

## **PENGEMBANGAN DESAIN INTERIOR RUANG KETERAMPILAN SERBAGUNA DI SMPN 5 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA**

### ***INTERIOR DESIGN DEVELOPMENT OF MULTIFUNCTION SKILLS ROOM IN JUNIOR HIGH SCHOOL OF 5 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA***

Oleh: Eka Maulana Ahmad, 14206241034, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
ekaahmadmaulana@gmail.com

#### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat perancangan desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil dari penelitian ini berupa rancangan desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta dengan konsep serbaguna dan implementasinya berupa gambar desain 2D, 3D *Modelling V-ray Sketch Up*, dan video animasi menggunakan *Sony Vegas Pro 1.3*. Perancangan yang telah dibuat berupa : 1) mendesain *zoning* dalam ruang keterampilan dengan membagi area kerja menjadi 4 yaitu area menjahit, area memajang karya, area berkarya, dan area membatik. 2) mendesain dinding pembatas, menambahkan *wallpaper* dan beberapa warna pada dinding, 3) mendesain mebel pengisi ruang dengan memaksimalkan fungsinya, 4) mendesain sirkulasi kegiatan, pencahayaan, penghawaan, sistem keamanan, kesehatan dan sistem keselamatan 5) penggunaan material mebel berbahan *polywood*, berbagai macam kayu, melamin, aluminium, mesh dan besi.

Kata kunci : desain interior, ruang keterampilan sekolah.

#### **Abstract**

*The purpose of this study was to make interior design of multifunction skills room at SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta. The method used in this study is research and development. The results of this study are interior design of skills room at Depok Sleman Yogyakarta Junior High School 5 with a multifunction concept and its implementation in the form of 2D design drawings, 3D Modeling V-ray Sketch Up, and animated videos using Sony Vegas Pro 1.3. The design that has been made consists of: 1) designing zone and dividing the work area into 4 namely sewing area, artworks display area, craft area, and batik area. 2) designing the dividing wall, adding wallpaper and some colors to the wall, 3) designing filler furniture for skills room by maximizing its function, 4) designing activity circulation, lighting, air circulation, security systems, health and safety systems 5) using polywood for furniture materials, various wood, melamine, aluminum, mesh and iron.*

*Keywords: interior design, school skills room.*

## PENDAHULUAN

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Keberhasilan program pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh kondisi sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki sekolah dan oleh optimalisasi pengelolaan dan pemanfaatannya. Matin, dkk (2017 : 1).

Pada umumnya pola penataan ruang di sekolah-sekolah formal di Indonesia banyak dipengaruhi oleh pola penataan ruang secara tradisional yakni ruang kelas masih ditata secara klasikal (searah) kurang memperhatikan aspek psikologis, seni dekorasi interior kelas yang representatif dan yang fleksibel. Melihat hal tersebut, bahwa langkah untuk melakukan pengorganisasian ruang kelas sangatlah penting dalam menunjang kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien serta dibutuhkan fasilitas pendidikan formal maupun informal yang baik untuk menghasilkan sumber daya yang baik dan berkualitas untuk masa depan negara.

Berdasarkan pengamatan di lapangan terlihat bahwa banyak permasalahan yang timbul akibat kurangnya pengetahuan pengelola tentang penataan interior untuk ruang keterampilan dengan keluasan terbatas. Ruang keterampilan digunakan untuk banyak kegiatan keterampilan seperti menjahit, membatik, memamerkan hasil karya peserta didik dan berkarya kerajinan tangan. Akibat adanya keterbatasan ruang keterampilan yang berdampak pada kurang terwadahi kebutuhan ruang, pengelola menjadi

bingung untuk pemilihan mebel, penataan mebel pengisi ruang dan pemetaan ruang.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dilakukan pengembangan desain interior untuk ruang keterampilan dengan memanfaatkan fungsi mebel secara maksimal, menciptakan ruang multifungsi dan nyaman digunakan. Selain karena kurangnya perhatian terhadap ruang keterampilan yang ada di sekolah maka perancang tertarik menjadikan ruang keterampilan sebagai bentuk kepedulian untuk meningkatkan fasilitas pendidikan formal yang memadai sesuai dengan standar sarana dan prasarana pendidikan di Indonesia.

Agnes (2014 : 1) mengatakan bahwa desain interior adalah kegiatan perencanaan dan perancangan suatu ruangan dalam bangunan dengan memperhatikan fungsi, estetika, dan kenyamanan penghuni.

Ruang keterampilan adalah tempat manusia menyelesaikan tugas keterampilan tertentu dengan cekat, cepat dan tepat. Secara umum ruang keterampilan termasuk ke dalam jenis ruang pendidikan ditinjau dari fungsinya. Ruang keterampilan merupakan ruangan yang berfungsi sebagai tempat kegiatan pembelajaran sesuai dengan program keterampilan yang dipilih oleh setiap sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan konsep desain interior ruang keterampilan serbaguna sesuai dengan kebutuhan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta dan mengimplementasi serta memvisualisasikan konsep pengembangan desain interior ruang keterampilan serbaguna dalam bentuk rancangan

interior berupa gambar 2 dimensi, 3 dimensi dan video animasi.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 5 Depok yang beralamat di Jl. Weling Raya, Karanggayam, Depok, Sleman. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua kali. Penelitian pertama dilaksanakan selama 2 bulan terhitung sejak bulan September sampai November 2017 dan penelitian ke dua dilaksanakan pada bulan April 2018.

Subjek pada penelitian ini ada empat orang diantaranya, ahli desain I yaitu Bapak Ir. Sri Adi Marsanto M.A., yang sekarang menjabat sebagai Kepala Bidang Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, ahli desain II yaitu Ibu Eni Puji Astuti, M.Sn. selaku dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta, Kelapa Sekolah SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta sebagai praktisi I yaitu Ibu Dra. Agustin Margi Rahayu dan praktisi II bapak Dwiwanta S.Pd selaku pengelola ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta.

Langkah-langkah penelitian ini meliputi analisis potensi dan masalah melalui studi pustaka dan studi lapangan. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Desain produk yang berupa pengembangan desain melalui pembuatan konsep desain, pembuatan gambar desain, serta pembuatan video animasi dan divalidasi oleh ahli desain I, ahli desain II, praktisi I dan praktisi II. Hasil penilaian

dari tahap validasi kemudian dijadikan bahan dalam melakukan revisi desain.

Teknik pengumpulan data pada penelitian dengan pengembangan dengan observasi, pengumpulan data serta dokumentasi (Sugiyono, 2016:309).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan cara menghimpun data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting serta yang akan dipelajari, kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri ataupun oleh orang lain (Sugiyono,2016:235).

Dalam proses pengembangan desain interior ruang keterampilan, data deskriptif merupakan data proses pengembangan desain interior ruang keterampilan sekolah, sedangkan data kualitatif berasal dari penilaian oleh ahli desain I, ahli desain II dan praktisi ruang keterampilan di SMP 5 Depok Sleman.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian Pengembangan Desain Interior Ruang Keterampilan Serbaguna di SMP Negeri 5 Depok Sleman Yogyakarta adalah produk berupa gambar desain 2 dimensi, 3 dimensi dan video animasi. Tahap penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk adalah sebagai berikut:

### **1. Potensi dan Masalah**

Analisis Potensi dan masalah diperoleh melalui studi pendahuluan, yaitu mencangkup studi pustaka dan studi pendahuluan. Berikut uraian dari studi pendahuluan yang dilakukan :

#### a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari literatur yang terkait dengan penelitian pengembangan interior ruang keterampilan di sekolah. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk mendapatkan informasi mengenai pedoman serta aturan yang berkaitan dengan pengelolaan ruang keterampilan sekolah.

#### b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di lapangan, yaitu kondisi pengelolaan ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta. Wawancara terhadap pengelola dan perwakilan sekolah juga dilakukan guna memperoleh informasi mengenai kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan pada ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta.

## 2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data mencangkup beberapa teknik yang dilakukan, yaitu :

#### a. Observasi

Observasi dilakukan di ruang keterampilan SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta yang memiliki kondisi representatif untuk dilakukan pengembangan. Hasil dari observasi adalah peneliti memperoleh data berupa identitas sekolah, kondisi dan luas ruang keterampilan, jumlah pengunjung dan pengelola ruang keterampilan, aktifitas dalam ruang keterampilan, kebutuhan dalam ruang keterampilan dan data

jumlah mebel. Selain melakukan observasi obyek utama pada ruang keterampilan SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta, dilakukan pula observasi ke supermarket bangunan BJ Home Yogyakarta yang bertujuan untuk memperoleh data seperti mencari jenis cat dinding yang tidak mudah luntur, mencari data material untuk pembuatan mebel yang aman, ekonomis dan tahan lama serta mencari data mebel yang sesuai untuk diterapkan di ruang keterampilan sekolah.



Gambar 1. Kondisi ruang keterampilan SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta.

#### b. Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada hari Kamis, 12 April 2018 di SMP Negeri 5 Depok Sleman Yogyakarta. Wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu kepala sekolah SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta Ibu Dra. Agustin Margirahayu dengan hasil wawancara berupa identitas sekolah. Wawancara kedua dilakukan dengan bapak Dodi Suhartono selaku petugas pengadaan sarana dan prasarana SMP Negeri 5 Depok Sleman, hasil dari wawancara dengan bapak Dodi ialah peneliti memperoleh data mengenai luas ruang keterampilan dan ruang OSIS, jumlah ruangan di SMP Negeri 5 Depok, data jumlah perabot di ruang keterampilan, data mebel ruang keterampilan yang masih baru, mebel yang masih digunakan, mebel yang sudah rusak dan akan segera diganti, serta memperoleh data ukuran jendela, pintu dan keramik.

#### c. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar atau karya monumental seseorang (Sugiyono, 2016: 329). Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari literatur yang sesuai dengan pengembangan desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta. Dokumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan desain interior ruang keterampilan merupakan dokumen dalam bentuk tulisan, gambar kondisi ruang keterampilan dan foto-foto. Data yang diperoleh dari literatur dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan desain interior ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta.

### 3. Desain Produk

#### a. Pembuatan konsep desain

Pengembangan konsep desain interior berfokus pada 1 ruang yakni ruang keterampilan di SMPN 5 Depok. Konsep ruang serbaguna artinya adalah ruang keterampilan yang dapat digunakan untuk lebih dari satu kegiatan keterampilan yang memiliki mebel pengisi ruang yang multifungsi (desain mebel yang fungsinya dimaksimalkan). Konsep desain interior ruang keterampilan di sesuaikan dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna ruang keterampilan sehingga konsep yang telah direncanakan mampu mengatasi permasalahan ruang.

Adapun pengembangan konsep ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta sebagai dasar pembuatan gambar desain dan video animasi meliputi:

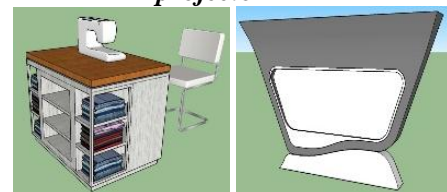
#### 1) Area menjahit

Pengembangan pada ruang keterampilan akan dirancang area khusus untuk menjahit

dengan mendesain dan melengkapi fasilitas menjahit berupa sepasang kursi dan meja guru, sebuah papan tulis, empat kursi dan empat meja jahit baru, meja jahit didesain dengan pemanfaatan yang maksimal. Selain untuk tempat meletakkan mesin jahit meja jahit juga di desain untuk menyimpan kain jahitan dan peralatan menjahit, melengkapi peralatan penunjang pembelajaran seperti komputer guru, pengeras suara dan *LCD projector* juga dilakukan.



Gambar 2. Kursi guru, meja guru dan *LCD projector*



Gambar 3. Kursi jahit, meja jahit dan papan tulis

#### 2) Area memajang karya

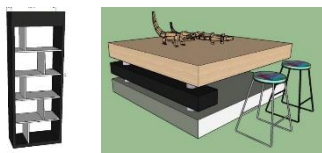
Pada area memajang karya akan dirancang mebel yang di butuhkan yaitu merancang peralatan yang cocok diletakkan pada area memajang karya dengan membuat 3 *pop up stand* pameran khusus untuk meletakkan karya peserta didik seperti karya kerajinan tangan, patung atau keramik, peneliti menambahkan 1 *standing frame* dan sebuah panel sketsel khusus untuk memajang karya lukisan atau gambar peserta didik, peneliti membuat dua buah rak yang di letakkan di dinding sebagai tempat meletakkan karya peserta didik yang berukuran lebih kecil, peneliti juga menambahkan sebuah lemari khusus digunakan untuk menyimpan karya peserta didik.



Gambar 4. *Pop up stand, standing frame, panel sketsel dan rak pameran*

### 3) Area berkarya

Pada area berkarya ditambahkan mebel berupa meja karya yang cukup besar dengan empat buah kursi. Meja karya dibuat cukup lebar dan tinggi agar meja karya dapat lebih luas untuk digunakan dan dibagian bawah meja dapat digunakan untuk menyimpan peralatan berkarya peserta didik. Kursi jahit dibuat lebih tinggi dari kursi standar pada umumnya agar peserta didik dapat lebih serius dalam berkarya dan agar peserta didik lebih leluasa untuk bergerak sehingga pekerjaan dapat selesai dengan lebih cepat. Selain menambahkan meja dan kursi, peneliti juga menambahkan lemari untuk menyimpan karya peserta didik selain agar dapat dipamerkan juga agar karya peserta didik lebih aman dan tahan lama.



Gambar 5. *Lemari penyimpanan karya dan meja dan kursi berkarya.*

### 4) Area membatik

Area membatik dirancang khusus untuk melorot, mewarnai, dan menyimpan peralatan membatik serta hasil karya batik peserta didik bukan untuk membatik menggunakan kompor atau mencanting. Kegiatan mencanting batik dan menggunakan kompor disarankan dilakukan di luar ruangan. Mebel pada area membatik hanya memerlukan tempat untuk menyimpan kain batik dan peralatan membatik. Oleh karena itu peneliti

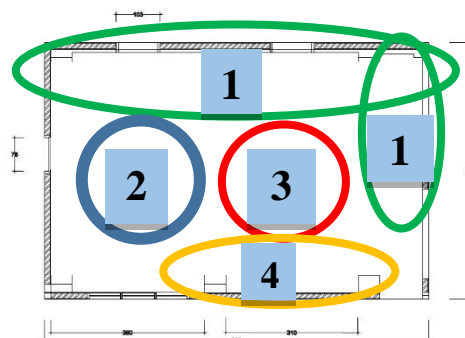
mendesain sebuah sofa yang dapat digunakan peserta didik untuk beristirahat, untuk menyimpan kain batik, kompor, canting, kursi duduk kecil atau dingklik dan peralatan batik lainnya. Selain itu peneliti juga merancang area khusus untuk melorot batik, mencuci batik dan mewarnai batik.



Gambar 6. *Sofa berlaci.*

### 5) Pendaerahan / Zoning

Perancangan *zoning* pada ruang keterampilan dilakukan dengan membagi empat area kerja menjadi area menjahit, area memajang karya, area berkarya, dan area membatik.



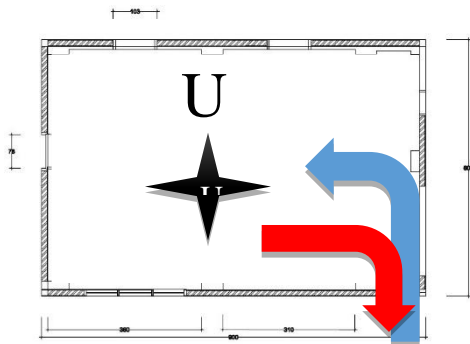
Gambar 7. *Zoning setelah revisi*

Dilihat dari gambar 7, angka 1 pada lingkaran hijau menandakan area untuk memajang karya, angka 2 pada lingkaran biru menunjukkan area menjahit, kemudian angka 3 pada lingkaran merah menunjukkan area untuk berkarya, dan angka 4 pada lingkaran kuning menjelaskan area untuk membatik.

### 6) Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang keterampilan dirancang senyaman mungkin. Sirkulasi kegiatan langsung dibuat agar mudah dicapai dengan jarak

yang sependek mungkin dan juga jalan pembelokan dibuat sedikit mungkin. Kemudian sirkulasi kegiatan harus aman dimana persilangan sirkulasi dihindarkan sesedikit mungkin dan dihindarkan jalan masuk yang sempit. Demi keamanan maka jalan masuk harus sama dengan jumlah lebar jalur distribusi yang ada didalamnya. Selain aman sirkulasi kegiatan juga harus memiliki urutan yang logis, pengunjung yang masuk tidak terkejut dan seolah-olah pengunjung dibimbing untuk mengetahui arah yang dituju. Bimbingan dan penjelasan ini harus diberikan dengan bahasa arsitektur, bahasa arsitektur ini dapat diberikan melalui susunan mebel pengisi ruang dan melalui dinding ruang. Sirkulasi kegiatan dalam ruang keterampilan menggunakan satu pintu utama yang cukup lebar.



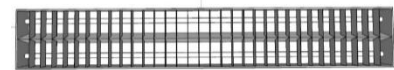
Gambar 8. Alur sirkulasi kegiatan di ruang keterampilan SMPN 5 Depok sebelum dikembangkan

Panah biru menunjukkan alur masuk menuju ruang keterampilan dan panah merah menunjukkan jalan keluar dari ruang keterampilan.

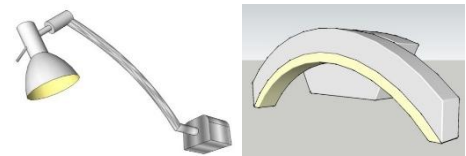
#### 7) Pencahayaan

Pencahayaan untuk ruang keterampilan yang peneliti terapkan adalah menggunakan pencahayaan langsung / *direct lighting*, pencahayaan buatan dan pencahayaan Difus / *General diffus lighting*. Pencahayaan langsung

dipilih karena pencahayaan ini sangat efektif digunakan untuk objek yang berwarna terang, pencahayaan langsung berasal dari sinar matahari langsung melalui bukaan dua *boven*. Pencahayaan difus dipilih untuk menerangi benda-benda tertentu yang perlu diterangi. Standar untuk pencahayaan pada ruang keterampilan menggunakan  $\pm 120-150$  LUX. Desain pencahayaan buatan menggunakan 8 buah lampu *ceiling* 45W untuk menerangi ruangan, pencahayaan difus berupa 8 lampu sorot 12W untuk menerangi karya pameran dan sebuah lampu LED 10W untuk menerangi sebuah lukisan.



Gambar 9. Lampu *Ceiling*



Gambar 10. Lampu sorot dan lampu LED

#### 8) Penghawaan

Penghawaan alami diperoleh dengan memanfaatkan kelembapan udara. Penghawaan alami berasal dari bukaan *boven*, meletakkan tanaman dalam ruangan dan melalui bukaan pintu ruang keterampilan yang cukup lebar. Sedangkan penghawaan buatan diperoleh melalui (*Artificial ventilation / Mechanical ventilation*) adalah penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik seperti *Air Conditioner*.



Gambar 11. *Air Conditioner*

#### 9) Sistem keamanan, keselamatan dan kesehatan

Sistem keamanan yang telah dirancang adalah menambahkan *CCTV* untuk memantau seluruh kegiatan dalam ruang keterampilan selama 24 jam perhari. Dirancang juga sistem keselamatan seperti menambahkan tabung pemadam api jika terjadi kecelakaan yang tidak diinginkan seperti kebakaran. Kemudian peneliti menambahkan dua buah tempat sampah dan sebuah kotak P3K sebagai sistem kesehatan di dalam ruang keterampilan.



Gambar 12. *CCTV*, tabung pemadam api, kotak P3K dan tempat sampah

#### 10) Rencana Dinding

Pengembangan desain ruang keterampilan serbaguna juga merancang dinding pembatas untuk membatasi ruang keterampilan dengan ruang OSIS. Dinding pembatas dirancang menggunakan bahan baku polywood. Dinding dirancang dengan lebar  $\pm 6,25$  meter, panjang  $\pm 9,25$  meter dan tinggi 3,5 meter. Dinding dibuat di sebelah barat ruang keterampilan untuk menutupi ruang OSIS di sebelahnya. Dinding dicat berwarna krem menggunakan cat Dulux.

#### b. Konsep warna

Konsep warna pada ruang keterampilan dirancang untuk meningkatkan minat pengguna ruang. Ada beberapa warna yang telah dipilih untuk diterapkan dalam ruang keterampilan seperti varian warna kuning (kuning original, *canary*, dan kuning *butter*), varian warna hijau (hijau original, *pear*, *chartreuse* dan hijau *lime*), varian warna biru (biru *cerulen*, *arctic*, *ocean* dan biru *teal*), warna krem dan warna ungu *lavender*. Warna-warna tersebut dipilih karena memiliki

makna yang meningkatkan semangat dan dapat membuat pengguna ruang merasa lebih nyaman.

#### 4. Pembuatan Desain 2D dan 3D

Pembuatan desain 2D dibuat menggunakan *software* aplikasi *AutoCAD 2014*. Pada proses pembuatannya pertama-tama yang dibuat adalah denah ruang dengan memasukkan ukuran berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi, kemudian pembagian zoning, lalu setelah itu penempatan mebel dan pemilihan jenis mebel. Hasil dari perancangan desain 2D kemudian dijadikan acuan untuk pembuatan perancangan desain 3D pada aplikasi *software Sketch Up 2015* yang kemudian melalui tahap perenderan menggunakan *V-ray*. Pembuatan gambar desain ini berguna untuk menampilkan perspektif dan ukuran-ukuran mebel.

#### 5. Pembuatan Video Animasi

Video animasi dibuat dengan menggunakan *software Sony Vegas Pro 1.3*. Sebelumnya video di ekspor dari *software Sketch Up 2015*. Pembuatan video animasi merupakan proses tahap akhir sebelum divalidasi dan bertujuan untuk menampilkan perancangan desain interior secara keseluruhan.

#### 6. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan setelah desain pengembangan awal selesai dibuat. Validasi desain dilakukan oleh ahli desain I, ahli desain II dan penilaian oleh dua orang praktisi dari SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta. Berikut penilaian dari masing-masing validator :

Validasi yang pertama dilakukan oleh ahli desain I seorang yang berkompeten dalam bidang arsitektur yaitu Bapak Ir. Sri Adi Marsanto. M.A., yang sekarang menjabat sebagai Kepala Bidang



Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Kabupaten Sleman. Secara keseluruhan pengembangan desain interior ruang keterampilan serbaguna sudah cukup memenuhi syarat kelayakan. Sedangkan penilaian untuk aspek keindahan berupa penerapan warna dalam ruang keterampilan sudah cukup baik. Hasil pengembangan interior ruang keterampilan serbaguna adalah layak dan bisa dijadikan alternatif contoh pengelolaan ruang keterampilan untuk SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta dengan standar estetik yang cukup.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain II yaitu Ibu Eni Puji Astuti M.Sn., dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY, pengembangan desain interior ruang keterampilan secara keseluruhan sudah cukup memenuhi standar sebagai alternatif pengelolaan ruang keterampilan dengan konsep serbaguna. Hasil pengembangan desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta adalah layak untuk diterapkan sesuai dengan standar fungsi, keamanan, keselamatan, kenyamanan dan keindahannya.

Penilaian oleh praktisi sekolah dilakukan oleh 2 orang praktisi. Penilaian oleh praktisi I dilakukan oleh Ibu Dra. Agustin Margi rahayu selaku Kepala SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta yang menilai desain perancangan pada ruang keterampilan dengan penerapan konsep serbaguna sangat memberikan kenyamanan untuk pengguna ruang ruang keterampilan. Penataan mebel sudah tersusun dengan cukup rapi dan pemilihan mebel sudah sesuai dengan kebutuhan pengelola. Penggunaan warna pada ruang keterampilan terlihat bersih dan cerah. Berdasarkan penilaian oleh Kepala SMPN

5 Depok Sleman Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa desain pengembangan desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman adalah layak untuk diterapkan dan dapat dijadikan alternatif untuk pengelolaan ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta.

Penilaian oleh praktisi selanjutnya dilakukan oleh bapak Dwiyanta S.Pd yang merupakan guru seni budaya yang sering menggunakan ruang keterampilan dan sekaligus pengelola ruang keterampilan. Menurut Bapak Dwiyanta S.Pd., untuk desain sudah cukup baik, mebel yang dipilih untuk diterapkan dalam ruang keterampilan sudah cocok dengan kebutuhan pengelola. Pemilihan warna pada dinding sudah cukup memberikan kesan yang nyaman dan tidak membosankan. Berdasarkan penilaian dari praktisi II dapat disimpulkan bahwa desain untuk ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta adalah layak di terapkan dengan sedikit perbaikan.

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui validasi berupa kesimpulan keseluruhan penilaian produk perancangan. Kesimpulan yang diperoleh ialah hasil produk pengembangan ini dinilai sudah layak dan akan dijadikan sebagai acuan dalam penataan atau pengelolaan ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta.

#### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh berdasarkan penilaian skor terhadap pengembangan desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta. Hasil pengujian berupa data kuantitatif diperoleh dalam skor persentase. Validasi dari ahli desain I

memperoleh total skor 35 dengan rata-rata 3,8. Validasi oleh ahli desain II memperoleh total skor 36 dengan rata-rata 4 (nilai sempurna). Validasi oleh praktisi I memperoleh total skor 34 dengan rata-rata 3,7 dan validasi oleh praktisi II memperoleh skor 35 dengan rata-rata 3,8. Jadi dapat disimpulkan jumlah skor keseluruhan sebanyak 140 skor sehingga diperoleh persentase sebanyak 97,2% dengan kategori sangat baik.

Tabel 1. Hasil penilaian keseluruhan dari validasi ahli desain I, ahli desain II, dan dua orang praktisi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah skor
1.	Konsep desain ruang keterampilan serbaguna	Pembagian <i>zoning</i> dalam ruang keterampilan / mobilitas antar area	15
		Desain mebel multifungsi	16
2	Keselarasan	Kesesuaian mebel pengisi ruang dengan fungsi ruang	16
3	Kebutuhan	Pencahayaan dan penghawaan	16
		Sirkulasi kegiatan	13
		Sistem Keamanan dan keselamatan	16
4	Ketercapaian	Optimalisasi ruang pada desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman.	16
		Penunjang aktifitas belajar	16
5	Keindahan	Pengelolaan warna pada dinding	16
		JUMLAH	140
		PERSENTASE	97,2%
		KRITERIA	<b>SANGAT</b>

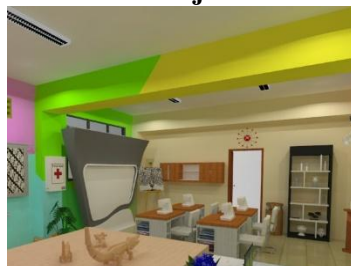
<b>BAIK</b>
-------------

## 7. Revisi Desain

Berdasarkan penilaian dari ahli desain I, ahli desain II dan dua orang praktisi di SMP Negeri 5 Depok maka dilakukan perbaikan yaitu berupa perubahan pada area menjahit yang ditukar dengan area berkarya, kemudian untuk area membuat di pindahkan ke arah timur. Selain menukar dan memindahkan area kerja, penambahan mebel pengisi ruang juga dilakukan sesuai dengan permintaan pengelola. Mebel yang telah ditambahkan adalah rak gantung untuk diletakkan di area menjahit dan jemuran batik untuk diletakkan di area membuat. Desain mebel yang telah dibuat merupakan ide perancang yang disesuaikan dengan permintaan pengelola.



Gambar 13. Area menjahit sebelum revisi.



Gambar 14. Area menjahit setelah revisi.



Gambar 15. Area membuat sebelum revisi ditandai dengan lingkaran merah



Gambar 16. Area membatik setelah revisi ditandai dengan lingkaran merah



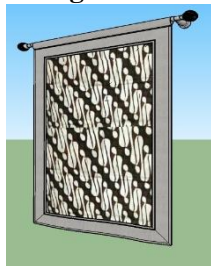
Gambar 17. Area berkarya sebelum revisi



Gambar 18. Area berkarya setelah revisi



Gambar 19. Rak gantung untuk area menjahit



Gambar 20. Jemuran gantung untuk menjemur batik

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Desain Interior Ruang Keterampilan Serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta dilakukan enam tahapan, yaitu:

1. Analisis potensi masalah berupa studi pendahuluan yang di dalamnya mencakup studi

pustaka dan studi lapangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta memiliki kondisi representatif dan dapat dikembangkan sesuai dengan aturan pengelolaan ruang keterampilan sekolah.

2. Pengumpulan data akan dilakukan melalui tahap observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap lokasi penelitian dengan mengamati kondisi ruangan, lahan, bangunan, lingkungan sekitar, jumlah pengunjung serta mebel yang terdapat dalam ruang keterampilan, selain itu dilakukan juga observasi untuk mencari data mengenai mebel yang cocok diterapkan dalam ruang keterampilan. Wawancara dilakukan bersama pihak yang berkaitan yaitu ibu Dra. Agustin Margi Rahayu selaku Kepala SMP Negeri 5 Depok Sleman Yogyakarta. Data yang dikumpulkan melalui tahap dokumentasi meliputi *review* dokumen berupa peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah, serta hasil penelitian peneliti.

3. Tahap pembuatan desain produk mencakup tiga langkah, yaitu pembuatan konsep desain, pembuatan gambar desain, dan pembuatan video animasi. Pembuatan konsep desain ruang keterampilan serbaguna meliputi area menjahit, area berkarya, area memajang karya dan area membatik. Konsep serbaguna diwujudkan melalui mebel multifungsi, pemetaan ruang dan kelengkapan fasilitas dalam ruang. Pada tahap pembuatan gambar desain menggunakan *AutoCAD 2014* untuk menghasilkan rancangan kerja 2D, *Sketch Up 2015* dan *V-ray 2015* untuk gambar 3D, dan *Sony Vegas Pro 1.3* untuk video animasi.

4. Tahap validasi desain merupakan tahap penilaian produk oleh ahli desain I, ahli desain II, serta praktisi dari SMP Negeri 5 Depok. Keseluruhan hasil validasi desain memperoleh skor 140 dengan persentase 97,2%. Dapat disimpulkan bahwa desain produk layak dijadikan sebagai alternatif contoh pengelolaan ruang keterampilan sekolah dengan kriteria sangat baik.
5. Tahap akhir yaitu revisi desain merupakan tahap perbaikan produk berdasarkan masukan dari ahli desain I, ahli desain II dan praktisi sekolah.

### **Saran**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan desain interior ruang keterampilan serbaguna di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta dapat diterapkan atau digunakan sebagai alternatif

contoh pengelolaan ruang keterampilan di SMPN 5 Depok Sleman Yogyakarta.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dwi, Agnes. 2014. *Merancang Interior*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Matin dan Nurhattati Fuad. (2016). *Manajemen Sarana Prasarana Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono dan Tisnawati 2014. *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.

### **Undang-undang**

UU No 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang.

### **Internet**

----- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religius](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religius).