

**PERANCANGAN INTERIOR PASAR SENI DAN
KERAJINAN MARGOYOSO JEPARA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh :

Ahmad Mufid Faiz

NIM 1610199123

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

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

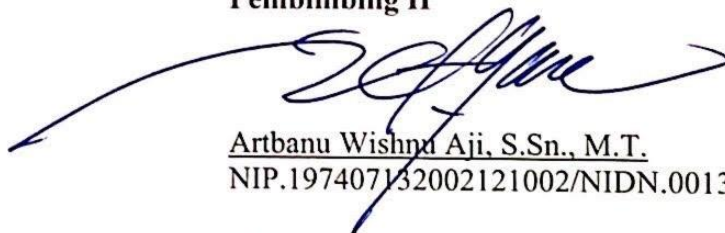
PERANCANGAN INTERIOR PASAR SENI DAN KERAJINAN MARGOYOSO JEPARA diajukan oleh Ahmad Mufid Faiz, NIM 1610199123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 17 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



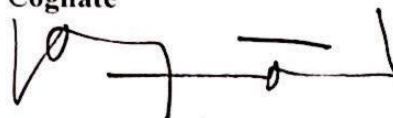
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP.197703152002121005/NIDN.0015037702

Pembimbing II



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP.197407132002121002/NIDN.0013077402

Cognate



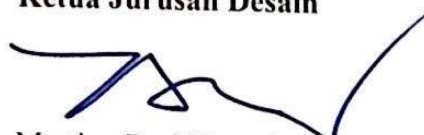
Drs. Ismael Setiawan, MM.
NIP.196205281994031002/NIDN.0028056202

**Ketua Program Studi
Desain Interior**



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP.197308302005011001/NIDN.0030087304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP.197703152002121005/NIDN.0015037702

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta**



Dr. Triandah Baharjo, M.Hum.
NIP.196911081993031001/NIDN.0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2020

Penulis,

Ahmad Mufid Faiz
NIM. 1610199123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala berkah, Kesehatan, kelancaran, dalam segala hal dan ide kreatif yang tak henti-henti nya kepada penulis.
2. Bapak Ali Arifin, Ibu Juwairiyah, dan Adik Ahmad Asyhar Baihaqi yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., dan Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
8. Pak Bawono dari pihak Dinas Perindustrian dan Pedagangan Kabupaten Jepara yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara sebagai objek Tugas Akhir, melakukan survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.

9. Mbak Rana Lintang, Mbak Ajeng, Mbak alief, Mbak Millaty, Mbak Feby dan Mas Olen yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.
10. Teman-teman IKAMANDA Yogyakarta, KI Yogyakarta 7, dan BSDA Angkatan 2016 yang telah memberikan bantuan dan menghibur selama kegiatan perkuliahan.
11. Bram, Atina, Hilda, Ghaf, Rida, Ulin, Annisa, Klodia, Titi, Risna, dan seluruh teman-teman Guratan 2016 yang telah mengisi hari-hari penulis selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Yogyakarta, 17 Juli 2020

Penulis,

Ahmad Mufid Faiz

ABSTRAK

Pasar Seni dan Kerajinan adalah suatu tempat tempat transaksi jual-beli materi atau barang seni dari produsen kepada konsumen dan menjadi wadah untuk menampung kegiatan promosi dan pemasaran beragam jenis kegiatan penunjang kesenian. Tujuan perancangan interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara yaitu dapat menciptakan tatanan ruang dan citra kuat dalam yang mendukung seluruh kegiatan di dalam pasar sebagai upaya untuk memperkenalkan dan memasarkan hasil produk seni dan kerajinan khas Jepara. Konsep yang diangkat dalam perancangan ini adalah Jalagasei dengan menerapkan gaya Lokal-Kontemporer yang diaplikasikan dalam bentuk elemen desain, elemen dekoratif, penggunaan material, warna dan penataan ruang, serta penambahan fasilitas-fasilitas yang diharap dapat mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

Kata kunci : Pasar Seni dan Kerajinan, Lokal-Kontemporer, Kearifan Lokal, Jepara

ABSTRACT

Art and craft market is a place to sell and buy materials, arts and stuff from producers to consumers and be a place for promotion activity and marketing varieties of supporting promotion activity. The aim of planning an Margoyoso Jepara's art and its Craft market interior is to be able to create space arrangement and strong image in supporting all activities on a market as an effort to introduce and sales art and craft product of Jepara. The concept of this planning is Jalagasaki with local contemporary style that apply on design element, decoration element, materials using, colors and space arrangement, along with facilities adding that expect to optimize activity which is on going at Margoyoso Jepara's art and its craft market

Keywords : Art and craft market, Local- contemporary, Local Wisdom, Jepara

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Pustaka tentang objek.....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus	13
B. Program Desain	19
1. Tujuan Desain.....	19
2. Sasaran Desain.....	19
3. Data	19
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	45
A. Pernyataan Masalah.....	45
B. Ide Solusi	45

C. Konsep Desain.....	46
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	48
A. Alternatif Desain.....	48
1. Alternatif Estetika Ruang	48
2. Alternatif Penataan Ruang.....	54
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	57
4. Alternatif Pengisi Ruang	58
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	63
B. Evaluasi Pemilihan Desain	70
C. Hasil Desain.....	71
1. Hasil Render Perspektif.....	71
2. Detail Khusus	79
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

- Gb. 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
- Gb. 2. Lokasi Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 3. Struktur Organisasi Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 4. Pola aktivitas pengunjung Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 5. Pola aktivitas pedagang Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 6. Pola aktivitas pengelola Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 7. Denah Existing Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 8. Potongan A-A' Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 9. Foto material lantai Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 10. Foto material lantai Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 11. Foto material Plafon Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 12. Foto Sistem Pencahayaan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 13. Foto Sistem Penghawaan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 14. Foto Fasad Bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 15. Foto Area *Entrance* lantai 1 Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 16. Foto selasar lantai 1 Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 17. Foto lantai 2 Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 18. Foto dapur area resto lantai 2 Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 19. Foto Kamar mandi Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Gb. 20. Denah Skematik Pembagian Kios Pasar
- Gb. 21. Antropometrik Konter Makanan, Jarak Bersih Antar Kursi
- Gb. 22. Antropometrik Konter Makanan
- Gb. 23. Antropometrik Meja Makanan
- Gb. 24. Antropometrik Lebar Lintasan Publik Utama
- Gb. 25. Antropometrik Lebar Lintasan Publik Kedua
- Gb. 26. Area Kantor
- Gb. 27. Area Rapat
- Gb. 28. Konsep Penerapan Desain
- Gb. 29. Pasar Kontemporer Sarijadi Bandung
- Gb. 30. Moodboard suasana ruang yang akan dicapai

- Gb. 31. Inspirasi Tema
- Gb. 32. Penerapan Komposisi Warna dan Material
- Gb. 33. Moodboard Transformasi Bentuk Pada Fasad dan Elemen Interior
- Gb. 34. Sketsa transformasi bentuk Impes
- Gb. 35. Sketsa transformasi bentuk Umpak
- Gb. 36. Sketsa transformasi bentuk Kerajinan Ukir Macan Kurung
- Gb. 37. Gapura Keagungan Mantingan dan Gunungan
- Gb. 38. *Matriks* Diagram
- Gb. 39. *Bubble* Diagram
- Gb. 40. Alternatif *Zoning*
- Gb. 41. Alternatif *Layout*
- Gb. 42. Referensi Rencana Lantai
- Gb. 43. Referensi Rencana Dinding
- Gb. 44. Referensi Rencana Plafon
- Gb. 45. Alternatif Furnitur *Custom*
- Gb. 46. Alternatif Furnitur *Custom*
- Gb. 47. Pencahayaan Alami dari Roster
- Gb. 48. Render Perspektif Fasad
- Gb. 49. Render Perspektif *Main Entrance 1*
- Gb. 50. Render Perspektif *Main Entrance 2*
- Gb. 51. Render Perspektif Kios 1
- Gb. 52. Render Perspektif Kios 2
- Gb. 53. Render Perspektif *Foodcourt 1*
- Gb. 54. Render Perspektif *Foodcourt 2*
- Gb. 55. Render Perspektif Auditorium
- Gb. 56. Render Perspektif *Carving Design Center*
- Gb. 57. Render Perspektif Ruang *Workshop*
- Gb. 58. Render Perspektif Ruang *Staff*
- Gb. 59. Render Perspektif Ruang Rapat

- Gb. 60. Render Perspektif Ruang Direksi
- Gb. 61. Render Perspektif Ruang Keamanan/CCTV
- Gb. 62. Render Perspektif Mushola
- Gb. 63. Render Perspektif Toilet/KM
- Gb. 64. Gunungan
- Gb. 63. Pot Tanaman

DAFTAR TABEL

- Tabel. 1. Dimensi Obyek Barang Seni
- Tabel. 2. Jenis Barang Seni
- Tabel. 3. Besaran Intensitas Pencahayaan
- Tabel. 4. Daftar Kebutuhan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara
- Tabel. 5. Ide Solusi Desain
- Tabel. 6. Daftar *Furniture* Pabrikasi
- Tabel. 7. Jenis Lampu yang digunakan
- Tabel. 8. Jenis Penghawaan yang digunakan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan sebuah tempat perbelanjaan dalam suatu kota selalu menjadi tempat yang paling menarik dan mudah diingat karena termasuk tempat yang sering dikunjungi oleh warga kota tersebut. Tempat ini biasanya terletak di jalan-jalan utama dan pusat-pusat kota sehingga dapat menimbulkan image baru pada sebuah kota. Bahkan tidak jarang kuantitas dan kualitas tempat perbelanjaan dapat memberikan gambaran tingkat kemakmuran warga kota tersebut (Marlina, 2008).

Pasar pada hakikatnya merupakan tempat orang berjual beli. Namun di era modern sekarang ini, pasar bukan sekedar sebagai ruang transaksional jual-beli yang mudah diakses saja, namun pasar dituntut mengembangkan konsep baru yang bisa memfasilitasi publik untuk berinteraksi atau dapat disebut juga dengan pasar sebagai ruang terbuka publik dan memiliki sifat rekreatif dan edukatif bagi pengunjungnya.

Secara umum kesenian (Kerajinan) merupakan bagian dari budaya dan merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia, sehingga kesenian dapat mempererat ikatan solidaritas suatu masyarakat. Sedangkan menurut salah satu ahli, kesenian merupakan suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma dan peraturan dimana kompleks aktivitas dan tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat dan biasanya berwujud benda-benda hasil manusia (Koentjaraningrat, 1999). Dengan berbagai pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kesenian adalah suatu ekspresi yang merupakan bagian dari budaya manusia dalam masyarakat dan biasanya merupakan hasil karya manusia.

Sehingga secara garis besar Pasar Seni merupakan kombinasi fungsi komersial, ruang terbuka publik yang rekreatif, edukatif dan sebagai

pendukung terbentuknya wisata kesenian dan kerajinan serta sebagai media promosi produk kesenian dan kerajinan daerah.

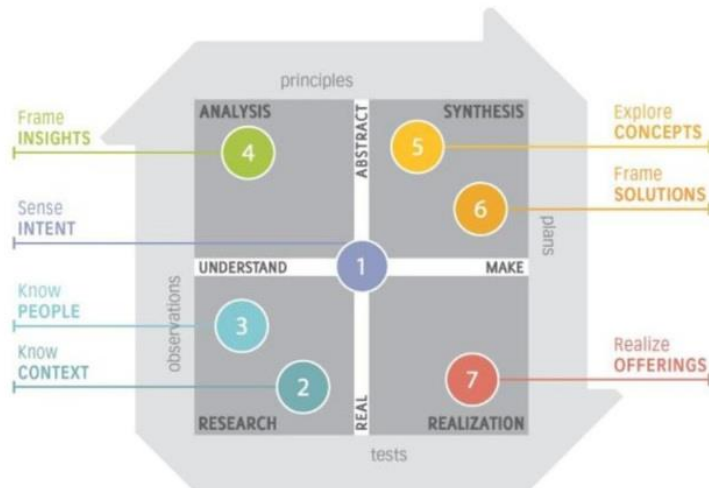
Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara merupakan salah satu pasar yang ada di Kabupaten Jepara yang saat ini dimiliki oleh pemerintah daerah Kabupaten Jepara dibawah dinas Perindustrian dan Perdagangan kabupaten Jepara. Pada tahun 2014 pihak pengelola mengganti nama Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara menjadi Margoyoso *One Stop Shopping* untuk mengubah citra pasar, namun upaya tersebut dirasa kurang efektif dan produktif untuk menarik pengunjung, alhasil sekarang masih banyak kios kosong yang terbengkalai.

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis tertarik untuk membuat perancangan dan perencanaan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara sebagai tugas akhir. Dengan adanya perancangan dan perencanaan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang ada sehingga menciptakan tatanan ruang yang dapat mengakomodasikan seluruh kegiatan yang ada dan pada akhirnya dapat menarik para wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk berkunjung ke Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Pada perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara ini penulis menerapkan proses desain yang mengacu dari *design thinking* milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”.



Gb. 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2013)

Proses desain ini diilustrasikan ke dalam peta 2x2. Kuadran kiri bawah merepresentasikan *Research* (penelitian), tentang mengetahui realitas. Kuadran kiri atas adalah *Analysis* (analisis), karena di sinilah kita memproses informasi tentang realitas dalam istilah-istilah abstrak dan mencoba memunculkan model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi. Kuadran kanan atas adalah *Synthesis* (sintesis), di mana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan *Realization* (realisasi), dari konsep-konsep kita menjadi penawaran yang dapat direalisasikan. Dalam semua tahapan tersebut terdapat tujuh mode perancangan yang terdiri dari :

a. *Sense Intent* (Memahami Tujuan)

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai : Mengumpulkan yang terbaru, Menentukan tinjauan, Memetakan tren, Menyusun ulang masalah dan Merumuskan tujuan awal.

b. *Know Context* (Mengetahui Konteks)

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang

mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

c. *Know People* (Mengetahui Masyarakat)

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

d. *Frame Insights* (Menyusun Gagasan)

Pada Proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dan konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

e. *Explore Concepts* (Mengeksplorasi Konsep)

Dalam proses ini, kita melakukan proses *brainstorming* terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Ditahap awal eksplorasi ini kita dapat membangun *prototype* kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.

f. *Frame Solutions* (Menyusun Solusi)

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, mensistemkan konsep, mengevaluasi konsep, mengomunikasikan solusi, dan mengorganisir solusi.

g. *Realize Offerings* (Mewujudkan Penawaran)

Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan *prototype* yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara menurut Vijay Kumar, yaitu **(1) Fakta Fakta Kunci**, adalah mengumpulkan informasi singkat dari narasumber terpercaya seperti Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Jepara, Pengelola dan Pengguna Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, dan orang-orang yang berkaitan dengan perkembangan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara yang akan menunjukkan kondisi dari topik yang diangkat. **(2) Penelusuran Media Populer**, adalah metode untuk mencari segala sesuatu yang berkaitan tentang perkembangan Pasar Seni dan Kerajinan di berbagai sumber media populer, seperti media siaran, konten Web, majalah populer, dan film. **(3) Wawancara Pakar Subjek**, adalah wawancara kepada Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Jepara, Pengelola dan pengguna Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, dan praktisi yang pernah melakukan perancangan interior pasar seni dan kerajinan. Metode wawancara ini untuk memahami dengan cepat hal-hal yang menyangkut dengan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara. Metode penelusuran masalah juga dibagi ke dalam beberapa cara yang masih menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu **(1) Analisis SWOT**, adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengevaluasi Kekuatan (*Strength*), Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportunity*), dan Ancaman (*Threat*) dari Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara ini. **(2) Kunjungan Lapangan**, adalah melakukan survei secara langsung ke Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Metode ini adalah cara paling langsung untuk membangun empati dengan orang lain. **(3) Lima Faktor Manusia**, adalah metode untuk mendukung observasi di lapangan dengan mencari elemen-elemen fisik, kognitif, sosial, budaya, dan emosional yang terdapat pada pengguna Pasar Seni dan Kerajinan

Margoyoso Jepara. **(4) Metode Jaringan Aktivitas**, memungkinkan penulis membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungannya. Metode ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas pengguna Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan **(1) Prinsip-Prinsip Peluang**, prinsip-prinsip desain mengisi “celah intuisi” dengan memberikan struktur yang baik untuk beralih dari tahapan memahami kebutuhan menuju ke menetapkan prinsip-prinsip mengeksplorasi peluang untuk menghasilkan sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan pada perancangan interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara. **(2) Peta Pikiran Peluang**, metode ini biasa juga disebut dengan Mind menjadi pusatnya, sedangkan peluang-peluang yang memungkinkan dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir. Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah **(1) Sketsa Konsep**, pada metode ini ide-ide diubah ke dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan. Bentuk visual yang dimaksud seperti gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang, serta moodboard. **(2) Sintesis Morfologis**, metode untuk menghasilkan solusi dari konsep-konsep yang diorganisir. Kategori yang dipilih untuk mengorganisir konsep contohnya adalah serangkaian aktivitas pengguna Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, kebutuhan pengguna Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, dan prinsip desain yang digunakan.

c. Metode Evaluasi Desain

Metode evaluasi desain menggunakan Metode Evaluasi Solusi. Metode ini membantu mengevaluasi solusi dengan menggunakan nilai pengguna dan nilai penyedia. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu dalam memutuskan *protoype* mana yang harus digunakan dan mana yang harus dievaluasi.