niat (Gensler, 2017). Menurut penelitian dari Gensler *Research* dalam ketercapaian proses *experiential design* harus ada beberapa faktor yang melingkupinya, yaitu *human-centric design*, *branding*, dan *interactivity*. Ketiga faktor tersebut menjadi penting, sebab semakin seseorang merasa terhubung dengan suatu tempat atau ruang, semakin mereka ingin kembali ke ruang tersebut. Selain itu *experiential design* berfungsi juga dalam membranding suatu *company* melalui *branding internal* untuk meningkatkan moral bagi karyawan supaya tercipta lingkungan kerja yang positif dan sebagai pengingat karyawan akan tujuan yang lebih besar.

Pada hakikatnya kualitas ruang berpengaruh dengan pengalaman dari pengguna ruang, sehingga untuk mencapai pengalaman ruang yang berkualitas, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi yaitu:

1) *Authenticity* (keaslian)

2) *Scale* (skala)

3) *Context* (konteks)

4) *Layout* (tata letak)

5) *Accessibility* (aksesibilitas)

6) *Novelty* (kebaruan)

7) *Comfort* (kenyamanan)

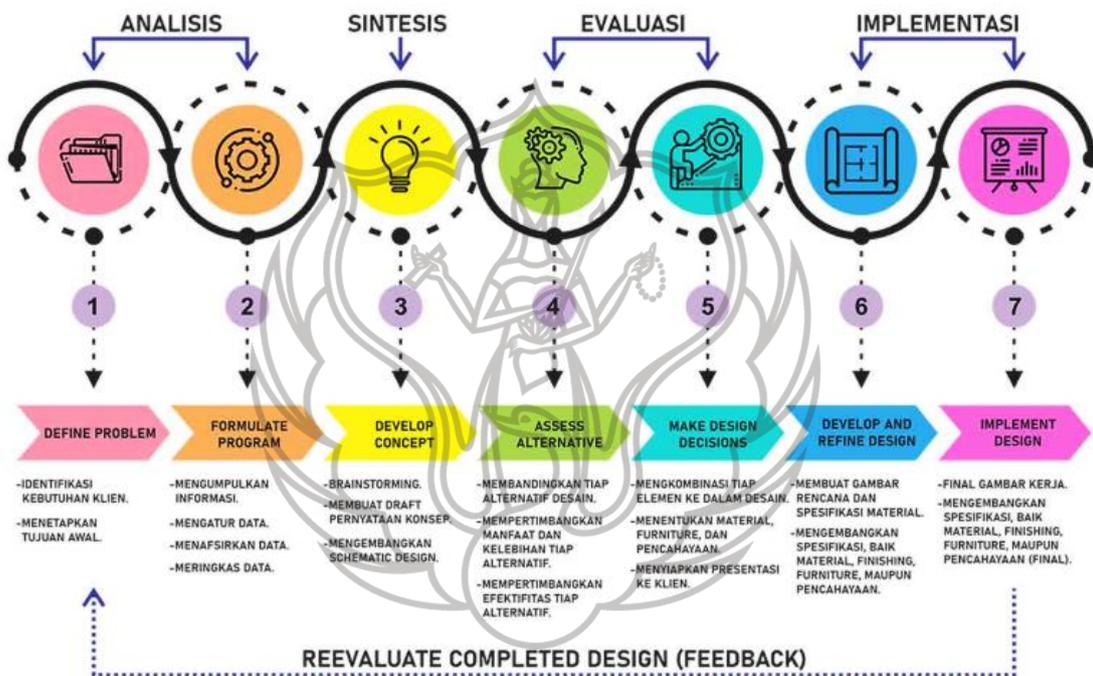
- 8) *Atmosphere* (suasana)
- 9) *Beauty* (keindahan)
- 10) *Clarity* (kejelasan)
- 11) *Functionality* (fungsional)
- 12) *Sense of welcome* (rasa keterbukaan)
- 13) *Inspiration* (inspirasi)

c. Segmentasi Usia

Klasifikasi kelompok usia berdasarkan *Academic Search Premier & Social Index* adalah sebagai berikut:

- 1) *Young Adults* (18-25)
- 2) *Adulthood* (25-40)
- 3) *Middle age/ Middle aged person* (40-60)
- 4) *Older people/ Old Age* (60+)

3. METODE DESAIN



Gambar 1. Bagan Metode Desain Ching (Sumber: Diadaptasi dari Ching, 2013)

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data sebelum mencapai ke penelusuran masalah) memuat 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.

b. 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 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 *constrait*. 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.

c. 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 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*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Lokasi Perancangan



Gambar 2. Lokasi Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 3. Interior Eksisting Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Luas Bangunan : 9.864,53 m²
 Alamat : Jalan Yacaranda Blimbing Sari, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281.

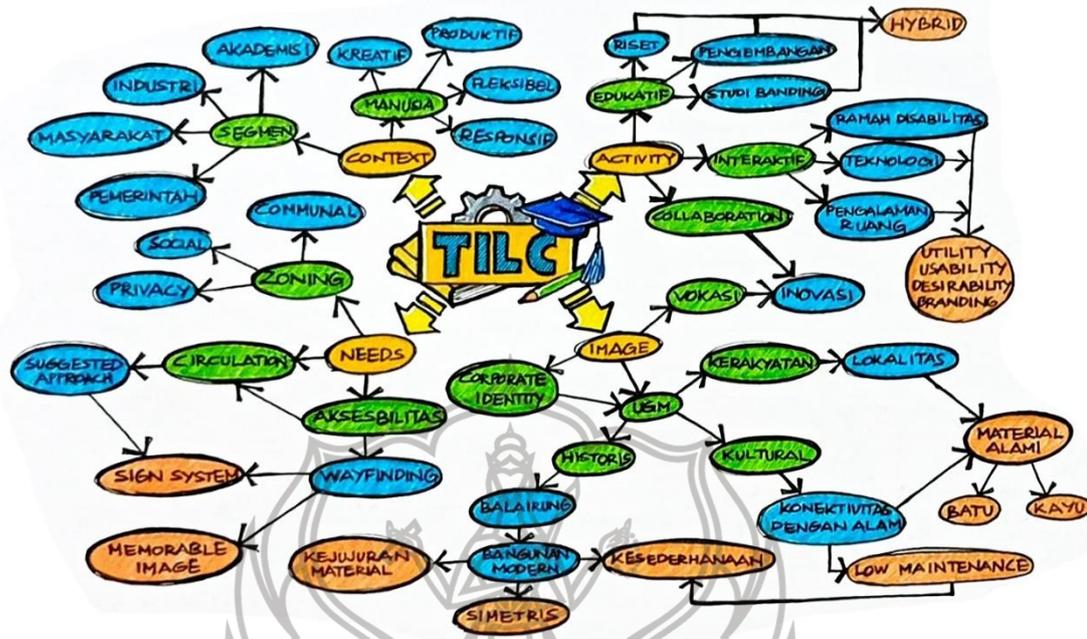
Lingkup Perancangan :

- 1) *Lobby*
- 2) *Voca Plaza*
- 3) *Product Design & Development Center (Classroom)*
- 4) *Humas Alumni POTMASEVO (Office)*
- 5) *International Affairs Office (Office)*
- 6) *PCC Room (Creative Lounge)*
- 7) *PMB/NTT Room (Conference Room)*
- 8) *Inner Court*
- 9) *Guest Room (Exhibition Room)*
- 10) *Lobby Expo Area*
- 11) *Co-Working Space / Digital Inspiring Café*

b. Latar Belakang Pemilihan Konsep

Konsep perancangan yang digunakan adalah “*Unity in Multiplicity*” yang artinya kesatuan dalam keberagaman. Keberagaman yang dimaksud adalah dalam hal aktivitas, pelajaran, serta pengguna yaitu mahasiswa dengan tenaga pendidik yang bersifat interaktif, edukatif, dan kolaboratif. 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. Pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan *experiential design* untuk sisi fungsional dan pendekatan kontekstual untuk segi estetika dengan menampilkan skema warna yang menyesuaikan ciri dan karakteristik Sekolah Vokasi UGM, sehingga TILC-SV UGM memiliki ciri khas sebagai salah satu *learning center* di Sekolah Vokasi UGM Yogyakarta dengan membawa nilai-nilai UGM sebagai kampus kerakyatan.



Gambar 4. Latar Belakang Pemilihan Konsep Melalui Proses *Mind Mapping* (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

c. Tema Perancangan

Tema perancangan interior Gedung *Teaching Industrial Learning Center* Sekolah Vokasi UGM melalui pendekatan kontekstual. Kontekstual merupakan suatu perencanaan dan perancangan, yang memperhatikan permasalahan kontinuitas visual antar bangunan baru dengan nuansa lingkungan yang ada di sekitarnya, dan melakukan studi terhadap kesulitan-kesulitan yang timbul dalam menciptakan keserasian antar bangunan yang berbeda jaman dan gaya, dalam suatu lokasi yang berdekatan (Brolin, 1980). Penerapan kontekstual dengan menekankan dan merespon lingkungan sekitar (Kampus UGM) untuk menghadirkan ciri khas dan karakteristik UGM sebagai kampus kerakyatan yang memuat sisi historis dan filosofis. Pengaplikasian tema melalui respon terhadap material lokal dan respon terhadap ciri khas fisik bangunan yang diwujudkan ke dalam elemen-elemen desain interior.

d. Gaya Desain

Gaya perancangan yaitu menerapkan gaya modern. Gaya modern diterapkan karena menyesuaikan “konteks” bangunan UGM yang berciri khas gaya modern. 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. Skema warna yang diambil adalah sebagai berikut:

1) Warna

a) Warna Dominan

Komposisi warna terpilih yang diterapkan dalam perancangan interior Gedung TILC-SV UGM mengambil 2 jenis unsur warna yaitu warna dominan dan warna aksen. Warna dominan yang diterapkan yaitu kombinasi dari warna putih dan abu-abu karena warna tersebut lekat dengan bangunan UGM dan cocok dengan gaya bangunan modern, serta dapat diaplikasikan dengan warna apa saja (Conran, 2015). Warna aksen mengaplikasikan warna biru sebagai ciri khas warna Kampus UGM, dan warna hijau toska sebagai ciri khas warna Sekolah Vokasi UGM. Warna tersebut merupakan karakteristik utama dari Kampus UGM, warna pendukung seperti cokelat diambil sebagai representasi dari warna-warna natural atau warna alam.

b) Warna Aksen

▪ Biru

Menurut Conran (2015) warna biru dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus, sehingga cocok diaplikasikan sebagai warna aksen di interior Gedung TILC-SV UGM karena sesuai karakteristik Kampus UGM dan Sekolah Vokasi UGM yang juga dikenal sebagai kampus biru, sehingga warna ini lekat dengan simbolisasi warna dari UGM. Warna biru juga menyiratkan pesan optimistik, dinamik, dan futuristik.



Gambar 5. Palet Warna Biru (Sumber: Diadaptasi dari Conran, 2015)

▪ Hijau

Menurut Conran (2015) warna hijau membuat suasana lebih segar dan *refreshing*, cocok diaplikasikan pada ruang yang bersifat santai, serta termasuk ke dalam warna yang identik dengan suasana alam, sehingga dapat merangsang kesejukan dari dalam bangunan secara psikologis. Hijau jadi representasi warna alam yang sarat dengan kesetimbangan, kenyamanan, dan kesuburan. Kampus UGM sangat erat kaitannya dengan alam, karena alam sudah menjadi bagian dari Kampus UGM. Hampir seluruh area Kampus UGM dipenuhi dengan tumbuhan hijau, berbagai macam pohon, dan terdapat hutan buatan.

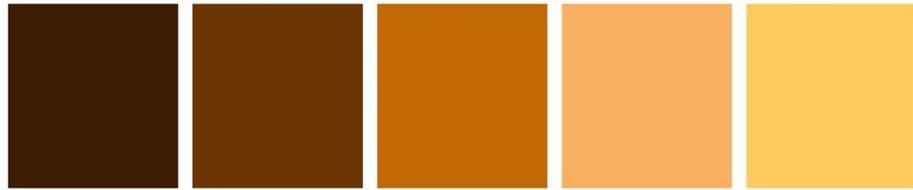


Gambar 6. Palet Warna Hijau (Sumber: Diadaptasi dari Conran, 2015)

▪ Cokelat

Warna cokelat identik dengan alam yang dapat membawakan suasana ruang menjadi nyaman dan hangat untuk beraktivitas bersifat sosial dan

komunal, serta dapat merangsang aktivitas pikiran serta meningkatkan *mood* saat berada di dalam.



Gambar 7. Palet Warna Cokelat (Sumber: Diadaptasi dari Conran, 2015)

2) Moodboard



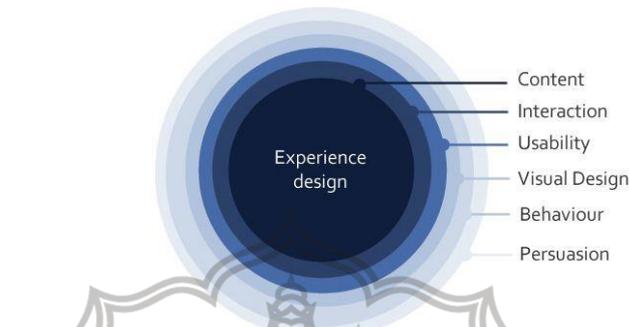
Gambar 8. Moodboard Desain (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penerapan suasana ruang yaitu dengan mengaplikasikan unsur alam dari bentuk, penggunaan material alami, warna natural, tekstur, dan pengaplikasian

vegetasi. Pemilihan suasana tersebut didasari dengan penerapan tema ruang yang mengusung *empowering contextual*, atau maksudnya adalah menerapkan unsur bentuk, warna, material yang terinspirasi dari nilai-nilai lokalitas dan konteks bangunan tersebut berada. , karena ingin menunjang aktivitas di dalam Gedung TILC-SV UGM dengan nyaman, tenang, dan sejuk. Pemilihan warna dominan *monochrome* putih dan abu-abu sesuai dengan karakter utama bangunan UGM tidak meninggalkan unsur warna putih dan abu-abu. Aksen utama mengaplikasikan warna biru sebagai ciri khas warna Kampus UGM, dan warna hijau toska sebagai ciri khas warna Sekolah Vokasi UGM.

e. Implementasi Desain

1) Implementasi Konsep *Experiential Design*



Gambar 9. Prinsip *Experiential Design* (Sumber: Diadaptasi dari James Kelway, 2022)

a) *Persuasion*

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) *Behaviour*

Kebiasaan dari pengguna dalam memahami ruang, melalui sebuah observasi, yang memunculkan suatu ide yang responsif, terimprovisasi, dan tepat guna. Penerapan melalui pengaplikasian layout yang lebih fungsional.

c) *Visual Design*

Bertujuan untuk membentuk dan meningkatkan pengalaman pengguna ruang untuk mempertimbangkan aspek-aspek estetika sebagai daya tarik visual. Pada penerapannya menampilkan ciri dan karakteristik Sekolah Vokasi UGM ke dalam interior bangunan TILC-SV UGM.

d) *Usability*

Berkaitan dengan tujuan dan kebergunaan dari sebuah ruang untuk difungsikan secara fundamental, seperti dengan penerapan *wayfinding* yang tepat, aksesibilitas dan fleksibilitas ruang, *visibility* ruang, dan persepsi terhadap ruang. Penerapan aksesibilitas TILC-SV UGM sudah dirancang seefektif mungkin dengan mempertimbangkan jarak antar ruang tidak terlalu jauh, dengan mengaplikasikan *sign system* untuk mempermudah akses.

e) *Interaction*

Sebuah proses dimana pengguna ruang terhubung dengan lingkungannya yang memunculkan suatu keterikatan, dan terjalin hubungan dan interaksi antara pengguna ruang dengan lingkungannya. Penerapannya

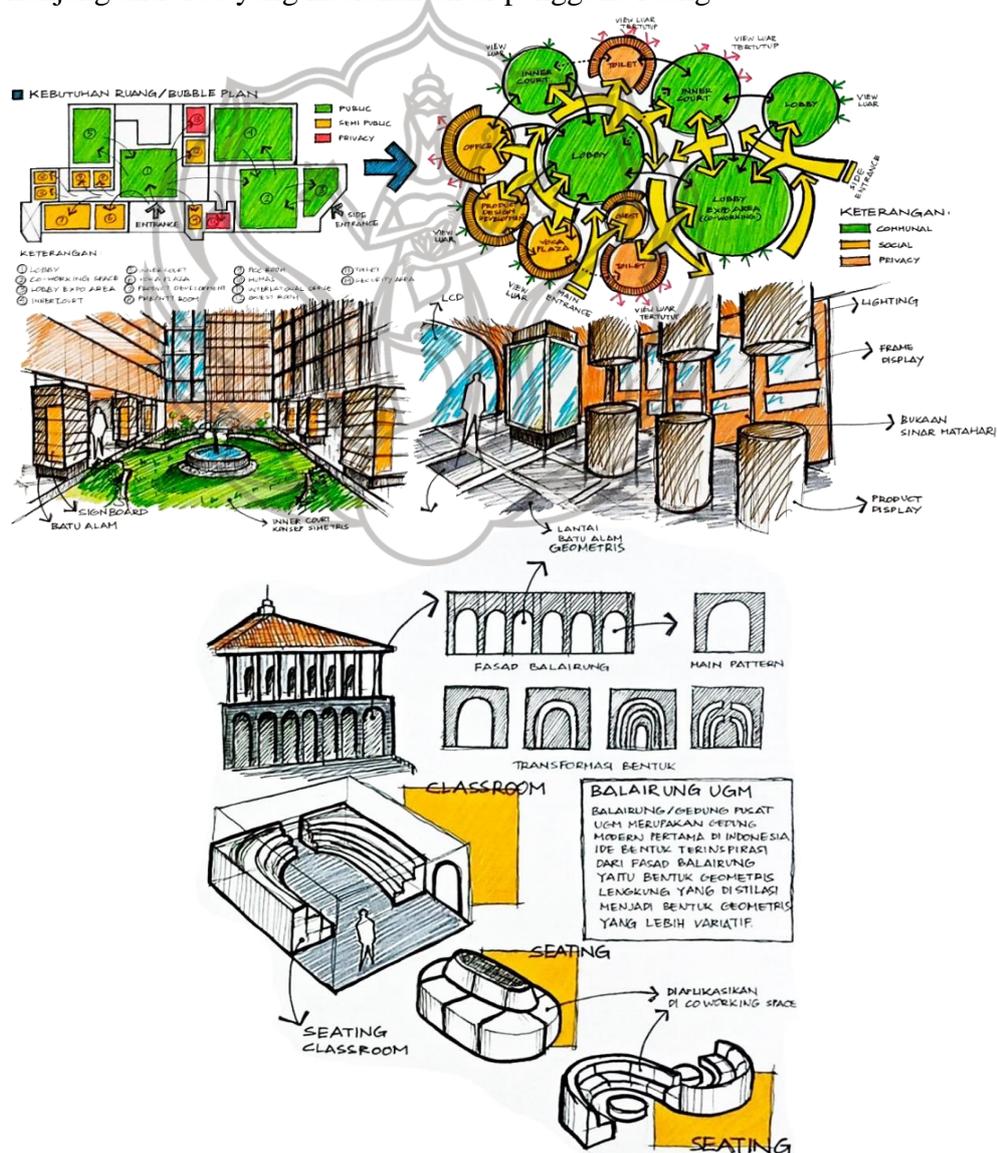
menyediakan ruang yang bersifat komunal dapat diakses siapa saja yaitu dengan adanya *creative lounge*, *creative co-working space*, *classroom* dan *voca plaza*.

f) *Content*

Informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik dan terhubung sehingga hirarki dari sebuah *experience* terhadap ruang tersampaikan dengan tepat. Penerapan pada setiap ruang menampilkan keunikan dan solusi desain sendiri-sendiri, dengan mempertimbangkan berbagai kriteria dan aspek dalam mendesain yang fungsional, efektif, dan ergonomis.

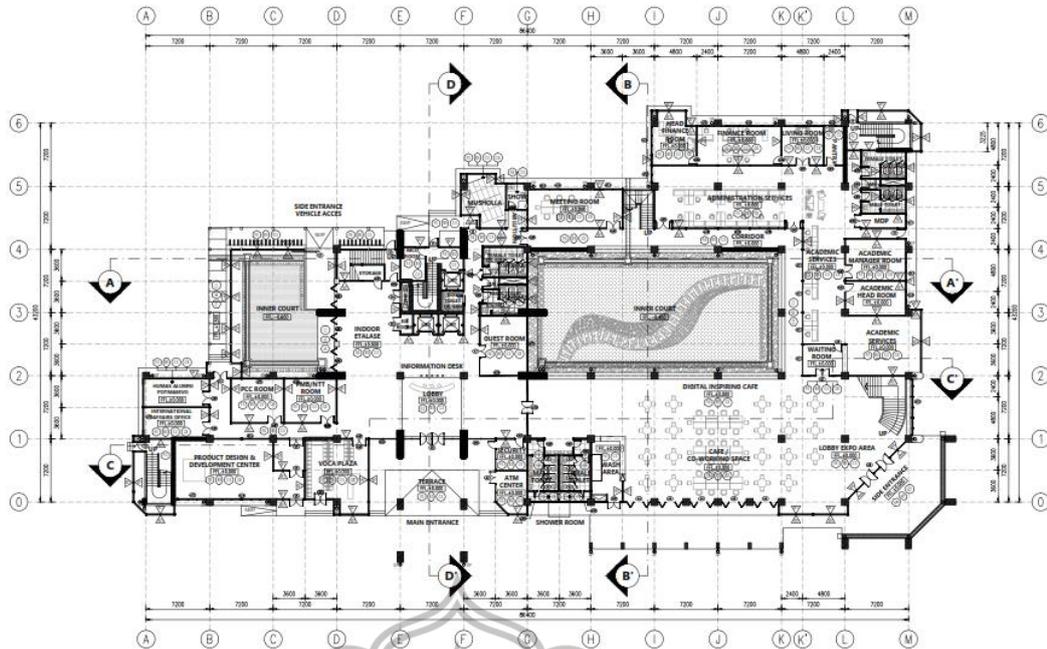
2) Ideasi

Penerapan unsur lokalitas dari lingkungan UGM serta penerapan material lokal untuk mengangkat citra UGM sebagai kampus kerakyatan, seperti elemen bebatuan sebagai unsur utama, pengaplikasian bentuk simetris, simpel, dan sederhana. Pada pengaplikasian wayfinding/signage yang informatif dan interaktif secara interior sehingga memudahkan pengguna atau pengunjung menemukan lokasi yang diinginkan. Menyediakan *collaborative space* dan *communal space* untuk menunjang aktivitas yang interaktif antar pengguna ruang.

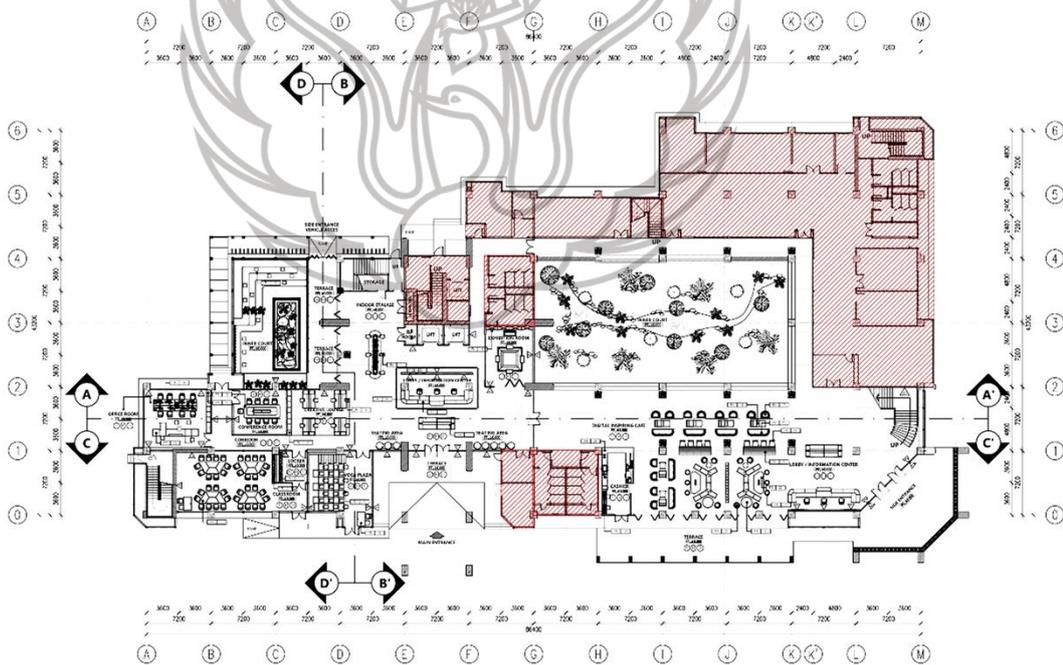


Gambar 10. Ideasi Desain (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

3) Layout



Gambar 11. *Layout* Eksisting Gedung TILC-SV UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

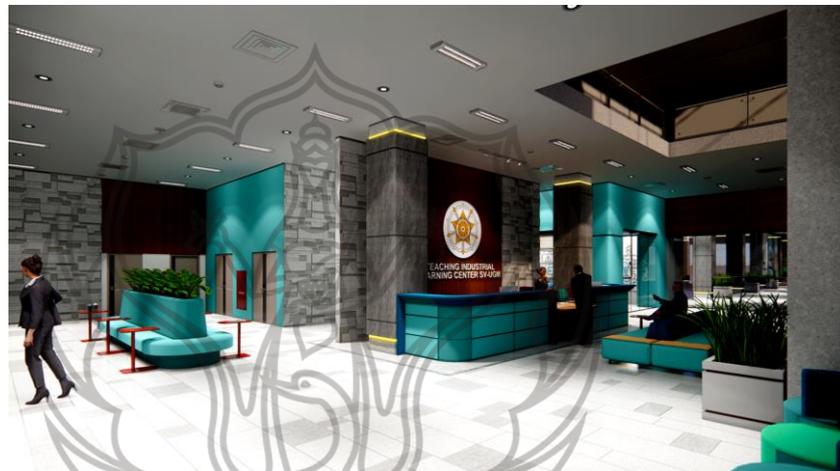


Gambar 12. *Layout Re-Design* Gedung TILC-SV UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

4) Perspektif 3D



Gambar 13. Hasil Desain *Lobby & Information Center* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 14. Hasil Desain *Lobby & Information Center* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Lobby & Information Center TILC SV-UGM difungsikan sebagai ruang peralihan dari ruang satu ke ruang lainnya, dan disini terdapat bagian resepsionis, sebagai tempat pusat informasi ketika tamu atau pengunjung datang dan memerlukan informasi baik kepentingan pribadi maupun berkaitan dengan kegiatan di Gedung TILC-SV UGM. *Lobby* sebagai ruang paling awal ketika pengunjung datang, sehingga penerapan elemen-elemen interior mencitrakan karakteristik Sekolah Vokasi UGM dan Kampus UGM sebagai kampus kerakyatan, hal itu diperkuat dengan pendekatan material alam seperti batu andesit pada dinding sebagai unsur elemen utama pada interior *lobby*, *concrete* pada lantai, karena elemen batu merupakan salah satu karakteristik tersendiri dari bangunan-bangunan di UGM. Kombinasi warna putih dan abu-abu pada elemen batu di dinding dan lantai untuk menciptakan kesan *bold* pada ruang dan cocok dengan penerapan unsur gaya modern. Pada *backdrop* resepsionis mengkombinasikan material batu andesit dengan kisi-kisi kayu *vertical* sebagai elemen dekoratif dan berfungsi sebagai tempat untuk *tagline* TILC-SV UGM.

Berbeda dengan dinding dan lantai, penerapan furnitur pada *lobby* justru menggunakan warna khas dari Sekolah Vokasi UGM, yaitu warna hijau toska dan penerapan bentuk cenderung simpel dan simetris karena merupakan ciri dari

gaya modern, sehingga unsur modern tetap harus dimunculkan. Pada furnitur meja resepsionis menggunakan material multiplek dengan *finishing* cat duco dan untuk *top table* menggunakan multiplek dengan *finishing* hpl motif kayu mindi untuk memunculkan unsur elemen alami pada interior. Pada *seating area* sama seperti meja resepsionis yaitu menggunakan warna hijau tosca sebagai warna *upholstery*.



Gambar 15. Hasil Desain *Creative Lounge* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



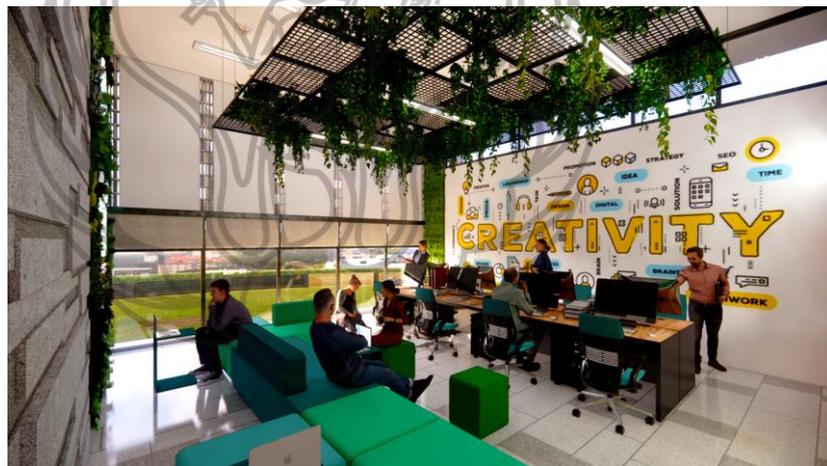
Gambar 16. Hasil Desain *Outdoor Lounge* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada *creative lounge* menyediakan sudut baca atau bisa disebut juga tempat diskusi maupun tempat membaca untuk mahasiswa, pengunjung, maupun tenaga pendidik yang jenuh ketika di dalam kelas maupun di kantor. Fasilitas yang disediakan yaitu terdapat rak buku, *seating area*, dan papan tulis digital untuk sarana diskusi. Kecenderungan penggunaan material pada *creative lounge* sama seperti di *information center* karena dalam satu lingkup dengan lobby, karakteristik baik warna dan material sama, pada *seating area* menggunakan warna hijau tosca dengan kombinasi warna biru. Pada rak buku menggunakan material multiplek dengan *finishing* hpl motif kayu mindi dan terdapat *tagline* pada setiap titik di rak untuk memotivasi orang yang duduk dan membaca, serta sebagai elemen dekoratif. Pada dindingnya diberi aksesoris mural untuk menambah nilai estetika dan menciptakan suasana lebih *friendly*, dengan menerapkan mural yang selaras dan menarik minat untuk duduk santai.

Selanjutnya, pada *outdoor lounge* menyediakan *space* untuk duduk bersantai, maupun berinteraksi antar pengguna ruang, secara fungsi sama seperti *creative lounge*, yang membedakan hanya menghadirkan suasana yang berbeda, yaitu di area *inner court*. Pengaplikasian pada area ini material dominan yaitu multiplek, terletak pada *seating area* dengan *finishing* hpl. Pengaplikasian taman juga terlihat di area ini, untuk memberikan kesan *fresh* dan menghadirkan suasana yang nyaman ketika pengguna jenuh di dalam ruangan.



Gambar 17. Hasil Desain *Conference Room* dan *Office Room* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 18. Hasil Desain *Conference Room* dan *Office Room* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada *conference room* difungsikan sebagai ruang rapat internal maupun sebagai tempat untuk tamu yang datang berkunjung ke TILC-SV UGM. Pada area ini diprioritaskan untuk kapasitas 9 orang untuk tempat duduknya, dan terdapat 1 meja rapat. Warna ciri khas Sekolah Vokasi UGM yaitu hijau toska tetap dihadirkan di area ini. Pada area ini juga terdapat papan digital untuk melangsungkan kegiatan presentasi. Kisi-kisi kayu diterapkan pada elemen dinding sebagai elemen dekoratif, dan untuk dinding bagian lain terdapat mural. Pada *office room* terdapat 8 meja kerja sekaligus kursi kerja, dan terdapat *lounge area*, yang berfungsi untuk tempat bersantai karyawan ketika jenuh di depan komputer. Penempatan vegetasi pada setiap titik berfungsi untuk merelaksasikan mata supaya tidak cepat lelah, dan juga membawa kesan *fresh* di dalam ruangan. Warna hijau toska ditampilkan pada *seating area* dan kursi

kerja karyawan. Tampilan mural di dinding mengkombinasikan warna kuning dan biru secara psikologis supaya merangsang aktivitas pikiran serta meningkatkan *mood* ketika bekerja dan fokus tetap terjaga. Konfigurasi bentuk furnitur cenderung repetisi karena ingin menampilkan unsur gaya modern dengan dipadukan bentuk furnitur simpel. Aksent batu andesit juga ditampilkan pada interior, supaya ruangan tetap memiliki karakter *bold* sebagai karakter utama.



Gambar 19. Hasil Desain *Classroom* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 20. Hasil Desain *Voca Plaza* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada *classroom* menggunakan warna hijau toska sebagai karakter desain dan juga karena warna ini cocok untuk ruang belajar dan dapat membantu menstimulasikan otak dan meningkatkan fokus bagi pengguna. Konfigurasi furnitur menggunakan meja modular sehingga penataan yang dilakukan bisa sesuai dengan kebutuhan. Penataan meja dibuat melingkar digunakan saat akan melakukan kegiatan diskusi sehingga mempermudah interaksi antar mahasiswa. Pada *voca plaza* difungsikan sebagai ruang seminar dan ruang kelas informal. Konfigurasi tempat duduk ditata secara bersusun seperti *step* tangga, supaya pengguna ruang dapat melihat kedepan secara luas dan maksimal. Pengaplikasian kombinasi warna biru dan hijau ditampilkan pada ruang ini, sama seperti *classroom*, warna ini cocok untuk menstimulasikan otak dan tetap fokus pada materi pembelajaran. Vegetasi pada ruangan ditampilkan untuk

kesan *fresh* dan juga terkesan natural dengan dikombinasikan dengan kisi-kisi kayu pada aksen dinding.



Gambar 21. Hasil Desain *Exhibition Room* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 22. Hasil Desain *Creative Co-Working* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada *exhibition room* memiliki keterbatasan ruang yang sempit, sehingga jika ditempatkan banyak produk justru akan mempersempit aksesibilitas pengguna ruang, maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut, terpilihilah konsep *in-depth object exhibition*, yang berarti objek pameran terletak secara terpusat (sentris) dan pengunjung dapat mengakses segala sisi objek dengan melalui teknologi *virtual reality*. Meskipun pengunjung tidak bisa melihat objek secara fisik dan langsung, namun pengunjung masih bisa mempelajari objek lebih luas dengan pameran jenis ini, dibandingkan dengan mempelajari objek yang dilidungi dalam lemari kaca tebal, karena dapat mempelajari lebih luas tentang sistematika terbentuknya produk, material produk, maintenance produk, dan kinerja produk yang dihasilkan. Pada area dinding terdapat videotron untuk menampilkan branding dari TILC-SV UGM, dan pengunjung dapat secara bebas mengakses videotron untuk mempelajari seluk beluk TILC, maupun seluk beluk produk-produk yang dihasilkan TILC-SV UGM maupun instansi lain yang terlibat di dalamnya. *Virtual reality* yang ditampilkan berbasis teknologi hologram dan menyajikan bentuk secara 3D.

Pada *creative co-working space*, terletak sangat strategis secara penataan layout ruang, bisa diakses melalui *main entrance* maupun *side entrance*, dengan menampilkan *view* berhadapan dengan *inner court* bangunan. *Creative co-working space* dibagi menjadi tiga area, yang pertama area kolaborasi (komunal), area diskusi (sosial), dan area individu (privasi). Pada area komunal difungsikan untuk area berdiskusi sekelompok pengunjung, dengan disediakan fasilitas papan digital untuk mengakses kegiatan presentasi dan diskusi, dan terdapat dua area komunal untuk melakukan kegiatan diskusi kelompok. Pada area sosial terdapat dua jenis seating area, yaitu *double seat* dan *single seat*, berfungsi untuk diskusi lebih internal dan intim dibandingkan dengan area komunal. Pada area individu hanya terdapat satu meja pada tiap titiknya, satu meja dilengkapi dengan 4 kursi. Pengguna disini cenderung tidak memerlukan interaksi dan lebih ke area pribadi. Bentuk furnitur pada area komunal bersifat modular furnitur yang bisa dipindahkan sesuai kebutuhan, sedangkan pada area lain hanya seperti furniture pada umumnya. Warna yang diaplikasikan menggunakan kombinasi biru-hijau toska untuk menampilkan karakteristik Sekolah Vokasi UGM.



Gambar 23. Hasil Desain *Lobby & Information Center* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 24. Hasil Desain *Inner Court* TILC SV-UGM (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Lobby & Information Center TILC SV-UGM sama seperti *lobby* pada *main entrance*, hanya saja *lobby & information center* ini terletak pada *side*

entrance difungsikan sebagai ruang peralihan dari ruang satu ke ruang lainnya, dan disini terdapat bagian resepsionis, sebagai tempat pusat informasi ketika tamu atau pengunjung datang dan memerlukan informasi baik kepentingan pribadi maupun berkaitan dengan kegiatan di Gedung TILC-SV UGM. Pengaplikasian material dan furnitur sama persis seperti pada *lobby main entrance*. Pada Inner Court menerapkan taman yang berkonsep taman tropis, dengan mengaplikasikan berbagai macam tanaman-tanaman tropis, karena dirasa cocok dengan keadaan iklim di Indonesia, pada area ini terdapat kolam yang seakan-akan dibuat seperti sungai yang mengalir. Taman tropis memiliki keunggulan diantaranya memunculkan keteduhan, kerindangan, dan mampu membuat sistem balance dalam siklus iklim.

5. 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.

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.
- Nurcahyo, 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).
- 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.

