

**PERANCANGAN INTERIOR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO BANTUL
MENJADI SEKOLAH BERBASIS INDUSTRI**



PERANCANGAN

oleh:

Cahya Priharyanti

NIM 1812117023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO BANTUL MENJADI SEKOLAH BERBASIS INDUSTRI

ABSTRAK

SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul adalah sekolah menengah kejuruan di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul dengan memiliki visi membentuk kader Muhammadiyah yang menjadi pilihan utama, mandiri dan berdaya saing serta melaksanakan sekolah pusat keunggulan dengan kompetensi keahlian khusus dalam meningkatkan mutu dan kinerja siswa, yang dilaksanakan melalui kemitraan dan keselarasan dengan dunia usaha, akhirnya dunia kerja industri yang menjadikan sekolah rujukan yang dapat berfungsi sebagai sekolah penggerak dan pusat peningkatan kualitas dan kinerja untuk masa depan. SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul telah membuka beberapa jurusan yaitu teknik sepeda motor, teknik kendaraan ringan, teknik perangkat lunak, multimedia dan teknik pengolahan hasil pertanian untuk memenuhi kebutuhan dan kegiatan sebagai sekolah berbasis industri yang memiliki ruang laboratorium untuk menunjang kegiatan praktikum dalam pembelajaran. Pengembangan konsep desain dimulai dengan pengumpulan data fisik, data non fisik dan data literatur yang meliputi pengamatan, pengukuran serta melakukan wawancara setelah itu juga akan melakukan brainstorming. Proses tersebut akan menjadi acuan dalam perancangan desain. Hasil alternatif desain akan dilakukan evaluasi untuk mendapatkan alternatif desain terbaik. Hasil akhir perancangan interior smk ini terpilih lah menggunakan biophilic design konsep Sekolah industri diharapkan dengan desain ini dapat memperhatikan sifat pengguna ruang dan mewujudkan sebuah ruangan yang nyaman tetapi juga memperhatikan kurikulum yang digunakan sehingga tetap menjadi sekolah yang menjadi pilihan karena kualitas ruang dan akomodasi yang ditawarkan.

Kata Kunci: Sekolah, Biofilik, Industri

**PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO BANTUL MENJADI
SEKOLAH BERBASIS INDUSTRI**

ABSTRAK

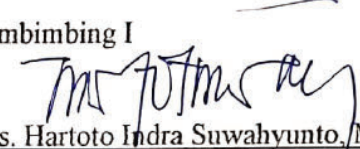
SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul is a vocational high school under the auspices of the Bantul Regency Education Office with a vision to form Muhammadiyah cadres who are the first choice, independent and competitive and carry out SMK PK schools with special expertise competencies in improving the quality and performance of students, which are carried out through partnerships and alignment with the business world, finally the world of industrial work which makes reference schools that can function as driving schools and centers for improving quality and performance for the future. SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro has opened several majors, namely motorcycle engineering, light vehicle engineering, software engineering, multimedia and agricultural product processing techniques to meet the needs and activities as an industry-based school that has laboratory space to support practicum activities in learning. The development of the design concept begins with the collection of physical data, non-physical data and literature data which includes observation, measurement and conducting interviews after that will also conduct brainstorming. The process will serve as a reference in the design. The results of the design alternatives will be evaluated to get the best design alternative. The final result of the interior design of this is chosen by using the biophilic design concept of industrial schools, it is hoped that this design can pay attention to the nature of space users and realize a comfortable room but also pay attention to the curriculum used so that it remains a school of choice because of the quality of space and accommodation offered.

Keywords: School, Biophilic, Industrial

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO BANTUL MENJADI SEKOLAH BERBASIS INDUSTRI diajukan oleh Cahya Priharyanti, NIM 1812117023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

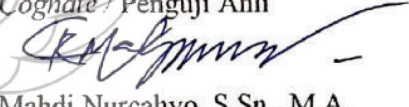
- Pembimbing I


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001
NIDN 0006035908

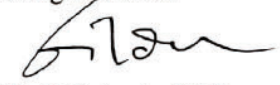
Pembimbing II


Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 19620528 199403 1 002
NIDN 0028056202

Cognate / Penguji Ahli


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 2019031 014
NIDN 0020069105

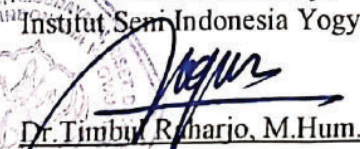
Ketua Program Studi


Setya Budi Astanto, M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001
NIDN 0029017304

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul R. Harjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cahya Priharyanti

Nim : 1812117023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban 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 dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian 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 akademik dan/ atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Januari 2023

Cahya Priharyanti

NIM 1812117023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik.

Tugas Akhir merupakan mata kuliah wajib dan mata kuliah sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menempuh Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Laporan ini disusun sebagai laporan dan penjelasan dari perancangan sekolah menengah kejuruan dengan berbasis industri. Kelancaran dan penyelesaian dan penyusunan laporan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak terhadap penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia rahmat, dan kemudahan.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik demi kelancaran kerja profesi.
3. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. dan Bapak Ismael Setiawan, M.M. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan kritik serta saran dalam Tugas Akhir ini.
4. Yth. Penguji Ahli Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. 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 Muhammad Ashadi, S.Ag. Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul yang telah mengizinkan penulis untuk menggunakan sekolah untuk tugas akhir.
7. Teman-teman saya Amalia, Esther, Sherin, Sasya, Amira, Yassry, Desta, Sasa, Fifah, Putri, Dhika, Ivan, dan teman-teman kampung Minggiran yang selalu memberikan dukungan dan selalu membantu saya dalam hal apapun.
8. Terima kasih untuk BTS. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook dan adik adiknya yang selalu memberikan motivasi, hiburan dan menjadi penyemangat dalam penulisan ini serta menjadi inspirasi terbaik.

9. Teman-teman Prodi Desain Interior, Angkatan Poros 18.
10. Teman-teman seperjuangan tugas akhir periode pertama yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
11. Seluruh teman dan semua pihak yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendukung dan selalu memberi motivasi sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dari penyajian dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran demi membangun kesempurnaan laporan.



Yogyakarta, 5 Januari 2023

Cahya Priharyanti

NIM 1812117023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Masalah.....	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN.....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Umum.....	5
2. Tinjauan Khusus.....	12
B. Program Desain.....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Fokus/ Sasaran	15
3. Data	15
4. Daftar Kebutuhan Kriteria.....	34
5. Ruang Spasial.....	43
6. Data Literatur.....	44
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	48
A. Pernyataan Masalah.....	48
B. Solusi Desain.....	48
1. Konsep Desain.....	48
2. Gaya dan Tema.....	49
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	50
A. Alternatif Desain.....	50

1. Alternatif Estetika Ruang.....	50
2. Alternatif Penataan Ruang.....	50
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	63
C. Hasil Desain.....	63
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Desain	4
Gambar 2.1 SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul.....	8
Gambar 2.2 Logo SMK.....	13
Gambar 2.3 SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul.....	14
Gambar 2.4 Lokasi.....	15
Gambar 2.5 Bangunan SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro	16
Gambar 2.6 Elemen Interior.....	16
Gambar 2.7 Elemen Interior	17
Gambar 2.8 Ruang Teknik Sepeda Motor	18
Gambar 2.9 Ruang Teknik Sepeda Motor	18
Gambar 2.10 Ruang Teknik Kendaraan Ringan	19
Gambar 2.11 Ruang Teknik Kendaraan Ringan	19
Gambar 2.12 Ruang Rekayasa Perangkat Lunak	19
Gambar 2.13 Ruang Multimedia.....	20
Gambar 2.14 Studio Foto	20
Gambar 2.15 Perpustakaan	22
Gambar 2.16 Sirkulasi Masjid.....	23
Gambar 2.17 Struktur Organisasi.....	24
Gambar 2.18 Sirkulasi Bangunan.....	26
Gambar 2.19 Jembatan Penghubung.....	26
Gambar 2.20 Zoning Lantai 1.....	26
Gambar 2.21 Zoning Lantai 2.....	27
Gambar 2.22 Fasad.....	27
Gambar 2.23 Orientasi Matahari	28
Gambar 2.24 Sirkulasi Lantai 1.....	30
Gambar 2.25 Sirkulasi Lantai 2.....	30
Gambar 2.26 Jenis Ruang.....	31
Gambar 2.27 Hirarki Ruang.....	32
Gambar 2.28 Potongan Bangunan.....	33
Gambar 3.1 Mind Mapping.....	48

Gambar 4.1Moodboard.....	50
Gambar 4.2 Stilasi Bentuk.....	51
Gambar 4.3 Komposisi Warna.....	51
Gambar 4.4 Komposisi Material.....	52
Gambar 4.5 Elemen Dekoratif.....	52
Gambar 4.6 Matrik Diagram.....	53
Gambar 4.7 Bubble Diagram.....	53
Gambar 4.8 Alternatif Zoning 1.....	54
Gambar 4.9 Alternatif Zoning 2.....	54
Gambar 4.10 Alternatif 1 Layout Lantai 1.....	55
Gambar 4.11 Alternatif 1 Layout Lantai 2.....	55
Gambar 4.12 Alternatif 2 Layout Lantai 1.....	56
Gambar 4.13 Alternatif 2 Layout Lantai 2.....	56
Gambar 4.14 Alternatif 1 Rencana Lantai.....	57
Gambar 4.15 Alternatif 2 Rencana Lantai.....	57
Gambar 4.16 Alternatif 1 Rencana Plafond Lantai 1	58
Gambar 4.17 Alternatif 1 Rencana Plafond Lantai 2.....	58
Gambar 4.18 Alternatif 2 Rencana Plafond Lantai 1.....	59
Gambar 4.19 Alternatif 2 Rencana Plafond Lantai 2.....	59
Gambar 4.20 Rencana Dinding.....	60
Gambar 4.21 Furniture Pabrik.....	60
Gambar 4.22 Furniture Custom.....	61
Gambar 4.23 Lobby.....	63
Gambar 4.24 Lobby.....	63
Gambar 4.25 Ruang Kepala Sekolah.....	64
Gambar 4.26 Ruang Teknik Kendaraan Ringan.....	64
Gambar 4.27 Lobby Ruang Teknik Kendaraan Ringan.....	65
Gambar 4.28 Ruang Guru Teknik Kendaraan Ringan.....	65
Gambar 4.29 Ruang Teknik Kendaraan Sepeda Motor.....	66
Gambar 4.30 Lobby Ruang Teknik Kendaraan Sepeda Motor.....	66
Gambar 4.31 Ruang Guru Teknik Kendaraan Sepeda Motor.....	67
Gambar 4.32 Ruang Teknik Pengolahan Hasil Pertanian.....	67

Gambar 4.33 Ruang Teknik Pengolahan Hasil Pertanian.....	68
Gambar 4.34 Ruang Praktik Rekayasa Perangkat Lunak.....	68
Gambar 4.35 Ruang Praktik Rekayasa Perangkat Lunak.....	69
Gambar 4.36 Ruang Praktik Multimedia.....	69
Gambar 4.37 Ruang Praktik Multimedia.....	70
Gambar 4.38 Studio Foto.....	70
Gambar 4.39 Studio Rekaman.....	71
Gambar 4.40 Ruang Guru.....	71
Gambar 4.41 Ruang Kelas.....	72
Gambar 4.42 Ruang Kelas.....	72
Gambar 4.43 Layout Lantai 1.....	73
Gambar 4.43 Layout Lantai 2.....	73



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Waktu Operasional.....	16
Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang.....	29
Tabel 2.3 Hubungan Antar Ruang.....	29
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Kriteria.....	35
Tabel 2,4 Jadwal Mata Pelajaran.....	43
Tabel 2.5 Peraturan Otomotif.....	45
Tabel 2.7 Peraturan Multimedia dan Rekayasa perangkat lunak	46
Tabel 2.7 Peraturan Teknik Pengolahan Hasil Pertanian.....	47



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi keberadaan karena sekolah membuat individu yang terdidik berkualitas untuk kehidupan yang unggul. Manusia terpelajar tentu tidak sama dengan manusia yang tidak berpengetahuan seperti cara bagaimana bertindak, berbicara, berpikir dan menjaga emosi dalam kehidupan seharinya. Negara Indonesia juga telah mengatur hak setiap warganya untuk mendapatkan pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan kualitas di masa yang akan datang dan pentingnya pendidikan terhadap masyarakat agar ilmu yang didapatkan dapat bermanfaat bagi diri kita dan orang lain karena pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan ini berarti setiap manusia harus mendapatkan pendidikan yang diharapkan untuk selalu berkembang dan berguna untuk masa depan berikutnya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah menengah yang mempersiapkan siswa secara khusus untuk bekerja pada bidang kompetensi tertentu dengan menyiapkan siswa menjadi produktif yang dapat bekerja dan mampu memenuhi kebutuhan masa depan lulusan dengan mengenal realitas dunia kerja dan teknologi yang berkembang. Kemajuan era revolusi industri 4.0 menuntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan industri, teknologi, sehingga budaya kerja dapat diterapkan di industri. Keberhasilan SMK dalam menghasilkan lulusan tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki keterampilan dan kemampuan bersaing di dunia industri sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor ketika siswa menjalani proses pembelajaran di sekolah. Perkembangan dinamika industri yang dinamis (*volatile, uncertain, complex, ambigue*) menuntut sebagai lembaga pencetak tenaga kerja siap terampil dan siap kerja harus mampu beradaptasi untuk memenuhi tuntutan tersebut dengan mengembangkan pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* yaitu model pembelajaran berbasis industri, produk atau jasa yang mengacu pada standar dan prosedur yang berlaku di industri dan dilakukan dalam suasana seperti terjadi di industri.

SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul merupakan sekolah menengah kejuruan di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul dengan memiliki visi membentuk kader Muhammadiyah yang menjadi pilihan utama, mandiri dan berdaya saing serta melaksanakan sekolah pusat keunggulan sekolah dengan kompetensi keahlian khusus dalam meningkatkan mutu dan kinerja siswa, yang dilaksanakan melalui kemitraan dan keselarasan dengan dunia usaha, akhirnya dunia kerja industri yang menjadikan sekolah rujukan yang dapat berfungsi sebagai sekolah penggerak dan pusat peningkatan kualitas dan kinerja untuk masa depan yang akan datang. SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro telah membuka beberapa jurusan yaitu TKSM (Teknik Kendaraan Sepeda Motor), TKM (Teknik Kendaraan Ringan), RPL (Rekayasa Perangkat Lunak, Multimedia dan TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian) untuk memenuhi kebutuhan dan kegiatan sebagai sekolah berbasis industri yang memiliki ruang laboratorium untuk menunjang kegiatan praktikum dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sangatlah penting memiliki laboratorium dengan kelengkapan dan pengelolaan yang baik, SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul memiliki laboratorium yaitu laboratorium TKSM (Teknik Kendaraan Sepeda Motor), TKM (Teknik Kendaraan Ringan), RPL (Rekayasa Perangkat Lunak, Multimedia dan TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian) dan studio foto sementara itu, dengan mempertimbangkan kebutuhan fasilitas pendidikan bagi siswa dan guru, kurangnya ruang laboratorium untuk fasilitas belajar siswa, kebutuhan kegiatan dan dukungan sangat dibutuhkan dan ini menjadi masalah bagi sekolah ini. Menciptakan penunjang pembelajaran dengan membuat laboratorium sesuai kebutuhan dengan merancang laboratorium sebagai kegiatan penunjang yang dapat menampung seluruh kegiatan praktikum selain itu mendesain ruang laboratorium agar terlihat nyaman dan saat memasuki ruangan akan merasakan suasana industri sehingga siswa dapat memposisikan diri untuk siap bekerja dengan bersungguh – sungguh.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Dalam mendesain, menerapkan proses desain inovasi, dimulai dari faktor situasi nyata, kemudian menyusun kembali masalah setelah itu, menyusun konsep dan mengimplementasikannya ke dalam dunia nyata.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

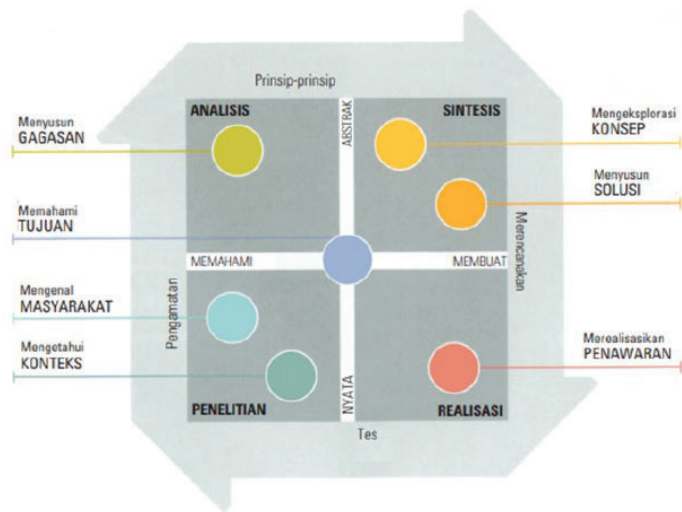
Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah strategi pemahaman dengan mengumpulkan data sesuai kondisi lingkungan dan pengumpulan informasi dengan mewawancarai pengguna ruang sekolah untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran. Strategi pencarian adalah melalui kunjungan lapangan langsung untuk menemukan dan merasakan suasana asli di sekolah dan dapat mengetahui kegiatan selama proses pembelajaran sehingga dapat mengetahui segala kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide adalah dengan mengumpulkan segala ide sehingga dapat menentukan konsep yang akan digunakan dan dapat dijadikan sebagai solusi desain. Menentukan pengembangan desain dengan membuat metode *brainstorming*, mengumpulkan segala ide kemudian menentukannya sehingga dapat dikembangkan dan dijadikan solusi desain saat melakukan perancangan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi adalah dengan menentukan desain yang akan digunakan dengan memilih dari beberapa alternatif desain, seperti pemilihan layout, pemilihan furniture dengan kriteria tertentu seperti yang diharapkan dan dapat menjawab solusi desain.



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Desain

(Sumber: Vijay Kumar, 2013)

“Dalam proses desain inovasi memiliki tujuh mode yaitu memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi dan merealisasikan penawaran” (Vijay Kumar, 2013:4).