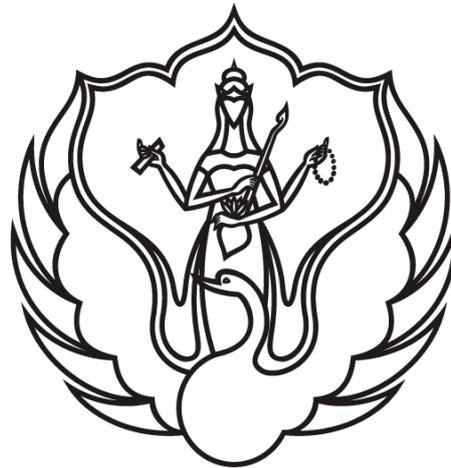


**JURNAL TUGAS AKHIR**

**DESAIN INTERIOR BERKONSEP TEMATIK  
UNTUK MEMBANGUN ANTUSIASME BELAJAR  
PENGGUNA RUANG**



Disusun oleh :

**Istiningsih**

**1411937023**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

Jurnal Tugas Akhir berjudul:

**DESAIN INTERIOR BERKONSEP TEMATIK UNTUK MEMBANGUN ANTUSIASME BELAJAR PENGGUNA RUANG**, diajukan oleh Istiningih, NIM 1411937023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di setujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Dosen Pembimbing I

**Drs. Ismael Setiawan, MM.**  
NIP. 19620528 199403 1 002 /  
NIDN 0028056202

## DESAIN INTERIOR BERKONSEP TEMATIK UNTUK MEMBANGUN ANTUSIASME BELAJAR PENGGUNA RUANG

---

### *ABSTRACT*

*Interior designer doesn't just talk about the function for space users. But there is something else to take care of especially interior design on the education facility. Where a education facility that can provide a means that can educate space users. The designer is a creator to change the situation for the better especially for space users in the education result. This article will discuss the role of interior design in building enthusiasm for learning by applying subjects that can stimulus the student. An analogy method approach will be used to analyze the application of thematic concepts on the education facilities. The application of a thematic design concept with an analogy one is affecting the increased understanding of the space user in extracting information as a learning media that uses visual, Audiovisual, and motorik.*

**Keywords:** *Design, education, visual, audiovisual, motorik*

### **ABSTRAK**

Desain interior tidak hanya berbicara tentang fungsi bagi pengguna ruang. Namun ada hal lain yang perlu diperhatikan terutama desain interior pada fasilitas edukasi. Di mana sebuah fasilitas edukasi yang dapat memberikan sarana yang dapat mengedukasi bagi pengguna ruang. Desainer merupakan perancang untuk mengubah situasi menjadi lebih baik khususnya bagi pengguna ruang pada fasilitas edukasi. Artikel ini akan membahas tentang peranan desain interior dalam membangun antusiasme belajar dengan penerapan tema-tema yang dapat menstimulus para pelajar. Pendekatan metode analogi akan digunakan untuk menganalisis aplikasi konsep tematik pada fasilitas edukasi. Penerapan konsep desain tematik dengan pendekatan analogi berdampak terhadap meningkatnya pemahaman pengguna ruang dalam menyerap informasi-informasi sebagai media pembelajaran yang menggunakan visual, audiovisual, dan motorik.

**Kata Kunci :** Desain, edukasi, visual, audiovisual, motorik

---

## **1. PENDAHULUAN**

Ketertarikan saya pada topik desain interior berkonsep tematik untuk membangun antusiasme belajar pengguna ruang pada fasilitas edukasi muncul ketika saya melakukan survey ke salah satu Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam surakarta. Survey saya berpusat pada sebuah gedung yang difungsikan sebagai pusat riset dan laboratorium

astronomi bagi santri-santri di PPMI Assalaam tersebut. Keilmuan tentang astronomi sangat erat kaitannya dengan umat Islam terutama di Indonesia. Perbedaan dalam menentukan awal bulan Ramadhan, Syawal, Dzulhijah sering sekali terjadi terutama di Indonesia. Hal tersebut lebih memprihatikan lagi itu terjadi di kalangan para santri dan karyawan pondok pesantren. Kesadaran masyarakat tentang ilmu astronomi yang masih kurang menjadi landasan terbentuknya salah satu komunitas astronomi di PPMI Assalaam.

Laboratorium Astronomi tersebut hadir sebagai upaya membumikan ilmu astronomi di kalangan masyarakat umum dan santri. Penerapan konsep desain tematik yang diaplikasikan pada layout Laboratorium menjadi salah satu upaya media pembelajaran yang memberikan stimulus bagi pengguna ruang untuk meningkatkan pemahaman tentang keilmuan astronomi. Pendekatan analogi yang diaplikasikan pada perencanaan konsep ruang pada laboratorium tersebut guna memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode pembelajaran pada umumnya.

Desain interior berkonsep tematik merupakan salah satu upaya seorang desainer sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran. Pemerintah di Indonesia telah menetapkan kebijakan dalam dunia pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dan kompetitif. Sebagai upaya untuk meningkatkan daya saing bangsa menghadapi revolusi industri yang berpotensi bagi kemajuan negara. Hal tersebut tidak terlepas dari peran penting seorang guru sebagai tenaga profesional dalam menjadi pendidik. Selain peran guru, desainer juga memiliki peranan penting dalam hal menjadi pendidik secara tidak langsung melalui desain-desain ruang yang dapat menstimulus pengguna ruang khususnya pelajar untuk merangsang keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Artikel ini akan membahas peran konsep desain tematik dalam menstimulus pengguna ruang pada fasilitas edukasi. Konsep tematik pada desain interior sebagai representasi mental pada otak untuk mengklasifikasikan terhadap berbagai hal di dunia. Penerapan konsep desain tematik sebagai media pembelajaran pada fasilitas edukasi menjadi penting karena konsep desain tematik dapat meningkatkan aspek psikologis dari sebuah ruangan. Artikel akan dibahas konsep desain tematik dengan pendekatan analogi yang berperan memberikan stimulus-stimulus pengguna ruang dalam meningkatkan pemahaman dalam belajar.

## 2. PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan konsep desain tematik merupakan upaya desainer sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pencapaian tujuan dari pembelajaran. Peran penting dari konsep desain tematik adalah memberikan stimulus bagi pengguna ruang terutama pada fasilitas edukasi. Pemilihan konsep desain tematik dapat dilakukan dengan memadukan beberapa unsur gagasan ke dalam satu kesatuan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan desain.

Konsep desain tematik sebagai media pembelajaran berikut ini faktor utama yang perlu diperhatikan antara lain :

### a. Desain Interior yang Mengedukasi Pengguna Ruang

Penerapan desain ruangan yang dapat melibatkan pengguna ruang untuk berpartisipasi dan berperan aktif yang disesuaikan dengan pemahaman atau ilmu pengetahuan yang ingin disampaikan desainer kepada pengguna ruang. Angelia (2015) dalam karya desain arsitektur interior *preschool* yang *fun, playful*, dan edukatif. Karya desain ini menerapkan konsep tematik pada setiap ruangan yang disesuaikan dengan pertimbangan-pertimbangan dari kejiwaan dan ukuran tubuh anak-anak untuk kenyamanan dalam beraktivitas. Selain itu penerapan media pembelajaran sambil bermain yang disesuaikan dengan pemahaman dan kurikulum belajar anak.

### b. Penerapan Stimulus bagi Pengguna Ruang

Desain interior pada fasilitas edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus dalam meningkatkan pemahaman pengguna ruang dalam belajar. Cara menstimulus pengguna ruang dalam belajar tidak jauh berbeda dengan cara yang dilakukan seorang guru yang memotivasi peserta didiknya untuk meningkatkan motivasi belajar. Salah satu metode yang sering digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan metode belajar yang bervariasi dan melibatkan peserta didik untuk ikut berperan aktif.

Menurut penelitian De Porter dalam Fatchul Arifin (2015 : 2) manusia dapat menyerap materi sebanyak 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, dan 70% dari apa yang dikerjakan. Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa fasilitas edukasi berbasis media pembelajaran interaktif atau praktik memiliki presentase pemahaman materi yang dapat diserap manusia lebih tinggi, daripada fasilitas edukasi yang hanya menyajikan text bacaan sebagai media pembelajaran. Penyajian media pembelajaran pada fasilitas edukasi yang

bervariasi dan menjadikan pengguna ruang berperan aktif. Pemilihan penyajian media pembelajaran tersebut dapat menjadi solusi desainer dalam mendesain ruang yang memberikan stimulus pengguna ruang untuk belajar secara berarti dan *powerfull*.

### **c. Membangun interaksi**

Konsep tematik pada desain ruangan dapat mendukung interaksi secara emosional. Emosi memiliki arti sebuah impuls yang muncul akibat suatu rangsangan dari dalam maupun dari luar. Interaksi menurut KBBI adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi; antarhubungan. Interaksi secara emosional dapat didefinisikan sebuah hubungan yang saling mempengaruhi dan muncul akibat dari dorongan dari luar atau dalam. Desain ruangan yang menerapkan interaksi secara emosional yaitu desain arsitektur Museum Tsunami Aceh karya Ridwan Kamil (2007). Desain arsitektur karya Ridwan kamil menerapkan konsep tematik yang mendalam yang diperuntukkan bagi pengunjung yang datang. Selain berfungsi sebagai monumen peringatan tsunami, bangunan tersebut juga dapat memberikan pengalaman bagi pengunjung untuk merasakan kejadian tsunami Aceh. Bangunan tersebut disetiap ruangan tidak hanya memiliki sebuah pesan. Namun dapat memberikan pengalaman secara emosional.

Desain interior yang dapat mengedukasi pengguna ruang tidak lepas dari peran penting dari seorang desainer. Dalam menciptakan sebuah karya desain yang memecahkan permasalahan desain Desainer dituntut untuk mempelajari secara mendalam konsep tematik yang akan diterapkan ke dalam sebuah bangunan. Berikut ini faktor penting yang harus diperhatikan dalam memilih konsep tematik antara lain :

#### **a. Mengemas konsep Ide secara Menarik**

Menentukan konsep ide secara menarik dapat dilakukan dengan melihat visi dan misi dari suatu bangunan yang akan didesain. Kemudian menerapkan metode pendekatan analogi maupun metafora untuk proses menghasilkan ide supaya memiliki korelasi dengan objek. Metode tersebut dapat menjadi solusi desainer dalam menentukan konsep ide yang dapat saling berkorelasi.

#### **b. Mempelajari secara Mendalam Konsep Ide yang dipilih**

Desainer dituntut untuk mempelajari secara mendalam visi dan misi suatu bangunan Hal tersebut bertujuan supaya desainer lebih menguasai batasan-batasan dalam bereksplorasi. Selain itu juga desainer harus dapat mengungkapkan isi pesan yang tersirat dari visi dan misi secara singkat untuk kemudahan dalam menganalogikan objek ke dalam bentuk konsep ide. Menterjemahkan konsep desain melalui pendekatan analogi merupakan upaya desainer untuk berkomunikasi secara non verbal dengan pengguna ruang.

### c. Menganalisis kebutuhan ruang

Konsep desain tematik dipilih untuk memecahkan permasalahan desain dengan menganalisis kebutuhan ruang dengan pertimbangan dari berbagai aspek. Pertimbangan tersebut bertujuan untuk memberikan sebuah hasil karya desain yang tepat sasaran untuk kenyamanan dan keamanan bagi pengguna ruang.

### Metode Pendekatan Analogi

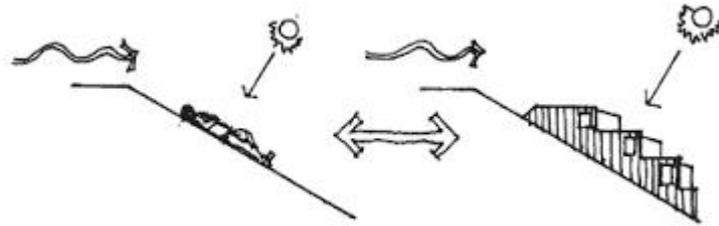
Penggunaan pendekatan analogi untuk desain interior berkonsep tematik pada fasilitas edukasi dipilih karena metode tersebut yang representatif dengan *knowledge* dan dapat menstimulus pengguna ruang. Penerapan desain interior dengan konsep tematik pada fasilitas edukasi dapat menggunakan metode pendekatan secara analogi. Pendekatan analogi merupakan pendekatan bentuk objek alam yang dianalogikan dengan proses-proses analisis sehingga menghasilkan bentuk-bentuk baru yang masih memiliki kemiripan dengan objek yang dianalogikan.

Keberhasilan dari pendekatan analogi adalah apabila pesan yang disampaikan atau objek yang dianalogikan oleh desainer dapat terbaca oleh semua orang atau pengguna ruang tersebut. Maka dari itu, pentingnya benang merah antara bangunan dengan objek yang dianalogi dalam takaran tertentu. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari menjiplak secara mentah-mentah objek yang dianalogikan sehingga tidak berkesan terlalu naif.

Pendekatan analogi memiliki perbedaan dengan pendekatan secara metafora. Perbedaan yang mendasar yaitu dalam pendekatan metafora suatu objek dideskripsikan terlebih dahulu, kemudian diambil inti dari deskripsi tersebut. Selanjutnya mengaplikasikan inti dari deskripsi tersebut ke dalam bentuk desain. Bentuk desain yang telah diaplikasikan tersebut bisa benar-benar berbeda dari objek yang dijadikan metafora. Pendekatan ini bisa dibilang kurang dianggap berhasil karena biasanya pesan yang ingin disampaikan tidak dapat dipahami oleh banyak orang.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam analogi adalah persamaan antara bangunan dengan objek yang dianalogikan. Persamaan disini yang dimaksudkan adalah persamaan pesan yang akan di sampaikan oleh desainer. Menurut Broadbent dalam bukunya *Design Architecture*, pendekatan analogi dapat dibagi menjadi 3 macam, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan analogi simbolik.

**a. Analogi Personal (*Personal Analogy*)**



Gambar Analogi Personal  
(Sumber : e-journal.uajy.ac.id)

Analogi personal adalah analogi yang menempatkan dirinya sendiri sebagai seorang desainer untuk menjadi bagian dari permasalahan yang ada dalam desain interior. Contoh desain dengan pendekatan analogi personal yaitu Ronchamp Chapel karya Le Corbusier.



Ronchamp Chapel  
(Sumber : rumahlia.com)

**b. Analogi Langsung (*Direct Analogy*)**

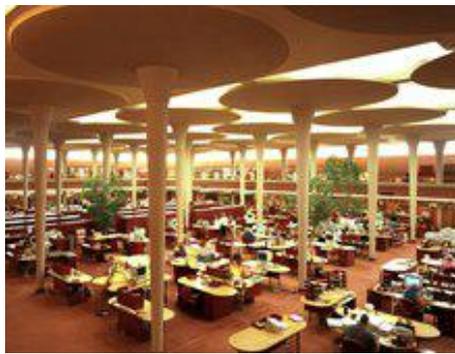
Analogi langsung adalah analogi yang memiliki tingkat keterbacaan yang lebih mudah dipahami daripada analogi lainnya. Hal tersebut dikarenakan desainer dalam menyelesaikan permasalahannya menggunakan fakta-fakta dari berbagai cabang ilmu yang umum dan sudah diketahui banyak orang. Berikut ini contoh desain dengan pendekatan analogi langsung :

- a. Museum Tsunami Aceh karya Ridwan Kamil



Gambar Museum Tsunami Aceh  
(Sumber : sejarahlengkap.com)

b. John Wax Building karya Frank Lloyd Wright



John Wax Building  
(Sumber : en.wikipedia.org)

c. **Analogi Simbolik (*Symbolic Analogy*)**

Analogi simbolik merupakan analogi dimana desainer dalam menyelesaikan permasalahan desain memasukkan makna atau pesan yang tersirat. Analogi ini biasa disebut dengan analogi tidak langsung. Hal tersebut dikarenakan desainer memasukkan unsur-unsur berupa simbol-simbol terhadap sesuatu, mitologi, atau simbol lainnya ke dalam hasil desainnya. Contoh analogi simbolik yaitu menara Montjuic yang menyimbolkan seperti tangan yang memegang obor.



Gambar Menara Montjuic  
(Sumber : travel.sygi.com)

Penerapan desain interior berkonsep tematik memberikan stimulus bagi pengguna ruang untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung dan *powerfull*. Hal tersebut sejalan dengan pengimplementasian kurikulum 2013 yang menghendaki pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student center*). Korelasi desain interior berkonsep tematik dengan meningkatkan stimulus pengguna ruang dalam belajar dapat terlihat dari desain ruangan yang dapat membuat pengguna ruang berpartisipasi dan berperan aktif di dalamnya. Selain itu desain interior yang memiliki representatif dari *knowledge* sehingga pengguna ruang dapat merasakan pengalaman belajar yang berbeda dan melibatkan visual, audiovisual, maupun motorik.

### 3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan artikel yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan desain berkonsep tematik dapat meningkatkan motivasi atau antusiasme pengguna ruang pada fasilitas edukasi melalui pendekatan analogi. Pendekatan analogi merupakan pendekatan desain dengan menganalogikan objek dari alam yang telah dianalisis sehingga menghasilkan bentuk-bentuk baru yang masih memiliki kemiripan dengan objek yang dianalogikan. Pendekatan ini diaplikasikan pada proses perancangan interior untuk membantu desainer dalam membangun ambience interior yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung dan *powerfull*. Selain itu Pendekatan analogi juga dapat membantu memberikan stimulus pelajar untuk lebih antusias belajar. Hal tersebut terbukti dari pesan yang disampaikan secara langsung dengan pendekatan analogi terhadap bentuk bentuk dari objek yang dianalogikan.

### DAFTAR PUSTAKA

Arifin,Fatchul.(2015).*PPengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Gerbang Logika dan Aljabar Boolean pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X Teknik Audio Video di SMK N 2 Yogyakarta*.Yogyakarta:Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Broadbent, Geoffrey.(1973). *Design in Architecture. Architecture and the Human Sciences*. John Wiley and Sons ltd: London

<https://dosenpsikologi.com/emosi-dalam-psikologi>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Johnson\\_Wax\\_Headquarters](https://en.wikipedia.org/wiki/Johnson_Wax_Headquarters)

<https://kbbi.web.id/interaksi>

<https://pernik.co.id/desainer-pengertian-profesi-sejenis.html>

<https://rumahlia.com/desain/contoh-bangunan-analogi>

<https://maderatihkusumadewi.wordpress.com/tag/konsep-interior/>

<https://m.brilio.net/news/fakta-fakta-museum-tsunami-aceh-yang-tak-banyak-orang-tahu-dahsyat-151226.html>

<https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-museum-tsunami-aceh>

<https://travel.sygic.com/en/poi/montjuic-communications-tower-poi:22472>

[https://www.google.com/search?q=analogi+personal&safe=strict&client=firefox-b-d&sxsrf=ALeKk03ToL3okmoJ8O1U6rJijzU0viRdaA:1597328784627&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjxgLC2sZjrAhVn73MBHXbfCE0Q\\_AUoAXoECAwQAaw&biw=1366&bih=654#imgrc=4IW57IuctbhmTM](https://www.google.com/search?q=analogi+personal&safe=strict&client=firefox-b-d&sxsrf=ALeKk03ToL3okmoJ8O1U6rJijzU0viRdaA:1597328784627&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjxgLC2sZjrAhVn73MBHXbfCE0Q_AUoAXoECAwQAaw&biw=1366&bih=654#imgrc=4IW57IuctbhmTM)

Winaya, I Made Astra. (2019).”*Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantu Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Konsep “Trihitakarana” Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas III SD Dwijendra Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Siswa*”. E-Jurnal Pendidikan Dasar ISSN NO. 2527-5445 April 2019.