

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian tahap ini telah dapat dikelompokkan artefak yang memiliki berbagai kualitas ditinjau dari sisi manfaat untuk pengembangan desain. Hasil penelitian sejauh ini sudah memberikan gambaran tentang bagaimana karya kreasi berupa artefak digital yang dihasilkan oleh partisipan dapat digunakan oleh desainer untuk mendapatkan gambaran tentang preferensi visual pengguna berupa usulan desain ruang pembelajaran.

Pada penelitian terdahulu sudah di dapat hasil preferensi menggunakan metode *matching* atau mencocokkan elemen-elemen, sehingga didapat hasil seperti ditampilkan pada **Error! Reference source not found.** Penelitian ini m emverifikasi bahwa hasil dari penelitian sebelumnya tersebut memiliki karakter yang dekat dengan kelompok AA, yaitu kelompok yang mendapat nilai tertinggi dari para penilai berlatar belakang desain. Sebaliknya kelompok BB diverifikasi memiliki karakter yang berlawanan dengan dua kelompok tersebut yang di buktikan dengan nilai alpha negatif.

Dengan membandingkan hasil kedua penelitian ini bisa di ditemukan karakteristik visual ruang pembelajaran yang diharapkan oleh partisipan namun tetap sejalan dengan kaidah-kaidah desain. Karakter Ceria dan Gembira yang mendominasi kelompok BB tidak membuatnya lebih disukai dibanding kelompok AA dan C untuk desain ruang pembelajaran. Di satu sisi, karya kreatif yang dihasilkan melalui p-VE sangat beragam dan diharapkan dapat mengakomodasi pengguna dengan berbagai macam latar belakang. Tetapi sangat jelas dari hasil pengelompokan bahwa desain dengan warna-warna dominan tidak menjadi pilihan terbaik bagi para penilai baik pada tahap 1 maupun tahap 2. Pada tahap 1 artefak dengan karakter warna mendominasi kelompok BB, dan partisipan pada tahap 2 menilai kelompok tersebut tidak lebih disukai dari kelompok lainnya.

Metode pemilihan artefak mempertimbangkan penggunaan kompleksitas visual dan keluasan sebagai penentu pemilihan karya kreatif. Faktor utama pertimbangan adalah keduanya lebih mudah untuk diukur dibanding deskriptor yang lain. Kompleksitas visual pada penelitian ini berkaitan dengan desain ruang pembelajaran, sehingga kompleksitas yang diharapkan tidak terlalu banyak memberi stimuli pada pengguna.

Hal lain yang menarik dari penelitian ini adalah fakta bahwa partisipan tanpa latar belakang desain mampu menghasilkan karya kreatif yang mendapat apresiasi tinggi dari penilai yang memiliki latar belakang desain.



DAFTAR PUSTAKA

- Beckers, R., van der Voordt, T., & Dewulf, G. (2016). Learning space preferences of higher education students. *Building and Environment*, 104, 243–252. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2016.05.013>
- Higgins, S., Hall, E., Wall, K., Woolner, P., & McCaughey, C. (2005). The impact of school environments: A literature review. *Design Council*.
- Huber, J., Ariely, D., & Fischer, G. (2002). Expressing preferences in a principal-agent task: A comparison of choice, rating, and matching. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 87(1), 66–90. <https://doi.org/10.1006/obhd.2001.2955>
- Im, S. S.-B. (1984). Visual Preferences in Enclosed Urban Spaces: An Exploration of a Scientific Approach to Environmental Design. *Environment and Behavior*, 16(2), 235–262. <https://doi.org/10.1177/0013916584162005>
- Küller, R., Mikellides, B., & Janssens, J. (2009). Color, arousal, and performance—A comparison of three experiments. *Color Research & Application*, 34(2), 141–152. <https://doi.org/10.1002/col.20476>
- Leland, C. H., & Kasten, W. C. (2002). Literacy education for the 21st century: It's time to close the factory. *Reading and Writing Quarterly*, 18(1), 5–15. <https://doi.org/10.1080/105735602753386315>
- Mahnke, F. H. (1996). *Color, Environment, & Human Response*. Wiley.
- Nagamachi, M., & Lokman, A. M. (2010). *Innovations of Kansei Engineering* (1st ed.). CRC Press.
- Peng, C. (2011). uCampus: Can an open source 3D interactive virtual campus modelling platform support institutional learning and innovation? *International Journal of Architectural Computing*, 9(3), 303–324.
- Priyanto, O. C. (2018). *Expressing Visual Preferences Through Interactive Parametric Virtual Environment to Inform Early Stage of Learning Space Design* (Issue May) [Sheffield University]. <http://etheses.whiterose.ac.uk/id/eprint/25713>
- Priyanto, O. C., & Peng, C. (2018). Influences of visual preferences expressed by participants on early stage of learning space design: an interactive parametric modelling study. *Architectural Science Review*. <https://doi.org/10.1080/00038628.2018.1483887>
- Prodjo, W. A. (2020). *Wabah Corona, Nadiem: Tak Semua Pembelajaran Online dari Sekolah akan Optimal*. <https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/27/080000471/wabah-corona-nadiem--tak-semua-pembelajaran-online-dari-sekolah-akan-optimal>
- Richens, P., & Trinder, M. (1999). Exploiting the Internet to improve collaboration between users and design team. *The Martin Center for Architectural and Urban Studies, University of Cambridge Department of Architecture, Uk*. <http://people.bath.ac.uk/pnr20/Publications/rich99a.pdf>

- Sanoff, H. (1990). *Visual Research Methods in Design*. John Wiley & Sons Inc.
- Scherer, K. R. (2005). What are emotions? and how can they be measured? *Social Science Information*, 44(4), 695–729.
<https://doi.org/10.1177/0539018405058216>
- Scott, S. C. (1993). Visual Attributes Related to Preference in Interior Environments. *Journal of Interior Design*, 18(1–2), 7–16.
<https://doi.org/10.1111/j.1939-1668.1993.tb00067.x>
- Stappers, P. J., & Sanders, E. B.-N. (2004). Generative Tools for Context Mapping: Tuning the Tools. *Design and Emotion*, 85–89.

