



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR SMK INDUSTRI KREATIF JCCI BIDANG TATA
BUSANA BERKONSEP *FUN LEARNING EDUCATION***

NURUL ERWANTINI
NRP 3813100032

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR SMK INDUSTRI KREATIF JCCI BIDANG TATA BUSANA
BERKONSEP *FUN LEARNING EDUCATION***

NURUL ERWANTINI
NRP 3813100032

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



FINAL PROJECT RI 141501

INTERIOR DESIGN OF VOCATIONAL HIGH SCHOOL CREATIVE INDUSTRY JCCI IN FASHION MAJOR WITH FUN LEARNING EDUCATION CONCEPT

NURUL ERWANTINI
NRP 3813100032

Supervisor :
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

DEPARTMEN OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Civil and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN INTERIOR SMK INDUSTRI KREATIF JCCI BIDANG TATA
BUSANA BERKONSEP FUN LEARNING EDUCATION

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

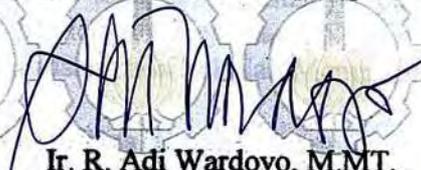
Pada

Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

NURUL ERWANTINI
NRP 3813100032

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :


Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP.19541008 198003 1 003



SURABAYA,
JULI 2017

DESAIN INTERIOR SMK INDUSTRI KREATIF JCCI BIDANG TATA BUSANA BERKONSEP *FUN LEARNING EDUCATION*

Nama Mahasiswa : Nurul Erwantini
NRP : 3813100032
Pembimbing : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

ABSTRAK

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya bekerja sama dengan Pemprov Jatim, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta Badan Ekonomi Kreatif, sedang menyiapkan konsep pembangunan Jatim Creative Centre ITS (JCCI), yaitu pusat pengembangan industri kreatif di Jawa Timur yang menyediakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah dengan menyiapkan generasi penerus bangsa yang siap terjun pada dunia kerja yang memanfaatkan kreatifitas dan ketrampilan guna memajukan perekonomian bangsa, khususnya perekonomian kreatif. Penulis fokus pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang Tata Busana, yang merupakan salah satu jurusan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) JCCI.

Pada SMK bidang Tata Busana, ditemukan masalah berupa munculnya kebosanan siswa yang ditandai dengan kurang antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh sistem pembelajaran yang monoton yang dilakukan berulang-ulang. Sistem pembelajaran yang monoton juga menyebabkan siswa kurang bisa mengutarakan ide-ide kreatifnya. Untuk menanggulangi masalah tersebut, maka konsep *fun learning education* adalah solusi yang dapat diterapkan dalam konsep interior ruang. *Fun* yang dimaksud adalah *fun* yang dinamis dan tidak monoton yang diimplementasikan dalam konsep furnitur, tata layout kelas, fungsi ruang, dan warna. Furniture yang digunakan yaitu furniture yang fleksibel dan multifungsi agar kebutuhan siswa yang banyak terhadap fasilitas tetap terpenuhi, tata layout kelas dapat diubah sesuai kebutuhan, dan fungsi ruang yang dinamis karena pada ruang tersebut diterapkan furniture yang fleksibel, serta diberikan warna yang merangsang ketenangan dan kreatifitas dalam sekolah. Maka, dengan diterapkan konsep *fun learning education* melalui kedinamisan interior ruang tersebut, dapat membentuk proses belajar-mengajar yang dinamis sehingga pembelajaran tidak lagi monoton. Melalui sistem pembelajaran yang tidak monoton tersebut, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Kata Kunci : SMK Industri Kreatif Bidang Tata Busana, Monoton, Kurang Antusiasme, *Fun Learning Education*

INTERIOR DESIGN OF VOCATIONAL HIGH SCHOOL JCCI CREATIVE INDUSTRY IN FASHION MAJOR WITH FUN LEARNING EDUCATION CONCEPT

Student's Name : Nurul Erwantini
NRP : 3813100032
Supervisor : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

ABSTRACT

Sepuluh Nopember Institute of Technology Surabaya in collaboration with East Java Provincial Government, Ministry of Education and Culture, and Creative Economy Agency, is preparing the development concept of East Java Creative Center ITS (JCCI), which is a creative industry development center in East Java that provides a Vocational High School (SMK) Creative Industry. Vocational High School (SMK) Creative Industry is one form of a formal education unit that conducts vocational education at secondary education level by preparing the next generation of the nation who is ready to plunge in the world of work that utilize creativity and skills in order to advance the nation's economy, especially the creative economy. The author focuses on Vocational High School (SMK) in Fashion, which is one of the majors at Vocational High School (SMK) JCCI.

In Vocational High School (SMK) fashion major, the problem was found by the emergence of students boredom are characterized by less enthusiasm of students in following the lesson. This is caused by a monotonous learning system that has done repeatedly. A monotonous learning system also causes less students to express their creative ideas. To overcome these problems, the concept of fun learning education is a solution that can be applied in the concept of interior space. Fun in question is dynamic fun and not monotonous that is implemented in the concept of furniture, classroom layout, function space, and color. Furniture used here is flexible and multifunctional furniture so that the needs of many students to the facility remains met, the layout of the classroom can be changed as needed, and dynamic space functions because the flexible furniture is applied, and given the color that stimulates calmness and creativity in school. Then, by applying the concept of fun learning education through the dynamics of the interior space, can form a dynamic teaching-learning process so that learning is no longer monotonous. Through the non-monotonous learning system, students become more enthusiastic in following the the lessons so that the purpose of learning can be achieved.

Keyword :Vocational High School (SMK) Creative Industry Fashion Major, Monoton, Lack of antusias, Fun Learning Education

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Desain Interior SMK Industri Kreatif JCCI Bidang Tata busana berkonsep Fun Learning Education”

Selama pengerjaan laporan ini, penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing penulis hingga selesainya pengerjaan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini;
2. Orangtua penulis yang selalu memeberikan doa dan *support* penuh
3. Ir. Adi Wardoyo, M. MT, selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Tugas Akhir (RI 141501);
4. Dr. Agus Windharto, DEA dan Anggra Ayu Rucita, ST., M.MT, selaku pihak yang membantu saya dalam mendapatkan data JCCI
5. Indro Swasono, selaku pihak yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dalam keadaan apapun.
6. Teman-teman Desain Interior angkatan 2013 selaku sahabat dan teman belajar dalam perkuliahan

Dengan ini, diharapkan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Atas saran dan kritik yang diberikan, penulis menyampaikan terima kasih.

Surabaya, 28 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I. 1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.3 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup Masalah	3
BAB II. STUDI PUSTAKA	5
II.1. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	5
II.1.1 Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	5
II.2. Industri Kreatif	6
II.2.1 Pengertian Industri Kreatif	6
II.3. Kreatifitas	7
II.3.1 Aspek-aspek Kreatifitas	7
II.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas	9
II.4. SMK Industri Kreatif Bidang Tata Busana	10
II.4.1 Standar Nasional Pendidikan	14
II.4.2 Standar Proses	15
II.4.3 Kelengkapan Prasarana dan Sarana	15
II.4.4 Kurikulum	17
II.5. <i>Fun Learning Education</i>	19
II.6. Kajian Perilaku	20

II.6.1 Karakter Siswa SMK	20
II.6.1 Diskusi Teman Sejawat	22
II.7. Warna Dalam Interior	23
II.8. Layout kelas	25
II.9. Studi Bentuk.....	31
II.8. Studi Anthropometri	33
II.9. Studi Eksisting	35
II.9.1 Lokasi	35
II.9.2 Corporate Image	36
II.9.3 Analisa Denah / Layout Ruang.....	38
II.10 Studi Pemandangan	40
II.10.1 SMK Negeri 6 Surabaya.....	40
II.10.2 The New School Parsons.....	43
II.10.3 Orestad High School.....	45
II.10.4 Arva School of <i>Fashion</i> Surabaya.....	47
BAB III. METODE DESAIN	51
III. 1 Proses Desain	51
III. 2 Teknik Pengumpulan Data.....	51
III. 3 Analisa Data	52
III. 4 Tahapan Desain	53
BAB IV. PEMBAHASAN / ANALISA DAN KONSEP DESAIN	55
IV. 1 Studi Pengguna	55
IV. 2 Studi Ruang.....	56
IV. 3 Hubungan Ruang.....	59
IV.4 Analisa Riset	60
IV. 5 Tema / Konsep Desain	65
IV.5.1 Konsep Makro.....	65
IV.5.1 Konsep Mikro	66

BAB V. PROSES DAN HASIL DESAIN	72
5.1 Alternatif Layout.....	73
5.1.1 Alternatif Layout 1.....	73
5.1.2 Alternatif Layout 2.....	76
5.1.3 Alternatif Layout 3.....	79
5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout.....	82
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	82
5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1.....	85
5.3.1 Layout Furniture dan Deskripsi.....	85
5.3.2 Visualisasi 3D.....	86
5.3.3 Furniture dan elemen estetis.....	88
5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2.....	90
5.4.1 Layout Furniture dan Deskripsi.....	90
5.4.2 Visualisasi 3D.....	91
5.4.3 Furniture dan elemen estetis.....	93
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3.....	95
5.5.1 Layout Furniture dan Deskripsi.....	95
5.5.2 Visualisasi 3D.....	95
5.4.3 Furniture dan elemen estetis.....	98
BAB VI. KEIMPULAN DAN SARAN	101
6.1 Kesimpulan.....	101
6.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Rincian Ruang Pembelajaran Umum Program Keahlian.....	16
Tabel 2.2. Daftar Karakter yang dapat Dikembangkan di SMK.....	20
Tabel 2.3. Analisa efek psikologis warna pada manusia	24
Table 2.4. Anthropometri.....	33
Tabel 4.1. Studi Pengguna	56
Tabel 4.2. Studi Ruang.....	565

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Formasi tradisional.....	26
Gambar 2. 2. Auditorium	26
Gambar 2.3. Formasi Cevron.....	27
Gambar 2.4. Formasi Kelas U.....	27
Gambar 2.5. Formasi Meja Pertemuan	28
Gambar 2.6. Formasi Konferensi	28
Gambar 2.7. Formasi Pengelompokan Terpisah	29
Gambar 2.8. Formasi Tempat Kerja.....	29
Gambar 2.9. Formasi Kelompok untuk Kelompok.....	30
Gambar 2.10. Formasi Lingkaran	30
Gambar 2.12. Bentuk-bentuk Segi Empat dan Segi Tiga	31
Gambar 2.13. Bentuk-bentuk Bulat	32
Gambar 2.14. Lokasi JCCI.....	35
Gambar 2.15. Lokasi JCCI.....	36
Gambar 2.16. Bagan Peran ITS dan Stakeholder.....	37
Gambar 2.17. Bagan Susunan Organisasi	38
Gambar 2.18. Denah Eksisting Lantai 1	39
Gambar 2.19. Denah Eksisting Lantai 2	40
Gambar 2.20. Denah Eksisting Lantai 3	40
Gambar 2.21. Ruang Kelas Jurusan Tata Busana SMKN 6 Surabaya.....	41
Gambar 2.22. Area menjahit pada kelas Jurusan Tata Busana SMKN 6 Surabaya.....	42
Gambar 2.23. Ruang Guru Jurusan Tata Busana SMKN 6 Surabaya.....	43

Gambar 2.24. Keadaan kelas ruang teori	44
Gambar 2.25. Keadaan ruang kelas studio, jahit, dan pola	44
Gambar 2.26. Suasana Kelas	46
Gambar 2.27. Arsitektur Interior Sekolah	46
Gambar 2.28. Zona Relaksasi	47
Gambar 2.29 Zona Relaksasi	47
Gambar 2.30 Area Entrance	47
Gambar 2.31 Area Menjahit.....	49
Gambar 2.32 Area Drapping	49
Gambar 2.33 Kelas Desain.....	50
Gambar 4. 1 Bubble Diagram Hubungan Ruang Lantai 1 gedung A	59
Gambar 4. 2 Bubble Diagram Hubungan Ruang Lantai 1 gedung A	59
Gambar 4. 3. Matriks Hubungan Ruang	60
Gambar 4. 4. Matriks Hubungan Ruang	65
Gambar 4. 5 Referensi layout fleksible.....	66
Gambar 4. 6 Pengaplikasian layout fleksible	66
Gambar 4.7 Color Pallete	67
Gambar 4. 8 Referensi dinding polikarbonat	68
Gambar 4. 9 Hasil implentasi desain dinding polikarbonat	68
Gambar 4. 10 Contoh lantai dengan cat epoxy	69
Gambar 4. 11 Pengaplikasian desain lantai dengan cat epoxy.....	70
Gambar 4. 12 Pengaplikasian elemen estetis	70
Gambar 4. 13 Pengaplikasian plafon kelas	71
Gambar 4. 14 Pengaplikasian plafon Area Santai.....	71
Gambar 5.1 Denah layout 1 lantai 1.....	73
Gambar 5.2 Denah layout 1 lantai 2.....	74
Gambar 5.3 Denah layout 1 lantai 3.....	75
Gambar 5.4 Denah layout 2 lantai 1.....	76
Gambar 5.5 Denah layout 2 lantai 2.....	77
Gambar 5.6 Denah layout 2 lantai 3.....	78
Gambar 5.7 Denah layout 3 lantai 1.....	79
Gambar 5.8 Denah layout 3 lantai 2.....	80
Gambar 5.9 Denah layout 3 lantai 3.....	81

Gambar 5.10 Weighted Methods	82
Gambar 5.11 Gagasan pengembangan layout terpilih Ruang Desain Tata Busana.....	82
Gambar 5.12 Gagasan pengembangan layout terpilih Ruang Pola Jahit	83
Gambar 5.13 Pengembangan layout terpilih lantai 1	84
Gambar 5.14 Pengembangan layout terpilih lantai 2	84
Gambar 5.15 Pengembangan layout terpilih lantai 3	85
Gambar 5.16 Layout furniture ruang terpilih 1	85
Gambar 5.17 Visualisasi 3D Ruang Pola Jahit view 1.....	86
Gambar 5.18 Visualisasi 3D Ruang Pola Jahit view 2.....	87
Gambar 5.19 Visualisasi 3D Ruang Pola Jahit view 3.....	87
Gambar 5.20 Furnitur 1 Ruang Pola dan Jahit.....	88
Gambar 5.21 Furnitur 2 Ruang Pola dan Jahit.....	89
Gambar 5.22 Elemen Estetis Ruang Pola dan Jahit.....	89
Gambar 5.23 Denah Ruang Desain.....	90
Gambar 5.24 Visualisasi 3D Ruang Desain View 1	91
Gambar 5.25 Visualisasi 3d Ruang Desain View 2	92
Gambar 5.26 Visualisasi 3d Ruang Desain View 3	92
Gambar 5.27 Furnitur 1 Desain.....	93
Gambar 5.28 Furnitur 2 Ruang Desain	94
Gambar 5.29 Elemen Estetis Ruang Desain	94
Gambar 5.30 Denah Area Santai.....	95
Gambar 5.31 Visualisasi 3D Ruang Desain View 1	96
Gambar 5.32 Visualisasi 3d Ruang Desain View 2	97
Gambar 5.33 Visualisasi 3d Area Santai View 3	97
Gambar 5.34 Furnitur 1 Area Santai	98
Gambar 5.35 Furnitur 2 Area Santai	99
Gambar 5.36 Elemen Estetis Ruang Desain	100

(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB I

PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya menyiapkan diri mendukung tumbuh kembangnya industri kreatif di Jawa Timur. Bekerja sama dengan Pemprov Jatim, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta Badan Ekonomi Kreatif, ITS sedang menyiapkan konsep pembangunan Jatim Creative Centre ITS (JCCI). Lahan yang disediakan ITS seluas 9,6 hektar berada di kawasan Buncitan, Sedati, Sidoarjo. Hingga saat ini ITS sedang menyiapkan masterplannya dan telah disetujui oleh Gubernur. Jatim Creative Centre ITS (JCCI) akan dikerjasamakan dengan 38 kabupaten/kota di Jatim. Konsep dari JCCI yaitu akan menjadikan JCCI sebagai pusat pengembangan industri kreatif, mulai dari sekolah formal, inkubator bisnis industri kreatif, ruang pameran, pusat pelatihan serta pasar seni. Jawa Timur ingin terus mengembangkan industri kreatif secara total, mengingat ekspor terbesar provinsi ini masih didominasi produk-produk kreatif, seperti perhiasan emas, furnitur, alas kaki dan tata busana.

Sekolah formal yang akan disediakan oleh Jatim Creative Centre ITS (JCCI) adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif. Industri kreatif sendiri menurut Kementerian Perdagangan Indonesia adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Harapannya dengan disediakannya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif ini, Jawa Timur semakin banyak melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kreatif yang turut memajukan perekonomian bangsa dengan ide maupun gagasan baru yang kreatif.



Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif JCCI terdiri dari beberapa bidang jurusan yaitu Kriya - Despro, Tata Busana, Desain Komunikasi Visual, dan *Creative Digital*. Pada Tugas Akhir ini, penulis memfokuskan desain pada SMK Industri Kreatif JCCI bidang Tata Busana. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) JCCI bidang Tata Busana memerlukan konsep interior yang merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Hal yang menjadi permasalahan sekolah pada umumnya saat ini adalah *education learning system* yang membosankan atau cenderung monoton, sehingga siswa kurang antusias dan kurang bisa bebas mengutarakan idenya. Oleh sebab itu, melalui SMK Industri Kreatif bidang Tata busana ini dibuat sekolah yang *fun* dengan sistem pembelajaran yang dinamis.

Berdasarkan permasalahan dan hasil observasi yang penulis lakukan, pada Tugas Akhir ini, penulis mengambil judul Desain Interior Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif JCCI Bidang Tata Busana berkonsep *Fun Learning Education*. Harapannya dengan judul konsep tersebut, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif JCCI bidang Tata Busana dapat menjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif bidang Tata Busana dengan interior yang merangsang antusiasme belajar siswa dengan mendukung proses belajar mengajar dinamis agar tidak monoton dan meningkatkan antusiasme siswa sehingga dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dan kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana solusi interior yang diberikan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa?
2. Bagaimana interior Sekolah Menengah kejuruan (SMK) bidang Tata Busana yang dapat merangsang ide-ide kreatif dengan memperhatikan estetika ruang?



1.3 Tujuan

1. Menghasilkan desain interior sekolah yang menunjang *fun learning education* untuk merangsang antusiasme belajar siswa dengan proses belajar mengajar yang dinamis
2. Menghasilkan desain interior yang memperhatikan estetika ruang guna merangsang ide-ide kreatif.

1.3 Manfaat

Dari Tugas Akhir ini, diharapkan dapat diambil manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan desain yang menjadi solusi dari permasalahan sistem pembelajaran monoton yang mengakibatkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran
2. Dapat menjadi alternative konsep desain SMK Industri Kreatif JCCI Bidang Tata Busana yang dapat merangsang kreatifitas siswa melalui interior ruang

1.5 Ruang Lingkup Masalah

Adapun batasan untuk perancangan desain interior 5 ini sebagai berikut:

1. Desain Interior dilakukan pada sekolah di *Education Center JCCI* Surabaya
2. Konsep sekolah merupakan SMK Industri Kreatif Budang Tata Busana
3. Jumlah siswa Tata Busana dalam 1 kelas adalah 24 siswa
4. Jumlah rombongan belajar adalah 3 rombongan belajar tiap tingkat
5. Tidak memfokuskan terhadap penentuan jumlah kelas dan sistemnya.



(halaman ini sengaja diskosongkan)



BAB II

STUDI PUSTAKA

II.1. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

II.1.1 Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Di SMK terdapat banyak sekali Program Keahlian.

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang diselenggarakan bagi para siswa yang merencanakan dan mengembangkan karirnya pada bidang keahlian tertentu untuk bekerja secara produktif. Pendidikan kejuruan dirancang untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan/kecakapan, pemahaman, sikap, kebiasaan-kebiasaan kerja, dan apresiasi yang diperlukan oleh pekerja dalam memasuki pekerjaan dan membuat kemajuan-kemajuan dalam pekerjaan penuh makna dan produktif (Adhikary, P.K.,2005). Menurut Pavlova (2009) tradisi dari pendidikan kejuruan adalah menyiapkan siswa untuk bekerja. Pendidikan Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (PP 29 tahun 1990 Pasal 1 ayat 3).

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan



adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

II.2. Industri Kreatif

II.2.1 Pengertian Industri Kreatif

Menurut Departemen Perdagangan RI (2009), definisi industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan, dan bakat individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memperdayakan daya cipta dan kreasi suatu individu.

Sedangkan menurut Howkins (2001), industri kreatif adalah industri yang mempunyai keunggulan pada sisi kreatifitas dalam menghasilkan desain kreatif yzng melekat pada produk barang atau jasa yang dihasilkan.

Sekolah industri kreatif adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa / murid di bawah pengawasan guru, dengan harapan dapat menunjang sektor perekonomian bangsa dengan industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu siswa untuk menciptakan kesejahteraan negara.



Gambar 2. 1. Kontribusi Industri Kreatif di Indonesia

Sumber : www.wikipedia.com/industri_kreatif



II.3. Kreatifitas

Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education) (dalam Craft, 2005), kreatifitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Selanjutnya Feldman (dalam Craft, 2005) mendefinisikan kreatifitas adalah:

“The achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way . . . the kinds of things that people do that change the world.”

Menurut Munandar (1985), kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, Csikszentmihalyi (dalam Clegg, 2008) menyatakan kreatifitas sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru.

II.3.1 Aspek-aspek Kreatifitas

Pada dasarnya manusia mempunyai potensi-potensi untuk kreatif, tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologi antara lain adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam pendapat dan memiliki keyakinan diri. (Munandar, 2009).

Perbedaan ciri sifat antara individu satu dengan yang lain akan menyebabkan perbedaan cara penyesuaian terhadap lingkungan, misalnya cara pemecahan masalah. Pada individu yang kreatif akan tampak beberapa ciri sifat yang berbeda dibanding individu yang kurang kreatif, yang pada prinsipnya akan menunjukkan individualitas yang kuat. Ciri sifat tersebut diantaranya adalah sifat mandiri,



keberanian mengambil resiko, minat yang luas serta dorongan ingin tahu yang kuat.

Dalam kreatifitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreatifitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya, seperti yang di kemukakan menurut Guilford (Munandar, 2009; Kauffman & Stenberg, 2006) meliputi ciri-ciri aptitude dan non-aptitude. Ciri-ciri aptitude yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir :

- Fluency, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- Flexibility, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- Originality, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- Elaborasi, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.



Ciri-ciri non-aptitude yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu:

1. Rasa ingin tahu
2. Bersifat imajinatif
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan
4. Berani mengambil risiko
5. Sifat menghargai.

Pada Desain Interior SMK Industri Kreatif JCCI Tata Busana kali ini, mengadaptasi salah satu ciri-ciri aptitude yaitu flexibility atau disebut juga keluwesan atau kedinamisan, yang diterapkan melalui konsep interior yang dinamis.

II.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009), faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreatifitas individu diantaranya:

- a. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Menurut Rogers (dalam Zulkarnain, 2002), kondisi internal (internal press) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya :

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman
 - 2) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation)
 - 3) Kemampuan untuk bereksperimen atau “bermain” dengan konsep
- b. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)



Rogers Universitas Sumatera Utara (dalam Munandar, 2009) menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreatifitas ditandai dengan adanya:

- 1) Keamanan psikologis
- 2) Kebebasan psikologis

Pada konsep fun learning education yang diusung pada konseo interior SMK Industri Kreatif JCCI ini, meletakkan kebebasan psikologis melalui konsep yang dinamis.

II.4. SMK Industri Kreatif Bidang Tata Busana

Busana Butik adalah kompetensi keahlian program studi keahlian Tata Busana yang menekankan pada bidang pembuatan busana dalam pengelolaan dan penyelenggaraan usaha busana serta mampu berkompetisi dalam mengembangkan sikap profesional dalam bidang busana.

Kompetensi Keahlian Busana Butik menyiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan busana.

Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Produktif :

- A. Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)
 1. Menerapkan prinsip-prinsip kesehatan, keselamatan kerja dalam pekerjaannya.
 2. Menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap lingkungan dalam semua kegiatan pekerjaannya.
 3. Memanfaatkan lingkungan dalam semua kegiatan pekerjaannya dengan memperhatikan konsep pemanfaatan lingkungan yang benar dan sehat.



B. Pemeliharaan Mesin Jahit

1. Menunjukkan kemampuan membedakan macam-macam alat jahit.
2. Menunjukkan kemampuan mengoperasikan mesin jahit.
3. Menunjukkan kemampuan membuat macam-macam kampuh dan penyelesaian.
4. Menunjukkan kemampuan memperbaiki kerusakan kecil pada mesin dan alat-alat jahit.
5. Menunjukkan kemampuan memelihara mesin jahit.

C. Pelayanan Prima

1. Menunjukkan kemampuan merencanakan dan menganalisa jenis-jenis komunikasi dan pelayanan jasa di bidang busana, termasuk menggunakan teknologi dalam merencanakan pekerjaannya.
2. Menunjukkan kemampuan mengatur dan melaksanakan prinsip-prinsip dasar komunikasi dan pelayanan jasa di bidang busana.
3. Menerapkan cara berkomunikasi yang efektif sesuai prinsip komunikasi dalam pekerjaannya.
4. Menerapkan konsep pelayanan kepada tamu dalam pekerjaannya.
5. Menunjukkan sikap perilaku dalam berkomunikasi dan pemberian pelayanan kepada konsumen sesuai etika dan norma yang berlaku secara umum.

D. Desain Busana

1. Memahami bentuk dari bagian-bagian busana.



2. Menunjukkan kemampuan membuat beberapa proporsi tubuh manusia.
3. Menunjukkan kemampuan membuat desain busana.
4. Menunjukkan kemampuan dalam teknik penyelesaian desain busana secara kering dan basah.

E. Pembuatan Pola

1. Menunjukkan kemampuan dalam merancang bahan dan harga.
2. Menunjukkan kemampuan dalam membuat pola konstruksi.
3. Menunjukkan kemampuan dalam membuat pola *drapping*.

F. Pembuatan Busana Wanita

1. Memahami macam-macam busana wanita.
2. Menunjukkan kemampuan menggunting bahan tekstil sesuai pola busana wanita.
3. Menunjukkan kemampuan membuat busana wanita sesuai kesempatan.
4. Menunjukkan kemampuan menyelesaikan busana wanita dengan jahitan tangan.
5. Menunjukkan kemampuan menghitung harga jual.
6. Menunjukkan kemampuan dalam pengepresan.

G. Pembuatan Busana Pria

1. Memahami macam-macam busana pria.
2. Menunjukkan kemampuan menggunting bahan tekstil sesuai pola busana pria.
3. Menunjukkan kemampuan membuat busana pria sesuai kesempatan.



4. Menunjukkan kemampuan menyelesaikan busana pria dengan jahitan tangan.
5. Menunjukkan kemampuan menghitung harga jual.
6. Menunjukkan kemampuan dalam pengepresan.

H. Pembuatan Busana Anak

1. Memahami macam-macam busana anak.
2. Menunjukkan kemampuan menggunting bahan tekstil sesuai pola busana anak.
3. Menunjukkan kemampuan membuat busana anak sesuai kesempatan.
4. Menunjukkan kemampuan menyelesaikan busana anak dengan jahitan tangan.
5. Menunjukkan kemampuan menghitung harga jual.
6. Menunjukkan kemampuan dalam pengepresan.

I. Pengetahuan Bahan Tekstil

1. Menunjukkan kemampuan memilih bahan utama sesuai model busana.
2. Menunjukkan kemampuan memilih bahan pelapis sesuai dengan bahan utama.
3. Memahami teknik pemeliharaan pada bahan tekstil atau busana sesuai asal bahan.
4. Menunjukkan kemampuan menyesuaikan bahan utama dan bahan pelengkap.

J. Pembuatan Hiasan

1. Menunjukkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam hiasan.



2. Menunjukkan kemampuan membuat macam-macam sulaman.
3. Menunjukkan kemampuan membuat hiasan busana sesuai bahan dan model busana.

K. Pengawasan mutu

1. Menunjukkan kemampuan menentukan kualitas bahan utama.
2. Menunjukkan kemampuan menentukan kualitas bahan pelengkap.
3. Menunjukkan kemampuan memeriksa bentuk pola sesuai model.
4. Menunjukkan kemampuan memeriksa hasil guntingan bahan tekstil sesuai pola.
5. Menunjukkan kemampuan memeriksa hasil jahitan busana sesuai teknik menjahit busana.

II.4.1 Standar Nasional Pendidikan

Standar Nasional Pendidikan merupakan kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar Nasional Pendidikan itu sendiri terdiri dari 8 poin yang harus dimiliki dan dipenuhi oleh penyelenggara dan/atau satuan pendidikan yang ada di Indonesia, yaitu :

- Standar Kompetensi Lulusan
- Standar Isi
- Standar Proses Pendidikan
- Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Standar Sarana dan Prasarana
- Standar Pengelolaan
- Standar Pembiayaan Pendidikan



- Standar Penilaian Pendidikan

II.4.2 Standar Proses

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan.

Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Peraturan menteri yang berkaitan dengan standar proses adalah:

- Permen Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permen Nomor 1 Tahun 2008 tentang Standar Proses Pendidikan Khusus
- Permen Nomor 3 Tahun 2008 tentang Standar Proses Pendidikan Kesetaraan Program Paket A, Paket B, dan Paket C

II.4.3 Kelengkapan Prasarana dan Sarana

Berdasarkan Permendikbud No. 40 th 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) mempunyai kelengkapan sebuah SMK/MAK sekurang-kurangnya memiliki prasarana yang dikelompokkan dalam ruang pembelajaran umum, ruang penunjang, dan ruang pembelajaran khusus. Ketentuan mengenai kelompok ruang tersebut dijelaskan pada butir 1, butir 2, dan butir 3



beserta sarana yang ada di setiap ruang. Deskripsi yang lebih terinci tentang sarana dan prasarana

pada masing-masing ruang pembelajaran khusus ditetapkan dalam pedoman teknis yang disusun oleh Direktorat Pembinaan SMK.

1. Kelompok Ruang Pembelajaran Umum terdiri dari:
 - 1) ruang kelas,
 - 2) ruang perpustakaan,
 - 3) ruang laboratorium biologi,
 - 4) ruang laboratorium fisika,
 - 5) ruang laboratorium kimia,
 - 6) ruang laboratorium IPA,
 - 7) ruang laboratorium komputer,
 - 8) ruang laboratorium bahasa,
 - 9) ruang praktik gambar teknik.

Tabel 2.1. Rincian Ruang Pembelajaran Umum Program Keahlian

No	Program Keahlian	Ruang kelas	Ruang perpustakaan	Ruang laboratorium biologi	Ruang laboratorium fisika	Ruang laboratorium kimia	Ruang laboratorium IPA	Ruang laboratorium komputer	Ruang laboratorium bahasa	Ruang praktik gambar teknik
37	Asuransi	✓	✓				✓	✓	✓	
38	Koperasi	✓	✓				✓	✓	✓	
39	Usaha Jasa Pariwisata	✓	✓				✓	✓	✓	
40	Akomodasi Perhotelan	✓	✓				✓	✓	✓	
41	Restoran	✓	✓				✓	✓	✓	
42	Patiseri	✓	✓				✓	✓	✓	
43	Tata Kecantikan Kulit	✓	✓				✓	✓	✓	
44	Tata Kecantikan Rambut	✓	✓				✓	✓	✓	
45	SPA	✓	✓				✓	✓	✓	
46	Tata Busana	✓	✓				✓	✓	✓	

Sumber : Lampiran Permen. No. 40 th 2008



2. Kelompok Ruang Penunjang terdiri dari:
 - 1) ruang pimpinan,
 - 2) ruang guru,
 - 3) ruang tata usaha,
 - 4) tempat beribadah,
 - 5) ruang konseling,
 - 6) ruang UKS,
 - 7) ruang organisasi kesiswaan,
 - 8) jamban,
 - 9) gudang,
 - 10) ruang sirkulasi,
 - 11) tempat bermain/berolahraga.
3. Kelompok Ruang Pembelajaran Khusus meliputi ruang praktik yang disesuaikan dengan program keahlian.

II.4.4 Kurikulum

Berdasarkan Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan, adalah sebagai berikut :

1. Pengertian Kurikulum

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.



Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

2. Tujuan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

3. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut ini :

1. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreatifitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
2. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
3. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
4. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;



5. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar Mata pelajaran;
6. Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
7. Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarMata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

II.5. *Fun Learning Education*

Menurut Mull Pasongkem (2013), metode *Fun Learning* merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar.

Menurut Tols Toy (Darmasyah, 2010), belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar.



Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, yakni pengaturan kelas dan pengajaran itu sendiri. Menurut Ekomodyo (2005), dengan adanya kondisi lingkungan yang menyenangkan, memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak, di antaranya:

1. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik.
2. Kemampuan untuk mentransformasikan gagasan lama ke dalam bentuk-bentuk yang baru.
3. Kemampuan untuk membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah.
4. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.
5. Adanya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.
6. Adanya kesenangan dan kepuasan diri dalam melakukan pekerjaan.

II.6. Kajian Perilaku

II.6.1 Karakter Siswa SMK

Berdasarkan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, maka dapat diambil karakter yang harus dimiliki oleh lulusan SMK. Berikut adalah karakter yang diambil dari Standar Ketuntasan Minimal beserta penjelasannya :

Tabel 2.2. Daftar Karakter yang dapat Dikembangkan di SMK Berikut Penjelasannya

No	Karakter	Penjelasan
1	Religius	Hidup taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berdasarkan atas norma-norma agama sesuai dengan yang dianutnya
2	Jujur	Benar dan membenarkan sebuah kebenaran. Bertindak sesuai dengan kebenaran isi hati.
3	Percaya diri	Yakin akan potensi yang dimiliki serta menghasilkan prestasi besar. Percaya diri untuk mengembangkan potensi diri dan memperbaiki kekurangan yang ada



4	Menghargai sesama	Menghargai sesama manusia dalam keberagaman suku, agama, ras, bangsa, golongan, sosial-ekonomi
5	Kasih sayang	Mencintai sesama manusia, rela berkorban untuk membantu sesama teman.
6	Sabar	Tenang dalam menghadapi ujian ketika usaha telah dilakukan, tenang untuk mencari jalan keluar. Bertahan untuk terus berusaha.
7	Disiplin	Berprilaku sesuai dengan tata tertib yang berlaku
8	Sopan santun	Berperilaku dan berkata dengan lemah lembut, tidak kasar.
9	Berpikir logis	Berpikir tentang sesuatu dengan cara/ metode yang dapat diterima oleh akal sehat
10	Berpikir kritis	Tegas dan teliti dalam menanggapi dan menilai sesuatu
11	Berpikir kreatif	Mempunyai kemampuan untuk mencipta, memanfaatkan segala sesuatu yang tersedia menjadi berdaya guna
12	Berpikir Inovatif	Selalu melakukan pembaharuan-pembaharuan yang membawa kemajuan
13	Kompetitif	Semangat bersaing dalam prestasi
14	Sportif	Menerima jika pendapatnya, usahanya dalam kompetisi dikalahkan oleh lawannya
15	Analisis	Mampu menguraikan sesuatu
16	Peduli lingkungan	Mampu menciptakan lingkungan yang baik dan kondusif untuk kebaikan bersama

No	Karakter	Penjelasan
17	Cinta tanah air	Mencintai bangsa, negara, dan tanah air Indonesia dalam semua sektor sumber daya yang dimiliki Indonesia
18	Kompeten	Mampu bersaing dalam prestasi, ahli dalam bidang yang ditekuni
19	Entrepreneurship	Memiliki jiwa mandiri, dan berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya.
20	Kerja sama	Mampu bersama sahabatnya berbagi tugas dalam mencapai tujuan bersama

Sumber : Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006

Tabel 2.3. Daftar Karakter yang dapat Dikembangkan di SMK Berikut Penjelasan

1. The Sensorimotor Period- Birth to 18-24 months
2. The Preproportional Period – 2 to 7 years
3. The Concrete Operational Period – 7 to 11 years
4. The Formal Operational Period – over 11 years

Sumber : *Piaget's Cognitive Periods and Approximate Ages* (Stephen, 2000:35)

Peserta didik SMK berada pada usia di atas 11 tahun. Manusia pada usia ini mampu mendemonstrasikan kemampuannya untuk mengemukakan alasan tentang gambaran masa depan dan



mempertimbangkan tentang kenyataan secara pasti apa yang bisa dilakukan (Stephen, 2000:44). Perkembangan kognitif perlu diperhatikan dalam menyusun materi dan metode ajar. Oleh karena itu, materi dan metode ajar yang mampu menanamkan nilai-nilai keluhuran harus didesain agar peserta didik mampu menerima, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai keluhuran yang didapat melalui setiap pembelajaran di kelas.

II.6.1 Diskusi Teman Sejawat

Peserta didik yang sebelumnya diberikan materi singkat tentang hakikat suatu nilai keluhuran tertentu, akan lebih mendalami nilai tersebut melalui diskusi dengan teman sebayanya (Melly, 2008). Peserta didik SMK yang tergolong remaja madya, memiliki sifat membutuhkan teman. Adanya teman sebaya diharapkan mampu membuat peserta didik akan dengan mudah menyerap, memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai keluhuran dalam kehidupannya sehari-hari.

Diskusi digunakan oleh guru setidaknya mampu untuk menanamkan tiga instruksional penting dalam pembelajaran yaitu *Conceptual understanding, Involvement and engagement, Communication skills and thinking processes* (Richard, 2007:413).

Conceptual understanding adalah bahwa dengan mendiskusikan suatu topik akan menolong siswa memperkuat pengetahuan tentang topik tersebut dan menaikkan kemampuan mereka untuk mampu berpikir banyak tentang topik tersebut.

Involvement and engagement merupakan kelebihan tersendiri dari pelaksanaan diskusi di kelas. Maksudnya adalah bahwa dengan adanya diskusi akan membuat siswa lebih banyak terlibat dalam



menerima usulan teman, memberikan pendapat, dan mengapresiasi pendapat orang lain.

Communication skills and thinking processes adalah dengan adanya diskusi maka para siswa akan mencoba untuk memberikan definisi tentang topik yang dibahas kepada guru, dan mereka akan berusaha untuk bersamasama dengan teman menganalisis solusi dari permasalahan yang dibangun saat diskusi.

Diskusi juga dapat menjadikan siswa lebih disiplin. Diskusi akan membuat siswa yang ada di kelompok tersebut dapat memilih materi yang sesuai dengan kemampuannya. Hal ini membuat siswa lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sebagaimana diungkapkan oleh Sara Meghan Walter, Glen W. Lambie, & Edvane E. Ngazimbi (2008).

Diskusi diterapkan pada konsep interior sebagai cara yang ampuh untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui interaksi dengan teman sejawatnya.

II.7. Warna Dalam Interior

Aspek warna dalam interior merupakan hal yang paling utama seperti yang dikatakan oleh Pile (1995) bahwa semua aspek-aspek desain interior, warna merupakan salah satu aspek yang terpenting. Keberhasilan sebuah interior antara lain ditentukan oleh bagaimana memasukan unsur warna sehingga dapat menciptakan kesan kuat dan menyenangkan. Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa warna tidak bisa sembarang diaplikasikan pada suatu ruangan, melainkan harus mempertimbangkan aspek lain yaitu user dari ruangan itu sendiri.

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989 : 4).



Menurut Sajiman Ebdi Sanyoto (2005 : 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan warna secara psikologis adalah sebagian dari indera penglihatan. Warna dibagi menjadi dua bagian, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya atau yang biasa disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen (Sajiman Ebdi Sanyoto, 2005 : 17-19).

Dari warna-warna tersebut masing-masing juga memiliki efek psikologis bagi manusia, berikut adalah warna dan respon psikologisnya terhadap manusia secara garis besar :

Tabel 2.4. Analisa efek psikologis warna pada manusia

Warna	Positif	Negatif
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, pencerahan dan intelektualitas	Pengecut (untuk budaya barat), pengkhianatan, ketidak jujuran
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan	
Merah	<i>Power</i> , energi, kehangatan, cinta, berpendirian, dinamis, percaya diri	Agresi, bahaya, nafsu
Biru	Kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan, damai, menyejukan, kesabaran, spiritual, konservatif (mempertahankan atau melestarikan), kontemplasi (merenung, mengevaluasi diri)	Misteri
Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan, pertumbuhan, kesuburan, harmoni, optimisme, kebebasan, keseimbangan	
Ungu atau jingga	Kebangsaan, transformasi, ramah, romantis, mandiri, spiritual	Kekasaran, keangkuhan, misteri
Coklat	Anah/bumi, <i>comfort</i> , daya tahan, stabilitas, bobot, kestabilan, keanggunan, reliability (kehandalan atau keahlian)	



Hitam	<i>Power</i> , kecanggihan, keangunan, <i>independent</i> , berwibawa, penyendiri, disiplin, berkemauan keras	Ketakutan, kematian, misteri, kesedihan
Putih	Warna suci dan bersih, natural, netral, awal baru, kemurnian, kesucian	Kosong, tak berwarna
Abu-abu	Intelek, masa depan (warna millennium), kesederhanaan	Kesedihan

Sumber : <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>

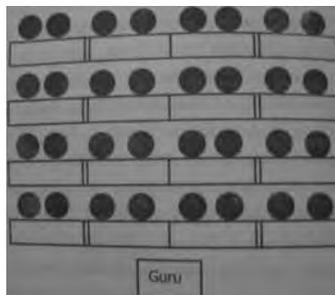
Konsep warna yang akan diterapkan dalam konsep interior SMK Industri Kreatif JCCI Bidang Tata Busana adalah warna orange dan biru. Warna orange dipilih karena melambangkan kreatifitas dan dapat merangsang ide-ide kreatif siswa, dan warna biru dipilih sebagai corporate *identity* ITS dan filosofi warna biru yang bersifat menenangkan, sehingga diharapkan siswa dapat menjadi lebih tenang dan fokus saat pembelajaran.

II.8. Layout kelas

Menurut Moh. Sholeh Hamid, S.Pd, dalam buku *Metode Edutainment* (2011), terdapat beberapa formasi untuk pengaturan bangku kelas, yaitu sebagai berikut :

1. Formasi Tradisional (konvensional)

Formasi konvensional adalah formasi yang biasa ditemui dalam kelas-kelas tradisional yang memungkinkan para siswa duduk berpasangan dalam satu meja dengan dua kursi.



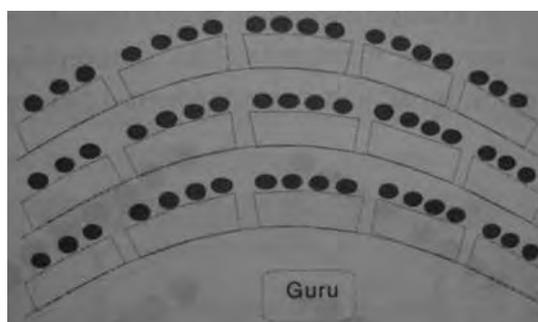
Gambar 2. 1. Formasi tradisional

Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Diva Press

2. Formasi Auditorium



Formasi auditorium merupakan tawaran alternative dalam menyusun ruang kelas. Meskipun bentuk auditorium menyediakan lingkungan terbatas untuk belajar aktif, namun hal ini dapat dicoba untuk mengurangi kebosanan siswa yang terbiasa dengan penataan ruang secara konvensional (tradisional). Jika tempat duduk sebuah kelas dapat dengan mudah dipindah-pindahkan, maka guru dapat membentuk untuk pembelajaran ala auditorium untuk membentuk hubungan yang lebih erat, sehingga memudahkan siswa melihat guru.

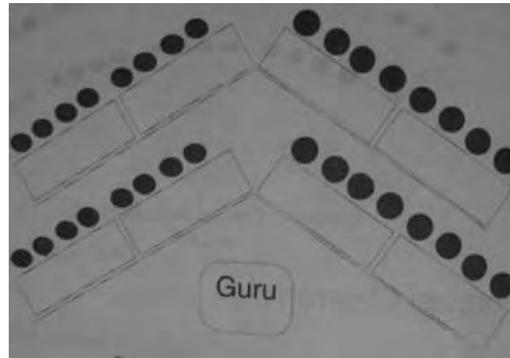


Gambar 2. 2. Auditorium

Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Diva Press

3. Formasi Cevron

Bentuk cevron mungkin sangat membantu dalam usaha mengurangi jarak di antarsiswa maupun antar siswa dengan guru, sehingga siswa dan guru mempunyai pandangan yang lebih baik terhadap lingkungan kelas dan mampu aktif dalam pembelajaran di kelas. Formasi ini memberikan sudut pandang baru bagi siswa, sehingga mereka mampu menjalani proses belajar-mengajar dengan antusias, menyenangkan, dan terfokus

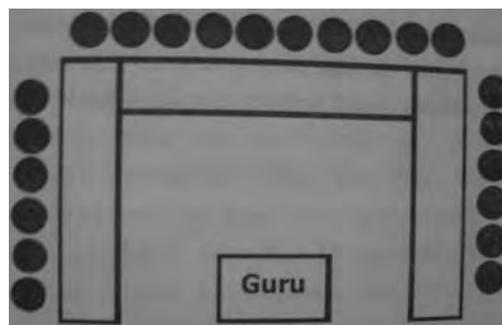


Gambar 2.3. Formasi Cevron

Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Diva Press

4. Formasi Kelas bentuk Huruf U

Formasi kelas bentuk huruf U sangat menarik dan mampu mengaktifkan para siswa, sehingga mampu membuat mereka antusias untuk mengikuti pelajaran. Dalam hal ini guru adalah orang yang paling aktif dengan bergerak dinamis ke segala arah dan langsung berinteraksi secara langsung, sehingga akan mendapatkan respon dari pendidik secara langsung



Gambar 2.4. Formasi Kelas U

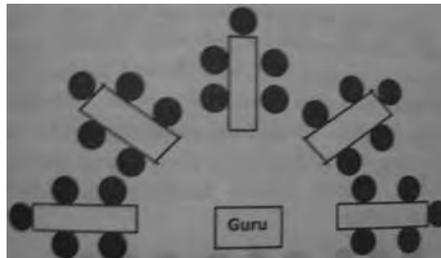
Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

5. Formasi Meja Pertemuan

Formasi meja pertemuan biasanya diselenggarakan di tempat-tempat pertemuan dan seminar, baik di hotel maupun gedung pertemuan. Formasi ini dapat digunakan dengan cara



membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok tersebut mempunyai meja pertemuannya sendiri-sendiri.



Gambar 2.5. Formasi Meja Pertemuan

Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

6. Formasi Konferensi

Formasi konferensi sangat bagus digunakan dalam metode debat saat membahas suatu permasalahan yang dilontarkan oleh pendidik, kemudian membiarkan para siswa secara bebas mengemukakan berbagai pendapat mereka. Dengan begitu akan didapatkan sebuah kesimpulan atau bahkan dapat memunculkan permasalahan baru yang bisa dibahas lagi pada pertemuan berikutnya. Untuk bisa membentuk formasi konferensi, meja yang harus digunakan adalah meja panjang yang didekatkan satu per satu dalam bentuk memanjang, persegi panjang.



Gambar 2.6. Formasi Konferensi

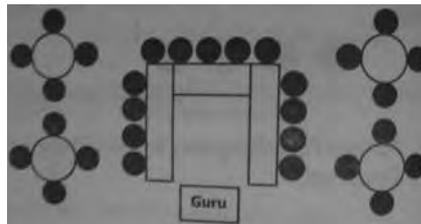
Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

7. Formasi Pengelompokan Terpisah (Breakout Groupings)

Jika ruangan kelas memungkinkan atau cukup besar, guru dapat meletakkan meja-meja dan kursi dimana kelompok kecil dapat melakukan aktifitas belajar yang dipecah menjadi beberapa



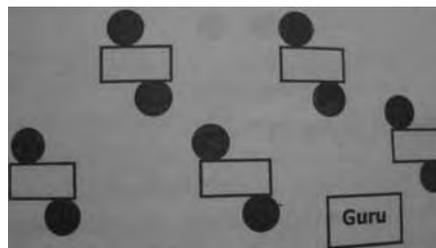
tim. Guru dapat menempatkan susunan pecahan, pecahan kelompok tersebut berjauhan, sehingga tidak saling mengganggu. Tetapi, hendaknya dihindari penempatan ruangan kelompok-kelompok kecil yang terlalu jauh dari ruang kelas supaya mudah diawasi.



Gambar 2.7. Formasi Pengelompokan Terpisah
Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

8. Formasi Tempat Kerja

Formasi tempat kerja tepat jika dilakukan dalam lingkungan tipe laboratorium, dimana setiap siswa duduk pada satu tempat untuk mengerjakan tugas, tepat setelah didemonstrasikan.



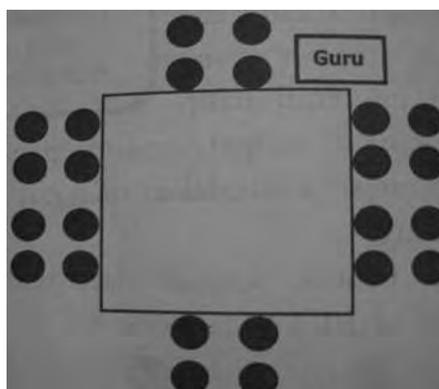
Gambar 2.8. Formasi Tempat Kerja
Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

9. Formasi Kelompok untuk Kelompok

Formasi kelompok untuk kelompok adalah formasi dimana terdapat beberapa kelompok yang duduk dalam satu meja persegi berukuran besar (bisa juga dengan membuat beberapa meja dijadikan satu menjadi meja besar), sehingga setiap kelompok duduk saling berhadapan. Susunan ini memungkinkan guru untuk



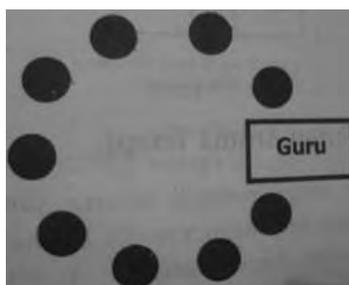
melakukan diskusi atau menyusun permainan peran, berdebat atau observasi pada aktivitas kelompok



Gambar 2.9. Formasi Kelompok untuk Kelompok
Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

10. Formasi Lingkaran

Formasi lingkaran adalah formasi yang disusun melingkar tanpa menggunakan mej dan kursi. Formasi ini digunakan untuk melakukan pembelajaran dalam satu kelompok, dimana guru memiliki peran untuk membimbing dan mengarahkan jalannya pembelajaran tersebut.



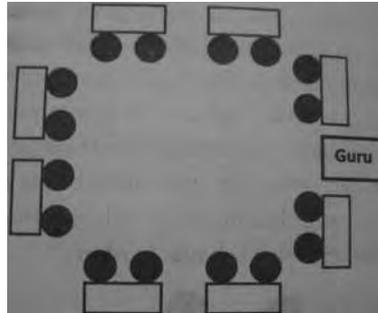
Gambar 2.10. Formasi Lingkaran
Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

11. Formasi Peripheral

Jika guru menginginkan siswa memiliki tempat untuk menulis, hendaknya digunakan susunan peripheral, yakni meja ditempatkan di belakang siswa. Guru dapat menyuruh siswa



memutar kursi-kursinya secara melingkar ketika guru menginginkan diskusi kelompok.



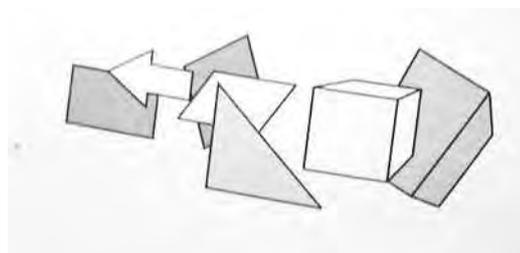
Gambar 2.11. Formasi Kelas U

Sumber : Hamid, Moh Sholeh.2011.*Metode Edutainment*.Jakarta: Pt. Gramedia

Layout ruang yang akan diterapkan dalam konsep adalah layout *breakout groupings* dan formasi tradisional (konvensional). Layout *breakout groupings* dipilih sebagai alternative layout untuk berdiskusi dengan teman sejawat dan layout konvensional tetap dipertahankan sebagai keperluan untuk tugas individu maupun saat ujian berlangsung.

II.9. Studi Bentuk

Dalam buku *Designing Furnitur* (2005), disebutkan bahwa, "Sesungguhnya , bahasa emosional yang berhubungan dengan estetika rupa dimulai dari bentuk titik, kemudian garis, dan bidang. Bentuk-bentuk tersebut mempunyai makna-makna simbolis dan psikologis tersendiri.

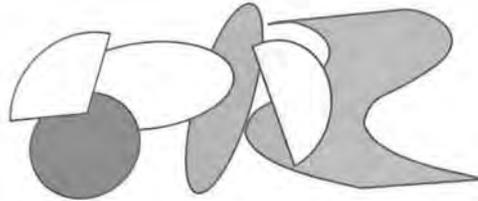


Gambar 2.12. Bentuk-bentuk Segi Empat dan Segi Tiga

Sumber : Marizar, Eddy S.2005.*Designing Furniture Teknik Merancang Mebel Kreatif*.Yogyakarta: Media Pressindo



Bahasa emosional yang memvisualisasikan bentuk-bentuk segi empat dan segi tiga (elemen desain). Bentuk tersebut dipergunakan untuk membahasakan, memvisualisasikan, menginformasikan citra maskulin, jantan, formal, dan tegas.



Gambar 2.13. Bentuk-bentuk Bulat

Sumber : Marizar, Eddy S.2005.*Designing Furniture Teknik Merancang Mebel Kreatif*.Yogyakarta: Media Pressindo

Bahasa emosional yang memvisualisasikan bentuk-bentuk bulat (elemen desain). Bentuk tersebut dipergunakan untuk membahasakan, mengkomunikasikan, dan menginformasikan citra feminine, gemulai, wanita, informal, dan santai.

Bentuk yang akan diterapkan pada konsep banyak mengaplikasikan bentuk lengkung yang menggambarkan citra feminine sebagai jurusan yang banyak wanita dibandingkan pria, dan menggambarkan suasana yang lebih santai. Bentuk lengkung dan bulat juga diseimbangkan dengan bentuk segi empat dan segitiga sebagai bentukan yang bersifat tegas.



II.8. Studi Anthropometri

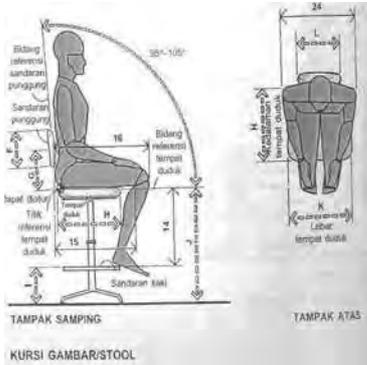
Table 2.5. Anthropometri

No	Parameter	Gambar	Ukuran
1	Ruang Pola dan Jahit, area penyimpanan pakaian dan hasil jahit(fasilitas penyimpanan).	<p>The image contains three diagrams related to closet storage. The top diagram is titled 'WALK-IN CLOSET DAN FASILITAS PENYIMPANAN' and shows a perspective view of a closet with hanging clothes and shelves, with various dimensions labeled. The middle diagram is titled 'KLOSET DAN FASILITAS PENYIMPANAN PRIA' and shows a side view of a man standing in a closet, with dimensions for reach and storage height. The bottom diagram is titled 'KLOSET DAN FASILITAS PENYIMPANAN WANITA' and shows a side view of a woman standing in a closet, with dimensions for reach and storage height.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jarak bersih lebar lemari pakaian adalah 50,8-71,1 cm Jarak bersih tinggi gantungan baju adalah 152,4-177,8
2	Area Menjahit dan Meja Kelas	<p>The image contains two diagrams related to desk ergonomics. The top diagram is titled 'JAS BESI KETIK DAN MEJA TULIS PEMAKAI PRIA' and shows a side view of a man sitting at a desk with a sewing machine, with dimensions for desk height and reach. The bottom diagram is titled 'JAS BESI KETIK DAN MEJA TULIS PEMAKAI WANITA' and shows a side view of a woman sitting at a desk with a sewing machine, with dimensions for desk height and reach.</p>	Jarak bersih tinggi meja jahit dan meja tulis 73,7-76,2 cm



3	Sirkulasi koridor	<p>JARAK BERSIH MINIMAL UNTUK DUA ORANG DI BELAKANG KURSI YANG DITARIK MENJAUH</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jarak bersih sirkulasi koridor 2 orang 152,4 cm
4	Area Kerja Guru	<p>MEJA TULIS DENGAN PENGARSIPAN, TEMPAT PENYIMPANAN DAN SIRKULASI TERBATAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jarak bersih tinggi meja 73,7-76,2 Jarak bersih lebar zona kerja 76,2-91,4 Jarak bersih tinggi kabinet arsip 137,2-147,3
5.	Ruang Desain, ruang pola dan jahit	<p>MEJA GAMBAR/JARAK BERSIH ANTARA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jarak bersih tinggi meja gambar dan meja potong 91,4 cm Jarak bersih zona tugas kerja 91,4 cm Jarak bersih zona aktivitas/sirkulasi 91,4-121,9 cm



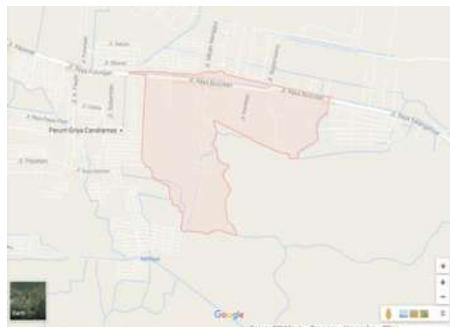
5	Ruang pola dan jahit		<ul style="list-style-type: none">• Jarak bersih tinggi stool 76,2 cm (adjust)• Jarak bersih bidang referensi tempat duduk 39,4-40,6 cm• Jarak bersih tinggi sandaran duduk 15,2-22,9
---	----------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber : Julius Panero, Martin Zelnik (1979)

II.9. Studi Eksisting

II.9.1 Lokasi

JCCI akan dibangun di daerah Buncitan, Sedati, Sidoarjo.



Gambar 2.14. Lokasi JCCI
Sumber : Doc. Perancang JCCI

Jatim Creative Center ITS
Jarak

			
ITS Surabaya 40 menit 21,3 km	Bandara Juanda 5 menit 1,2 km	Bundaran Waru 10 menit 5 km	Gelora Delta 36 menit 16,3 km

Gambar 2.15. Lokasi JCCI
Sumber : Doc. Perancang JCCI



II.9.2 Corporate Image

1. Latar Belakang

- Kontribusi ekonomi yang tinggi pada perekonomian Jatim
- Kontribusi ekonomi kreatif terhadap ekspor Jatim
- (Perhiasan, Furnitur, Craft, Fesyen Apparel)
- Tingginya peluang pengembangan ekonomi kreatif nasional
- Tingginya kontribusi SDM kreatif terhadap peluang kerja
- Pesatnya inovasi, teknologi, dan media
- Jawa Timur yang kaya akan seni budaya
- Pertumbuhan ekonomi Jatim 8,2%/th, merupakan salah satu yang tertinggi di Indonesia

2. Tujuan

- Jatim Creative Center ITS *sebagai center of excellence creative economy in Indonesia*
- Menciptakan sinergi antara pemerintah, pelaku usaha, industri, komunitas, dan dunia pendidikan
- Menjadi pusat kegiatan, promosi, dan pemasaran ekonomi kreatif di Jatim
- Membantu Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah dalam merealisasikan kekuatan ekonomi melalui produk-produk kreatif khususnya dalam mencapai cita-cita Indonesia sebagai kekuatan ekonomi dunia di masa mendatang

3. Sasaran JCCI

- Pelaku kreatif Jawa Timur

- Pendidikan Tinggi dan Menengah
- Komunitas dan Aliansi Profesi
- Industri dan Dunia Usaha Kreatif
- Pemerintah Pusat dan Daerah

4. Stake Holder JCCI :

- ITS dan Pendidikan Kreatif (SMK)
- Badan Ekonomi Kreatif
- Pemerintah Provinsi Jawa Timur
- 38 Kabupaten / Kota di Jawa Timur
- Komunitas Kreatif, Aliansi Profesi

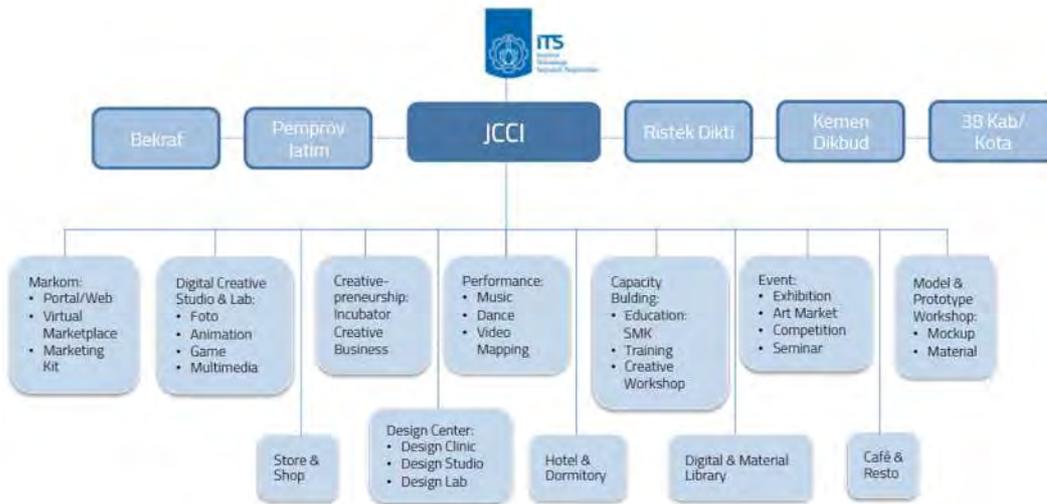
5. Peran ITS dan Stakeholder



Gambar 2.16. Bagan Peran ITS dan Stakeholder
Sumber : Doc. Perancang JCCI



6. Susunan Organisasi:

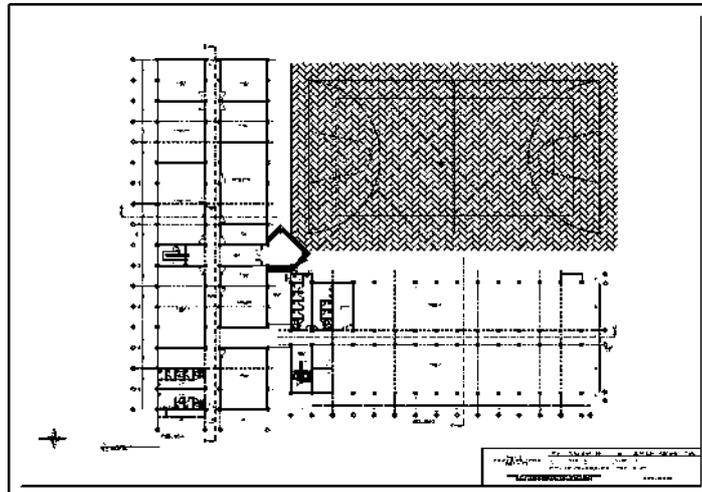


Gambar 2.17. Bagan Susunan Organisasi
Sumber : Doc. Perancang JCCI

II.9.3 Analisa Denah / Layout Ruang

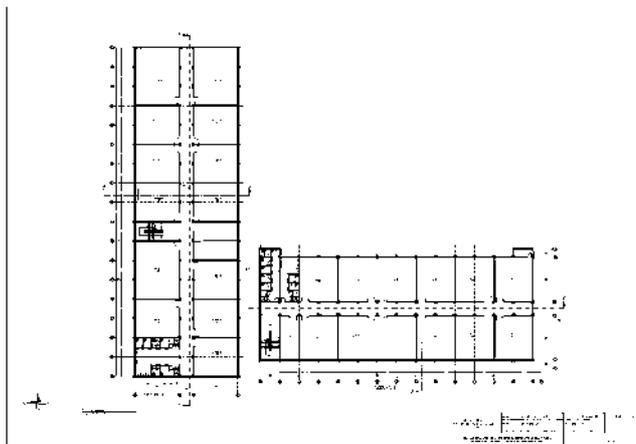
7. Denah Eksisting

Denah eksisting di dapatkan penulis melalui denah eksisting perencanaan SMA Shafta Surabaya. Berikut ini adalah denah eksiting yang akan diimplementasikan sebagai denah eksisting perencanaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) JCCI:



Gambar 2.18. Denah Eksisting Lantai 1
Sumber : Dok. SMA Shafta Surabaya

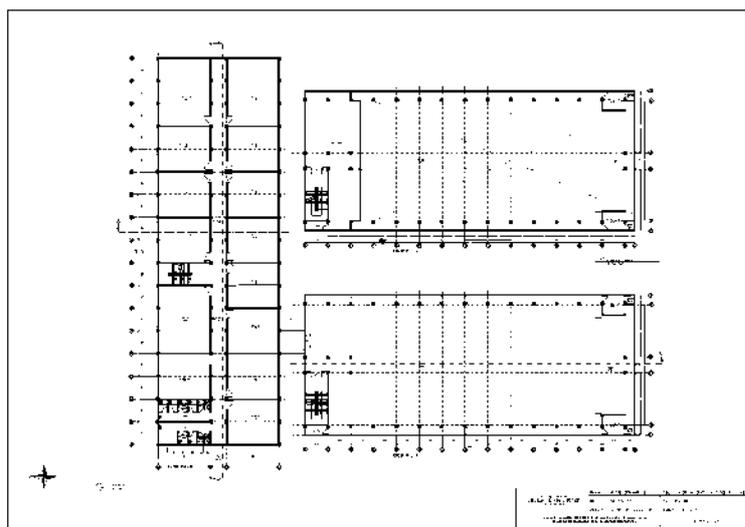
Pada denah eksisting lantai 1 terdapat beberapa area dan ruang yaitu ruang servis dan ruang yang digunakan secara bersama. Ruang servis sekolah seperti ruang guru, TU, Kepala Sekolah. Ruang yang digunakan secara bersama yaitu ruang laboratorium. Pada lantai 1 terdapat gedung A dan gedung B yang terhubung melalui koridor yang diberi sosoran. Pada gedung B terapat ruang UKS, ruang BK, ruang osis, dan area parkir



Gambar 2.19. Denah Eksisting Lantai 2
Sumber : Dok. SMA Shafta Surabaya



Pada denah eksisting lantai 2 gedung A dan gedung B terdapat beberapa kelas yang saling bersebelahan membentuk sebuah lorong.



Gambar 2.20. Denah Eksisting Lantai 3
Sumber : Dok. SMA Shafta Surabaya

Pada denah eksisting lantai 3, gedung A dan gedung B terhubung dalam sebuah ruang serbaguna/aula sekolah yang terletak pada gedung B. Pada aula terdapat mezzanine yang berfungsi untuk pertunjukan sekolah maupun pengunjung saat wisuda sekolah dilaksanakan.

II.10 Studi Pemandangan

II.10.1 SMK Negeri 6 Surabaya

Penulis melakukan penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 6 Surabaya jurusan Tata Busana, kemudian penulis mengamati kebutuhan ruangnya yang dapat digunakan sebagai studi perbandingan dan diterapkan dalam perancangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif JCCI Bidang Tata Busana. Berikut



ini adalah analisa kebutuhan ruang yang didapatkan penulis pada saat melakukan penelitian :

1. Area Desain dan Pola



Gambar 2.21 Ruang Kelas Jurusan Tata Busana SMKN 6 Surabaya
Sumber : Dok. Pribadi

Gambar di atas adalah ruang kelas jurusan tata busana bagian area desain dan pola. Pada area ini siswa terdiri dari beberapa kelompok. Masing-masing kelompok memiliki 1 meja panjang yang digunakan untuk mendesain dan memotong kain. Pada area ini pula siswa melakukan kegiatan pola, yaitu kegiatan memasang pola secara langsung pada objek contohnya boneka. Boneka diletakkan pada meja panjang dan siswa memasang pola yang telah mereka buat. Pada gambar 2.13 terlihat ruang kelas sangat sempit dan tidak sebanding dengan jumlah kebutuhan dan aktivitas siswa, penghawaan



alami kurang baik (pengap), dan sirkulasi kurang baik. Namun, untuk ukuran kelas tersebut, kelas tersebut memiliki sistem pencahayaan alami yang baik, hanya saja butuh pencahayaan khusus untuk kebutuhan yang mendetail.

2. Area Menjahit



Gambar 2.22. Area menjahit pada kelas Jurusan Tata Busana SMKN 6
Surabaya
Sumber : Dok. Pribadi

Pada gambar 2.14 merupakan area menjahit pada ruang kelas SMKN 6 Surabaya. Pada area ini siswa menjahit potongan-potongan pola yang telah mereka buat. Namun dari gambar di atas terlihat bahwa kurangnya ruang untuk menyimpan alat dan kebutuhan sehingga area ini terkesan berantakan. Pada area tersebut jumlah mesin jahit juga dirasa kurang untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas siswa, karena jumlah mesin yang tidak sebanding dengan jumlah siswa. Namun, untuk ukuran kelas tersebut, kelas tersebut memiliki sistem pencahayaan alami yang baik, hanya saja butuh pencahayaan khusus untuk kebutuhan yang mendetail.



3. Ruang Guru Tata Busana



Gambar 2.23. Ruang Guru Jurusan Tata Busana SMKN 6 Surabaya
Sumber : Dok. Pribadi

Pada gambar 2.15 merupakan ruang guru jurusan tata busana SMKN 6 Surabaya. Pada ruang ini pengajar jurusan tata busana berkumpul, menyimpan dokumen-dokumen, dan mengerjakan pekerjaan sekolah. Terlihat bahwa sirkulasi ruang kurang baik karena ukuran ruang yang sempit. Pada ruang guru ini memiliki pencahayaan alami yang cukup untuk menerangi ruang.

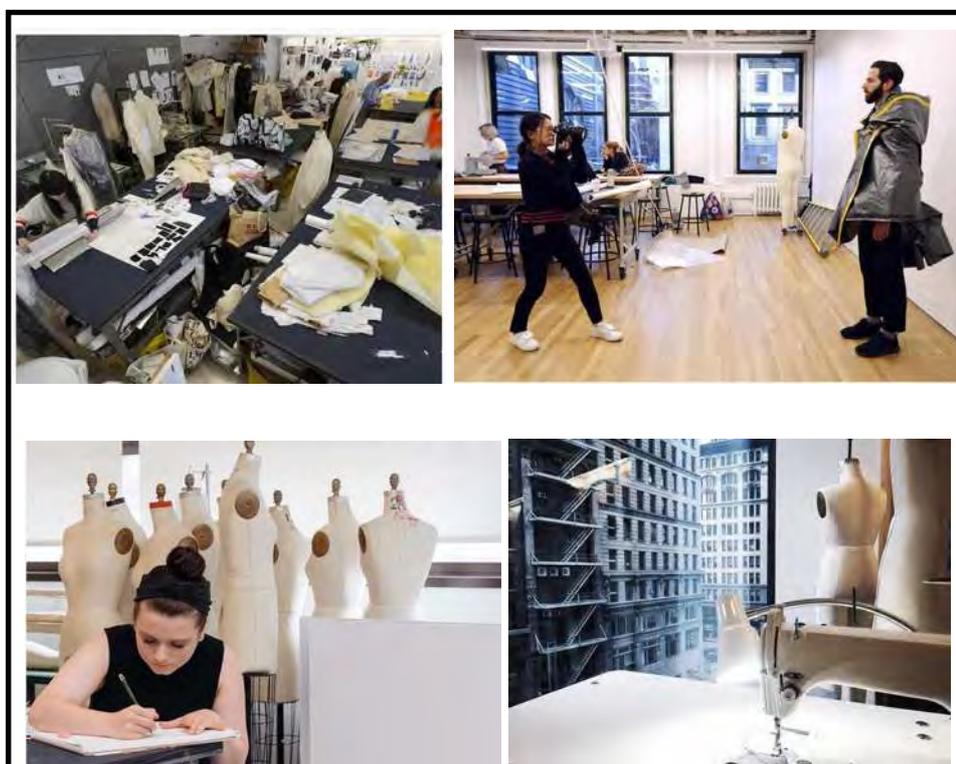
II.10.2 The New School Parsons

Lokasi : 66 West 12th Street, New York, NY 10011

The New School Parsons adalah salah satu universitas desain terkemuka di dunia. Pada studi perbandingan ini, penulis melakukan pengamatan terhadap fasilitas-fasilitas tata busana yang disediakan oleh universitas.



Gambar 2.24. Keadaan kelas ruang teori
Sumber : <http://www.newschool.edu/parsons/student-life/>



Gambar 2.25. Keadaan ruang kelas studio, jahit, dan pola
Sumber : www.instagram.com/parsonsschoolofdesign

Siswa Parsons mempunyai akses untuk fasilitas studio yang luas dan staff model yang profesional, fabrikasi, percetakan, termasuk *rapid prototyping*, fotografi dan lab gambar, metalworking, perhiasan, dan fasilitas woodworking.



Dalam program fasilitas tambahan, Parsons School menyediakan sumber fasilitas termasuk perpustakaan desain, lab komputer, galeri dan fasilitas pameran, yang tersedia bagi semua siswa Parsons School.

Parsons School dilengkapi dengan berbagai fasilitas, termasuk asrama, kafeteria, dan perpustakaan, susunan fasilitas siswa yang baik, mulai dari kesehatan sampai program pengembangan ekstrakurikuler .

II.10.3 Orestad High School

Lokasi : Ørestads Blvd. 75, 2300 København S, Denmark

Orestad High School adalah sekolah pertama di Denmark dengan desain arsitektur yang sesuai dengan isi, pokok, organisasi, dan sistem belajar yang merupakan pembaruan Denmark untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) pada 1 Agustus 2015. Fleksibilitas dan terbuka adalah kata kunci untuk gedung yang mempunyai ruang terbuka, zona mata pelajaran, dan sesuai untuk kreatifitas dan konsentrasi. Pada objek studi banding ini, penulis mengamati pengaruh desain arsitektur interior sekolah terhadap perkembangan siswa.



Gambar 2.26. Suasana Kelas

Sumber : <http://oerestadgym.dk/in-english/out-teaching-2/>

Orestad High School dilengkapi fasilitas yang modern dan teknologi tinggi. Sistem pengajaran yang diberikan juga bagus namun tetap santai seperti gambar di atas, yang dilengkapi dengan *bean bag* di dalam kelas.



Gambar 2.27. Arsitektur Interior Sekolah
Sumber : <http://oerestadgym.dk/in-english/out-teaching-2/>

Desain arsitektur interior yang dinamis dan open space
diberikan sebagai lambang keluesan dalam kreatifitas.



Gambar 2.28. Zona Relaksasi
Sumber : <http://oerestadgym.dk/in-english/out-teaching-2/>



Gambar 2.29 Zona Relaksasi

Sumber : <http://oerestadgym.dk/in-english/out-teaching-2/>

Orestad High School juga dilengkapi dengan spot zona relaksasi yaitu berisi bantal *bean bag* untuk duduk santai dan berelaksasi.

II.10.4 Arva School of *Fashion* Surabaya

1. Area Entrance



Gambar 2.30 Area Entrance

Sumber : Google.com, Dok. Pribadi

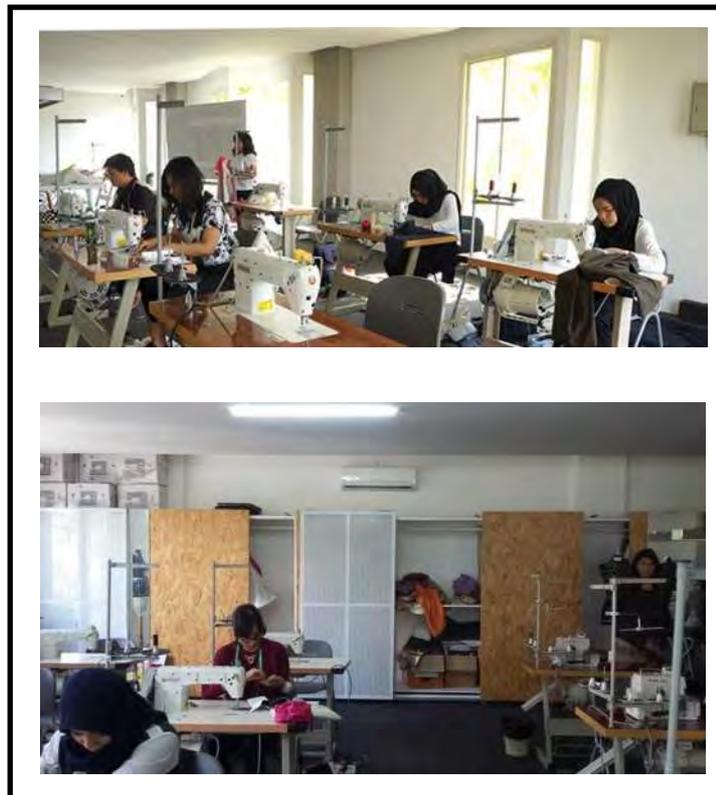
Pada area entrance ini, dibuat space berbentuk lorong yang bagian sampingnya dipenuhi oleh deretan *mannequin*. Bagian dinding berupa susunan krat berwarna hitam membuat suasana menjadi maskulin elegan yang menarik, namun menurut penulis



konsep entrance kurang berkaitan dengan konsep interior ruang yang cenderung natural.

2. Area Menjahit

Pada gambar 2.19 adalah area menjahit pada Arva School of Tata busana, pada area tersebut siswa melakukan kegiatan dengan diberikan fasilitas 1 mesin jahit/siswa sehingga siswa dapat dengan maksimal mengerjakan rancangan bajunya. Mesin jahit yang digunakan adalah jenis mesin jahit modern, ada mesin jahit permanen maupun portable. Pada bagian belakang kelas juga dilengkapi dengan lemari panjang yang berfungsi untuk menyimpan pakaian-pakaian dan kebutuhan menjahit siswa



Gambar 2.31 Area Menjahit
Sumber : Google.com, Dok. Pribadi



3. Area drapping

Pada gambar 2.32 adalah area drapping, dimana siswa melakukan kegiatan membuat pola, mulai dari drapping dengan boneka, hingga menggunting pola. Di Arva School of Desain area drapping dan menjahit dijadikan dalam satu ruangan sejenis workshop.



Gambar 2.32 Area Drapping
Sumber : Dok. Pribadi



4. Kelas Desain



Gambar 2.33 Kelas Desain
Sumber : Dok. Pribadi

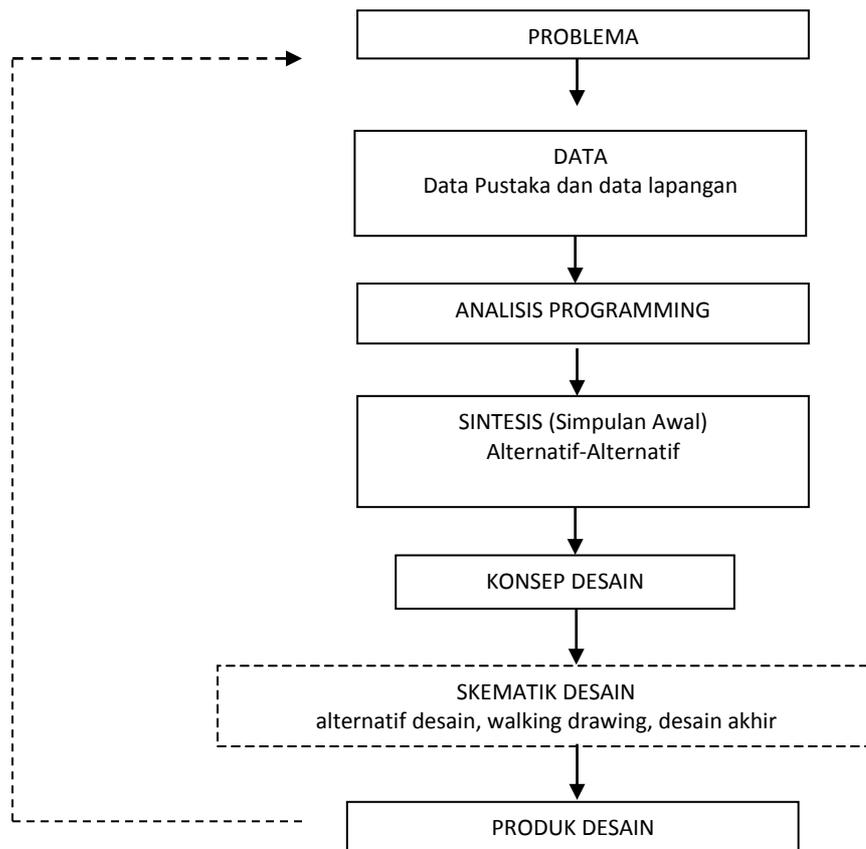
Gambar di atas adalah kelas desain teori, yaitu dimana siswa diberikan teori oleh pengajar dalam satu kelas lalu langsung dipraktikkan. Kelas ini bersifat multifungsi, karena apabila pengajar menginstruksikan untuk menjahit atau membuat pola, siswa dapat langsung mengambil boneka dan mesin jahit *portable* untuk dibawa ke dalam kelas.



BAB III

METODE DESAIN

III. 1 Proses Desain



Gambar 3. 1 Proses Desain
Sumber : Dok. Pribadi

III. 2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses mengumpulkan data, penulis melakukan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti di 2 tempat berbeda yaitu SMKN 6 Surabaya Jurusan Tata Busana, dan



Arva School of *Fashion* Surabaya. Berikut ini adalah waktu penelitian dilakukan :

a. SMKN 6 Surabaya

Hari / tanggal : Senin , 07 Oktober 2016 dan
Rabu, 22 Februari 2017

Waktu : 07.30 WIB

b. Arva School of *Fashion* Surabaya

Hari / tanggal : Jumat, 30 September 2016

Waktu : 10.00 WIB

Observasi dilakukan oleh penulis dengan meneliti dan mempelajari secara intensif latar belakang keadaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Surabaya dan Arva School of *Fashion*, yang nantinya akan diaplikasikan penulis pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif JCCI khususnya bidang tata busana. Dalam observasi ini, peneliti menggunakan observasi partisipan yaitu observasi yang secara langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data. Peneliti juga merasakan sebagai siswa di dalam kelas sehingga penulis dapat merasakan keadaan kelas.

2. Interview / wawancara

Interview atau wawancara dilakukan oleh penulis saat melakukan penelitian. Penulis melakukan wawancara langsung terhadap siswa dan pengajar sekolah. Wawancara dilakukan terkait untuk lebih mengetahui karakter siswa di dalam kelas dan untuk mengetahui penyebab suatu permasalahan.

III. 3 Analisa Data

Berdasarkan jenis data, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak



dituntut menggunakan kalimat atau persepsi, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Berdasarkan hasil wawancara (hasil wawancara dilampirkan pada lampiran) dan observasi yang dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas
2. Sistem pembelajaran di dalam kelas yang monoton, yaitu sistem pembelajaran yang yang sama yang dilakukan berulang-ulang tanpa berinovasi sehingga menyebabkan siswa bosan dan kurang antusias
3. Kurang adanya rangsangan kreatifitas sehingga siswa sulit untuk menemukan ide-ide ataupun gagasan yang baru

III. 4 Tahapan Desain

1. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, yang pertama dilakukan adalah studi literatur yaitu studi pengenalan objek desain melalui referensi internet maupun literatur. Setelah studi literatur, penulis melakukan observasi langsung ke lapangan yaitu SMK 6 Surabaya dan *Arva School of Fashion* Surabaya. Pada saat melakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara kepada pengajar dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Surabaya, serta pengajar *Arva School of Fashion*. Setelah itu, penulis melakukan studi komparatif yaitu membandingkan data yang telah dikumpulkan dengan literatur yang diperoleh.

2. Identifikasi Permasalahan

Pada tahap ini penulis menemukan masalah-masalah yang didapat dari hasil pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Setelah pengumpulan data selesai, maka hal yang dilakukan selanjutnya yaitu analisis data riset. Penulis menganalisa



permasalahan yang nantinya penulis terapkan pada SMK JCCI sebagai SMK Industri Kreatif bidang Tata Busana. Penilaian analisa dilakukan dengan memperhatikan beberapa macam analisa yang melatarbelakangi objek meliputi analisa segmen dan analisa aktivitas. Analisa segmen yaitu analisa tentang faktor pengguna berupa strata sosial dan umur siswa. Sedangkan analisa aktivitas yaitu analisa tentang aktivitas, perilaku, dan kebutuhan pengguna, dalam hal ini adalah siswa dan pengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Surabaya dan *Arva School of Tata busana*. Analisa ini nantinya akan diterapkan pada SMK JCCI sebagai SMK Industri Kreatif bidang Tata Busana untuk menentukan kebutuhan ruang dan aktivitas pada bidang Tata Busana dan keterkaitan antara sistem pengajaran dengan desain interior.



BAB IV

PEMBAHASAN / ANALISA DAN KONSEP DESAIN

IV.1 Studi Pengguna

Perbandingan antara jumlah guru bersertifikasi dengan jumlah guru seluruhnya pada jenjang pendidikan SMK/MAK dan dinyatakan dalam persen. "Guru tetap pemegang sertifikat pendidik berhak mendapatkan tunjangan profesi apabila mengajar di satuan pendidikan yang rasio minimal jumlah peserta didik terhadap guru nya sebagai berikut :

1. Untuk SMK atau yang sederajat **15:1**, dan
2. Untuk MAK 12:1". (PP No. 74 tahun 2008 pasal 17, Tentang Guru yang mengacu pada SNP)

Guru adaptif, normatif, dan produktif memiliki peran tersendiri dalam tugasnya untuk mengembangkan pendidikan karakter melalui pembelajaran di kelas (Zamtinah, dkk, 2011 : 98).

- Guru adaptif adalah guru yang mengajarkan pelajaran yang bersifat adaptif, atau dengan kata lain mata pelajaran yang merupakan dasar dan bisa dikembangkan seperti matematika, fisika, dan kimia.
- Guru normatif adalah guru yang mengajarkan pelajaran yang bersifat norma seperti agama, dan kewarganegaraan.
- Guru produktif adalah guru yang mengajarkan mata pelajaran bidang keahlian (kejuruan) seperti kelistrikan, otomotif, dan tata busana.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Th. 2016 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, jumlah maksimum tiap rombongan belajar adalah 36 siswa/kelas dan berdasarkan UU No. 060/U/2002/ Tanggal 26 April 22, jumlah minimum siswa adalah 20 siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pihak JCCI, pihak JCCI memberikan angka minimum untuk jumlah siswa dalam sekolah, sehingga penulis merumuskan jumlah siswa 24 siswa/kelas yang merupakan jumlah minimum siswa yang didapatkan saat survey di SMK 6 Surabaya.



Berdasarkan Standarisasi tersebut dan hasil observasi penulis, maka studi pengguna SMK JCCI Bidang Tata Busana dapat dirumuskan sebagai berikut :

Tabel 4.I Studi Pengguna

No	Pengguna	Jumlah
1	Guru Produktif	14
2	Kepala Jurusan	
3	Wakil Kepala Jurusan	
4	Siswa Kelas X (3 rombel) 24/kelas	72
5	Siswa Kelas XI (3 rombel) 24/kelas	72
6	Siswa Kelas XII (3 rombel) 24/kelas	72
Total		230

Sumber : Dok. Pribadi

IV. 2 Studi Ruang

Kebutuhan ruang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Industri Kreatif bidang Tata busana sesuai dengan aktivitas siswa yang penulis temukan, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.2 Studi Ruang

No	Person / Ruang Khusus	Aktivitas	Kebutuhan
Ruang Pembelajaran Umum			
1	Ruang kelas teori (3 kelas)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapat mata pelajaran teori • Menulis • Membaca • Duduk • Menyimpan alat pengajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Bangku siswa • Meja guru • Kursi guru • Lemari



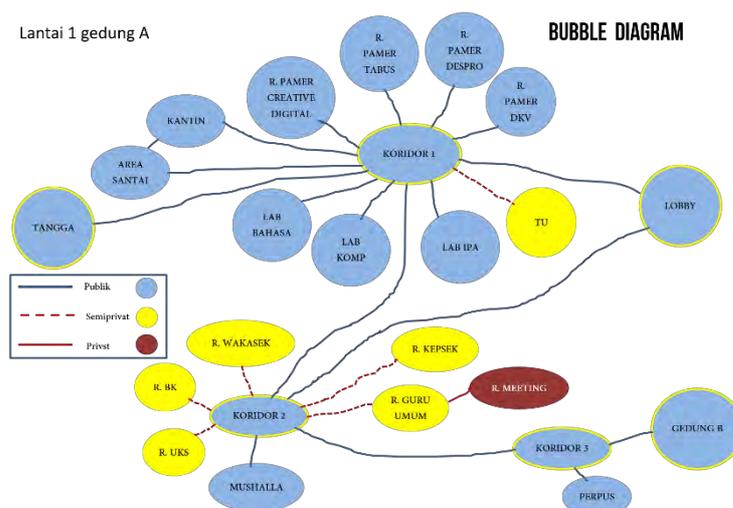
2	Lab Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetik • Menulis • Membaca • Duduk • Menyimpan alat pengajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja komputer siswa • Kursi siswa • Meja komputer guru • Kursi guru • Lemari
3	Lab Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetik • Menulis • Duduk • Mendengarkan musik 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja komputer • Kursi siswa • Meja guru • Kursi guru • Lemari
4	Lab IPA	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan kimia • Duduk • Mencuci alat percobaan • Menyimpan alat persiapan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi siswa • Kursi guru • Meja kerja siswa = 1 tiap 5 siswa (4buah) dan 1 tiap 6 siswa (2buah) • Meja demonstrasi • Meja persiapan • Lemari alat • Lemari bahan • Bak cuci (6 buah)
5	Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Menulis • Menaruh buku • Duduk 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Rak buku • Ksrpet • Meja Librarian • Kursi Librarian
Ruang Penunjang Khusus Bidang Tata Busana			
6	Ruang Guru Tata Busana	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Menulis • Menelpon • Menerima tamu • Menyimpan data • Duduk 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi Pimpinan • Kursi hadap • Lemari
8	Ruang Tata Usaha	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Menulis • Menelpon • Menerima tamu • Menyimpan data • Duduk 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi Kerja • Kursi hadap • Lemari • Sofa
9	Ruang Guru umum	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis • Membaca • Duduk • Menyimpan data • Meeting 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi kerja • Lemari • Meja meeting • Kursi meeting
10	Ruang Kepala Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Menulis • Menelpon • Menerima tamu • Menyimpan data • Duduk 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi Pimpinan • Kursi hadap • Lemari • Sofa



11	Ruang Wakil Kepala Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> Membaca Menulis Menelpon Menerima tamu Menyimpan data Duduk 	<ul style="list-style-type: none"> Meja Kursi Pimpinan Kursi hadap Lemari
12	Innotata busana	<ul style="list-style-type: none"> Memamerkan hasil karya siswa dan guru Mengedukasi siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Meja display Instalasi Storage Manekin Display gantung
13	Lobby	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Menunggu jemputan 	<ul style="list-style-type: none"> Sofa
Ruang Pembelajaran Khusus			
14	Ruang Desain (3 kelas)	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar / mendesain Duduk Menyimpan peralatan Mencari inspirasi 	<ul style="list-style-type: none"> Meja gambar siswa Kursi siswa Meja guru Kursi guru Lemari Bean bag
14	Ruang Pola dan jahit (3 kelas)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat berbagai macam pola Memotong Duduk Praktek dengan boneka Mesin jahit Mencari inspirasi 	<ul style="list-style-type: none"> Meja jahit Meja trashing Stool Kursi siswa Kursi guru Meja guru Bean bag

Sumber : Dok. Pribadi

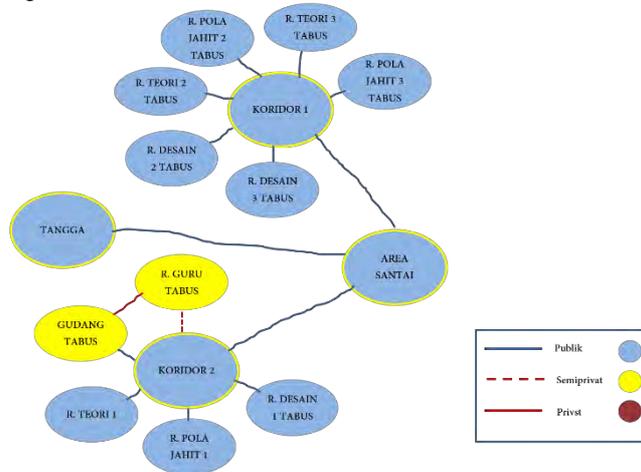
IV.3 Hubungan Ruang



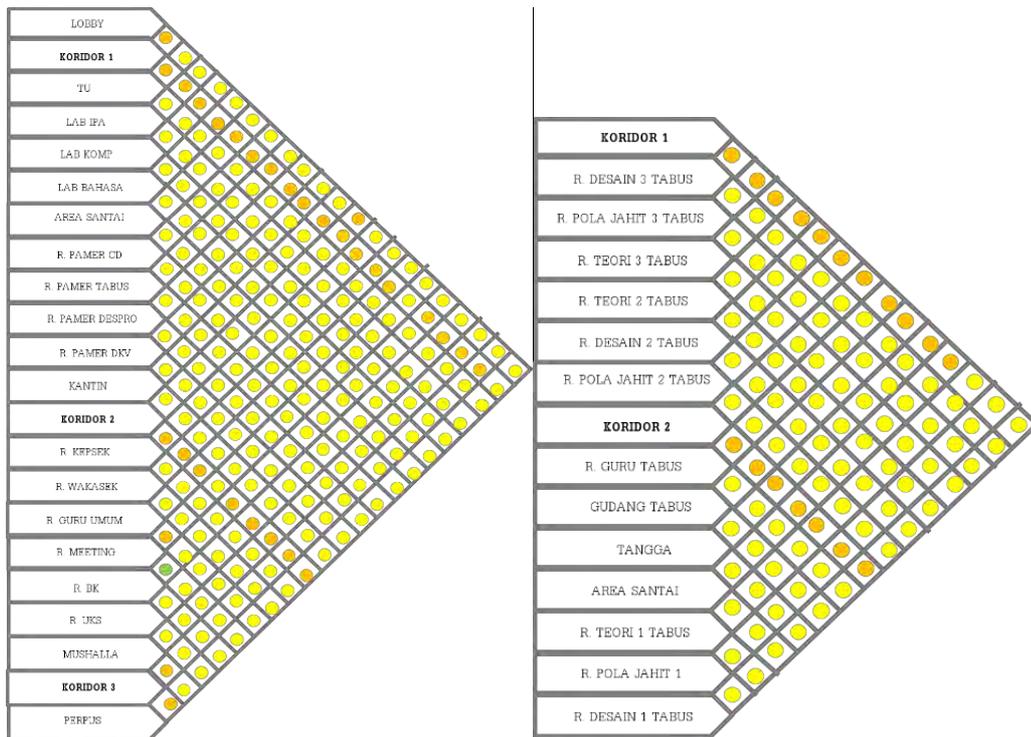
Gambar 4. 1 Bubble Diagram Hubungan Ruang Lantai 1 gedung A
Sumber : Dok. Pribadi



Lantai 2 gedung A



Gambar 4. 2 Bubble Diagram Hubungan Ruang Lantai 1 gedung A
 Sumber : Dok. Pribadi



Gambar 4. 3. Matriks Hubungan Ruang
 Sumber : Dok. Pribadi



IV.4 Analisa Riset

1. Hasil Literatur

Dalam melakukan riset, penulis melakukan studi literatur dari sumber-sumber yang didapatkan penulis melalui jurnal, *e-book*, buku desain, maupun internet didapatkan data sebagai berikut :

- Berdasarkan Lampiran Permen No. 40 tahun 2008 tentang sarana dan prasarana SMK, SMK Industri Kreatif memiliki standarisasi kebutuhan desain interior sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kesehatan
 - a. Mempunyai fasilitas secukupnya untuk ventilasi udara dan pencahayaan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
 - b. Memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan meliputi saluran air bersih, saluran air kotor dan/atau air limbah, tempat sampah, dan saluran air hujan.
 - c. Bahan bangunan yang aman bagi kesehatan pengguna bangunan dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.
2. Bangunan menyediakan fasilitas dan aksesibilitas yang mudah, aman, dan nyaman termasuk bagi penyandang cacat.
3. Bangunan memenuhi persyaratan kenyamanan berikut :
 - a. Bangunan mampu meredam getaran dan kebisingan yang mengganggu kegiatan pembelajaran.
 - b. Setiap ruangan memiliki pengaturan penghawaan yang baik.
 - c. Setiap ruangan dilengkapi dengan jendela yang tanpa atau dengan lampu penerangan dalam ruangan tersebut dapat memberikan tingkat pencahayaan sesuai dengan ketentuan untuk melakukan kegiatan belajar.



- Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Th. 2016 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, jumlah maksimum tiap rombongan belajar adalah 36 siswa/kelas dan berdasarkan UU No. 060/U/2002/ Tanggal 26 April 22, jumlah minimum siswa adalah 20 siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pihak JCCI, pihak JCCI memberikan angka minimum untuk jumlah siswa dalam sekolah, sehingga penulis merumuskan jumlah siswa 24 siswa/kelas yang merupakan jumlah minimum siswa yang didapatkan saat survey di SMK 6 Surabaya.
- Peserta didik yang sebelumnya diberikan materi singkat tentang hakikat suatu nilai keluhuran tertentu, akan lebih mendalami nilai tersebut melalui diskusi dengan teman sebayanya (Melly, 2008), peserta didik SMK yang tergolong remaja madya, memiliki sifat membutuhkan teman. Berdasarkan kutipan tersebut, penataan bangku kelas SMK Industri Kreatif Bidang Tata busana sebaiknya diberikan secara berkelompok.
- Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education) (dalam Craft, 2005), kreatifitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Berdasarkan kutipan tersebut, SMK Industri Kreatif bidang tata busana diberikan fasilitas yang kreatif untuk menciptakan ide-ide yang baru.
- Berdasarkan observasi penulis dan Permendikbud No. 40 th 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) mempunyai kelengkapan sebuah SMK/MAK sekurang-kurangnya memiliki prasarana yang dikelompokkan dalam ruang pembelajaran umum, ruang penunjang, dan ruang pembelajaran khusus. SMK Industri Kreatif Bidang Tata busana memiliki prasarana sebagai berikut :



1. Ruang Pembelajaran Umum :
 - Ruang kelas teori
 - Lab Komputer
 - Lab Bahasa
 - Lab IPA
 - Perpustakaan
2. Ruang Penunjang Bidang Tata busana :
 - Ruang Kepala Jurusan Tata busana
 - Ruang Wakil Kepala Jurusan Tata busana
 - Ruang Kepala Sekolah
 - Ruang Wakil Kepala Sekolah
 - Ruang Tata Usaha Tata busana
 - Ruang Guru umum
 - Ruang Pamer
 - Koridor
 - Lobby
3. Ruang Pembelajaran Khusus Bidang Tata busana :
 - Ruang Desain
 - Ruang Pola dan Jahit

2. Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi secara langsung di SMKN 6 Surabaya Jurusan Tata busana, dan *Arva School of Fashion* Surabaya dengan cara mengamati perilaku baik siswa maupun guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Penulis juga mengamati suasana di dalam sekolah dan sekitar, serta hal-hal yang mempengaruhi perilaku siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis merangkum hasil observasi sebagai berikut :

- Proses belajar mengajar cenderung monoton dan tidak dinamis sehingga banyak siswa yang mudah bosan dan tidak dapat



mengeluarkan ide-ide kreatif mereka karena suasana kelas yang kurang mendukung untuk berkonsentrasi

- Siswa dituntut untuk selalu dapat menyelesaikan tugas, akan tetapi fasilitas yang diberikan kurang memadai
- Pencahayaan perlu ditambah untuk meningkatkan semangat dan konsentrasi siswa

- G
uru kurang merangkul semua karakter siswa dalam penyampaian materi
- Sirkulasi dan penghawaan sangat mempengaruhi *mood* dalam bekerja
- Diperlukan rangsangan agar siswa dapat menyerap apa yang diterangkan oleh guru

3. Hasil wawancara

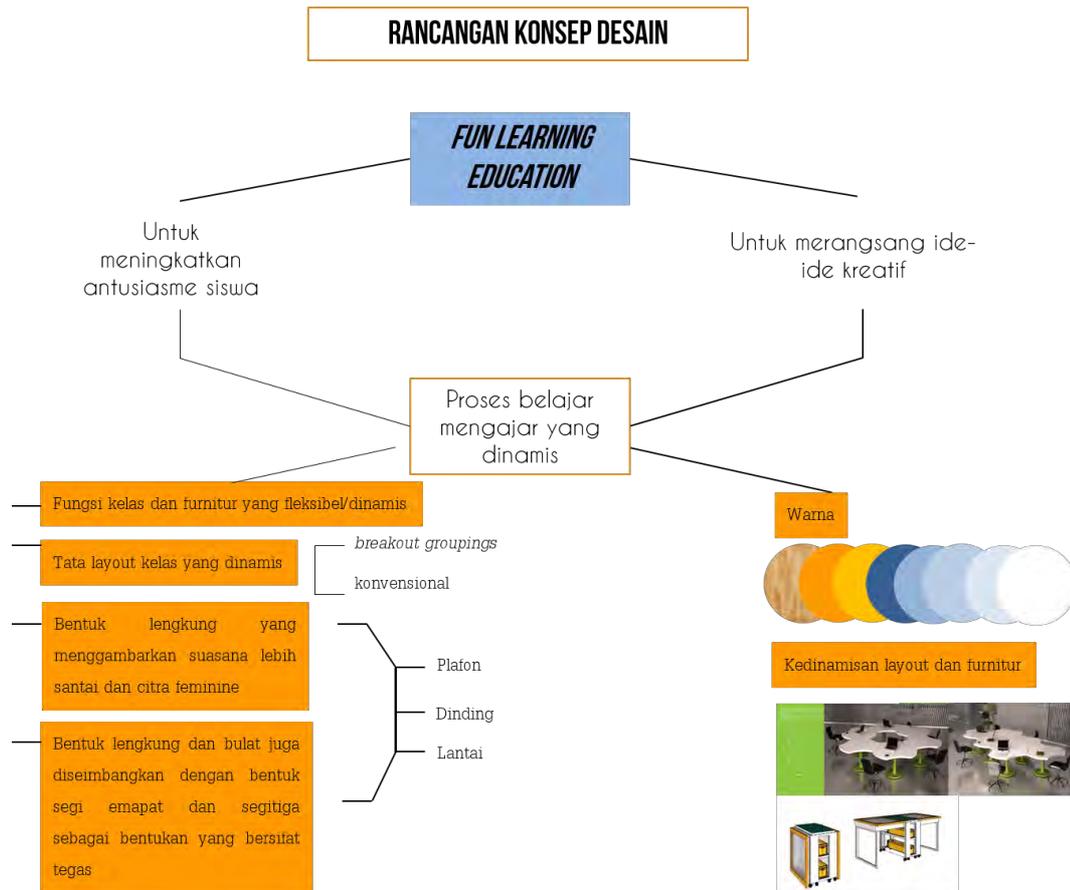
Penulis melakukan wawancara terhadap guru dan siswa SMKN 6 Surabaya, dan guru Arva School of Design Surabaya, serta Tim JCCI. Dari hasil wawancara yang telah dilampirkan dalam analisa data, penulis membuat kesimpulan hasil wawancara dari ketiga narasumber yang dapat diterapkan dalam konsep perancangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) JCCI Bidang *Tata busana*, yaitu :

- Sirkulasi, pencahayaan, dan penghawaan adalah faktor penting dalam mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar
- Harus diberikan sebuah solusi agar siswa tidak mudah bosan dan dapat merangsang ide-ide kreatif mereka
- Materi pokok untuk bidang tata busana yaitu desain, pola, dan menjahit
- Kelas desain disendirikan, sedangkan kelas pola dan jahit dijadikan satu seperti workshop
- Menggunakan kurikulum 2013



- Fasilitas mesin jahit diberikan sesuai dengan jumlah siswa dalam kelas

IV.5 Tema / Konsep Desain



Gambar 4. 4.Matriks Hubungan Ruang
Sumber : Dok. Pribadi

IV.5.1 Konsep Makro

1. *Fun Learning Education*

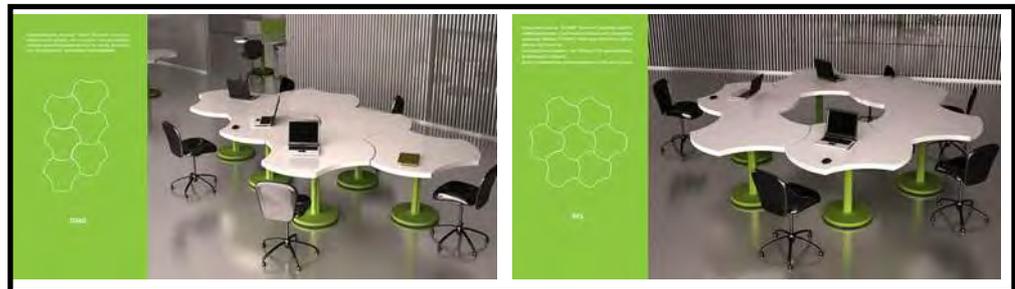
Konsep yang digunakan dalam konsep makro yaitu *Fun Learning Education*, yaitu konsep yang dapat merangsang *happiness* dan antusiasme belajar siswa dengan proses belajar mengajar yang dinamis. Konsep makro diimplementasikan pada desain melalui :



Penggunaan tata layout kelas yang dinamis, yaitu formasi kelas dapat diubah berdasarkan kebutuhan, formasi *breakout groupings* untuk kebutuhan diskusi, dan formasi konvensional untuk keperluan individu (ujian).

Penggunaan fungsi kelas dan furnitur yang fleksibel, sehingga muncul sebuah inovasi baru dalam fasilitas pembelajaran.

Bentuk yang akan diterapkan pada konsep banyak mengaplikasikan bentuk lengkung yang menggambarkan suasana lebih santai dan menggambarkan citra feminine sebagai jurusan yang banyak wanita dibandingkan pria, dan. Bentuk lengkung dan bulat juga diseimbangkan dengan bentuk segi empat dan segitiga sebagai bentuk yang bersifat tegas. Bentuk diterapkan pada lantai, dinding, atau plafon.



Gambar 4. 5 Referensi layout fleksible
Sumber : www.pinterest.com



Gambar 4. 6 Pengaplikasian layout fleksible
Sumber : Dok. Pribadi



IV.5.1 Konsep Mikro

4. Warna



Gambar 4.7 Color Pallete

Sumber : Dok, Pribadi

Color pallete yang digunakan dalam konsep ini adalah warna motif kayu, orange, dan monokrom biru ke putih. Mengaplikasikan warna hangat seperti orange dan warna material kayu. Warna hangat terkait dengan aktivittas, happiness, dan kenyamanan dalam kelas. Mengaplikasikan warna dingin biru. Warna dingin dapat membuat tekanan darah lebih rendah, dan mengatasi masalah perilaku anak dalam kelas. Menggunakan kombinasi warna hangat dan warna dingin dalam kelas. karena warna dapat menstimulasi mood dan perilaku, baik sebagai stimulasi otak dan kesehatan.

Menurut Anna Starmer (2015) dalam buku *Colour Scheme Sourcebook*, menyatakan bahwa warna orange dapat merangsang kreatifitas, hangat dan nyaman (*orange stimulate creativity and are warming and cosy*). Warna biru diambil sebagai *corporate identity* dari ITS, selain ini warna biru juga memilik makna untuk menenangkan, sehingga dapat membantu ketenangan siswa dan kerileksan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Menurut Anna Starmer dalam buku *Colour Scheme Sourcebook*, 2015, menyatakan bahwa, "Blues are connected to the sky and to water, and they are associated with clear thinking and calm, meditative environment."

Warna biru dan orange merupakan warna komplementari pada color wheel sehingga warna tersebut cocok untuk dipadukan bersama. Menurut Anna Starmer dalam buku *Colour Scheme Sourcebook*, 2015, menyatakan bahwa, "Mixed together. Blue and



yellow make green, and it is this triving for a central balance and harmony that gives the combinationits stability and power. Blue and orange has a crisper, more contemporary feel.”

5. Dinding

Dinding lengkung diterapkan pada motif dinding ruang dan juga partisi dinding pada lorong agar tidak terkesan monoton saat menyusuri koridor. Dinding partisi yang berbentuk lengkung menggunakan material polikarbonat karena polikarbonat mudah dilengkungkan saat pemasangan dan menghasilkan efek yang menarik saat di dalam ruangan lampu dinyalakan. Polikarbonat yang dipilih adalah polikarbonat yang buram dan tidak tembus pandang.



Gambar 4. 8 Referensi dinding polikarbonat
Sumber : www.pinterest.com



Gambar 4. 9 Hasil implentasi desain dinding polikarbonat
Sumber : Dok. Pribadi



6. Lantai

Lantai menggunakan motif lengkung dinamis dengan pengaplikasian cat epoxy dengan finishing doff. Berdasarkan Lamp. Permen No. 40 Th. 2008 tentang sarana dan prasarana SMK, lantai termasuk dalam pemeliharaan ringan. Pemeliharaan ringan meliputi pengecatan ulang, perbaikan sebagian daun jendela/pintu, penutup lantai, penutup atap, plafon, instalasi air dan listrik, dilakukan minimum sekali dalam 5 tahun. Oleh sebab itu pengaplikasian cat epoxy digunakan karena mudah perawatannya, mudah pengaplikasiannya, dan tahan lama.



Gambar 4. 10 Contoh lantai dengan cat epoxy

Sumber : www.pinterest.com

Epoxy adalah cat dua komponen yang terdiri dari resin sebagai basenya dan polimer sebagai hardenernya. Dalam bentuk asli, epoksi resin keras dan getas, tetapi dalam penggunaan, plastik hampir selalu mengandung bahan campuran lain untuk menyesuaikan sifat mekaniknya, baik dari sisi kekuatan, kekenyalan, keuletan, dll. Fungsi dan keistimewaan epoxy adalah sebagai pelapis akhir pada permukaan lantai, dinding dan plafon. Baik digunakan pada lantai pabrik, rumah sakit, super market dan industri lainnya. Lantai yang dilapisi epoxy akan lebih bersih tidak ada sambungan nat dan lebih kokoh dan tahan terhadap kimia.



Gambar 4. 11 Pengaplikasian desain lantai dengan cat epoxy
Sumber : Dok. Pribadi

7. Elemen Estetis



Gambar 4. 12 Pengaplikasian elemen estetis
Sumber : Dok. Pribadi

Elemen estetis menggunakan bentukan hanger yang merupakan salah satu elemen dalam tata busana, didesain dengan fungsi yang dinamis(fleksibel) guna mengedukasi siswa, sebagai contoh yaitu papan signage yang berfungsi sebagai elemen estetis, juga sebagai tempat untuk menempelkan informasi ataupun pengumuman. Frame kain selain berfungsi sebagai elemen estetis, juga berfungsi sebagai edukasi pengenalan jenis kain kepada siswa. Billboard selain berfungsi sebagai elemen estetis, juga berfungsi sebagai



papan untuk menempelkan ide-ide gambar, coret-coret, ataupun untuk papan apresiasi karya siswa.

8. Plafon

Pada ruang kelas, plafon menggunakan gypsum dengan bentukan yang tegas sebagai penyeimbang bentukan lengkung yang telah diterapkan pada elemen dinding dan lantai.



Gambar 4. 13 Pengaplikasian plafon kelas
Sumber : Dok. Pribadi

Pada ruang santai plafon dibuat drop ceiling dengan levelling sehingga menyerupai upceiling, dengan konsep warna semakin naik semakin terang.



Gambar 4. 14 Pengaplikasian plafon Area Santai
Sumber : Dok. Pribadi

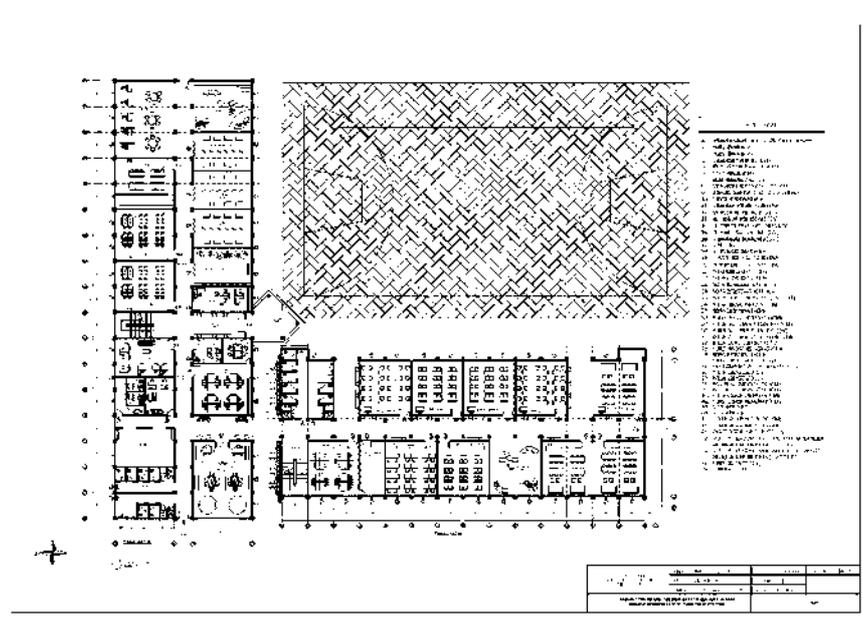


BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

5.1.1 Alternatif Layout 1



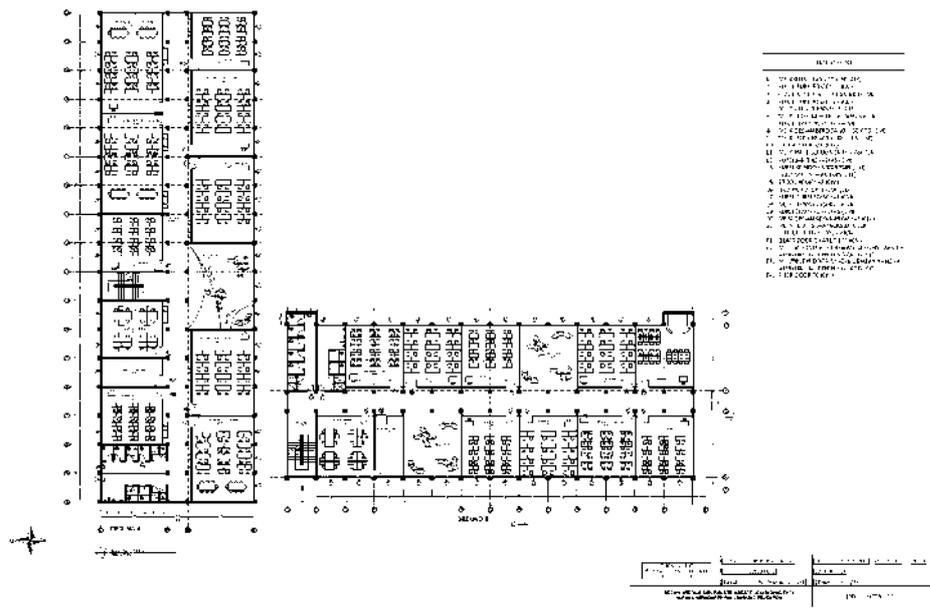
Gambar 5.1 Denah layout 1 lantai 1

Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada denah layout alternatif pertama lantai 1, area servis diletakkan pada lantai 1 gedung A yang merupakan akses masuk pertama, sehingga memudahkan elemen sekolah dalam melakukan sistem administrasi pada saat pertama memasuki sekolah. Area yang diakses secara bersama juga dilakukan pengelompokan pada area bawah, seperti kantin, perpustakaan, lab, dan musholla. Area pameran dikelompokkan semua pada lantai 1, agar karya-karya siswa dapat dilihat dan dinikmati secara umum oleh orang yang melewati lantai 1 yang merupakan akses umum. Penulis melakukan plotting untuk jurusan despro pada lantai dasar karena peralatan despro yang memiliki ukuran besar dan susah

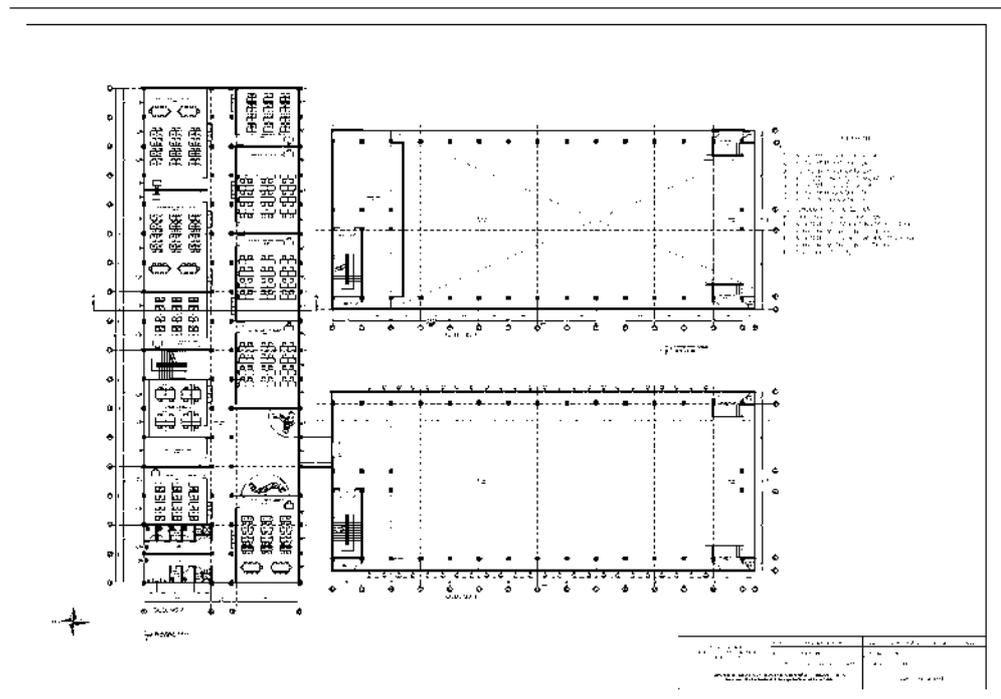


dipindahkan. Hanya saja penggunaan furniture kurang menunjang system belajar-mengajar yang dinamis, serta pada koridor terkesan monoton akibat bentuk layout yg terkesan kaku dan memanjang.



Gambar 5.2 Denah layout 1 lantai 2
Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada denah layout alternatif pertama lantai 2, ruang-ruang telah dikelompokkan sesuai kebutuhan sehingga memudahkan akses siswa ketika melakukan perpindahan kelas, namun furniture yang digunakan kurang menunjang sistem belajar mengajar yang dinamis, sehingga belum memecahkan permasalahan karakter siswa yang susah diatur dan kurang antusias di dalam kelas. Bidang Tata Busana dilakukan penataan pada lantai 2 gedung A, dan bidang DKV lantai 2 gedung B. Pada penataan layout juga diberikan area santai pada sirkulasi koridor yang berguna sebagai tempat bersantai siswa dan *brainstorming* ide pada saat senggang.



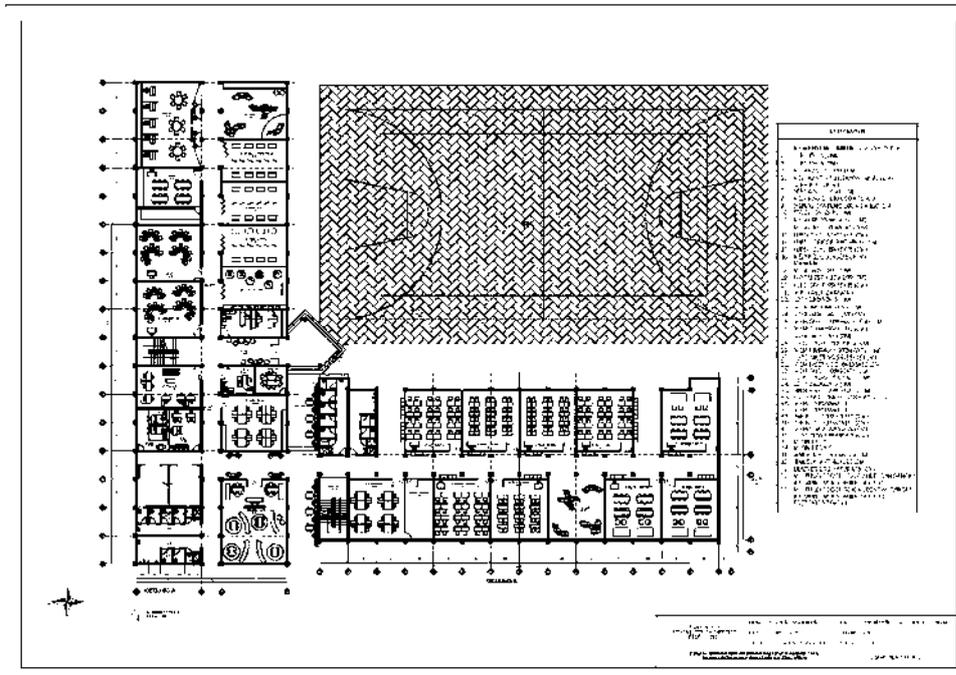
Gambar 5.3 Denah layout 1 lantai 3

Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada denah layout alternatif pertama lantai 3, ruang-ruang juga telah dikelompokkan sesuai kebutuhan sehingga memudahkan akses siswa ketika melakukan perpindahan kelas, namun furniture yang digunakan kurang menunjang sistem belajar mengajar yang dinamis, sehingga belum memecahkan permasalahan karakter siswa yang susah diatur dan kurang antusias di dalam kelas. Bidang Creative Digital diletakkan pada lantai 3 gedung A, dan ruang serbaguna/aula diletakkan pada lantai 3. Aula dilengkapi dengan mezzanine yang berguna sebagai pertunjukan seni siswa maupun wisuda siswa saat kelulusan.

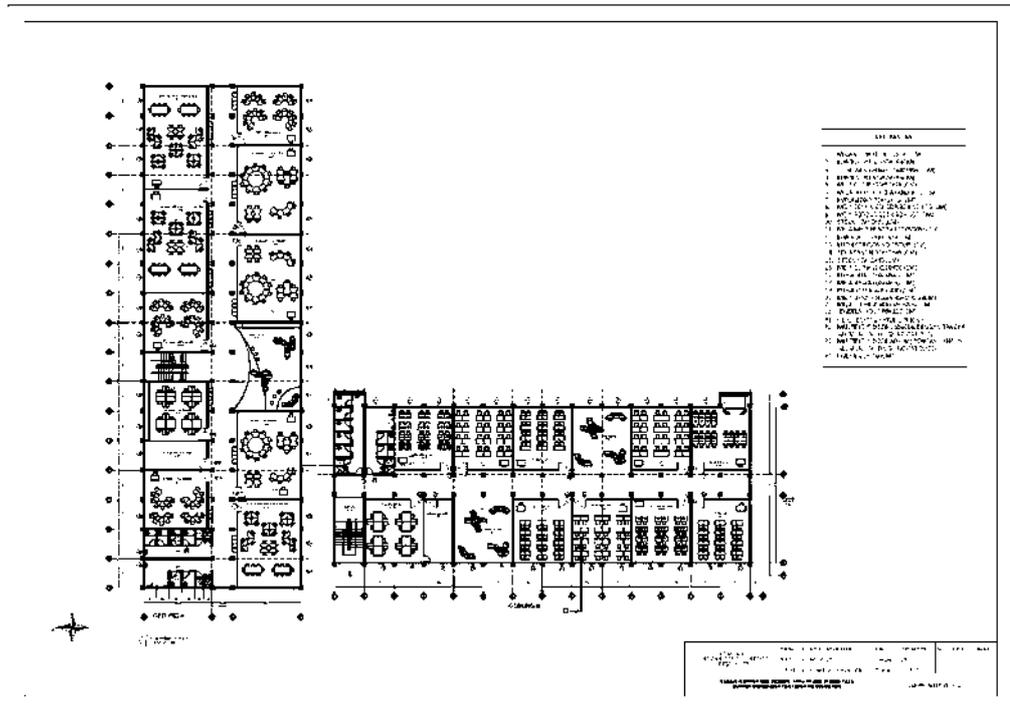


5.1.2 Alternatif Layout 2



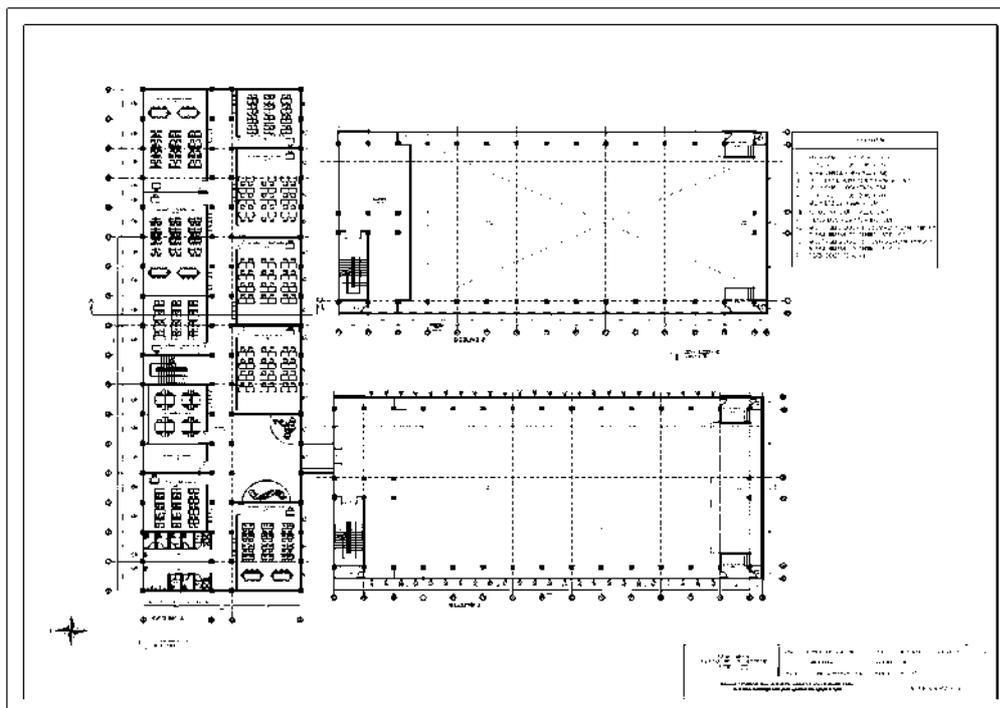
Gambar 5.4 Denah layout 2 lantai 1
Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada denah layout alternatif kedua lantai 1, penataan plotting ruang tidak banyak berbeda dengan alternative pertama lantai 1, yaitu ruang servis dipusatkan pada lantai 1 dan ruangan yang digunakan secara bersama juga dipusatkan pada lantai 1, yang membedakan adalah penggunaan furniture lebih dinamis, sehingga lebih bisa memecahkan masalah yaitu karakter siswa yang cenderung mudah bosan dan susah diatur. Penataan furnitur kelas juga dilakukan secara berkelompok sebagai perangsang semangat belajar siswa yang sedang membutuhkan teman sejawat.



Gambar 5.5 Denah layout 2 lantai 2
Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada lantai dua tidak banyak berbeda dengan alternatif pertama ruang-ruang dikelompokkan sesuai kebutuhan aktivitas siswa, sehingga memudahkan akses siswa dalam menjangkau kelas maupun melakukan perpindahan kelas. Yang membedakan yaitu tatanan kelas bidang tata busana yang cenderung tidak monoton dengan penataan layout kelas berkelompok dilengkapi dengan furnitur yang dapat menunjang system pembelajaran yang dinamis. Hal ini lebih dapat memecahkan permasalahan mengenai karakter siswa dibandingkan dengan alternatif pertama. Namun koridor masih terkesan monoton dengan bentuk yang lurus memanjang.

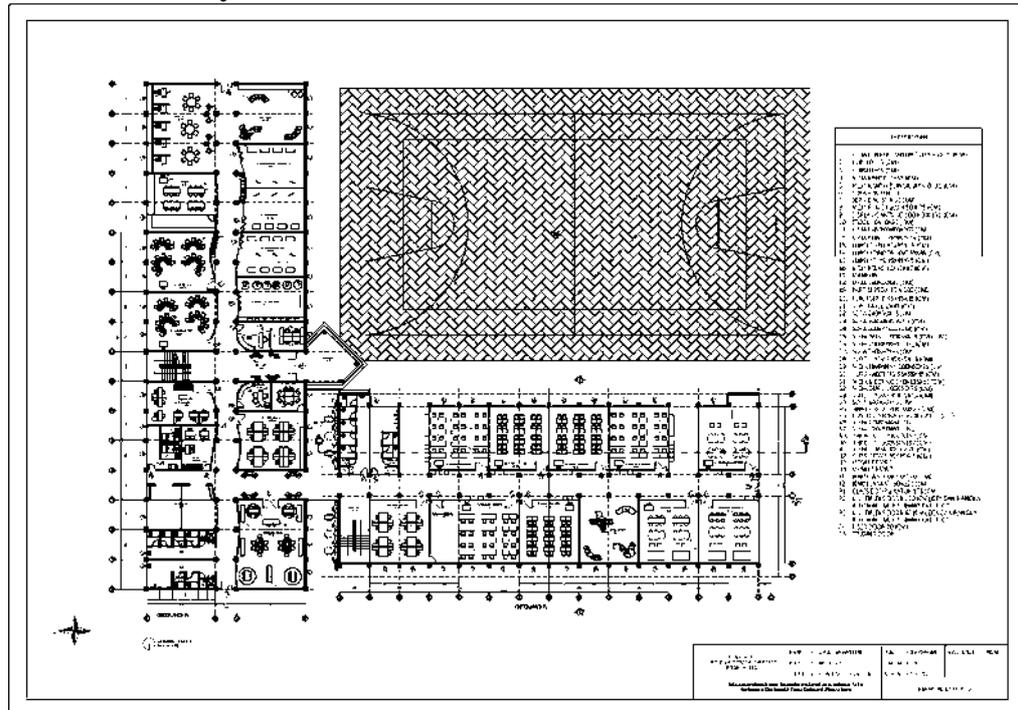


*Gambar 5.6 Denah layout 2 lantai 3
Sumber : doc. Pribadi penulis*

Pada denah layout alternatif pertama lantai 3, ruang-ruang juga telah dikelompokkan sesuai kebutuhan sehingga memudahkan akses siswa ketika melakukan perpindahan kelas, namun furniture yang digunakan lebih menunjang sistem belajar mengajar yang dinamis, sehingga belum lebih dapat memecahkan permasalahan karakter siswa yang susah diatur dan kurang antusias di dalam kelas. Bidang Creative Digital diletakkan pada lantai 3 gedung A, dan ruang serbaguna/aula diletakkan pada lantai 3. Aula dilengkapi dengan mezzanine yang berguna sebagai pertunjukan seni siswa maupun wisuda siswa saat kelulusan.



5.1.3 Alternatif Layout 3

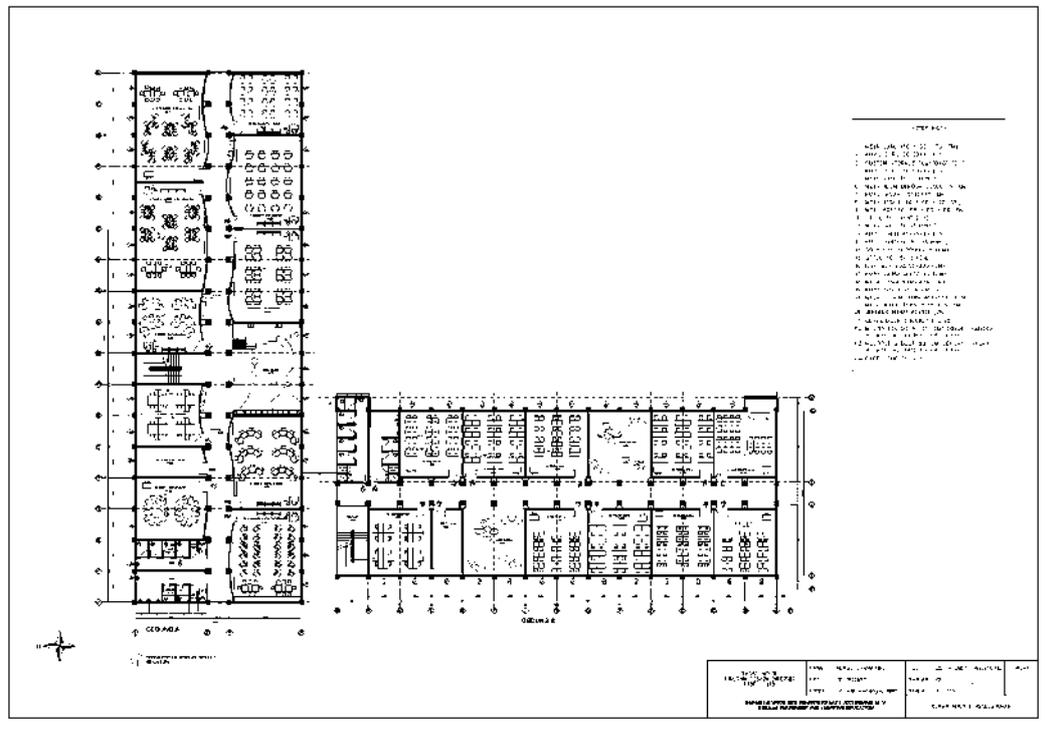


Gambar 5.7 Denah layout 3 lantai 1
Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada denah layout alternatif ketiga lantai 1, plotting area dan ruang sama dengan alternatif 2 dan 3 yaitu ruang servis diletakkan pada lantai 1 gedung A yang merupakan akses masuk pertama orang ke dalam sekolah, sehingga memudahkan dalam mengurus administrasi sekolah. Ruang pameran juga dijadikan 1 secara berkelompok pada lantai 1 agar karya-karya siswa dapat dilihat secara umum oleh orang yang melalui lantai 1 yang merupakan akses umum. Ruang yang digunakan secara bersamaan seperti kantin, ruang lab, dan perpustakaan juga diletakkan pada lantai 1 gedung A agar terpusat dan mudah dijangkau siswa. Pada lantai 1 gedung B digunakan untuk bidang Despro. Yang membedakan alternatif 3 dengan alternatif yang lain yaitu penggunaan furniture pada gedung A lantai 1 yang lebih dapat menunjang system yang dinamis dengan koridor yang lebih tidak monoton dibandingkan dengan alternatif lainnya. Bentuk layout ruang dibuat lebih dinamis dengan bentuk dinding yang melengkung. Hal ini dimaksudkan agar orang yang

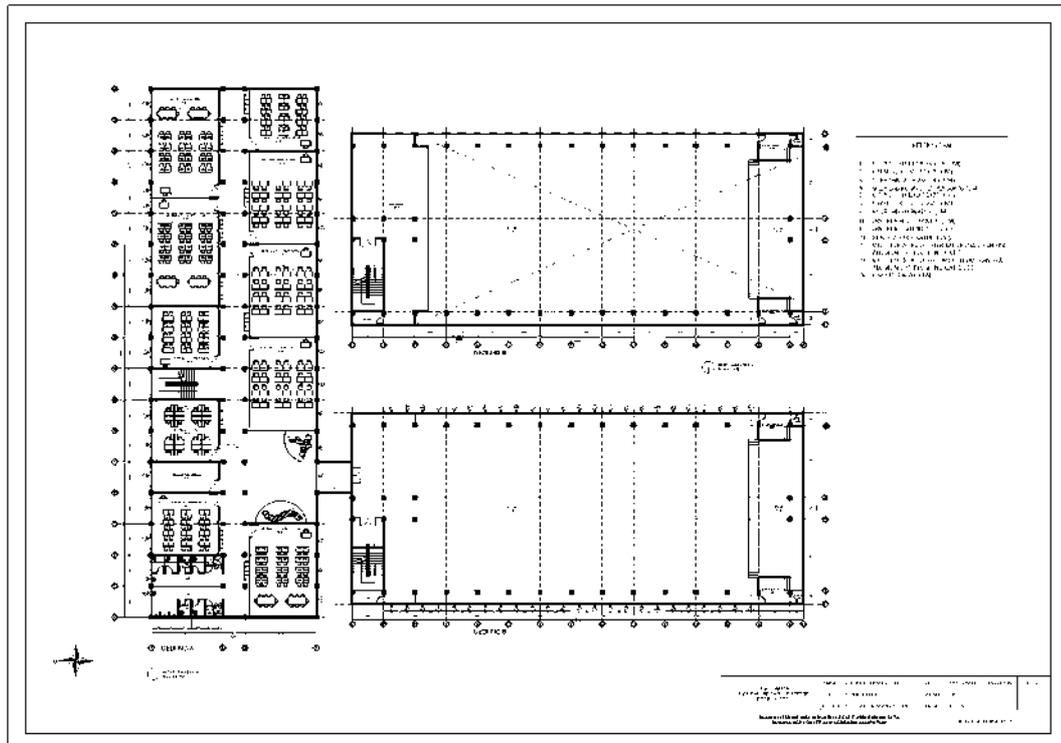


melewati koridor tidak merasa monoton meskipun lurus memanjang.
Pada lantai ini juga dilengkapi area santai siswa.



Gambar 5.8 Denah layout 3 lantai 2
Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada lantai 2 tidak banyak berbeda dengan alternatif pertama ruang-ruang dikelompokkan sesuai kebutuhan aktivitas siswa, sehingga memudahkan akses siswa dalam menjangkau kelas maupun melakukan perpindahan kelas. Yang membedakan alternative 3 dengan alternative 1 dan 2 yaitu pada bidang tata busana lantai 2 menggunakan furniture yang lebih menunjang system belajar mengajar yang dinamis, penataa layout furniture juga ditata secara berkelompok agar dapat menyelesaikan masalah karakter siswa yang sedang membutuhkan teman sejawat dan dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Furnitur dapat ditata secara berkelompok maupun individu, menyesuaikan kebutuhan.



Gambar 5.9 Denah layout 3 lantai 3
Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada denah layout alternatif pertama lantai 3, ruang-ruang juga telah dikelompokkan sesuai kebutuhan sehingga memudahkan akses siswa ketika melakukan perpindahan kelas. Bidang Creative Digital diletakkan pada lantai 3 gedung A, dan ruang serbaguna/aula diletakkan pada lantai 3. Aula dilengkapi dengan mezzanine yang berguna sebagai pertunjukan seni siswa maupun wisuda siswa saat kelulusan. Aula diletakkan di lantai 3 gedung B karena pada lantai tersebut dapat terhubung antara gedung A dan gedung B, karena ruang aula digunakan secara bersama namun dalam waktu yang *conditional*.



5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Tabel 5.1. Weighted Method

Object	Bobot (weight)	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Fun learning	0.42	Penataan furniture berkelompok	Good	6	2.52	Good	8	3.36	Good	8	3.36
		Penggunaan furniture yang menantang proses yang dinamis	Poor	5	2.1	Good	7	2.92	Very good	9	3.78
Kreatif	0.33	Lorong tidak membosankan dengan bentuk partisi melengkung	Very good	9	2.97	Good	8	3.36	Good	8	3.36
Sirkulasi	0.25	Kemudahan akses siswa menjangkau suatu area	Good	8	2	Good	8	2	Very good	9	2.25
TOTAL			9.59			11.64			12.75		

Gambar 5.10 Weighted Methods

Sumber : doc. Pribadi penulis

Dari pembobotan tersebut didapatkan alternatif denah yang paling sesuai yakni Alternatif Denah 3 berdasarkan *fun learning education*, kreatif, dan sirkulasi.

5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Dari alternatif denah terpilih, kemudian dikembangkan kembali denah tersebut menjadi gagasan konsep desain *Fun Learning education*.



Gambar 5.11 Gagasan pengembangan layout terpilih Ruang Desain Tata Busana

Sumber : doc. Pribadi penulis

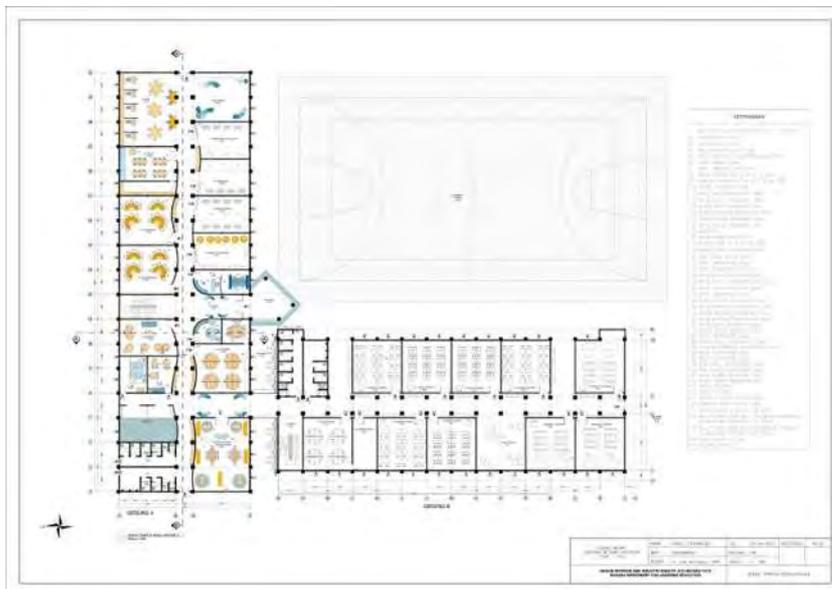


Pada pengembangan alternatif layout terpilih Ruang Desain, konsep *fun learning education* digambarkan melalui penataan layout yang fleksible. Layout pada gambar di atas adalah layout penataan secara breakout groupings yang berguna untuk diskusi dengan teman sejawat, formasi dapat diubah sesuai kebutuhan siswa. Layout yang dinamis diharapkan mampu menciptakan sistem pembelajaran yang dinamis guna mengatasi kebosanan dan kurang antusiasme siswa yang diakibatkan sistem pembelajaran yang monoton. Komposisi warna yaitu lebih dominan warna biru sebagai penenang di dalam kelas dan warna orange pada beberapa elemen sebagai warna perangsang kreatifitas.



*Gambar 5.12 Gagasan pengembangan layout terpilih Ruang Pola Jahit
Sumber : doc. Pribadi penulis*

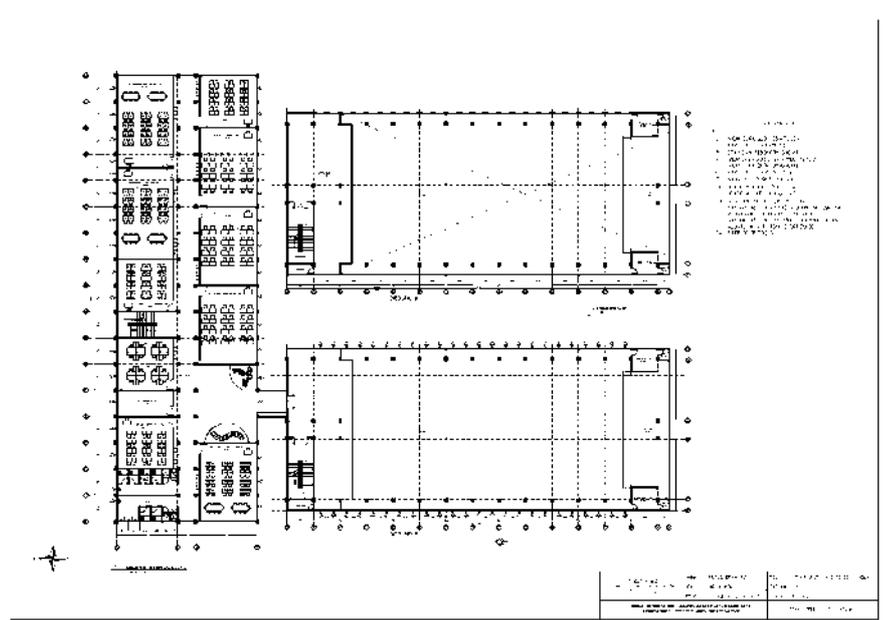
Penataan elemen furniture yang dinamis juga terlihat pada Ruang Pola Jahit. Formasi furniture dapat diubah-ubah dengan harapan dapat menunjang proses belajar yang dinamis. Corporate Identity ITS tergambar melalui bentuk gerigi yang diaplikasikan pada elemen estetis ruangan dan dekorasi dinding. Gerigi diambil sebagai lambang keteknikan dengan masa depan yang terang.



Gambar 5.13 Pengembangan layout terpilih lantai 1
Sumber : doc. Pribadi penulis



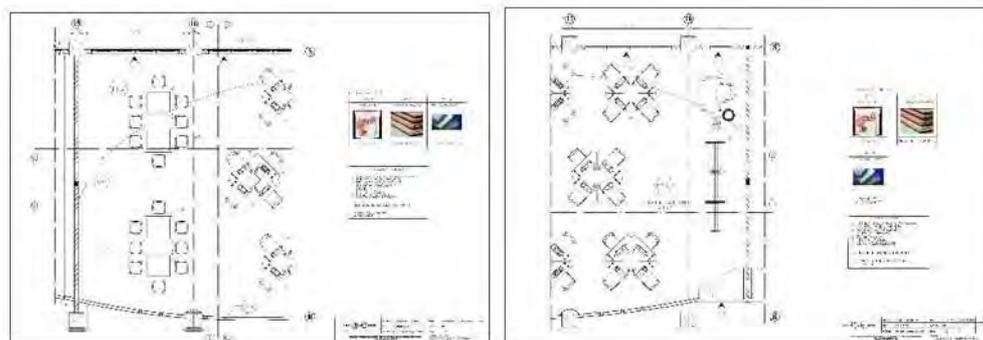
Gambar 5.14 Pengembangan layout terpilih lantai 2
Sumber : doc. Pribadi penulis



Gambar 5.15 Pengembangan layout terpilih lantai 3
Sumber : doc. Pribadi penulis

5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

5.3.1 Layout Furniture dan Deskripsi



Gambar 5.16 Layout furniture ruang terpilih 1
Sumber : doc. Pribadi penulis

Pada pengembangan layout furniture ruang terpilih satu, terpilih ruangan pola dan jahit. Ruang ini digunakan sebagai kegiatan membuat pola dan menjahit pakaian. Ruangan ini juga dapat disebut sebagai ruang workshop, yaitu ruang kerja produksi bidang tata busana. Tampak pada denah, layout furniture ruangan



ini disusun secara berkelompok. Hal ini untuk menyesuaikan karakter siswa yang sedang membutuhkan teman sejawat dan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Formasi layout dapat diubah sesuai kebutuhan saat pembelajaran. Formasi dapat dibentuk berkelompok maupun individu. Pada ruangan ini terdapat furniture pokok yaitu meja jahit beroda, meja potong, dan cabinet.. Ruangan ini juga dilengkapi dengan billboard kelas atau disebut dengan mading kelas yang berguna untuk menempel *sticky notes reminder* untuk siswa, gambar-gambar contoh desain baju, maupun apresiasi terhadap karya siswa.

5.3.2 Visualisasi 3D



Gambar 5.17 Visualisasi 3D Ruang Pola Jahit view 1
Sumber : doc. Pribadi penulis

Ruang Pola dan jahit menggunakan komposisi warna biru muda sebagai warna dominan, warna biru tua sebagai warna aksentuasi, serta warna orange sebagai warna komplementari dan perangsang kreatifitas di dalam kelas. Warna biru muda dipilih sebagai warna dominan karena warna ini bersifat menenangkan dan tidak tegas sehingga cenderung menyejukkan, sedangkan warna biru tua diambil sebagai warna corporate identity dari ITS dan ketegasan. Pencahayaan kelas yang digunakan yaitu lampu standar kelas berupa lampu mas tube LED yaitu sejenis lampu TL dengan jenis LED.



*Gambar 5.18 Visualisasi 3D Ruang Pola Jahit view 2
Sumber : doc. Pribadi penulis*

Pada bagian belakang ruangan terdapat area potong yaitu area yang digunakan siswa untuk memotong kain, dan menyimpan hasil jahitan. Disediakan 2 buah meja potong berukuran 188x80cm, dilengkapi dengan stool pada pinggir meja untuk digunakan secara bergantian dengan siswa. Meja potong bersifat fleksibel karena dapat dilipat apabila tidak digunakan, sehingga sirkulasi ruang lebih luas, stool juga bersifat dinamis karena dapat di tumpuk apabila tidak digunakan.



*Gambar 5.19 Visualisasi 3D Ruang Pola Jahit view 3
Sumber : doc. Pribadi penulis*



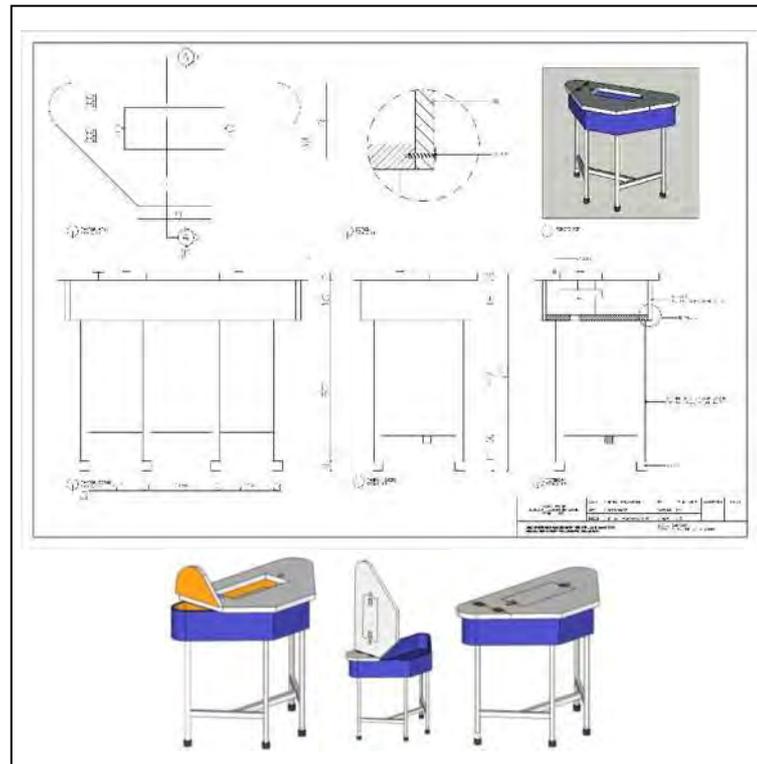
5.3.3 Furniture dan elemen estetis



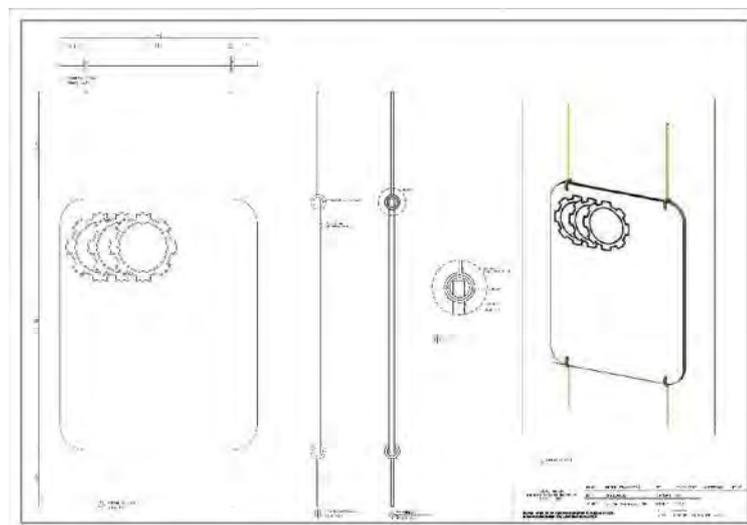
*Gambar 5.20 Furnitur 1 Ruang Pola dan Jahit
Sumber : doc. Pribadi penulis*

Pada ruang Pola dan jahit disediakan meja potong, yaitu meja yang berfungsi untuk memotong kain, dilengkapi dengan lampu pada bagian dalamnya yang berfungsi untuk menjiplak gambar pada kain maupun kertas. Meja potong dibuat fleksibel dengan desainnya yang dinamis yaitu apabila tidak digunakan meja tersebut dapat dilipat menjadi sebuah box sehingga dapat menghemat tempat agar sirkulasi ruang lebih luas.

Meja jahit yang dsediakan pada ruang pola dan jahit juga jenis meja jahit yang dinamis karena dapat mendukung proses belajar mengajar yang dinamis. Meja jahit di desain secara fleksibel yaitu dilengkapi dengan storage yang berfungsi untuk menyimpan sisa potongan kain ataupun untuk menyimpan mesin jahit portable, dan dapat ditutup bagian atasnya sehingga dapat digunakan sebagai meja untuk menulis.



*Gambar 5.21 Furnitur 2 Ruang Pola dan Jahit
Sumber : doc. Pribadi penulis*



*Gambar 5.22 Elemen Estetis Ruang Pola dan Jahit
Sumber : doc. Pribadi penulis*

Pada ruang pola jahit juga dilengkapi dengan billboard yang berfungsi sebagai madding kelas. billboard tersebut berfungsi sebagai tempat untuk menuangkan ide siswa berupa tempelan gambar, tulisan, maupun apresiasi terhadap karya siswa.



5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 (Ruang Desain 2 Tata Busana)

5.4.1 Layout Furniture dan Deskripsi



Gambar 5.23 Denah Ruang Desain
Sumber : Dok. Pribadi penulis

Pada Ruang terpilih 2, dipilih ruang desain tata busana, yaitu ruangan yang berfungsi sebagai ruang menggambar desain untuk bidang tata busana. Ruangan ini juga biasa disebut sebagai ruang studio, dilengkapi dengan layout yang dinamis, sehingga formasi dapat diubah sesuai kebutuhan belajar mengajar. Lantai pada ruangan ini menggunakan lantai epoxy karena lantai epoxy tahan lama, mudah dibersihkan, dan mudah diaplikasikan dengan motif-motif yang dinamis.

5.4.2 Visualisasi 3D



*Gambar 5.24 Visualisasi 3D Ruang Desain View 1
Sumber : doc. Pribadi penulis*

Pada ruang desain menggunakan furniture meja khusus untuk mendesain. Penataan juga ditata secara dinamis yaitu dapat berkelompok maupun individu agar terwujudnya proses belajar mengajar yang dinamis dan dapat menstimulasi *fun learning education* melalui proses belajar mengajar yang dinamis. Warna biru digunakan sebagai warna dominan untuk memberikan ketenangan kepada siswa di dalam kelas, dan merupakan warna corporate identity ITS.



*Gambar 5.25 Visualisasi 3d Ruang Desain View 2
Sumber : doc. Pribadi penulis*



Pada bagian belakang kelas, terdapat loker untuk tempat menaruh tas siswa, dan dilengkapi beberapa buku pada rak yang telah disediakan dilengkapi dengan tempat untuk duduk sebagai wadah *brainstorming* ide guna merangsang ide kreatif.

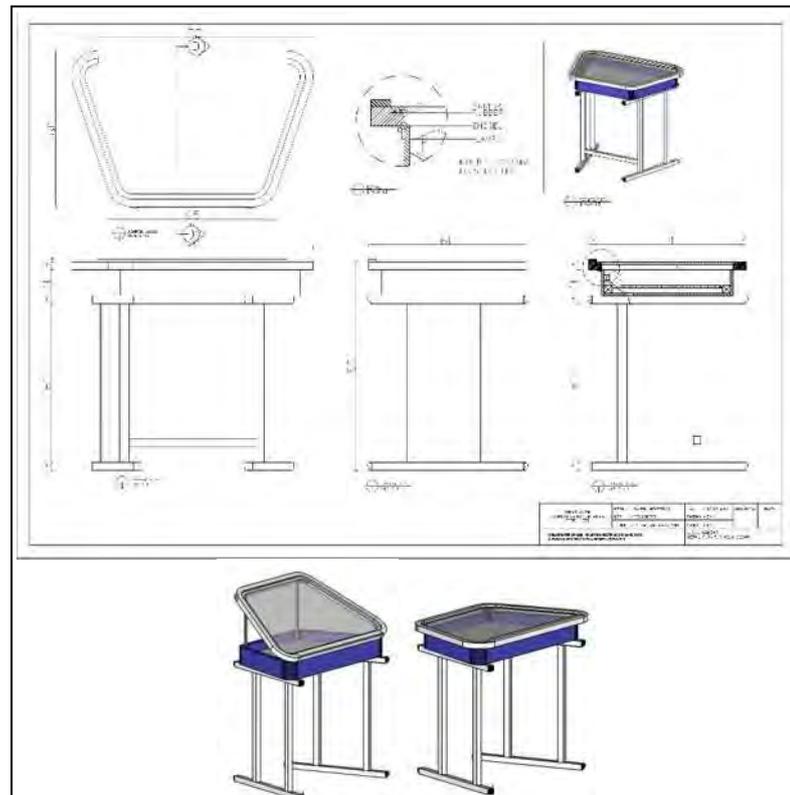


Gambar 5.26 Visualisasi 3d Ruang Desain View 3
Sumber : doc. Pribadi penulis

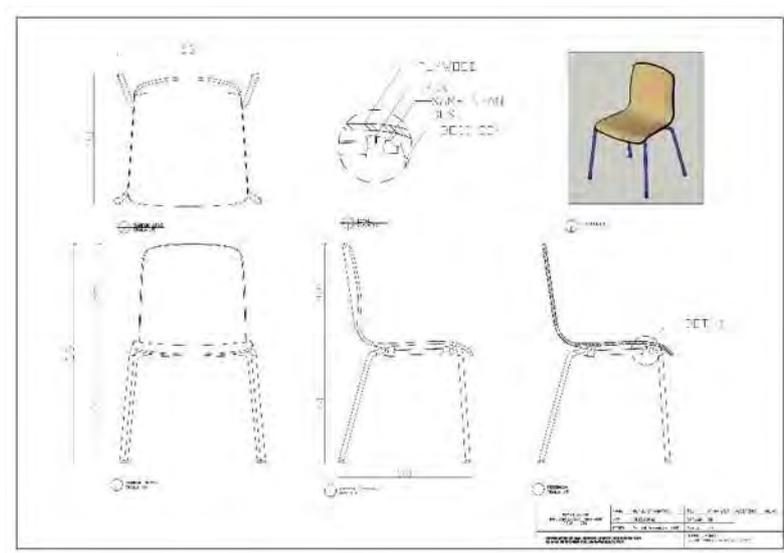
Pada bagian dinding kelas diberikan panel dinding timbul berbentuk lengkung dinamis yang menggambarkan citra feminine sebagai jurusan yang banyak wanita dibandingkan pria, dan menggambarkan suasana yang lebih santai.

5.4.3 Furniture dan elemen estetis

Pada ruang desain disediakan meja desain, yaitu meja yang berfungsi untuk menggambar desain tata busana. Meja desain dapat diatur kemiringannya guna kenyamanan saat menggambar. Pada bagian top table menggunakan kaca sunblast karena pada bagian dalam meja diberikan lampu agar meja dapat pula fleksibel menjadi meja jiplak sederhana.



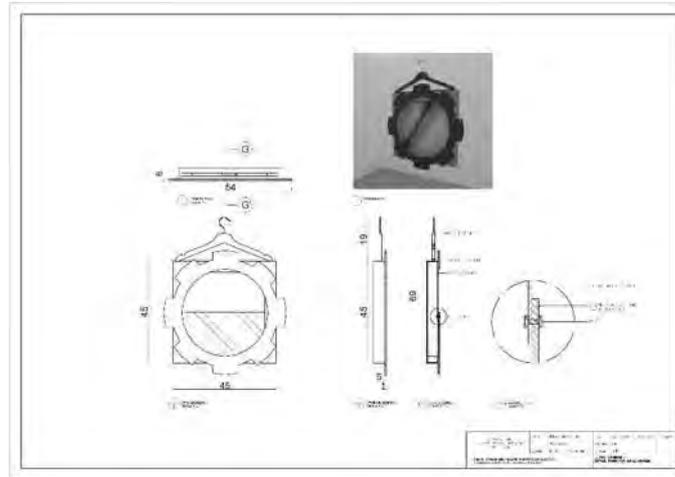
Gambar 5.27 Furniture 1 Desain
Sumber : doc. Pribadi penulis



Gambar 5.28 Furniture 2 Ruang Desain
Sumber : doc. Pribadi penulis



Gambar di atas merupakan kursi desain yang ringan sehingga mudah untuk dipindahkan.



*Gambar 5.29 Elemen Estetis Ruang Desain
Sumber : doc. Pribadi penulis*

Gambar di atas merupakan salah satu elemen estetis berupa frame kain berbentuk gerigi ITS yang digantung dengan hanger baju. Roda pada elemen estetis tersebut dapat diputar dan siswa dapat memegang kain yang terdapat di dalam frame. Elemen estetis tersebut berfungsi sebagai pengenalan jenis-jenis kain yang berguna saat mendesain baju.

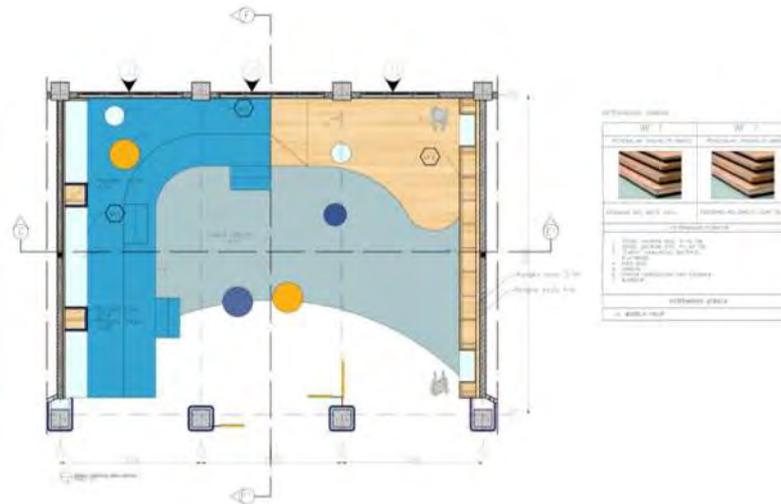
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3 (Area Santai)

5.5.1 Layout Furniture dan Deskripsi

Pada Ruang terpilih 3, dipilih area santai sebagai area terpilih 3. Area ini digunakan sebagai tempat untuk bersantai para siswa setelah melakukan proses pembelajaran di dalam kelas. Area santai ini juga menerapkan konsep *Fun Learning Education* melalui proses pembelajaran yang dinamis. Proses pembelajaran yang dinamis diimplementasikan dalam konsep mini tribun yang dapat berfungsi sebagai tempat duduk santai maupun pembelajaran santai di luar kelas, karena pada area ini dilengkapi dengan dinding yang dilapis dengan melaminto sehingga dapat berfungsi sebagai papan tulis juga. Area ini juga



dilengkapi dengan manekin dan elemen estetis yang dapat digunakan untuk pameran karya insedentil minor siswa.



Gambar 5.30 Denah Area Santai
Sumber : Dok. Pribadi penulis

5.5.2 Visualisasi 3D



Gambar 5.31 Visualisasi 3D Ruang Desain View 1
Sumber : doc. Pribadi penulis



Pada area santai ini terdapat beberapa stool puff yang dapat digunakan sebagai duduk-duduk sambil bersantai saat waktu istirahat maupun waktu senggang, dilengkapi pula sandaran duduk sebagai tempat bersantai siswa setelah melakukan pekerjaan yang intens di dalam kelas. Penebalan dinding pada area santai juga berfungsi sebagai dinding yang fleksibel karena dapat digunakan sebagai *stool storage* dan gantungan untuk memamerkan karya siswa. *Stool storage* pada dinding berguna sebagai tempat penyimpanan *stool* pada area santai dan juga sebagai estetis dinding, gantungan baju karya siswa digantungkan pada dinding melalui *dotting wall* yg dipasang pada dinding. Dinding juga berfungsi sebagai media pembelajaran untuk papan tulis karena dilapis dengan melaminto.



Gambar 5.32 Visualisasi 3d Ruang Desain View 2
Sumber : doc. Pribadi penulis

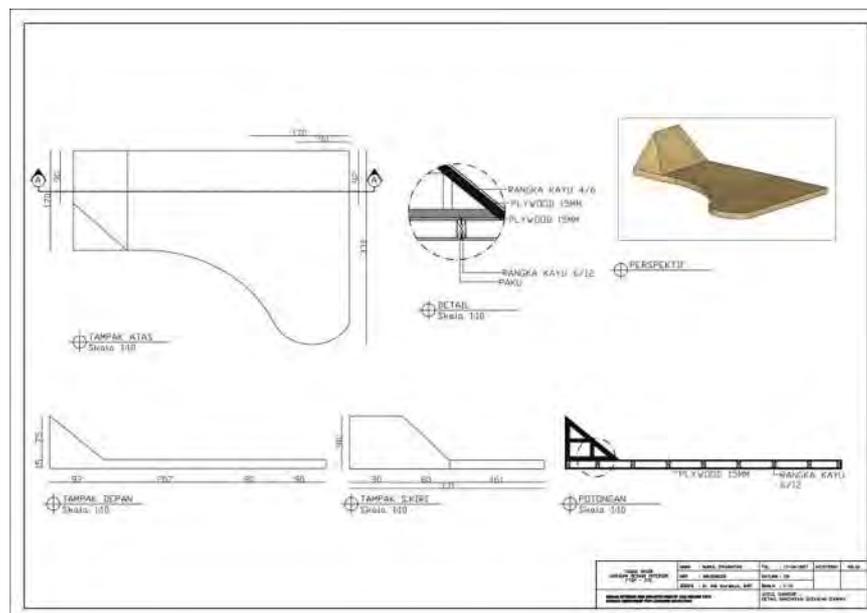
Pada area ini dilengkapi dengan tribun yang memiliki fungsi yang fleksibel. Tribun dapat digunakan sebagai duduk-duduk santai, duduk sambil membaca buku, maupun sebagai tempat pembelajaran santai sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara dinamis dan inovatif untuk mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa. Pada bagian samping diberikan penebalan dinding yang berfungsi sebagai *idea box* yaitu box yang berguna sebagai tempat duduk-duduk santai sambil *brainstorming* ide.



Gambar 5.33 Visualisasi 3d Area Santai View 3
Sumber : doc. Pribadi penulis

Area ini terletak pada transisi tangga dan koridor sehingga sangat tepat sebagai area santai saat istirahat maupun waktu senggang dengan furnitur yang dinamis, santai, namun tetap memiliki fungsi sebagai tempat edukasi.

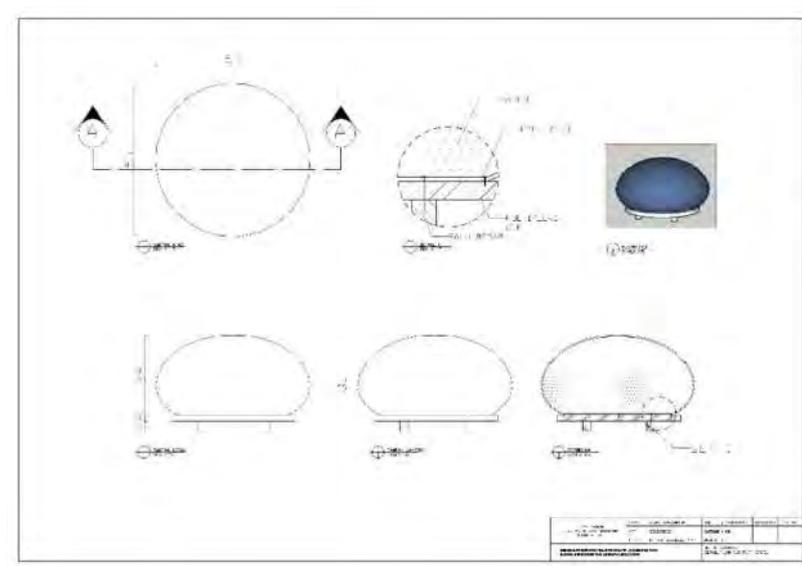
5.4.3 Furniture dan elemen estetis



Gambar 5.34 Furnitur 1 Area Santai
Sumber : doc. Pribadi penulis



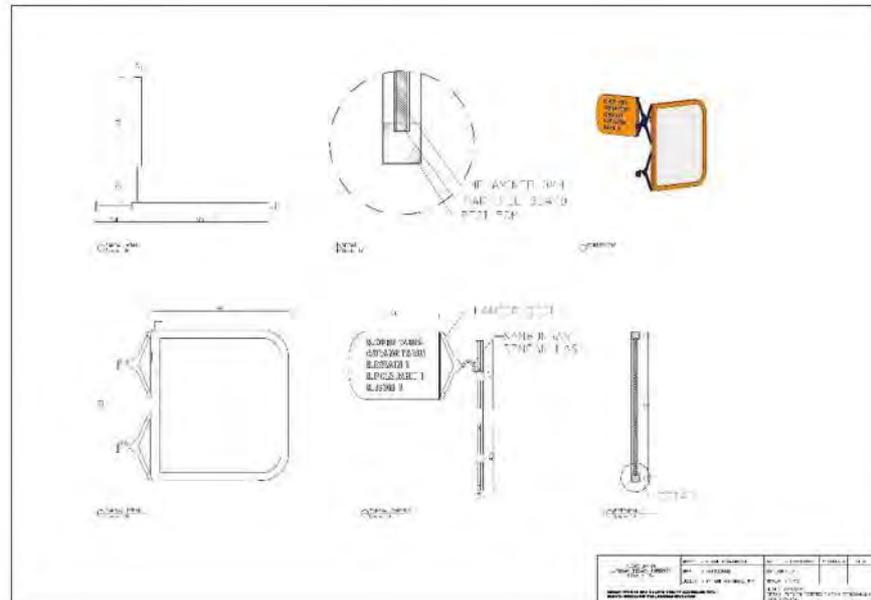
Desain ini muncul atas dasar kebiasaan siswa yang melampau proses pembelajaran di dalam kelas secara intens dan diharuskan untuk duduk tegak, oleh karena itu harapannya furnitur ini dapat mewardahi kelelahan siswa karena terlalu sering duduk tegak di dalam kelas.



Gambar 5.35 Furniture 2 Area Santai
Sumber : doc. Pribadi penulis

Stool puff di atas merupakan salah satu furnitur yang santai, simple, dan fleksibel karena mudah dipindahkan.

Gambar di bawah merupakan salah satu elemen estetis berupa papan pengumuman dan *signage* yang terdapat di area santai. Papan pengumuman tersebut berfungsi sebagai tempat untuk menemebel pengumuman maupun untuk menuliskan pengumuman yang berkaitan dengan sekolah.



Gambar 5.36 Elemen Estetis Ruang Desain
Sumber : doc. Pribadi penulis



(halaman ini sengaja diskosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Selama proses desain, penulis menemukan masalah berupa munculnya kebosanan siswa yang ditandai dengan kurang antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa kurang bisa mengutarakan ide-ide kreatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penyebabnya adalah sistem pembelajaran yang monoton yang terlihat pada saat proses belajar mengajar dimulai. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang sehingga siswa kehilangan antusiasmenya dalam mengikuti pembelajaran.

Solusi desain yang diberikan yaitu sistem pembelajaran dinamis yang diterapkan melalui furnitur, tata layout kelas, fungsi ruang, dan warna untuk menghasilkan konsep *fun learning education* guna meningkatkan antusiasme siswa, didukung dengan elemen-elemen yang dapat merangsang ide-ide kreatif siswa melalui estetika ruang.

6.2 Saran

1. Sebaiknya sistem pembelajaran dalam sekolah disesuaikan antara guru dan siswa, sehingga dapat saling memahami dan mengerti kebutuhan dan karakter masing-masing.
2. Sebaiknya pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton perlu diterapkan agar siswa lebih antusias dan proses belajar mengajar menjadi lebih lancar.
3. Sebaiknya proses pembelajaran tetap tegas, namun tidak tegang dan santai, sehingga siswa lebih bisa mengutarakan idenya.



(halaman ini sengaja diskosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- (Basuki, Heru. 2006. “pengembangan kreativitas” melalui, <http://www.heru.staff.gunadarma.ac.id>)
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Conran, Terence. 2015. “Conran on Color”. London : Conran Octopus Ltd
- Lampiran permendikbud No. 70 th. 2013 tentang Kerangka Dasar Struktur dan Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan
- Lampiran Permendikbud Nomor 22 Th. 2016 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Lampiran Permendikbud Nomor 41 Th. 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Panero, Julius., dan Martin Zelnik. 1979. “Dimensi Manusia dan Ruang Intreior”. Jakarta : Erlangga
- permendikbud No. 40 th. 2008 tentang sarana dan prasarana SMK
- Starmer, Anna. 2005. “Color Scheme Sourcebook”. London : Apple Press
- URL : <http://agribisnis.co.id/industri-kreatif/>
- URL : <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>
- URL : <http://halilarsen.com/precedent-study-3XN-s-Orestad-Gymnasium>
- URL : <http://oerestadgym.dk/in-english/out-teaching-2/>
- URL : <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/17377/3/Chapter%20II.pdf>
- URL : <http://smkbaranangsiang.sch.id/busana-butik>
- URL : <http://www.3xn.com/#/architecture/by-year/78-%C3%B8restad-college>
- URL : <http://www.dac.dk/en/dac-life/copenhagen-x-galleri/cases/oerestad-high-school/>
- URL : <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-industri-kreatif-dan-contohnya/>

URL : <http://www.jaymi-psikologi.com/2015/06/modifikasi-perilaku-tehnik-stimulus.html>

URL : <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-kreativitas-definisi-aspek.html>

URL : <http://www.newschool.edu/parsons/student-life/>

URL : https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_menengah_kejuruan

URL : https://id.wikipedia.org/wiki/Standar_Nasional_Pendidikan

URL : <https://wakhinuddin.wordpress.com/2009/07/21/pendidikan-kejuruan/>

LAMPIRAN

1. Interview / wawancara

Hasil Wawancara 1

Waktu : 07 Oktober 2016
Tempat : Jurusan tata busana
Narasumber : Bu Gati
Jabatan : Guru Tata Busana SMKN 6 Surabaya

Tabel 1. Hasil Wawancara 1

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapakah jumlah siswa dalam satu kelas?	Dalam 1 kelas terdapat 35 siswa
2	Apakah kendala dalam menyampaikan materi di dalam kelas?	Kendalanya lebih karena jurusan tata busana disini bukan menjadi pilihan utama siswa jadi mereka cenderung belum cinta terhadap jurusan sehingga menjadi sulit bagaimana agar mereka mencintai jurusan terlebih dahulu. Kemudian mereka juga jarang yang mempunyai mesin jahit. Kemudian jumlah mesin dan kelas yang juga terbatas
3	Materi apa saja yang diberikan kepada siswa?	Kemudian materi yang diberikan yaitu pelajaran desain, pola, dasar teknologi menjahit, cara membuat baju, dan juga pengembangan
4	Kebutuhan ruang apa saja yang idealnya dimiliki untuk tata busana?	Untuk idealnya seharusnya punya sendiri-sendiri mulai dari ruang desain, ruang pola, dan ruang garment
5	Kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk tata busana?	Meja panjang untuk memotong, meja jiplak desain, mesin jahit manual, mesin bordir, dan mesin jahit highspeed
6	Bagaimana karakter siswa dalam kelas?	Karakter anak beragam karena berasal dari latar belakang yang berbeda. Ada yang berlatar belakang ekonomi rendah ada yang menengah, kemudian kemampuan anaknya juga beragam. Namun yang paling ditekankan siswa disini berbeda dengan siswa SMA yang diberitahu sekali saja sudah paham, siswa SMK lebih susah untuk diberitahu terlebih tuntutan untuk kesiapan pribadi mereka untuk siap terjun ke dunia kerja menjadi tantangan tersendiri bagi guru di sini. Mereka lebih sering moody dan tidak antusias di dalam kelas saat pelajaran dimulai, bisa juga karena bosan karena pekerjaan yang teliti dan intens
7	Bagaimana cara guru menangani karakter siswa yang seperti itu?	Biasanya kami berusaha mengajak murid-murid agar mau belajar yg menyenangkan dan tidak tertekan agar mereka cinta terhadap jurusan terlebih dahulu

8	Fasilitas apa yang perlu ditambah?	Fasilitas yang perlu ditambah yaitu jumlah kelas, luas ruangan, jumlah pendingin ruang, jumlah mesin jahit karena selama ini murid-murid selalu bergantian.
9	Apakah faktor pengaruh interior yang berpengaruh?	Lebih ke penghawaan yang kurang baik ya kita sering sekali merasa terganggu dan tidak konsentrasi akibat panas dan pengap karena kipas angin tidak mampu mengatasi, kemudian sirkulasi akibat kelas terlalu sempit juga mengganggu.
10	Saran untuk bagian interior	Sebaiknya diperbaiki masalah penghawaan dan sirkulasi yang paling utama karena itu berpengaruh ke kerja kita di dalam kelas.

Sumber : Dok. Pribadi

Hasil Wawancara 2

Waktu : 22 Februari 2016

Tempat : Jurusan tata busana

Narasumber : Bu Koyyindah

Jabatan : Ketua Jurusan Tata Busana SMKN 6 Surabaya

Tabel 2. Hasil Wawancara 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja materi yang diberikan pada kelas X, XI, dan XII?	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas X mendapatkan materi Pengantar Pariwisata(PP), Simdig (Simulasi Digital), Tekstil, Dasar Pola, Dasar Desain, TDM (Teknik Dasar menjahit) • Kelas XI mendapatkan materi Pengantar Pariwisata(PP), Desain Busana, Pembuatan Pola, PBI (Pembuatan Busana Industri) • Kelas XII mendapatkan materi Pembuatan Pola, Desain Busana, Custom It, Menghias Busana
2	Apakah perbedaan materi kelas X, XI, dan XII?	Pada saat kelas X, masih diajarkan basicnya, dan juga teknik-teknik dasarnya. Pada kelas XI, materi yang diajarkan lebih dipecah lagi lebih luas dan dihubungkan dengan desain produk. Kelas XII adalah kelas dimana tiap individu sudah semakin mahir dalam mendasin dan membuat busana sendiri
3	Kurikulum apakah yang digunakan dalam SMKN 6 Surabaya?	Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 atau saat ini disebut juga dengan Kurikulum Nasional
4	Apakah perbedaan kurikulum yang sekarang dengan yang sebelumnya?	Sebenarnya sama saja, akan tetapi pada kurikulum 2013 siswa dituntut untuk bisa lebih berani dalam menyampaikan pendapat dan bisa mempresentasikannya

6	Berapakah jumlah guru produktif dalam Tata Busana SMKN 6 Surabaya?	Jumlah guru produktif ada 13, yang di dalamnya termasuk Ketua Jurusan/KPK (Ketua Paket Keahlian), Wakil Ketua Jurusan, Ketua Bengkel, dan 1 asisten.
7	Berapakah jumlah kelas dan siswa Tata Busana ?	Kelas X ada 5 kelas yang terdiri dari 35-36 siswa per kelas, kelas XI ada 5 kelas yang terdiri dari 24-25 siswa per kelas, dan kelas XII ada 4 kelas yang terdiri dari 24-25 siswa per kelas .

Sumber : Dok. Pribadi

Hasil Wawancara 3

Waktu : 07 Oktober 2016
Tempat : Jurusan tata busana SMKN 6 Surabaya
Narasumber : Irfani Imaniar
Jabatan : Siswa tata busana

Tabel 3. Hasil Wawancara 3

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kendala dadalam mengikuti proses belajar?	Ruangannya terlalu sempit, mesin jahit kurang jumlahnya jadi kita sering ke kelas lain dan gantian cari mesin jahit
2	Bagaimana sistem guru dalam mengajar?	Beranekaragam, ada yang disiplin ada yang tidak, ada yang galak juga sehingga kita agak malas kalau diajar dengan yang galak
3	Apakah terganggu dengan interior kelas seperti ini	Iya karena mempengaruhi saat kita mengerjakan tugas
4	Fasilitas apakah yang butuh diperbaiki?	Fasilitas sarana mesin jahit dan penghawaan dalam ruang yang utama
5	Bagaimana kelas yang <i>fun</i> menurut kamu?	Yang <i>fun</i> itu yang bisa santai dan tidak tertekan
6	Adakah saran untuk interior kelas tata busana?	Kelasnya ditambah lagi, kemudian ukuran kelasnya disesuaikan lagi karena kalau segini terlalu sempit, dan sistem penghawaannya juga perlu diperbaiki karena sangat pengap dan panas

Sumber : Dok. Pribadi

Hasil Wawancara 4

Waktu : 14 Oktober 2016
Tempat : Arva School of Tata busana
Narasumber : Novita Wulandari
Jabatan : Pengajar

Tabel 4. Hasil Wawancara 4

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana Karakter siswa disini?	Mereka lebih cenderung senang untuk langsung ke praktek daripada teori. Kalau untuk teori saja mereka lebih bosan jadi langsung sambil praktek.
2	Bagaimana ruang kelas untuk kebutuhan tata busana yang ideal?	Idealnya kalau untuk kelas sewing leebih baik dijadikan satu seperti workshop agar siswa tidak bolak-balik ke kelas lain
3	Apa saja kebutuhan kelas untuk tata busana design?	Untuk desain ada kelas sendiri, kemudian pattern making dan sewing kelasnya dijadikan satu.
4	Materi apa saja yang diberikan pada siswa?	<i>Pattern making, sewing, dan desain</i>
5	Kegiatan apa yang dilakukan pada kelas <i>pattern making</i> dan <i>sewing</i> (workshop)?	Menjahit, kemudian membuat pola langsung di dami (boneka)
6	Bagaimana interior yang ideal menurut anda untuk kebutuhan <i>tata busana design</i> ?	Pencahayaan yang khusus yan perlu ditambah. Jadi untuk kebutuhan mendetail seperti memasukkan benang dan menjahit dapat lebih teliti.

Sumber : Dok. pribadi

Hasil Wawancara 5

Waktu : 14 Oktober 2016
Tempat : Gedung Despro
Narasumber : Pak Yana
Jabatan : Tim JCCI

Tabel 3.4. Hasil Wawancara 4

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Jurusan apa saja yang akan diterapkan pada SMK Industri Kreatif JCCI?	Jurusan <i>Fashion</i> , Kriya Despro, DKV, dan <i>Creative Digital</i>
2	Bagaimana konsep yang ideal untuk SMK Industri Kreatif JCCI	Yang mengutamakan kebebasan siswa
3	Berapakah jumlah siswa SMK Industri Kreatif JCCI	Coba anda cari di literature, jumlah 200 siswa dalam 1 sekolah sudah dinyatakan baik (minimum)

Sumber : Dok. pribadi

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Pekerjaan : SMK Negeri Industri Kreatif JCCI Bidang Tata Busana

RUANG POLA DAN JAHIT

Lokasi : Buncitan, Sidoarjo

No	Item Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	2	3	4	5	6=3x5
A Pekerjaan Lantai					
1	Pengecatan Lantai Epoxy	92	m2	Rp 32,360	Rp 2,977,120
B Pekerjaan Dinding					
1	Pemasangan Partisi Polycarbonate	45.88	m2	Rp 570,026	Rp 26,152,775
2	Pemasangan panel multipleks	32	m2	Rp 365,600	Rp 11,699,200
3	Pemasangan HPL	32	m2	Rp 125,806	Rp 4,025,792
4	Plamir + cat tembok	59	m2	Rp 37,694	Rp 2,223,946
C Pekerjaan Plafon					
1	Pemasangan Plafon Gypsumboard + Panel Akrilik	92	m2	Rp 147,361	Rp 13,557,249
2	Akrilik 2mm, 122x240	6	buah	389000	Rp 2,334,000
D Pekerjaan kusen, pintu, jendela					
1	Pemasangan pintu	1	unit	Rp 3,200,000	Rp 3,200,000
F Pekerjaan Kelistrikan					
1	Instalasi titik lampu	12	titik	Rp 349,000	Rp 4,188,000
2	Instalasi titik stop kontak lantai	8	titik	Rp 272,490	Rp 2,179,920
3	Instalasi titik stop kontak dinding	1	titik	Rp 260,410	Rp 260,410
4	Instalasi titik stop kontak AC, dengar	3	titik	Rp 260,410	Rp 781,230
5	Pemasangan saklar ganda	1	titik	Rp 79,210	Rp 79,210
6	Pemasangan AC Split 2PK	2	unit	Rp 5,725,000	Rp 11,450,000
7	Pemasangan AC Split 3/4PK	1	unit	Rp 3,400,000	Rp 3,400,000
8	Lampu TL LED	24	unit	Rp 82,000	Rp 1,968,000
9	CCTV		1 unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000
E Pekerjaan Furnitur					
1	Mesin Jahit	24	unit	Rp 1,900,000	Rp 45,600,000
2	Meja Jahit	24	unit	Rp 1,200,000	Rp 28,800,000
2	Kursi siswa	25	unit	Rp 300,000	Rp 7,500,000
3	Meja Guru	1	unit	Rp 350,000	Rp 350,000
4	Kursi Guru	1	unit	Rp 471,000	Rp 471,000
5	Meja Potong	1	unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000
6	Stool	12	unit	Rp 150,000	Rp 1,800,000
7	Lemari dan Loker built in	1	unit	Rp 4,500,000	Rp 4,500,000

8	Papan tulis	1	set	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000
9	Manekin	12	unit	Rp 53,000	Rp 636,000
E	Pekerjaan Estetis				
10	Billboard	2	unit	Rp 350,000	Rp 700,000
11	frame kain	2	unit	Rp 50,000	Rp 100,000
total					Rp 189,933,851

ANALISA

No	Item Pekerjaan	Koef	Satuan	Harga	Harga Satuan
1	Pekerjaan Lantai				
	Pengecatan Epoxy				
	Upah :				
	Mandor	0.0025	O.H	Rp 120,000	Rp 300
	Kepala Tukang Cat	0.0075	O.H	Rp 108,000	Rp 810
	Tukang Cat	0.0750	O.H	Rp 100,000	Rp 7,500
	Pembantu Tukang	0.0500	O.H	Rp 90,000	Rp 4,500
				Jumlah:	Rp 13,110
	Bahan:				
	Cat Epoxy	0.3500	Kg	Rp 55,000	Rp 19,250
				Jumlah:	Rp 19,250
				Nilai HSPK :	Rp 32,360
2	Pekerjaan Dinding				
	Pemasangan Partisi Polycarbonate				
	Upah :				
	Mandor	0.075	O.H	Rp 120,000	Rp 9,000
	Kepala Tukang	0.045	O.H	Rp 108,000	Rp 4,860
	Tukang	0.45	O.H	Rp 100,000	Rp 45,000
	Pembantu Tukang	0.15	O.H	Rp 90,000	Rp 13,500
				Jumlah:	Rp 72,360
	Bahan:				
	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	28	Buah	Rp 7,800	Rp 218,400
	Rangka besi hollow 8/8	0.0154	M3	Rp 700,000	Rp 10,780
	Polycarbonate	1	Lembar	Rp 800,000	Rp 800,000
				Jumlah:	Rp 497,666
				Nilai HSPK :	Rp 570,026
	Pemasangan panel multipleks				
	Upah :				
	Mandor	0.075	O.H	Rp 120,000	Rp 9,000
	Kepala Tukang	0.045	O.H	Rp 108,000	Rp 4,860
	Tukang	0.45	O.H	Rp 100,000	Rp 45,000
	Pembantu Tukang	0.15	O.H	Rp 90,000	Rp 13,500
				Jumlah:	Rp 72,360
	Bahan:				
	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	28	Buah	Rp 780	Rp 21,840
	Besi Hollow 20 x 40 x 1.10 mm	2	Lonjor	Rp 73,700	Rp 147,400
	Multipleks	1	Lembar	Rp 124,000	Rp 124,000
				Jumlah:	Rp 293,240

				Nilai HSPK :	Rp	365,600
	Pemasangan HPL					
	Upah:					
	Mandor	0.0025	OH	Rp 120,000	Rp	300
	Kepala Tukang	0.002	OH	Rp 108,000	Rp	216
	Tukang Kayu	0.2	OH	Rp 100,000	Rp	20,000
	Pembantu Tukang	0.02	OH	Rp 90,000	Rp	1,800
				Jumlah	Rp	22,316
	Bahan:					
	HPL	0.35	lembar	Rp 145,000	Rp	50,750
	Lem kayu	0.6	Kg	Rp 87,900	Rp	52,740
				Jumlah	Rp	103,490
				Nilai HSPK	Rp	125,806
	Plamir + Cat Tembok					
	Upah:					
	Mandor	0.001	OH	Rp 120,000	Rp	120
	Kepala Tukang	0.003	OH	Rp 108,000	Rp	324
	Tukang	0.03	OH	Rp 100,000	Rp	3,000
	Pembantu Tukang	0.02	OH	Rp 90,000	Rp	1,800
				Jumlah	Rp	5,244
	Bahan:					
	Plamir Tembok	0.1	Kg	Rp 60,500	Rp	6,050
	Kertas Gosok Halus	0.5	lembar	Rp 16,800	Rp	8,400
	Cat Tembok Dalam 2.5 Kg	0.1	Kaleng	Rp 145,500	Rp	14,550
	Dempul Tembok	0.1	Kg	Rp 34,500	Rp	3,450
					Rp	32,450
				nilai HSPK	Rp	37,694
3	Pekerjaan Plafon					
	Upah :					
	Mandor	0.005	O.H	Rp 120,000	Rp	600
	Kepala Tukang	0.005	O.H	Rp 108,000	Rp	540
	Tukang	0.05	O.H	Rp 100,000	Rp	5,000
	Pembantu Tukang	0.1	O.H	Rp 90,000	Rp	9,000
				Jumlah:	Rp	15,140
	Bahan					
	Paku Triplek/Eternit	0.11	Kg	Rp 23,000	Rp	2,530
	Gypsum Board tebal 4 mm	0.364	Lembar	Rp 70,100	Rp	25,516
	Besi Hollow 40 X 40 X 1.10 mm	0.75	Lonjor	97,300.00	Rp	72,975
	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	4	Buah	7,800.00	Rp	31,200
				Jumlah:	Rp	132,221
				Nilai HSPK :	Rp	147,361

4	Pekerjaan Kusen, pintu, jendela				
	Jasa pemasangan pintu	1	unit	Rp 200,000	Rp 200,000
				Jumlah	Rp 200,000
	Daun Pintu Multipleks	1	unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000
				Jumlah	Rp 3,000,000
				Nilai HSPK	Rp 3,200,000
5	Pekerjaan Listrik				
	Pemasangan Titik Lampu				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	Rp 108,000	Rp 5,400
	Tukang	0.5	O.H	Rp 100,000	Rp 50,000
	Pembantu Tukang	0.3	O.H	Rp 90,000	Rp 27,000
				Jumlah:	Rp 82,400
	Bahan				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	Rp 19,500	Rp 195,000
	Isolator	4	Unit	Rp 7,800	Rp 31,200
	Fiting Plafon	1	Buah	Rp 18,200	Rp 18,200
	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	Rp 7,800	Rp 19,500
	T Doos Pvc	1	Buah	Rp 2,700	Rp 2,700
				Jumlah:	Rp 266,600
				Nilai HSPK :	Rp 349,000
	Pemasangan Titik Stop Kontak Lantai				
	Upah				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	Rp 108,000	Rp 5,400
	Tukang	0.2	O.H	Rp 100,000	Rp 20,000
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	Rp 90,000	Rp 90
				Jumlah:	Rp 25,490
	Bahan				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	Rp 19,500	Rp 195,000
	Stop Kontak	1	Unit	Rp 29,800	Rp 29,800
	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	Rp 7,800	Rp 19,500
	T Doos Pvc	1	Buah	Rp 2,700	Rp 2,700
				Jumlah:	Rp 247,000
				Nilai HSPK :	Rp 272,490
	Pemasangan Titik Stop Kontak Dinding				
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	Rp 148,000	Rp 7,400

	Tukang	0.2	O.H	Rp 121,000	Rp 24,200
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	Rp 110,000	Rp 110
				Jumlah:	Rp 31,710
	Bahan				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	Rp 19,500	Rp 195,000
	Stop Kontak	1	Unit	Rp 11,500	Rp 11,500
	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	Rp 7,800	Rp 19,500
	T Doos Pvc	1	Buah	Rp 2,700	Rp 2,700
				Jumlah:	Rp 228,700
				Nilai HSPK :	Rp 260,410
	Pemasangan Titik Stop Kontak AC				
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	Rp 148,000	Rp 7,400
	Tukang	0.2	O.H	Rp 121,000	Rp 24,200
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	Rp 110,000	Rp 110
				Jumlah:	Rp 31,710
	Bahan				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	Rp 19,500	Rp 195,000
	Stop Kontak	1	Unit	Rp 11,500	Rp 11,500
	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	Rp 7,800	Rp 19,500
	T Doos Pvc	1	Buah	Rp 2,700	Rp 2,700
				Jumlah:	Rp 228,700
				Nilai HSPK :	Rp 260,410
	Pemasangan Saklar Ganda				
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	Rp 148,000	Rp 7,400
	Tukang	0.2	O.H	Rp 121,000	Rp 24,200
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	Rp 110,000	Rp 110
				Jumlah:	Rp 31,710
	Bahan				
	Saklar Ganda Simply Switch	1	Unit	Rp 47,500	Rp 47,500
				Jumlah:	Rp 47,500
				Nilai HSPK :	Rp 79,210
	AC Split 2PK				
	Jasa pemasangan AC	1	unit	Rp 325,000	Rp 325,000
				Jumlah	Rp 325,000
	Bahan				
	AC Split 2PK	1	unit	Rp 5,400,000	Rp 5,400,000
				Jumlah	Rp 5,400,000
				Nilai HSPK	Rp 5,725,000

	AC Split 3/4PK				
	Jasa pemasangan AC	1	unit	Rp 325,000	Rp 325,000
				Jumlah	Rp 325,000
	Bahan				
	AC Split 3/4 PK	1	unit	Rp 3,075,000	Rp 3,075,000
				Jumlah	Rp 3,075,000
				Nilai HSPK	Rp 3,400,000



**PERATURAN
MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 41 TAHUN 2007**

TENTANG

STANDAR PROSES

**UNTUK SATUAN PENDIDIKAN
DASAR DAN MENENGAH**

Badan Standar Nasional Pendidikan

Tahun 2007

SALINAN

**PERATURAN
MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 41 TAHUN 2007**

TENTANG

**STANDAR PROSES
UNTUK SATUAN PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL,

Menimbang : bahwa dalam rangka pelaksanaan ketentuan Pasal 24 Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, perlu menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah;

- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496);
3. Peraturan Presiden Nomor 9 Tahun 2005 tentang Kedudukan, Tugas, Fungsi, Susunan Organisasi, dan Tatakerja Kementerian Negara Republik Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2005;
4. Keputusan Presiden Nomor 187/M Tahun 2004 mengenai pembentukan Kabinet Indonesia Bersatu sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Keputusan Presiden Nomor 31/P Tahun 2007;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL TENTANG STANDAR PROSES UNTUK SATUAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH.

Pasal 1

- (1) Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.
- (2) Standar Proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum pada Lampiran Peraturan Menteri ini.

Pasal 2

Peraturan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 23 November 2007

MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL,
TTD.

BAMBANG SUDIBYO

Salinan sesuai dengan aslinya.
Biro Hukum dan Organisasi
Departemen Pendidikan Nasional,
Kepala Bagian Penyusunan Rancangan
Peraturan Perundang-undangan dan Bantuan Hukum I,



Musliki, S.H.

NIP 131479478

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 70 TAHUN 2013

TENTANG

KERANGKA DASAR DAN STRUKTUR KURIKULUM
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang : bahwa dalam rangka melaksanakan Pasal 77A ayat (3), Pasal 77C ayat (3), Pasal 77D ayat (3), Pasal 77E ayat (3), dan Pasal 77K ayat (6) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Sistem Pendidikan Nasional perlu menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 33, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4700);

3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 71, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5410);

4. Peraturan Presiden Nomor 5 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2010-2014;
5. Peraturan Presiden Nomor 47 Tahun 2009 tentang Pembentukan dan Organisasi Kementerian Negara sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Presiden Nomor 91 Tahun 2011;
6. Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, Fungsi, Susunan Organisasi, dan Tatakerja Kementerian Negara Republik Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden Nomor 92 Tahun 2011; dan
7. Keputusan Presiden Nomor 84/P Tahun 2009 mengenai Pembentukan Kabinet Indonesia Bersatu II sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Keputusan Presiden Nomor 61/P Tahun 2012.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN TENTANG KERANGKA DASAR DAN STRUKTUR KURIKULUM SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN.

Pasal 1

- (1) Kerangka dasar kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan merupakan landasan filosofis, sosiologis, psikopedagogis, dan yuridis yang berfungsi sebagai acuan pengembangan struktur kurikulum pada tingkat nasional dan pengembangan muatan lokal pada tingkat daerah serta pedoman pengembangan kurikulum pada Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- (2) Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan merupakan pengorganisasian kompetensi inti, Mata pelajaran, beban belajar, dan kompetensi dasar pada setiap Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- (3) Kerangka dasar dan struktur kurikulum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

Pasal 2

Peraturan ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Menteri ini dengan penempatannya dalam Berita Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA,

MOHAMMAD NUH

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal

MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA,

AMIR SYAMSUDIN

BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2013 NOMOR

**SALINAN
LAMPIRAN PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL
NOMOR 40 TAHUN 2008 TANGGAL 31 JULI 2008**

**STANDAR SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (SMK/MAK)**

A. SATUAN PENDIDIKAN

Satu SMK/MAK memiliki sarana dan prasarana yang dapat melayani minimum 3 rombongan belajar dan maksimum 48 rombongan belajar.

B. LAHAN

1. Luas lahan minimum dapat menampung sarana dan prasarana untuk melayani 3 rombongan belajar.
2. Lahan efektif adalah lahan yang digunakan untuk mendirikan bangunan, infrastruktur, tempat bermain/berolahraga/upacara, dan praktik.
3. Luas lahan efektif adalah seratus per tiga puluh $\left(\frac{100}{30}\right)$ dikalikan luas lantai dasar bangunan ditambah infrastruktur, tempat bermain/berolahraga/upacara, dan luas lahan praktik.
4. Lahan terhindar dari potensi bahaya yang mengancam kesehatan dan keselamatan jiwa, serta memiliki akses untuk penyelamatan dalam keadaan darurat.
5. Kemiringan lahan rata-rata kurang dari 15%, tidak berada di dalam garis sempadan sungai dan jalur kereta api, dan tidak menimbulkan potensi merusak sarana dan prasarana.
6. Lahan terhindar dari gangguan-gangguan berikut:
 - a. Pencemaran air, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 1990 tentang Pengendalian Pencemaran Air.
 - b. Kebisingan, sesuai dengan Keputusan Menteri Negara KLH nomor 94/MENKLH/1992 tentang Baku Mutu Kebisingan.
 - c. Pencemaran udara, sesuai dengan Keputusan Menteri Negara KLH Nomor 02/MEN KLH/1988 tentang Pedoman Penetapan Baku Mutu Lingkungan.
7. Lahan sesuai dengan peruntukan lokasi yang diatur dalam Peraturan Daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten/Kota, peraturan zonasi, atau rencana lain yang lebih rinci dan mengikat, serta mendapat izin pemanfaatan tanah dari Pemerintah Daerah setempat.
8. Status kepemilikan/pemanfaatan hak atas tanah tidak dalam sengketa dan memiliki izin pemanfaatan dari pemegang hak atas tanah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk jangka waktu minimum 20 tahun.

C. BANGUNAN

1. Luas lantai bangunan dihitung berdasarkan banyak dan jenis program keahlian, serta banyak rombongan belajar di masing-masing program keahlian.
2. Bangunan memenuhi ketentuan tata bangunan berikut:
 - a. Koefisien dasar bangunan mengikuti Peraturan Daerah atau maksimum 30% dari luas lahan di luar lahan praktik;
 - b. Koefisien lantai bangunan dan ketinggian maksimum bangunan yang ditetapkan dalam Peraturan Daerah;
 - c. Koefisien lantai bangunan dihitung berdasarkan luas lahan efektif;
 - d. Jarak bebas bangunan yang meliputi garis sempadan bangunan dengan as jalan, tepi sungai, tepi pantai, jalan kereta api, dan/atau Saluran Udara Tegangan Tinggi (SUTT) atau Saluran Udara Tegangan Ekstra Tinggi (SUTET), jarak antara bangunan dengan batas-batas persil, dan jarak antara as jalan dan pagar halaman yang ditetapkan dalam Peraturan Daerah;
 - e. Garis sempadan bangunan samping dan belakang mengikuti Peraturan Daerah atau minimum 5 meter.
3. Bangunan memenuhi persyaratan keselamatan berikut:
 - a. Memiliki konstruksi yang stabil dan kukuh sampai dengan kondisi pembebanan maksimum dalam mendukung beban muatan hidup dan beban muatan mati, serta untuk daerah/zona tertentu kemampuan untuk menahan gempa dan kekuatan alam lainnya.
 - b. Dilengkapi sistem proteksi pasif dan/atau proteksi aktif untuk mencegah dan menanggulangi bahaya kebakaran dan petir.
4. Bangunan memenuhi persyaratan kesehatan berikut:
 - a. Mempunyai fasilitas secukupnya untuk ventilasi udara dan pencahayaan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
 - b. Memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan meliputi saluran air bersih, saluran air kotor dan/atau air limbah, tempat sampah, dan saluran air hujan.
 - c. Bahan bangunan yang aman bagi kesehatan pengguna bangunan dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.
5. Bangunan menyediakan fasilitas dan aksesibilitas yang mudah, aman, dan nyaman termasuk bagi penyandang cacat.
6. Bangunan memenuhi persyaratan kenyamanan berikut:
 - a. Bangunan mampu meredam getaran dan kebisingan yang mengganggu kegiatan pembelajaran.
 - b. Setiap ruangan memiliki pengaturan penghawaan yang baik.
 - c. Setiap ruangan dilengkapi dengan jendela yang tanpa atau dengan lampu penerangan dalam ruangan tersebut dapat memberikan tingkat pencahayaan sesuai dengan ketentuan untuk melakukan kegiatan belajar.
7. Bangunan bertingkat memenuhi persyaratan berikut:
 - a. Maksimum terdiri dari tiga lantai.
 - b. Dilengkapi tangga yang mempertimbangkan kemudahan, keamanan, keselamatan, dan kesehatan pengguna.

8. Bangunan dilengkapi sistem keamanan berikut:
 - a. Peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dengan lebar minimum 1,2 meter, dan jalur evakuasi jika terjadi bencana kebakaran dan/atau bencana lainnya.
 - b. Akses evakuasi yang dapat dicapai dengan mudah dan dilengkapi penunjuk arah yang jelas.
 - c. Alat pemadam kebakaran pada area yang rawan kebakaran.
 - d. Setiap ruangan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.
9. Bangunan dilengkapi instalasi listrik dengan daya minimum 2.200 watt. Instalasi memenuhi ketentuan Peraturan Umum Instalasi Listrik (PUIL).
10. Pembangunan gedung atau ruang baru harus dirancang, dilaksanakan, dan diawasi secara profesional.
11. Kualitas bangunan minimum permanen kelas B, sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 Pasal 45, dan mengacu pada Standar PU.
12. Bangunan SMK/MAK baru dapat bertahan minimum 20 tahun.
13. Pemeliharaan bangunan SMK/MAK adalah sebagai berikut:
 - a. Pemeliharaan ringan, meliputi pengecatan ulang, perbaikan sebagian daun jendela/pintu, penutup lantai, penutup atap, plafon, instalasi air dan listrik, dilakukan minimum sekali dalam 5 tahun.
 - b. Pemeliharaan berat, meliputi penggantian rangka atap, rangka plafon, rangka kayu, kusen, dan semua penutup atap, dilakukan minimum sekali dalam 20 tahun.
14. Bangunan dilengkapi izin mendirikan bangunan dan izin penggunaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

D. KELENGKAPAN PRASARANA DAN SARANA

Sebuah SMK/MAK sekurang-kurangnya memiliki prasarana yang dikelompokkan dalam ruang pembelajaran umum, ruang penunjang, dan ruang pembelajaran khusus. Ketentuan mengenai kelompok ruang tersebut dijelaskan pada butir 1, butir 2, dan butir 3 beserta sarana yang ada di setiap ruang. Deskripsi yang lebih terinci tentang sarana dan prasarana pada masing-masing ruang pembelajaran khusus ditetapkan dalam pedoman teknis yang disusun oleh Direktorat Pembinaan SMK.

1. Kelompok Ruang Pembelajaran Umum terdiri dari:
 - 1) ruang kelas,
 - 2) ruang perpustakaan,
 - 3) ruang laboratorium biologi,
 - 4) ruang laboratorium fisika,
 - 5) ruang laboratorium kimia,
 - 6) ruang laboratorium IPA,
 - 7) ruang laboratorium komputer,
 - 8) ruang laboratorium bahasa,
 - 9) ruang praktik gambar teknik.

Jenis ruang pembelajaran umum yang diperlukan oleh masing-masing program keahlian dirinci pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Rincian Ruang Pembelajaran Umum Program Keahlian

No	Program Keahlian	Ruang kelas	Ruang perpustakaan	Ruang laboratorium biologi	Ruang laboratorium fisika	Ruang laboratorium kimia	Ruang laboratorium IPA	Ruang laboratorium komputer	Ruang laboratorium bahasa	Ruang praktik gambar teknik
1	Teknik Konstruksi Baja	√	√		√	√		√	√	√
2	Teknik Konstruksi Kayu	√	√		√	√		√	√	√
3	Teknik Batu dan Beton	√	√		√	√		√	√	√
4	Teknik Pekerjaan <i>Finishing</i>	√	√		√	√		√	√	√
5	Teknik Konstruksi Bangunan Sederhana	√	√		√	√		√	√	√
6	Teknik Gambar Bangunan	√	√		√	√		√	√	√
7	Teknik Plambing dan Sanitasi	√	√		√	√		√	√	√
8	Perabot Kayu	√	√		√	√		√	√	√
9	Perabot Logam	√	√		√	√		√	√	√
10	Teknik Survei dan Pemetaan	√	√		√	√		√	√	√
11	Teknik Transmisi Tenaga Listrik	√	√		√	√		√	√	√
12	Teknik Pembangkit Tenaga Listrik	√	√		√	√		√	√	√
13	Teknik Pemanfaatan Tenaga Listrik	√	√		√	√		√	√	√
14	Teknik Distribusi Tenaga Listrik	√	√		√	√		√	√	√
15	Teknik Listrik Industri	√	√		√	√		√	√	√
16	Rekayasa Perangkat Lunak	√	√		√	√		√	√	√
17	Teknik Komputer dan Jaringan	√	√		√	√		√	√	√
18	Multimedia	√	√		√	√		√	√	√
19	Teknik Siaran Radio	√	√		√	√		√	√	√
20	Produksi Program Pertelevisian	√	√		√	√		√	√	√
21	Teknik <i>Audio video</i>	√	√		√	√		√	√	√
22	Teknik Eletronika Industri	√	√		√	√		√	√	√
23	Teknik Pendingin dan Tata Udara	√	√		√	√		√	√	√
24	Teknik Las	√	√		√	√		√	√	√
25	Teknik Pembentukan	√	√		√	√		√	√	√
26	Teknik Pengecoran	√	√		√	√		√	√	√
27	Teknik Pemesinan	√	√		√	√		√	√	√
28	Teknik Pemeliharaan Mekanik Industri	√	√		√	√		√	√	√
29	Teknik Gambar Mesin	√	√		√	√		√	√	√
30	Teknik Mekanik Otomotif	√	√		√	√		√	√	√
31	Teknik Alat Berat	√	√		√	√		√	√	√
32	Teknik <i>Body</i> Otomotif	√	√		√	√		√	√	√
33	Administrasi Perkantoran	√	√				√	√	√	
34	Akuntansi	√	√				√	√	√	
35	Penjualan	√	√				√	√	√	
36	Perbankan	√	√				√	√	√	

No	Program Keahlian	Ruang kelas	Ruang perpustakaan	Ruang laboratorium biologi	Ruang laboratorium fisika	Ruang laboratorium kimia	Ruang laboratorium IPA	Ruang laboratorium komputer	Ruang laboratorium bahasa	Ruang praktik gambar teknik
37	Asuransi	√	√				√	√	√	
38	Koperasi	√	√				√	√	√	
39	Usaha Jasa Pariwisata	√	√				√	√	√	
40	Akomodasi Perhotelan	√	√				√	√	√	
41	Restoran	√	√				√	√	√	
42	Patiseri	√	√				√	√	√	
43	Tata Kecantikan Kulit	√	√				√	√	√	
44	Tata Kecantikan Rambut	√	√				√	√	√	
45	SPA	√	√				√	√	√	
46	Tata Busana	√	√				√	√	√	
47	Desain Busana	√	√				√	√	√	
48	Pekerjaan Sosial	√	√				√	√	√	
49	Budidaya Tanaman Pangan	√	√	√				√	√	
50	Budidaya Tanaman Sayuran	√	√	√				√	√	
51	Budidaya Tanaman Hias	√	√	√				√	√	
52	Budidaya Tanaman Buah Tahunan	√	√	√				√	√	
53	Budidaya Tanaman Buah Semusim	√	√	√				√	√	
54	Budidaya Tanaman Perkebunan	√	√	√				√	√	
55	Pembibitan Tanaman	√	√	√				√	√	
56	Budidaya Ternak Ruminansia	√	√	√				√	√	
57	Budidaya Ternak Unggas	√	√	√				√	√	
58	Budidaya Ternak Harapan	√	√	√				√	√	
59	Budidaya Ikan Air Tawar	√	√	√				√	√	
60	Budidaya Ikan Air Laut	√	√	√				√	√	
61	Budidaya Ikan Air Payau	√	√	√				√	√	
62	Budidaya Rumput Laut	√	√	√				√	√	
63	Pengelolaan Hasil Pertanian Pangan	√	√	√				√	√	
64	Pengelolaan Hasil Pertanian Non Pangan	√	√	√				√	√	
65	Pengawasan Mutu	√	√	√				√	√	
66	Seni Murni	√	√				√	√	√	
67	Grafis Komunikasi	√	√				√	√	√	
68	Animasi	√	√				√	√	√	
69	Kria Tekstil	√	√				√	√	√	
70	Kria Kulit	√	√				√	√	√	
71	Kria Keramik	√	√				√	√	√	
72	Kria Logam	√	√				√	√	√	√
73	Kria Kayu	√	√				√	√	√	√
74	Seni Musik Klasik	√	√				√	√	√	
75	Seni Musik Non Klasik	√	√				√	√	√	
76	Seni Tari	√	√				√	√	√	

No	Program Keahlian	Ruang kelas	Ruang perpustakaan	Ruang laboratorium biologi	Ruang laboratorium fisika	Ruang laboratorium kimia	Ruang laboratorium IPA	Ruang laboratorium komputer	Ruang laboratorium bahasa	Ruang praktik gambar teknik
77	Seni Karawitan	√	√				√	√	√	
78	Seni Pedalangan	√	√				√	√	√	
79	Seni Teater	√	√				√	√	√	
80	Pemesinan Pesawat Udara	√	√		√	√		√	√	√
81	Elektronika Pesawat Udara	√	√		√	√		√	√	√
82	Kelistrikan Pesawat Udara	√	√		√	√		√	√	√
83	Fabrikasi dan Perakitan Pesawat Udara	√	√		√	√		√	√	√
84	Pembentukan Logam dan Pengelasan Pesawat Udara	√	√		√	√		√	√	√
85	<i>Air frame and power plant</i>	√	√		√	√		√	√	√
86	<i>Air frame maintenance and repair</i>	√	√		√	√		√	√	√
87	Konstruksi Kapal Baja	√	√		√	√		√	√	√
88	Konstruksi Kapal Kayu	√	√		√	√		√	√	√
89	Konstruksi Kapal <i>Fiberglass</i>	√	√		√	√		√	√	√
90	Teknik Las Kapal	√	√		√	√		√	√	√
91	Instalasi Pemesinan Kapal	√	√		√	√		√	√	√
92	Gambar Rancang Bangun Kapal	√	√		√	√		√	√	√
93	Teknologi Pemintalan Serat Buatan	√	√		√	√		√	√	√
94	Teknologi Pembuatan Benang	√	√		√	√		√	√	√
95	Teknologi Pembuatan Kain Tenun	√	√		√	√		√	√	√
96	Teknologi Pencelupan	√	√		√	√		√	√	√
97	Teknologi Pencapan	√	√		√	√		√	√	√
98	Produksi Grafika	√	√		√	√		√	√	√
99	Persiapan Grafika	√	√		√	√		√	√	√
100	Geologi Pertambangan	√	√		√	√		√	√	√
101	Kontrol Proses	√	√		√	√		√	√	√
102	Kontrol Mekanik	√	√		√	√		√	√	√
103	Instrumentasi Logam	√	√		√	√		√	√	√
104	Instrumentasi Gelas	√	√		√	√		√	√	√
105	Kimia Industri	√	√		√			√	√	
106	Analisis Kimia	√	√		√			√	√	
107	Nautika Kapal Niaga	√	√		√	√		√	√	
108	Teknika Kapal Niaga	√	√		√	√		√	√	√
109	Nautika Kapal Penangkap Ikan	√	√	√	√	√		√	√	
110	Teknika Kapal Penangkap Ikan	√	√		√	√		√	√	√
111	Teknik Transmisi Radio	√	√		√	√		√	√	√
112	Teknik Transmisi Kabel	√	√		√	√		√	√	√
113	Teknik <i>Suitsing</i>	√	√		√	√		√	√	√
114	Teknik Akses Radio	√	√		√	√		√	√	√
115	Teknik Akses Kabel	√	√		√	√		√	√	√

2. Kelompok Ruang Penunjang terdiri dari:

- 1) ruang pimpinan,
- 2) ruang guru,
- 3) ruang tata usaha,
- 4) tempat beribadah,
- 5) ruang konseling,
- 6) ruang UKS,
- 7) ruang organisasi kesiswaan,
- 8) jamban,
- 9) gudang,
- 10) ruang sirkulasi,
- 11) tempat bermain/berolahraga.

3. Kelompok Ruang Pembelajaran Khusus meliputi ruang praktik yang disesuaikan dengan program keahlian.

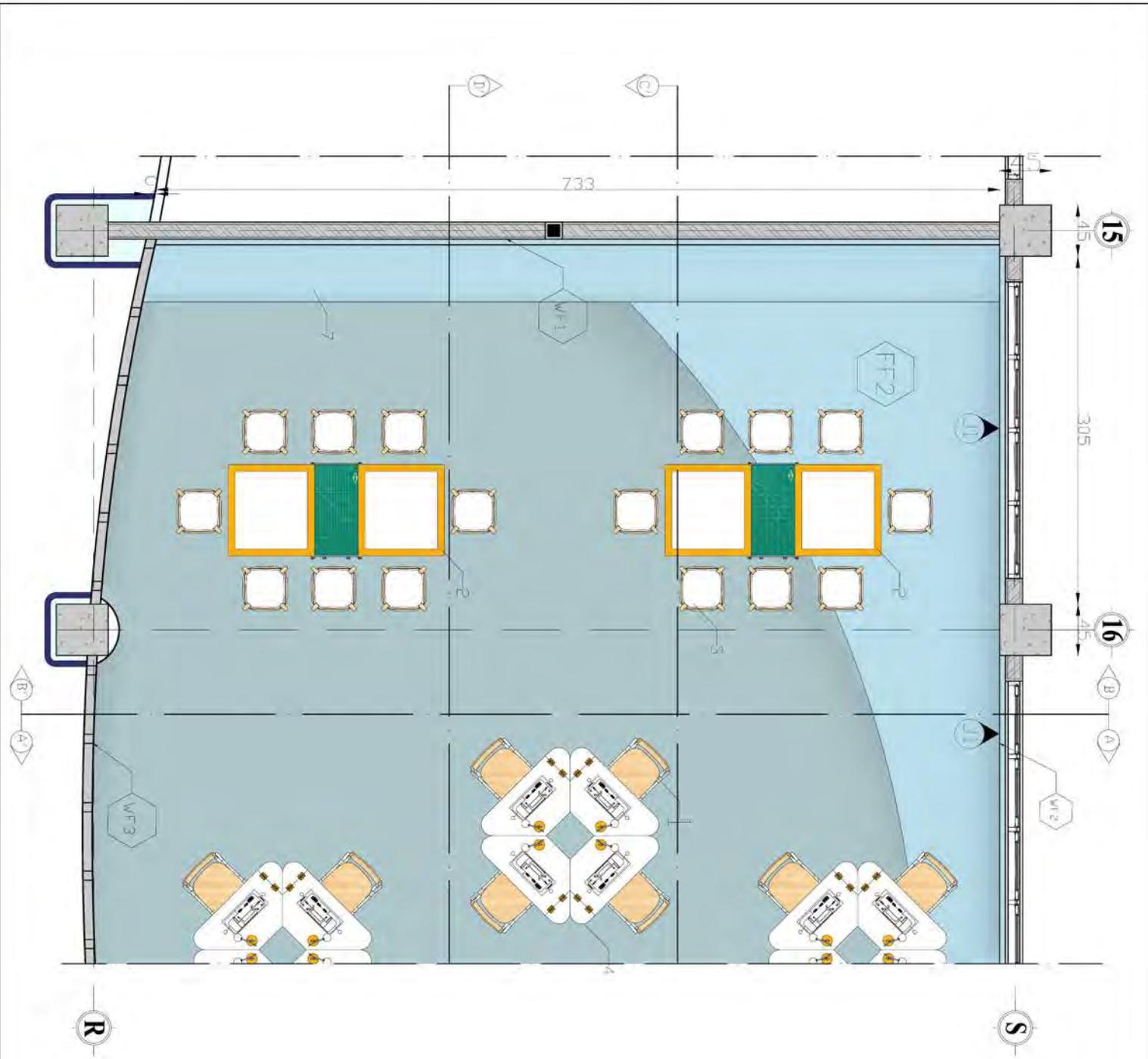
1. RUANG PEMBELAJARAN UMUM

1.1 Ruang Kelas

- a. Ruang kelas berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran teori, praktik yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktik dengan alat khusus yang mudah dihadirkan.
- b. Jumlah minimum ruang kelas adalah 60% dari jumlah rombongan belajar.
- c. Kapasitas maksimum ruang kelas adalah 32 peserta didik.
- d. Rasio minimum luas ruang kelas adalah 2 m²/peserta didik. Untuk rombongan belajar dengan peserta didik kurang dari 16 orang, luas minimum ruang kelas adalah 32 m². Lebar minimum ruang kelas adalah 4 m.
- e. Ruang kelas dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 1.1.1.

Tabel 1.1.1 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot		
1.1	Kursi peserta didik	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
1.2	Meja peserta didik	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil, aman, dilengkapi dengan laci, mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk belajar dengan nyaman. Desain memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja.
1.3	Kursi guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.



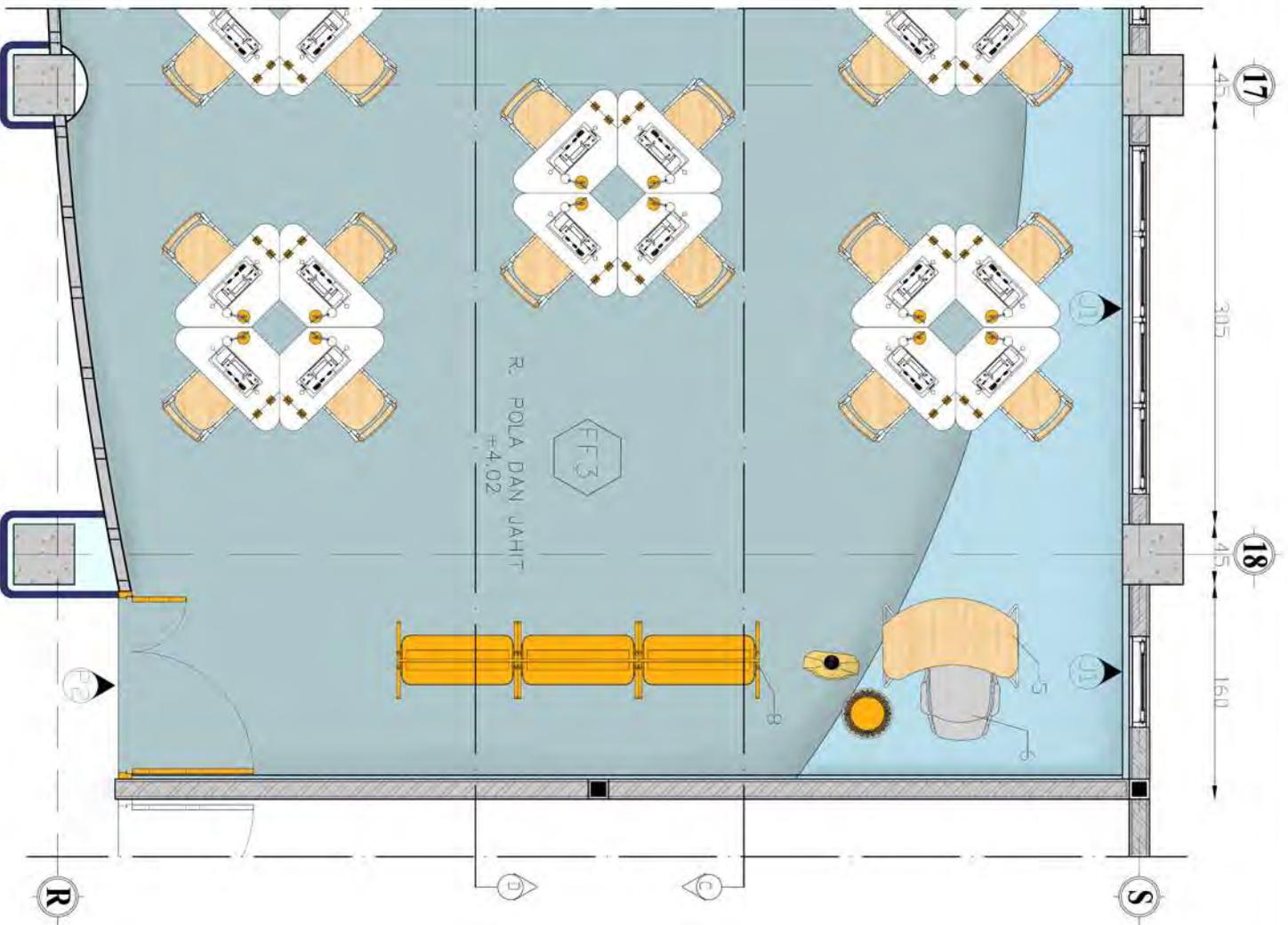
KETERANGAN DINDING

WF 1	WF 2	WF 3
CAT PUTIH	PANEL PLAYWOOD	POLYCARBONATE
		
DI CATYLOC OR SMLAR	PLAYWOOD 181, 180*1, 181*2	POLYCARBONATE

KETERANGAN FURNITUR

1. KURSI JALAT UNDIKUN AKAKAWAS CV BY NODONOPUS
 2. MEJA KOTONG A. SAMPUN BERSIKAP OR
 3. MEJA KOTONG B. SAMPUN BERSIKAP OR
 4. MEJA KOTONG C. SAMPUN BERSIKAP OR
 5. MEJA KOTONG D. SAMPUN BERSIKAP OR
 6. MEJA KOTONG E. SAMPUN BERSIKAP OR
 7. MEJA KOTONG F. SAMPUN BERSIKAP OR
 8. PAPAN TULIS BERBUDA BERSEKUTING
- KETERANGAN JENDELA DAN PINTU
 P3 PINTU 2 DAN 130X200cm
 J1 JENDELA 180cm

TUGAS AKHIR JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS		NAMA : NABIL EPRANTINI		TEL. : 17-06-2017		ASISTENSI		NILAI	
DESAIN INTERIOR DAN MODULY KREATIF ACET BANGUN VITA BUKAN BERKONSESI FOR LEARNING EDUCATION		NRP : 3813100032		SMTUAN : CM		SKALA : 1:1,25		JUDUL GAMBAR : DESAIN FURNITUR RUANG TERPILUH	
DOSEN : Ir. Adi Sutodjyo, MMT									



KETERANGAN DINDING

WF 1	WF 2	WF 3
CAT PUTIH	PANEL PLYWOOD	POLYCARBONATE
		
DK CHAYAC OR SMLAR	FAHBERG-161 1007 BLUF	BOURNE III POLYCARBONATE

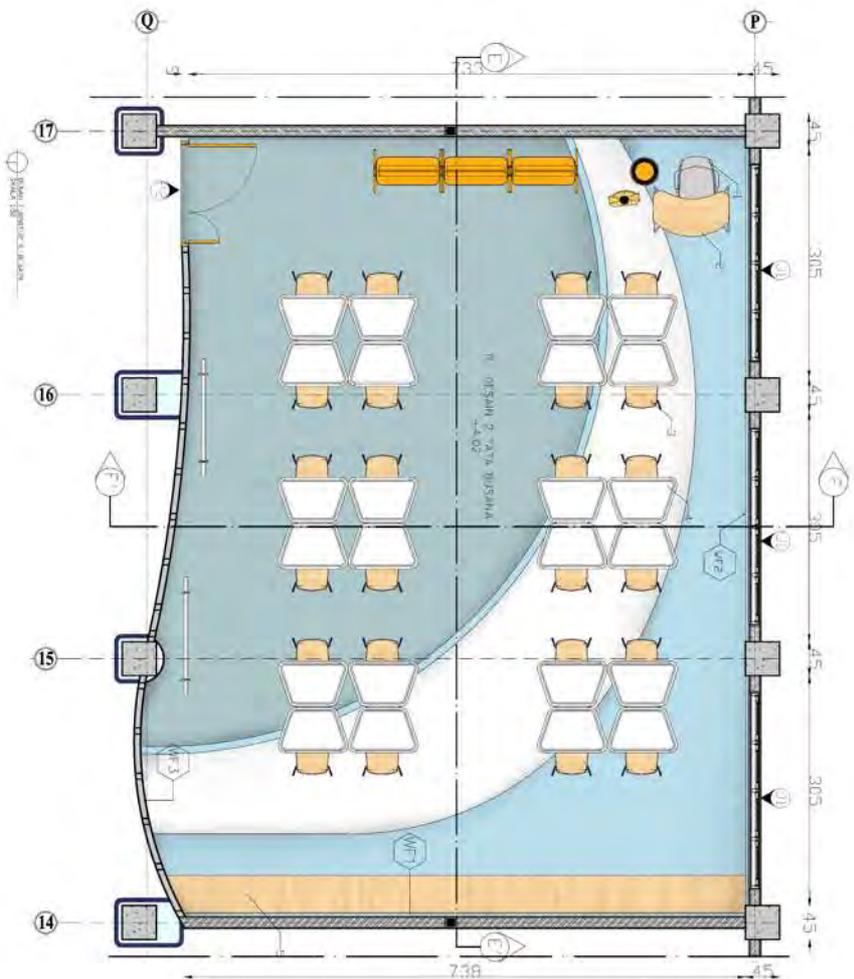
KETERANGAN FURNITUR

1. KURSI JAHIT TUNJUNGA SYKAKSIS CV BY BENDONGERS
2. MEJA GOTONG 1 JUDHAR SYKAKSIS CV BY BENDONGERS
3. MEJA GOTONG 2 JUDHAR SYKAKSIS CV BY BENDONGERS
4. MEJA JAHIT "SIMPAN" TUNJUNGA SYKAKSIS CV BY BENDONGERS
5. MEJA JAHIT "SIMPAN" TUNJUNGA SYKAKSIS CV BY BENDONGERS
6. MEJA JAHIT "SIMPAN" TUNJUNGA SYKAKSIS CV BY BENDONGERS
7. MEJA JAHIT "SIMPAN" TUNJUNGA SYKAKSIS CV BY BENDONGERS
8. PAPAN TALE BERDUA SYKAKSIS CV BY BENDONGERS

KETERANGAN JENDELA DAN PINTU

- P2. PINTU 2 DAUN 130X260CM
- J1. JENDELA HDUP

<p>TUGAS AKHIR JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS</p>		<p>NAMA : NABIL EPRANTINI</p>	<p>TEL. : 17-06-2017</p>	<p>ASISTENSI</p>	<p>NILAI</p>
<p>DESAIN INTERIOR DAN MODUL KREATIF ACET BAKANG VERA BUNAMA BERSKORIP FOR LEARNING EDUCATION</p>		<p>NRP : 3813100032</p>	<p>SATUAN : CM</p>		
		<p>DOSEN : Ir. Adi Wardoyo, MMT</p>	<p>SKALA : 1:1,25</p>		
			<p>JUDUL GAJESAN : DESAIN FURNITUR RUANG TERPILUH</p>		



KETERANGAN DIMENC

MR 1	MR 2
CAI POKH	PANEL TUMBUK
TV GATRAJ	FRASING HC-KUBUNG
MR 3	
PKV KARDUMATE	



MR 1
MR 2
MR 3

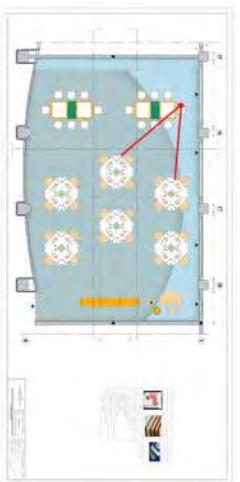
KETERANGAN FURNITUR

1. KURSI GURU SOWAPOS-GM
 2. KURSI GURU MOKSOPUS-GM
 3. KURSI SIGMA-JUKIPAN
 4. MEJA DESAIN BERGEM
 5. SAK BUKU KURSIAN
- 736.5X630X127.5
- KETERANGAN JENDELA DAN BAYU
- PR. RINTU 2 DAN KARDUM
- JL. JENDELA -RDUUP

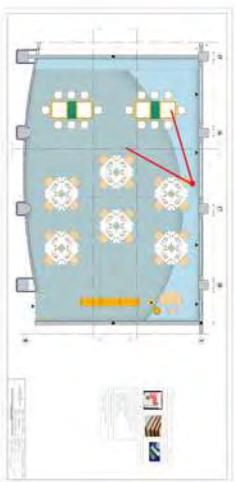
TUGAS AKHIR JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	NAMA	NAMELE, EPRANTINI	TEL.	17-06-2017	ASISTENSI	NILAI
	NRP	3813100032	SATUAN	CM		
DESAIN INTERIOR DAN MODUL KREATIF JETI BERKAITAN DENGAN BUDAYA BERKONTEMPORER FOR LEARNING EDUCATION	DISEN	1. Pr. Adi Wardoyo, MMT	SKALA	1:1.50		
	JUDUL GAMBAR	RITUALISASI FURNITUR RUMAH TERPILIH 2				



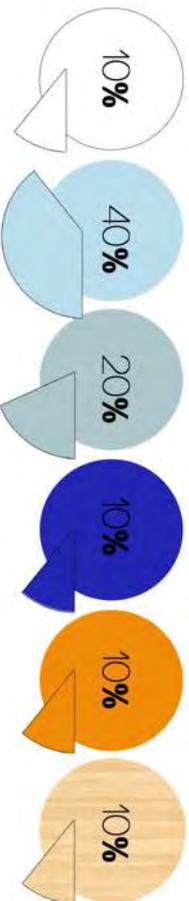
KOMPOSISI WARNA



Ruang Pola & Jahit 2
View 1



KOMPOSISI WARNA



Ruang Pola & Jahit 2
View 2



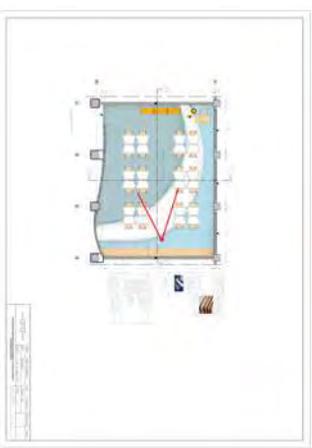
KOMPOSISI WARNA



Ruang Pola & Jahit 2
View 3



KOMPOSISI WARNA



Ruang Desain 2

View 1



KOMPOSISI WARNA



Ruang Desain 2
View 2



KOMPOSISI WARNA



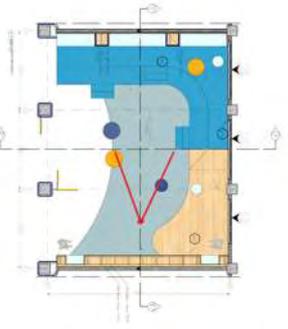
Ruang Desain 2
View 3



KOMPOSISI WARNA



Ruang Santai
View 1





KOMPOSISI WARNA



Ruang Santai View 2





KOMPOSISI WARNA



Ruang Santai
View 3

BIOGRAFI PENULIS



Penulis, Nurul Erwantini merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di kota Surabaya pada tanggal 06 Januari 1995. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Ibrahim Surabaya (1999-2001), SDN Siwalankerto II Surabaya (2001-2007), SMPN 12 Surabaya (2007-2010), dan SMAN 15 Surabaya (2010-2013). Pada tahun 2013 penulis diterima di S1 Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Di jurusan S1 Desain Interior, penulis aktif mengikuti kegiatan organisasi jurusan dan beberapa kepanitiaan, diantaranya Sekretaris Departemen Hubungan Luar HMDI periode 2015/2016, Koordinator Sie Hall of Fame ITS Expo 2015, dan Sie Acara Ide Art 2015. Selain itu, penulis terdaftar sebagai anggota muda dari Himpunan Desain Interior Indonesia (HDII). Pada tahun 2016, penulis sempat melakukan kerja praktik pada PT. Axon Sembilan Puluh di Jakarta Barat. Penulis juga pernah menjadi finalis kompetisi desain, yaitu *Agni-Bharatika Design Competition* 2016.