



ARCADE

JURNAL ARSITEKTUR

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>



PENGARUH ELEMEN INTERIOR STUDIO ANIMAXX TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN

Ronald Justice¹, Atik Suprapti², Budi Sudarwanto³

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro

E-mail: justiceronald@gmail.com, ronaldjustice@students.undip.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:
18 September 2021

Direvisi:
15 Oktober 2021

Disetujui terbit:
3 November 2021

Diterbitkan:
Cetak:
30 November 2021

Online
30 November 2021

Abstract: *Dynamic education must be able to follow the progress of the times that continue to develop. The demands of 21st century skills have an impact on improving the quality of vocational education through innovation of educational facilities and infrastructure that are in line with sustainable development goals in realizing quality education. To achieve this goal, the school seeks to improve the quality of learning through structuring the interior elements of the learning space. The purpose of this study was to describe the interior elements of Animaxx studio in terms of lighting, color, shape, and material aspects and to determine the effect of interior elements on the learning process in terms of motifs, affective, and learning achievement. Combined research methods (mix methods) were used in this study, quantitative methods were used to collect data about user perceptions of interior elements and responses to motives, affective, and learning achievement through questionnaire collection. Strengthened by qualitative methods with data collection techniques through interviews, literature studies and direct observation to the object of research. The data collected were analyzed descriptively and hypothesis testing through regression analysis. From this research, it was found that the effect of user perception on Animaxx studio interior elements had an effect on motive and affective. While the motive and affective simultaneously affect the achievement of learning. So it can be concluded that there is a significant influence between Animaxx studio interior elements on the learning process.*

Keyword: Interior elements, Learning process, Animaxx Studio

Abstrak: Pendidikan yang dinamis harus dapat mengikuti kemajuan zaman yang terus berkembang. Tuntutan keterampilan abad 21 berdampak pada peningkatan mutu pendidikan kejuruan melalui inovasi sarana dan prasarana pendidikan yang selaras dengan tujuan pembangunan berkelanjutan dalam mewujudkan pendidikan berkualitas. Maka dari itu sekolah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penataan elemen interior ruang pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan elemen interior studio *Animaxx* ditinjau dari aspek pencahayaan, warna, bentuk, dan material dan mengetahui pengaruh elemen interior terhadap proses pembelajaran yang dilihat dari motif, afektif, dan ketercapaian pembelajaran. Metode penelitian kombinasi (*mix methods*) digunakan dalam penelitian ini, metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data tentang persepsi pengguna terhadap elemen interior dan respon tentang motif, afektif, dan ketercapaian pembelajaran melalui pengumpulan kuesioner. Dikuatkan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, studi literatur dan observasi langsung ke obyek penelitian. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan uji hipotesis melalui analisis regresi. Dari penelitian ini diperoleh hasil penelitian adanya pengaruh persepsi pengguna terhadap elemen interior studio *Animaxx* berpengaruh terhadap motif dan afektif. Sedangkan motif dan afektif secara simultan berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran. Sehingga disimpulkan ada pengaruh signifikan antara elemen interior studio *Animaxx* terhadap proses pembelajaran.

Kata Kunci: Elemen interior, Proses pembelajaran, Studio *Animaxx*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2018 SMK Negeri 11 Semarang melaksanakan Program Revitalisasi SMK melalui Bantuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk meningkatkan kualitas sarana dan prasarana berupa penataan interior ruang pembelajaran animasi yang bernama Studio *Animaxx*. Peningkatan kualitas sarana dan

prasarana ini sesuai amanat Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 9 Tahun 2016 sebagai respon dalam mempersiapkan SDM yang terampil dan berdaya saing tinggi di sektor ekonomi kreatif sesuai tuntutan keterampilan Abad-21.

Dalam proses pembelajaran kejuruan, kualitas pembelajaran di SMK secara tidak langsung sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan ruang kelas

(Kemendikbud, 2016). Menurut Sativa, Sekolah kejuruan perlu menyediakan fasilitas ruang pembelajaran yang kondusif, nyaman, aman dan menyenangkan (Sativa, 2010). Sedangkan Damayanti menjelaskan bahwa perkembangan dan pendidikan seorang anak tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan fisik. Dalam sebuah ruang, lingkungan fisik tersebut berupa desain interior (Damayanti, 2016). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penataan elemen interior ruang kelas turut berperan dalam proses pembelajaran.

Desain interior merupakan pengaturan fisik dalam memenuhi kebutuhan penghuni yang dapat mempengaruhi aktivitas penghuninya, dan juga mengeluarkan aspirasi sekaligus mengekspresikan gagasan yang mengiringi segala tindakan bagi penghuninya; pengaturan ini memengaruhi pandangan, *mood*, dan kepribadian penghuninya (Ching dan Binggeli, 2011). Ditambahkan Astuti, bahwa kualitas desain interior sebuah ruang dan interaksi manusia yang beraktivitas di dalamnya berpengaruh terdapat hubungan timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan perilaku penghuninya (Astuti *et al.*, 2016).

Studio *Animaxx* menyediakan fasilitas sarana dan prasarana pendidikan secara fisik berupa ruang pembelajaran praktik Animasi untuk mendukung proses pembelajaran kejuruan. Sebagaimana disebutkan Khasanah bahwa sarana dan prasarana memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Khasanah, 2017). Maka untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu upaya yang dilakukan sekolah melalui pendekatan penataan elemen interior ruang pembelajaran dengan atmosfer yang dinamis dan kreatif. Dengan menerapkan konsep modern, elemen interior disusun dengan menampilkan permainan pencahayaan, komposisi warna, bentuk, dan material pada masing-masing ruangan. Sebagai ruang publik, keunikan interior ini menimbulkan persepsi visual yang berbeda bagi penggunanya. Sehingga penelitian tentang pengaruh elemen interior ruang pembelajaran studio *Animaxx* terhadap proses pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana persepsi yang muncul pada pengguna terhadap ruang pembelajaran tersebut melalui penataan elemen interiornya.

Dengan demikian untuk mengetahui karakteristik elemen interior dan dampak yang ditimbulkan dari desain interior studio *Animaxx*, diperlukan kajian terhadap persepsi penggunanya dan bagaimana pengaruh penataan interior tersebut terhadap proses pembelajaran dilihat dari respon penggunanya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan elemen interior dan mencari tahu bagaimana pengaruh elemen interior yang diterapkan pada ruang pembelajaran studio *Animaxx* terhadap proses pembelajaran ditinjau dari motif, afektif, dan ketercapaian pembelajaran berdasarkan persepsi visual pengguna. Aspek utama yang akan dikaji adalah pengaruh elemen estetika interior yang meliputi pencahayaan, warna, bentuk dan material.

TINJAUAN PUSTAKA

Prieser dalam (Laurens, 2004) menyatakan bahwa lingkungan fisik berpengaruh terhadap kebiasaan mental serta sikap perilaku manusia. Yang dimaksud lingkungan fisik tersebut antara lain hunian fisik berupa bangunan, ruang interior, perabot ruang dan sebagainya. Jika kondisi lingkungan fisik tersebut memberikan kondisi yang nyaman untuk dihuni dan beraktivitas di dalamnya maka akan berpengaruh terhadap perkembangan perilaku dan pembentukan sifat manusia.

Menurut Ching dan Binggeli, desain interior adalah perencanaan, penyusunan tata ruang, dan pendesaianan ruang interior dalam suatu bangunan untuk memenuhi kebutuhan dasar sebagai naungan dan perlindungan. Desain interior dapat mengatur dan memengaruhi bentuk aktivitas penghuni, dan dapat berfungsi estetika yaitu menjadi wahana mengekspresikan gagasan (Ching & Binggeli, 2011). Perancangan sebuah ruang dapat menjadi alat untuk memengaruhi dan mengatur bentuk aktivitas didalamnya, serta membentuk suasana sesuai kebutuhan penggunanya. Sehingga sebuah rancangan dapat menentukan seberapa jauh ruangan dapat memfasilitasi kebutuhan pengguna. Wicaksono dan Tisnawati (2014) dalam bukunya Teori Interior menjelaskan bahwa peranan interior dalam suatu bangunan adalah menciptakan pemahaman yang baik terhadap desain tata ruang dalam. Selain untuk memenuhi kebutuhan fungsi penghuni, pengaturan desain interior dapat mempengaruhi pandangan, *mood*, dan kepribadian penghuninya.

Noorahmah, et al (2013) menjelaskan bahwa tata ruang perlu diolah sedemikian rupa dengan unsur rasa agar suasana ruang menjadi menyenangkan dan nyaman. Ditambahkan D.K. Ching & Binggeli (2011) bahwa perbaikan dan pengembangan elemen desain interior menjadi hal penting dimana sebuah penataan interior harus dapat ditempati dari segi fungsi, menyenangkan dari segi estetika, serta dari segi psikologi dapat memuaskan aktivitas penghuninya. Sehingga dengan perpaduan fungsi dan estetika dalam penataan, maka akan diperoleh sebuah ruang yang ideal dan berdampak pada aktivitas yang dilakukan di dalam ruang dapat lebih optimal.

Elemen dasar pembentuk ruang terdiri atas empat elemen yang akan membentuk bidang tiga dimensional yaitu bentuk volume sebuah ruang (Wicaksono & Tisnawati, 2014). Empat elemen tersebut adalah lantai, dinding, langit-langit (*plafond*) dan kelengkapan perabot pengisi ruang berupa furniture. Dijelaskan Siswanto bahwa dalam mengamati dan mempersepsikan obyek ruang interior, manusia memilah-milah pengamatannya dengan urutan dari cahaya, warna, ukuran, dan bentuk (Siswanto *et al.*, 2015). Sedangkan menurut Noorahmah, et al (2013) Elemen estetika merupakan kelengkapan interior yang dapat diolah menjadi elemen yang memiliki keindahan. Kriteria estetika diantaranya: warna, tekstur, dan pola (Ching & Binggeli, 2011). Berdasarkan penjelasan tersebut,

dapat diringkas elemen estetika dalam interior antara lain: pencahayaan, warna, bentuk, dan tekstur. Tektur dalam hal elemen interior adalah berkaitan dengan material yang digunakan.

Menurut Siagian (2012) Persepsi adalah proses yang dialami seseorang dalam mengumpulkan dan menerjemahkan kesan-kesan yang ditangkap dari sensori indera dalam usaha memaknai lingkungannya. Sedangkan Walgito berpendapat persepsi yaitu proses mengorganisasikan dan menginterpretasikan stimulus yang ditangkap indera menjadi sesuatu yang memiliki makna dalam individu, dan menjadi respon hasil persepsi yang dapat berbeda-beda tergantung dari stimulus yang diperhatikan individu tersebut. (Walgito, 2005). Menurut Sugihartono persepsi adalah kemampuan otak dalam menginterpretasikan rangsangan berupa stimulus yang diterima oleh alat indera manusia (Sugihartono, 2007). Thoha (2011) meringkas pengertian persepsi menurut pendapat Krech yaitu gambaran yang unik dari suatu kenyataan yang mungkin sangat berbeda dari kenyataan tersebut melalui proses kognitif yang kompleks.

Menurut Thoha (2011) persepsi seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut: (1) Faktor internal, yaitu hal-hal yang berasal dari dalam diri individu yang berpengaruh terhadap proses seleksi persepsi, antara lain: motivasi, proses belajar, dan kepribadiannya; (2) Faktor eksternal, yaitu hal-hal yang berasal dari lingkungan individu seperti latar belakang keluarga, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, informasi yang diperoleh, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar.

Definisi persepsi visual dijelaskan Siswanto adalah kemampuan individu dalam menginterpretasikan stimulus atau informasi yang ditangkap oleh indera penglihatan. Dalam menerjemahkan stimulus secara visual ini, dapat dipengaruhi faktor psikologis yang kadangkala justru lebih menentukan dalam mempersepsikan stimulus (Siswanto *et al.*, 2015). Sedangkan Yusaumi dalam penelitiannya tentang persepsi audience terhadap interior menyatakan bahwa persepsi visual terhadap interior berhubungan dengan kenyamanan visual (Yusaumi, 2014). Menurut Iswara, persepsi visual adalah kemampuan manusia dalam menerjemahkan apa yang dilihatnya. Persepsi visual bertujuan mengidentifikasi pengalaman sebagai respon terhadap lingkungan dan bangunan (Iswara, 2019). Beberapa penelitian tentang persepsi pengguna terhadap desain interior sebuah ruang pernah dilakukan sebelumnya. Wiyarsih (2017) telah meneliti persepsi pengguna pada ruang perpustakaan pada aspek interior yang terdiri atas: tata letak, variasi, hirarki, pencahayaan, tata suara, suhu udara, perawatan dan kualitas udara ruang dengan hasil tergolong baik. Penelitian tentang persepsi visual terhadap elemen interior pernah dilakukan (Siswanto *et al.*, 2015), peneliti menggunakan variabel pencahayaan (*lightness*), warna (*color*), ukuran (*size*), dan bentuk (*shape*) karena dalam mengamati dan mempersepsikan

ruang interior, manusia memilah dan melakukan pengamatannya dengan urutan sesuai variabel tersebut. Penelitian lainnya tentang pengaruh desain interior kelas terhadap minat belajar siswa pernah dilakukan Sindunoto (2013). Penelitian tersebut bertujuan khusus mengetahui pengaruh perancangan elemen interior ruang kelas terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian tentang pengaruh elemen interior terhadap persepsi pengguna juga pernah dilakukan (Sopakuwa, Wardono and Handoko, 2016) yaitu mengkaji bagaimana penggunaan elemen dekoratif pada ruang dengan variabel warna dan material.

Tinjauan tentang pengaruh tata ruang pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik telah dilakukan Manara & Halimah (2015), bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penataan ruang kelas terhadap minat belajar peserta didik. Menurut Manara & Halimah (2015) penataan ruang kelas yang baik akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pengajaran dengan efektif dan efisien. Penelitian tentang pengelolaan ruang kelas terhadap efektivitas pembelajaran juga telah dilakukan Mularsih dan Hartini (2019) dengan melakukan intervensi pada variabel cat dinding, warna ruangan, tata letak tempat duduk, kondisi posisi duduk dalam kelas, dan kondisi proses pembelajaran. Mularsih dan Hartini (2019) menyimpulkan bahwa pengelolaan ruang untuk pembelajaran dapat dilakukan melalui penataan dan pengolahan elemen interior. Dengan terwujudnya pengelolaan ruang kelas yang nyaman dapat mendukung terciptanya aktivitas pembelajaran yang efektif.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian kombinasi (*mix methods*) dengan metode penelitian deskriptif serta statistik inferensial digunakan untuk mendeskripsikan elemen interior studio *Animaxx* serta menganalisis pengaruh elemen interior studio *Animax* terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini didasarkan pada metode kuantitatif rasionalistik yang berperan untuk membangun variabel dalam penelitian tersebut. Selanjutnya teknis pendekatan secara kualitatif digunakan untuk memperkuat dalam mencari kebenaran hipotesis. Menurut Creswell (2019) penelitian metode kombinasi (*mix methods*) merupakan pendekatan penelitian dimana pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, dilanjutkan penggabungan dua bentuk data yang melibatkan asumsi-asumsi filosofis dan kerangka kerja teoritis sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih lengkap terhadap perumusan masalah penelitian. Metode penelitian paralel konvergen (*convergent parallel mixed methods*) dipilih untuk mengumpulkan dan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif agar dapat memberikan analisis terhadap masalah penelitian secara komprehensif. Selanjutnya metode deskriptif dilakukan untuk mengetahui secara detail mengenai persepsi visual yang muncul oleh

pengguna terhadap elemen interior pada ruang pembelajaran tersebut dengan data yang diperoleh dari sumber yang ada di lapangan, selanjutnya dianalisis dengan studi pustaka yang terkait dengan elemen pembentuk ruang dan elemen estetika.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan data kuantitatif dan kualitatif secara bersama-sama untuk melihat persepsi visual pengguna terhadap elemen-elemen interior serta pengaruh elemen interior terhadap proses pembelajaran. Data kuantitatif selanjutnya digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel dan untuk pengujian hipotesis, sedangkan data kualitatif untuk memperkuat deskripsi masing-masing variabel. Dalam penelitian kuantitatif ini, pengambilan sampel menggunakan teknik *Probability sampling* yakni dengan teknik *Simple random sampling*, teknik ini dipilih dengan pertimbangan responden memiliki peluang yang sama dalam memberikan informasi untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang pengaruh elemen interior terhadap proses pembelajaran. Sampel yang digunakan untuk pengambilan data kualitatif dengan menggunakan *purposive sampling*. Adapun pengumpulan kedua bentuk data dilakukan pada waktu yang hampir bersamaan, data kualitatif sebagai temuan-temuan pendukung untuk menguatkan dalam menggabungkan informasi-informasi menjadi interpretasi hasil secara keseluruhan.

Responden pada penelitian ini adalah peserta didik kategori remaja pada tahap perkembangan periode operasional formal, dimana mereka telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kognitif, baik secara simultan (serentak). Secara spesifik pada usia 15 – 18 tahun yaitu pada tahap memiliki kapasitas merumuskan hipotesis (anggapan dasar) peserta didik mampu berpikir untuk memecahkan masalah dengan lingkungan yang mereka respon, dan kategori dewasa untuk responden lainnya yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu guru dan instruktur industri.

Penelitian dilakukan dengan pengambilan data melalui kuesioner untuk memperoleh data kuantitatif dan dilanjutkan tahap wawancara mendalam secara kualitatif yang bersifat terbuka untuk mengumpulkan informasi atau pandangan-pandangan dari responden. Pengumpulan data primer dalam penelitian ini berupa persepsi visual pengguna terhadap ruang pembelajaran studio *Animaxx* serta pengaruh elemen interior terhadap proses pembelajaran. Pengumpulan data sekunder dilakukan untuk mendukung data primer. Teknik pengumpulan data primer dan data sekunder dalam penelitian ini dilakukan meliputi studi lapangan melalui observasi langsung dengan tujuan untuk mendapatkan data dan informasi awal sebanyak mungkin dari kondisi dan situasi obyek amatan. Kuesioner digunakan bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung berupa data primer secara kuantitatif yang berkenaan dengan persepsi visual tentang elemen interior, motif, afektif, dan ketercapaian pembelajaran. Wawancara dengan *purposive sampling* diharapkan dapat diperoleh data

yang lebih mendalam dilakukan secara tatap muka dan tanya jawab dengan responden yaitu peserta didik, guru, dan instruktur industri yang beraktivitas di ruang tersebut serta studi literatur sebagai sumber data sekunder.

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan persepsi visual pengguna dalam hubungannya dengan elemen-elemen desain interior ruang pembelajaran studio *Animaxx* secara kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini, Analisis regresi digunakan untuk mengetahui pengaruh elemen interior terhadap motif, pengaruh elemen interior terhadap afektif, pengaruh variabel motif dan afektif terhadap ketercapaian pembelajaran. Untuk menguji signifikansi dari model regresi tersebut dapat dilihat dari hasil uji F dan Uji t. Apabila diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa model regresi signifikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Elemen interior studio *Animaxx* dilihat dari persepsi para pengguna yang diperoleh dari pengisian kuesioner dengan skala 1-7. Berdasarkan data diperoleh rata-rata 5,86 atau 84% dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata pengguna ruangan memberikan persepsi tinggi terhadap elemen interior meliputi pencahayaan, warna, bentuk, material. Distribusi frekuensi terkait persepsi pengguna terhadap elemen interior dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Persepsi Pengguna terhadap Elemen Interior Studio *Animaxx*

No	Interval	Kriteria	f	%
1	20,00-36,00	Sangat rendah	1	1
2	36,01-52,00	Rendah	0	0
3	52,01-68,00	Cukup	12	10
4	68,01-84,00	Tinggi	47	39
5	84,01-100	Sangat tinggi	61	50
Jumlah			121	100

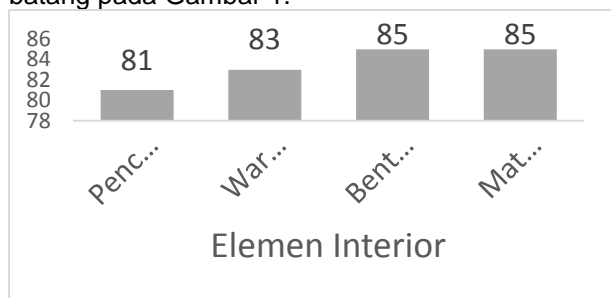
Tabel 1 memperlihatkan bahwa mayoritas responden yaitu 50% memberikan persepsi sangat tinggi, 39% menyatakan tinggi dan hanya 10% yang menyatakan cukup terhadap elemen interior studio *Animaxx*. Gambaran persepsi pengguna terhadap elemen interior dapat dilihat pula dari rata-rata setiap aspek seperti tertuang pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Persepsi Pengguna terhadap Elemen Interior ditinjau dari Aspek Pencahayaan, Warna, Bentuk dan Material

No	Aspek	Rata-rata	% skor	Kriteria
1	Pencahayaan	5.69	81	Tinggi
2	Warna	5.83	83	Tinggi
3	Bentuk	5.98	85	Sangat tinggi
4	Material	5.93	85	Sangat tinggi

Tabel 2 memperlihatkan bahwa dari aspek pencahayaan dan warna, rata-rata responden memberikan persepsi yang tinggi, sedangkan pada

aspek bentuk dan material memberikan persepsi sangat tinggi. Perbandingan dari masing-masing aspek elemen interior dapat dilihat pada diagram batang pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram perbandingan aspek elemen interior (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Gambaran persepsi responden tentang motif dapat dilihat dari hasil pengisian kuesioner dengan skala 1-7. Berdasarkan data diperoleh rata-rata 5,81 atau 83% dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki motif yang tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Persepsi Pengguna tentang Motif

No	Interval	Kriteria	f	%
1	20-36	Sangat rendah	1	1
2	37-52	Rendah	3	2
3	53-68	Cukup	15	12
4	69-84	Tinggi	36	30
5	85-100	Sangat tinggi	66	55
Jumlah			121	100

Tabel 3 memperlihatkan bahwa mayoritas responden yaitu 55% memiliki motif yang sangat tinggi, 30% dengan motif tinggi dan 12% tergolong cukup. Data ini menunjukkan bahwa dengan adanya pemilihan warna di ruangan studio Animax responden merasa sangat nyaman untuk terus belajar menyelesaikan tugas proyek, betah berlama-lama di ruangan, ingin berkolaborasi dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas agar cepat selesai. Penataan meja memudahkan peserta didik berkolaborasi, bersosialisasi dengan teman maupun guru. Dengan adanya pencahayaan buatan pada akses plafon merangsang menemukan ide-ide kreatif. Bentuk aksesoris geometris dan permainan warna juga mendorong peserta didik mencari inspirasi dan mengasah kreativitas. Tampilan dan kenyamanan ruang belajar studio Animaxx membuat siswa semangat untuk hadir mengikuti pembelajaran.

Gambaran persepsi responden tentang afektif dapat dilihat dari hasil pengisian kuesioner dengan skala 1-7. Berdasarkan data diperoleh rata-rata 5,7 atau 82% dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki afektif yang tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Persepsi Pengguna tentang Afektif

No	Interval	Kriteria	f	%
1	20-36	Sangat rendah	1	1

2	37-52	Rendah	1	1
3	53-68	Cukup	22	18
4	69-84	Tinggi	34	28
5	85-100	Sangat tinggi	63	52
Jumlah			121	100

Tabel 4 memperlihatkan bahwa mayoritas siswa yaitu 52% memiliki afektif yang sangat tinggi, sebanyak 28% memiliki afektif tinggi dan 18% menyatakan cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penataan layout furniture di ruang studio Animaxx menumbuhkan rasa senang dan membuat nyaman belajar sehingga peserta didik disiplin dalam mematuhi penataan tempat duduk yang diatur oleh guru/instruktur. Suasana ruang di studio Animaxx yang nyaman meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik, dan membuat suka berdiskusi untuk terus mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru. Penataan furniture studio Animaxx yang nyaman juga mendukung peserta didik berani mengutarakan pendapat/pertanyaan ketika presentasi. Berada di ruang studio Animaxx peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar, karena suasana ruangan tersebut turut memberikan inspirasi dalam berkarya. Selain itu peserta didik juga merasakan semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran praktik animasi dan selalu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu.

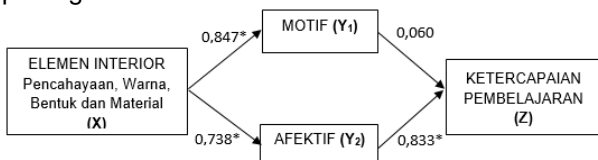
Gambaran persepsi responden tentang ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari hasil pengisian kuesioner dengan skala 1-7. Berdasarkan data diperoleh rata-rata 5,5 atau 79% dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata ketercapaian pembelajaran yang tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Persepsi Pengguna tentang Ketercapaian Pembelajaran

No	Interval	Kriteria	f	%
1	20-36	Sangat rendah	1	1
2	37-52	Rendah	3	2
3	53-68	Cukup	27	22
4	69-84	Tinggi	38	31
5	85-100	Sangat tinggi	52	43
Jumlah			121	100

Tabel 5 memperlihatkan bahwa mayoritas siswa yaitu 43% memiliki ketercapaian pembelajaran yang sangat tinggi, sebanyak 31% memiliki ketercapaian pembelajaran tinggi dan 22% menyatakan cukup. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran di studio Animaxx peserta didik dapat menyelesaikan tugas praktik tepat waktu, dan juga merasa mengalami peningkatan pengetahuan. Setelah mengikuti pembelajaran di studio Animaxx, keterampilan dan kualitas tugas proyek yang dihasilkan peserta didik dapat memenuhi standar industri. Peningkatan kualitas sikap menjadi lebih baik juga turut dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran di studio Animaxx. Suasana pembelajaran di studio Animaxx meningkatkan kompetensi abad 21 dimana peserta didik lebih dapat berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi dengan lebih baik, serta

dapat belajar dan bekerja secara kolaboratif bersama kelompok. Sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh elemen interior studio Animaxx terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Pengaruh elemen interior terhadap ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari analisis regresi dengan kerangka berpikir seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Pengaruh Elemen Interior terhadap Ketercapaian Pembelajaran (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Hasil analisis regresi pengaruh elemen interior terhadap motif diperoleh model persamaan regresi seperti pada gambar 3.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4.923	5.114		-.963	.338
	Elemen Interior	1.051	.060	.847	17.406	.000

a. Dependent Variable: Motiv

Gambar 3. Hasil Analisis Regresi Pengaruh Elemen Interior terhadap Motiv (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Gambar 3 memperlihatkan model persamaan regresi: $Y1 = -4,923 + 1,051X$ Hasil uji t diperoleh nilai thitung = 17,406 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti bahwa secara signifikan elemen interior berpengaruh positif terhadap motif. Hasil analisis regresi pengaruh elemen interior terhadap afektif diperoleh model persamaan regresi seperti pada gambar 4.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.139	6.178		1.479	.142
	Elemen Interior	.870	.073	.738	11.928	.000

a. Dependent Variable: Afektif

Gambar 4. Hasil Analisis Regresi Pengaruh Elemen Interior terhadap Afektif (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Gambar 4 memperlihatkan model persamaan regresi: $Y2 = 9,139 + 0,870X$ Hasil uji t diperoleh nilai thitung = 11,928 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti bahwa secara signifikan elemen interior berpengaruh positif terhadap afektif siswa.

Hasil analisis regresi pengaruh motif dan afektif terhadap ketercapaian pembelajaran diperoleh model persamaan regresi seperti pada gambar 5.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.898	3.827		.757	.450		
	Motif	.059	.077	.060	.768	.444	.304	3.289
	Afektif	.865	.081	.833	10.657	.000	.304	3.289

a. Dependent Variable: Ketercapaian Pembelajaran

Gambar 5. Hasil Analisis Regresi Pengaruh Elemen Interior terhadap Ketercapaian Pembelajaran

(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Gambar 5 memperlihatkan model persamaan regresi: $Z = 2,898 + 0,059Y1 + 0,865Y2$ Hasil uji t diperoleh nilai thitung untuk variabel motif sebesar 0,768 dengan signifikansi 0,444 > 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh motif terhadap ketercapaian pembelajaran. Hasil uji t untuk variabel afektif sebesar 10,657 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 yang berarti ada pengaruh yang signifikan afektif terhadap ketercapaian pembelajaran. Secara simultan pengaruh motif dan afektif terhadap ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari hasil uji F seperti pada Gambar 6.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	22943.859	2	11471.930	210.181	.000 ^b
	Residual	6440.587	118	54.581		
	Total	29384.446	120			

a. Dependent Variable: Ketercapaian Pembelajaran

b. Predictors: (Constant), Afektif, Motiv

Gambar 6. Uji Simultan Pengaruh Motiv dan Afektif terhadap Ketercapaian Pembelajaran (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Hasil uji F diperoleh nilai $F_{hitung} = 210,181$ dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti ada pengaruh secara simultan atau bersama-sama antara motif dan afektif terhadap ketercapaian pembelajaran.

Pembahasan

Dari hasil analisa berdasarkan responden mengenai kondisi ruang pembelajaran studio Animaxx dari aspek pencahayaan dinilai pencahayaan plafon seperti pernyataan mengenai pencahayaan lampu pada aksan plafon ruang inkubasi terlihat menarik dan membuat nyaman sebesar 87,13%, hal ini berpengaruh terhadap tingkat persepsi responden dinilai sangat tinggi. Pencahayaan plafon yang ada di studio Animaxx dipandang sangat menarik karena pencahayaan pada aksan plafon di ruang inkubasi dan mini teater menjadi daya tarik dan membuat nyaman bagi penggunaannya. Hal ini menarik bagi responden karena ada permainan lampu yang memberikan kesan ceria dan estetika yang dihasilkan dari sorotan tidak langsung. Terkait dengan pencahayaan, mayoritas responden memberikan penilaian pencahayaan ruang studio Animaxx telah memberikan persepsi estetika, hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Wicaksono & Tisnawati (2014) bahwa pencahayaan memiliki peran penting dalam interior karena melalui pencahayaan dapat menghasilkan efek estetika sebuah ruang. Pengaturan pencahayaan ruang inkubasi juga sangat mendukung fungsi untuk mentoring dan diskusi diperoleh skor 84.65%. Pencahayaan studio Animaxx selain memberikan estetika ruang dengan menghadirkan atmosfer tertentu dalam ruangan, juga mampu memenuhi fungsinya dalam memberikan penerangan yang cukup. Hal ini sesuai dengan pernyataan Noorahmah (2013) bahwa melalui pengaturan pencahayaan dapat memenuhi fungsinya sebagai penerangan pengguna ruang sesuai aktivitasnya, sekaligus dapat memberikan

dalam belajar, meningkatkan kinerja serta berdampak positif terhadap emosi dan persepsi (Tanuwidjaja *et al.*, 2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut dalam pemilihan warna sebaiknya melihat tujuan dan fungsi sebuah ruang akan digunakan, agar membawa dampak positif bagi pengguna ruang tersebut. Secara umum pemilihan warna di ruang inkubasi, mini teater, dan Galeri telah sesuai dengan fungsi dan atmosfer yang ingin diciptakan dari masing-masing ruang tersebut. Sedangkan ruang Animasi 2 Dimensi dapat menerapkan warna yang sesuai dengan karakteristik *digital technology* karena berhubungan dengan ruang komputer dimana pemilihan warna dapat merujuk pada karakteristik warna dingin seperti hijau, biru, abu-abu. Sebagaimana dijelaskan Noorahmah (2013), bahwa warna biru dan hijau dapat memberikan atmosfer ruang yang menenangkan dan memberikan kesan nyaman sehingga dapat menghindarkan kebosanan dan mendukung produktivitas peserta didik dalam berkarya.

Bentuk elemen interior studio Animaxx pada elemen plafon terlihat menarik terlihat dari bentuk-bentuk geometris yang tersusun di setiap ruangnya. Adanya *drop ceiling* membuat kesan dimensi ruang yang berbeda dari ruang kelas pada umumnya. Bentuk-bentuk pada aksesoris plafon juga menjadi daya tarik dan sesuai fungsional masing-masing ruang seperti pada ruang kelas praktik yang dapat menimbulkan inspirasi ide kreatif bagi peserta didik dan di ruang galeri yang sederhana sesuai fungsi ruang tersebut sebagai ruang pameran dimana fokus perhatian pengunjung lebih kepada penataan karya. Bentuk elemen interior studio Animaxx menarik bagi responden karena adanya ragam variasi bentuk pada elemen langit-langit tersebut dapat memberikan inspirasi gagasan dalam berkarya sedangkan dari bentuk elemen perabot yaitu meja dan kursi pada masing-masing ruang mendukung aktivitas belajar peserta didik yang dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Bentuk plafon dan meja ruang Inkubasi
(Sumber: *Analisa Penulis*, 2021)

Material yang digunakan pada elemen interior studio Animaxx dipandang sangat menarik karena dari material tersebut mampu memberikan daya tarik bagi responden. Material karpet pada lantai di ruang inkubasi dan mini teater menjadi daya tarik karena dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam beraktivitas karena memberikan kesan hangat. Sedangkan material lantai berbahan parket digunakan pada galeri memberikan kemudahan bagi pengunjung sehingga tidak perlu melepas sepatu jika memasuki ruang galeri. Karakteristik pengguna ruang galeri yang tidak perlu berlama-lama di dalam ruangan sehingga pemilihan material lantai

berbahan karet dianggap telah sesuai. Material parket juga cenderung mudah dibersihkan jika terdapat kotoran yang menempel. Jika dibandingkan penggunaan material parket pada elemen lantai di ruang animasi 2 dimensi, maka menurut responden penggunaan material parket untuk ruang belajar animasi masih kurang sesuai, sebagian besar responden memberikan penilaian positif namun material parket dianggap belum mendukung kenyamanan untuk betah berlama-lama dalam belajar praktik.

Berkaitan dengan perkembangan arsitektur kota, Carmona (2003) berpendapat bahwa telah terjadi perubahan dalam perancangan baik skala makro, meso maupun mikro. Arsitektur mikro meliputi perancangan bangunan dan elemen interior ruang dalam. Carmona menjelaskan bahwa modernisme menjadi simbol bertemunya ide-ide dari rencana baru dengan tantangan baru dalam perancangan arsitektur yang terlihat dari penggunaan bahan bangunan baru (material) dan teknik konstruksi. Studio Animaxx sebagai ruang pembelajaran animasi terlihat modern jika dilihat dari aspek pencahayaan, warna, bentuk, dan material. Hasil penelitian ini mendukung apa yang dikatakan Carmona (2003) bahwa telah terjadi perubahan dalam perancangan arsitektur kota termasuk didalamnya adalah fasilitas pendidikan sekaligus sebagai dampak revolusi digital dalam menyediakan ruang pembelajaran yang nyaman bagi pengguna dengan tampilan yang modern.

Pengaruh Elemen Interior Terhadap Motif

Analisa pengaruh elemen interior studio Animaxx terhadap proses pembelajaran dilakukan dengan analisis regresi sehingga diperoleh gambaran bahwa ada pengaruh elemen interior yang meliputi aspek pencahayaan, warna, bentuk, dan material terhadap motif. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa variabel persepsi terhadap elemen interior berpengaruh positif signifikan terhadap motif peserta didik. Artinya persepsi terhadap elemen interior studio Animaxx pada aspek pencahayaan, warna, bentuk, dan material dipersepsikan menarik sehingga memberikan dorongan peserta didik dalam beraktivitas belajar praktik animasi untuk selalu hadir mengikuti pembelajaran. Jadi semakin baik kualitas interior ruang belajar akan menumbuhkan motif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Yusaumi (2014) bahwa dalam penataan interior yang baik seharusnya memperhatikan beberapa aspek yang mempengaruhi kenyamanan visual, diantaranya yaitu: bentuk dan dimensi ruang, dan pola penataan tempat duduk sesuai aktivitas dan fungsi ruang tersebut. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan Sindunoto (2013), penggunaan material dan warna tertentu dalam interior ruang belajar memberi pengaruh psikologis yang positif bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajarnya. Sopakuwa, Wardono dan Handoko (2016) juga menyimpulkan

bahwa warna dan material memberikan pengaruh terhadap emosi pengguna ruang tersebut.

Pemilihan warna pada masing-masing ruang juga dipersepsikan positif oleh pengguna dimana warna-warna di ruang inkubasi dapat menciptakan kesan sejuk sehingga pengguna merasa nyaman. Meskipun masih ditemukan adanya satu ruangan dengan komposisi warna yang dianggap belum sesuai untuk atmosfer ruang belajar digital dimana suasana *soft* lebih diinginkan penggunaannya. Aspek bentuk juga terlihat kontras dengan ruang kelas pada umumnya, dimana adanya bentuk-bentuk meja praktik dengan bentuk segitiga di ruang inkubasi, bentuk lengkung di ruang mini teater, dan bentuk persegi panjang yang disusun linear di ruang animasi 2 dimensi memberikan kesan positif bagi pengguna baik dalam memenuhi fungsinya sesuai tujuan masing-masing ruang tersebut disediakan maupun aspek estetika yang ingin ditampilkan. Selain aspek bentuk, pengguna juga memberikan penilaian yang sangat tinggi terhadap material yang digunakan pada elemen interior di studio Animaxx. Material penutup lantai karpet telah memenuhi fungsinya dalam memberikan perlindungan dalam mendukung aktivitas praktik sehingga mendorong peserta didik untuk betah berlama-lama di ruang belajar.

Adanya kesan positif dari persepsi pengguna terhadap elemen estetika ruang yang meliputi pencahayaan, warna, bentuk, dan material sebagai faktor eksternal dalam lingkungan belajar memberikan dampak psikologis bagi penggunaannya. Dijelaskan Slameto (2010) bahwa dalam proses pembelajaran dipengaruhi faktor internal dan eksternal daripada peserta didik. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan Manara & Halimah (2015), bahwa penataan ruang kelas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motif dan minat belajar peserta didik.

Pengaruh Elemen Interior Terhadap Afektif

Berdasarkan hasil uji t, menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan variabel elemen interior terhadap afektif peserta didik. Artinya elemen interior ruang studio Animaxx berdampak secara langsung terhadap afektif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Elemen interior yang meliputi pencahayaan, warna, bentuk, dan material mempengaruhi Afektif peserta didik yaitu rasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran praktik animasi. Suasana ruang studio Animaxx memberikan kenyamanan sehingga meningkatkan konsentrasi belajar dan daya kreativitas peserta didik dalam berkarya. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Rachmawati & Kurniati (2010) bahwa kreativitas peserta didik dapat berkembang dengan baik apabila didukung oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah menciptakan lingkungan kelas yang kondusif untuk proses pembelajaran. Ditambahkan Widiyaningrum dan Harnanik (2016) bahwa kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor dominan, yaitu keadaan saat pembelajaran dan rangsangan dari lingkungan.

Suasana ruang studio Animaxx membuat peserta didik menjadi percaya diri mengutarakan pendapat

dan menumbuhkan rasa ingin tahu ketika presentasi karena dengan pola penataan yang lebih membuat nyaman dan mendukung interaksi antar peserta didik. Hal ini terlihat dari kondisi di lapangan pada layout dan bentuk furniture meja dan kursi. Penataan perabot terlihat berbeda dari kelas konvensional yang cenderung linier dan formal, berbeda dengan elemen interior perabot di studio Animaxx yang lebih berkesan santai dan menyenangkan.

Berdasarkan analisis disimpulkan bahwa variabel elemen interior studio Animaxx memberikan pengaruh terhadap variabel afektif seperti rasa senang, rasa nyaman, kreatif, percaya diri, rasa ingin tahu, dan disiplin. Ini sejalan dengan pernyataan Astrini dalam (Prasetya, 2012) bahwa elemen interior ruang belajar berpengaruh terhadap afektif (rasa senang) dan kreativitas peserta didik. Penataan layout furniture studio Animaxx juga telah mendukung aktivitas pembelajaran aktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Lam, Chan & Wong (2019) menyatakan bahwa telah terjadi perubahan paradigma dalam pola pembelajaran dari yang sifatnya tradisional yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran aktif yang berorientasi pada peserta didik.

Pengaruh Motif dan Afektif Terhadap Ketercapaian pembelajaran

Berdasarkan hasil uji F menunjukkan bahwa secara bersama-sama motif dan afektif berpengaruh signifikan terhadap ketercapaian pembelajaran, namun secara parsial dari hasil uji t menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh motif terhadap ketercapaian pembelajaran sedangkan afektif berpengaruh signifikan terhadap ketercapaian pembelajaran. Artinya motif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tidak berdampak secara langsung terhadap ketercapaian pembelajaran, akan tetapi dari motif dalam bentuk dorongan ini memberikan perasaan senang, rasa nyaman, kreatif, rasa ingin tahu, dan percaya diri sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan perasaan yang lebih baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Analisis memperlihatkan motif dan afektif memiliki korelasi tinggi (0.834) yang menjelaskan kedua variabel saling terkait. Adanya dorongan peserta didik untuk betah berlama-lama dalam belajar praktik di studio Animaxx disebabkan memiliki persepsi terhadap lingkungan yaitu elemen interior yang menumbuhkan rasa senang dan nyaman (afektif). Kedua variabel secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap ketercapaian pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pula dari analisis regresi ganda diperoleh F hitung = 210,181 dengan sign = 0,000. Dengan demikian antara motif dan afektif secara simultan berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat yang disampaikan Carmona (2003) bahwa estetika visual menjadi hal penting dalam sebuah perancangan arsitektur kota, baik dalam skala makro, mezo, dan mikro. Meskipun penelitian ini berfokus pada dimensi desain interior, penting untuk menyadari bahwa

kesukaan masyarakat umum terhadap kriteria estetika suasana interior tertentu juga penting dalam mendukung bagaimana masyarakat memandang dimensi arsitektur yang lebih luas. Estetika visual dapat terlihat dari penataan pencahayaan, pemilihan warna, penggunaan bentuk dan material studio Animaxx yang modern. Serta mendukung penelitian yang dilakukan Damayanti (2016), bahwa perkembangan dan pendidikan seorang anak tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan fisik. Dan sejalan juga dengan penelitian Kamelia, et al (2018) menyatakan suatu lingkungan kelas yang kondusif, nyaman, menyenangkan dan bersih turut berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penataan elemen interior studio Animaxx ini dimaksudkan agar tercipta suasana dan fungsi ruang sehingga mampu memenuhi kebutuhan fisik dan emosional bagi pengguna atau penghuninya secara maksimal, kondusif, aman dan menyenangkan sehingga mendukung jalannya proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dipaparkan diatas menguatkan penelitian yang dilakukan penulis yang menemukan bahwa tingkat persepsi pengguna terhadap elemen interior ruang pembelajaran menentukan ketercapaian pembelajaran yang diperolehnya. Hal ini kemungkinan terjadi karena sekolah yang ingin memperoleh hasil capaian pembelajaran yang baik pasti akan mempersiapkan segala hal yang menjadi faktor penunjangnya khususnya lingkungan belajar dengan sebaik-baiknya pula. Dalam proses pembelajaran, penataan elemen interior ruang pembelajaran yang baik akan menyebabkan ketercapaian pembelajaran yang baik, sebaliknya elemen interior yang buruk akan menyebabkan ketercapaian pembelajaran yang buruk.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan analisis data dan melalui hasil serangkaian proses penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan yang terkait hasil penelitian, diantaranya sebagai berikut : (1) Pencahayaan (*lightness*) menjadi elemen estetika interior yang dapat mempengaruhi persepsi pengguna ruang karena pencahayaan dapat menentukan atmosfer ruang, mempengaruhi *mood* penghuni, dan mendukung aspek fungsi sebuah ruang; (2) Berdasarkan temuan di lapangan keberadaan warna yang diterapkan dalam elemen interior studio Animaxx berdasarkan kondisi yang ada terlihat menarik meskipun belum maksimal, pengguna masih merasakan beberapa elemen interior belum menerapkan warna yang sesuai dalam mendukung aktivitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari pemilihan warna dingin (*soft*) pada ruang inkubasi, Mini teater, dan galeri. Namun pemilihan warna panas terlihat pada ruang Animasi 2 Dimensi; (3) Bentuk elemen interior studio Animaxx terlihat menarik yaitu adanya bentuk-bentuk aksentu geometris pada elemen plafon dan variasi *drop ceiling* membuat kesan dimensi ruang yang berbeda dari ruang kelas pada umumnya. Bentuk-bentuk

pada aksentu plafon juga menjadi daya tarik dan sesuai fungsional masing-masing ruang tersebut. Bentuk elemen perabot meja dan kursi pada masing-masing ruang mendukung interaksi antar pengguna, berdiskusi, mentoring, serta berkolaborasi dalam pembelajaran; (4) Material yang digunakan pada elemen interior studio Animaxx terlihat menarik dengan penutup karpet pada lantai di ruang inkubasi dan mini teater menjadi daya tarik karena dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam beraktivitas karena memberikan kesan hangat. Sedangkan material lantai berbahan parket digunakan pada ruang animasi 2 dimensi dan galeri memiliki karakteristik durabilitas yang tinggi dan perawatan yang mudah; (5) Persepsi pengguna terhadap elemen interior studio Animaxx berpengaruh terhadap motif dan afektif. Elemen interior studio Animaxx mendorong peserta didik untuk selalu hadir mengikuti pembelajaran, melakukan diskusi dan berkolaborasi karena penataan elemen interior mendukung aktivitas tersebut. Motif dan afektif secara simultan berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran. Adanya afektif merangsang rasa senang, rasa nyaman, dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan antara elemen interior studio Animaxx terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian ini telah tercapai.

Saran untuk perbaikan studio Animaxx adalah sebagai berikut: (1) Perlu pengaturan ulang terhadap intensitas pencahayaan di ruang Animasi 2 dimensi dan Galeri agar cahaya alami yang masuk tidak mengganggu kenyamanan pengguna, maka perlu pemasangan tirai. Untuk menambah kesan modern dapat menggunakan *Sun shading / Sunblind (roman shades)* agar ruang pembelajaran tetap terlihat modern dan dinamis; (2) Perlu peninjauan ulang terhadap pencahayaan alami ruang Mini Teater agar dapat menjamin tetap terlaksananya pembelajaran jika kemungkinan terjadi listrik padam. Hal ini dapat dilakukan dengan memaksimalkan luas bukaan jendela yang dapat dibuka/tutup pada sisi samping dan belakang; (3) Perlu ada peninjauan ulang terhadap pemilihan warna di ruang animasi 2 dimensi yang memberikan kesan panas yang dapat mengganggu kenyamanan aktivitas belajar peserta didik disesuaikan dengan tema dan fungsi sebagai ruang komputer; (4) Perlu peninjauan ulang penggunaan material penutup lantai dari parket yang cenderung keras dalam penggunaannya sebagai ruang belajar praktik agar lebih mendukung kenyamanan untuk betah berlama-lama di ruangan tersebut; (5) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya pada tingkatan yang lebih tinggi yaitu perancangan elemen interior ruang pembelajaran yang lebih baik dan inovatif sesuai kebutuhan pengguna dan penataan ulang elemen interior ruang pembelajaran secara berkala agar selalu dinamis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Dosen Pembimbing I: Prof. Dr. Ir. Atik Suprapti, M.T.; Dosen Pembimbing II: Dr. Ir. Budi Sudarwanto, M.Si

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. and Binggeli, C. (2011). *Desain Interior dengan Ilustrasi*. Edisi Ke-2. Jakarta: PT Indeks.
- Carmona, Matthew., Heath, Tim., Oc, Taner., Tiesdell, Steven. (2003). *'Public Places Urban Spaces: The Dimension of Urban Design'*, Architectural Press.
- Creswell, J. W. (2019). *RESEARCH DESIGN: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Ed Ke-4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Noorahmah, N. (2013). *Solusi Interior Kreatif*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Group).
- Rachmawati, Y. and Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Sofia.
- Siagian, S. P. (2012). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Ed-Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, et al (2007). *Psikologi Pendidikan*. Edisi Ke-1. Yogyakarta: UNY Press.
- Thoha, M. (2011). *Perilaku Organisasi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Walgito, B. (2005). *Pengantar Psikologi Umum*. Ed. V. Yogyakarta: ANDI.
- Wicaksono, A. A. and Tisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Astuti, S. B. et al. (2016). *Studi Layout Furniture dan Desain Pencahayaan di Lobby Apartemen Studi Kasus: Apartemen di Daerah Surabaya Timur*. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), p. 15. doi: 10.12962/j12345678.v1i1.1471.
- Gaines, K. S. and Curry, Z. D. (2011). *The Inclusive Classroom: The Effects of Color on Learning and Behavior*. 29(1), pp. 46–57.
- Lam, E. W. M., Chan, D. W. M. and Wong, I. (2019). *The architecture of built pedagogy for active learning- a case study of a university campus in Hong Kong*. *Buildings*, 9(11), pp. 1–13. doi: 10.3390/buildings9110230.
- Manara, E. R. and Halimah, A (2015) *Pengaruh Tata Ruang Kelas dan Media Visual terhadap Minat Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VIII MTs Madani Alauddin Paopao*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), pp. 124–129.
- Mularsih, H. and Hartini, H. (2019). *Pengelolaan Ruang Kelas Dalam Rangka Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran di PKBM Insan Cendikia*. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2(1), pp. 15–21. doi: 10.24912/jbmi.v2i1.4312.
- Prasetya, N. (2012). *Kajian Aspek Interior Ruang Belajar Dan Bermain Pada Taman Kanak-Kanak Di Surakarta*. *Jurnal Dimensi Interior*, 10(1), pp. 23-32.
- Sativa, S. (2010). *Kajian Terhadap Ruang Pembelajaran di SMK Jurusan Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta*. *Inersia*, VI(1), pp. 81–92.
- Sindunoto, H. (2013). *Pengaruh Desain Interior Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa*. *Dimensi Interior*, 11(1), pp. 22–30. doi: 10.9744/interior.11.1.22-30.
- Siswanto, C. et al. (2015). *'Persepsi Visual Pengunjung terhadap Elemen Interior Stilrod Café di Surabaya'*, *Jurnal INTRA*, 3(2), pp. 143–150.
- Sopakuwa, A. S., Wardono, P. and Handoko, B. (2016). *Pengaruh Elemen Desain Interior Terhadap Persepsi Maskulinitas (Studi Kasus: Barber Shop)*. *Journal of Visual Art and Design*, 8(1), p. 46. doi: 10.5614/j.vad.2016.8.1.4.
- Tanuwidjaja, G. et al. (2016). *Persepsi Mahasiswa terhadap Warna Dinding Depan Kelas pada Tes Mengingat Persepsi Mahasiswa terhadap Warna Dinding Depan Kelas pada Tes Mengingat*. (January 2019), pp. 0–8. doi: 10.21776/ub.ruas.2016.014.01.1.
- Widiyaningrum and Harnanik, H. (2016). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran pada Pembelajaran Produktif Pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga*. *Economic Education Analysis Journal*, 5(2), pp. 729–735.
- Wiyarsih (2017). *Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Interior di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM*. *UNILIB Jurnal Perpustakaan*, 8, pp. 65–74. Available at: <https://journal.uui.ac.id/unilib/article/view/11486/8665>.
- Kemendikbud. (2016). *Grand Design Pengembangan Teaching Factory dan Technopark di SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Dikdasmen.
- SNI, B. S. (2000). *Konservasi energi pada sistem pencahayaan*.
- Damayanti, F. (2016). *Peran Warna dalam Desain Interior Wahana Edukasi Taman Pintar Yogyakarta Terhadap Minat Belajar Anak*. Tesis Diterbitkan. Semarang. Magister Arsitektur Universitas Diponegoro.
- Iswara, W. F. (2019). *Penilaian Persepsi Visual Pengunjung Terhadap Elemen Interior Koridor Pusat Perbelanjaan, Studi Kasus: Pakuwon Mall Surabaya*. Malang.
- Khasanah, U. (2017). *Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Teaching Factory Pada Program Studi Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta.
- Yusaumi, et al. (2014). *Persepsi Visual Audience pada Penataan Interior Auditorium*. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI*, pp. 47–54.