

**RE-DESAIN INTERIOR TEMPAT PELELANGAN IKAN
UJUNGBATU JEPARA DENGAN PENDEKATAN
DESAIN VERNAKULAR**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Pandu Laksono Mukti

NIM 1610164123

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

2019

ABSTRAK

Revitalisasi pasar tradisional kerap menjadi polemik di tengah masyarakat, hal ini dikarenakan bangunan yang telah dibangun oleh pemerintah maupun dinas terkait seringkali tidak digunakan sebagaimana mestinya. Padahal sudah selayaknya pasar menjadi pusat perekonomian masyarakat setempat. Tidak adanya pemahaman yang konkret mengenai budaya dan pola perilaku masyarakat dalam beraktivitas dan menggunakan ruang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan suatu desain gagal dan terkesan asal jadi. Pola pendekatan desain vernakular menjadi salah satu alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut. Diperlukan pendekatan humanistik yang menempatkan masyarakat tetap sebagai subjek (makhluk hidup) bukan sebagai objek (benda mati) yang dapat dirubah perilakunya secara mendadak dan sepihak, agar nantinya pasar yang dibangun atau dirancang dapat digunakan secara maksimal. Revitalisasi seperti halnya pengembangan infrastruktur yang lain seharusnya bukan semata – mata demi modernitas dan memenuhi standar internasional, terdapat sebuah misi lain untuk memfasilitasi aktivitas pengguna yang sesuai dengan nilai dan budaya masyarakat sekitar yang berakar dari semangat untuk memanusiakan manusia dalam sebuah desain. Lebih jauh dari itu, perancangan ulang tempat pelelangan ikan tradisional dipilih sebagai refleksi diri untuk mempertanyakan kembali keberpihakan desain beserta perannya sebagai *problem solver* di tengah masyarakat.

Kata Kunci : *revitalisasi pasar tradisional, desain vernakular, pola pendekatan humanistic*

ABSTRACT

Traditional market revitalization are sometimes create such polemics in the community because the building that was established by the government or its related contractors are often not used properly or worse, the design are unsuccesful. Whereas, traditional markets are supposed to become the economic center to the local community. The lack of rigid culture understanding and behavior patterns of its user in their activities and space management is one of the factors that cause a design to malfunction and seems to be inconsequentially created. The vernacular design approach is one of the alternative solutions in solving the problem. A humanistic approach is needed to clearly see the community as a subject (living things) not as an object (inanimate objects) whose behavior can be changed suddenly and unilaterally. So the market that has been built or designed can be used to its full potential. Revitalization as well as other infrastructure development should not be solely for the sake of modernity and adapting international standart, there is another mission to facilitate user activities in accordance with the values and culture of the local community which is rooted in a passion to humanize humans in a design. Furthermore, the redesign of the traditional fish auction site was chosen as a self-reflection to question whether the design are aligned and the role as a problem solver in the community.

Keywords: *traditional market revitalization, vernacular desain, humanistic approach pattern*

HALAMAN PENGESAHAN

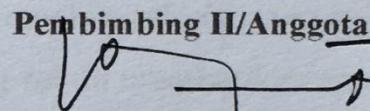
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :
RE-DESAIN INTERIOR TEMPAT PELELANGAN IKAN UJUNGBATU JEPARA DENGAN PENDEKATAN DESAIN VERNAKULAR diajukan oleh Pandu Laksono Mukti, NIM 1610164123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.

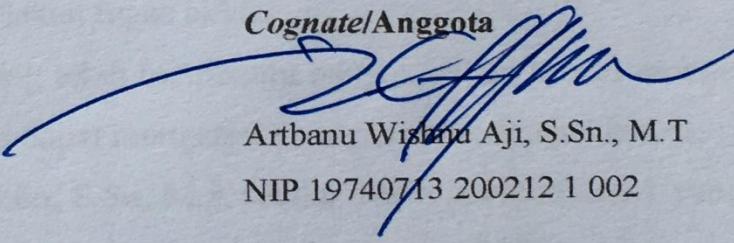
NIP 19770315 200212 1 005

Pembimbing II/Anggota


Drs. Ismael Setiawan, M.M

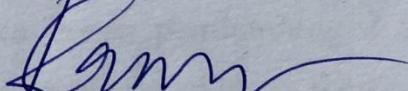
NIP 19760514 200501 2 001

Cognate/Anggota


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T

NIP 19740713 200212 1 002

Ketua Program Studi

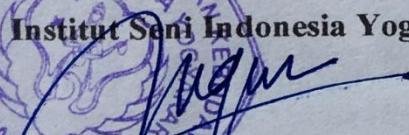

Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP 19700727 200003 2 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Triyuk Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.

NIP 19770315 200212 1 005

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**RE-DESAIN INTERIOR TEMPAT PELELANGAN IKAN UJUNGBATU JEPARA DENGAN PENDEKATAN DESAIN VERNAKULAR**” yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan bimbingan dan bantuan pihak lain sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan limpahan rahmat yang telah diberikan
2. Bapak Syawaludin dan Ibu Mariyati yang selalu memberikan support tiada henti selama proses penggerjaan tugas akhir.
3. Marsya Woro Abyoga, dan anak Khalid (Bogi) yang telah menjadi teman sehari-hari penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Saudara Rizal Maulana yang telah membantu banyak dalam proses mengerjakan pekerjaan sehingga penulis dapat mengerjakan tugas akhir dengan lancar.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan kemudahan selama proses penggerjaan tugas akhir
6. Bapak Drs. Ismael Setiawan M.A., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan kemudahan selama penggerjaan tugas akhir
7. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
9. Seluruh pengurus TPI Ujungbatu Jepara yang telah bermurah hati membantu penulis dalam pengambilan data dan diskusi mengenai proyek ini.

10. Mbak Febi yang telah membantu dalam memberi referensi dan bertukar pikiran dalam penggerjaan tugas akhir.
11. Nabila Anindya yang telah menjadi tempat untuk berkeluh kesah dan partner dalam bertukar pikiran selama proses penggerjaan Tugas Akhir.
12. Yakub, Juju, dan Theo sudah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penggerjaan tugas akhir ini.
13. Bagas dan Kumala yang telah menemani penulis ketika sedang penat.
14. Seluruh teman-teman satu angkatan Guratan yang telah mengisi hari-hari penulis selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonsia Yogyakarta.
15. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari kata sempurna, bagi penyusun, Bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun damai perbaikan dimasa mendatang.

Yogyakarta, 1 Juli 2020

Pandu Laksono Mukti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
a. Tinjauan Umum.....	6
b. Tinjauan Khusus.....	13
B. PROGRAM DESAIN	25
A. Tujuan Desain	27
B. Fokus / Sasaran Desain	28
C. Data Proyek	28
D. Data Literatur	52
E. Daftar Kebutuhan.....	57
BAB III RUMUSAN MASALAH & IDE SOLUSI DESAIN.....	59
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	62
A. Alternatif Desain	62
a. Tema Perancangan.....	62
b. Gaya Desain.....	63
c. Konsep Perancangan.....	64
d. Suasana Ruang.....	66
e. Elemen Dekoratif.....	66
f. Komposisi Warna	67

g. Komposisi Bentuk	68
h. Komposisi Material.....	69
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	71
1. Alternatif Penataan Ruang.....	71
2. Alternatif Pembentuk Ruang	74
3. Alternatif Pengisi Ruang	78
4. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	91
C. Hasil Desain.....	95
1. Render Prespektif.....	95
2. Manual Prespektif.....	107
3. Detail – Detail Khusus	108
4. Aksonometri	111
BAB V PENUTUP.....	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Pola Pikir Design Thinking	3
Gambar 2. Suasana Pasar Tradisional Indonesia	7
Gambar 3. Suasana Tempat Pelelangan Ikan	9
Gambar 4. Kondisi Masyarakat Pesisir	14
Gambar 5. Pesta Lomban Kabupaten Jepara	16
Gambar 6. Sistem Penjernih Udara Dalam Ruang	18
Gambar 7. Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya	19
Gambar 8. Tanaman Penjernih Udara	21
Gambar 9. Hubungan Antara Tebal Bahan dan Selang Waktu Perubahan Suhu	23
Gambar 10. Tabel Indeks Daya Menghimpun Kalor Bahan Bangunan	24
Gambar 11. Konsep Vernakular dan Tradisi	25
Gambar 12. Fasad Bangunan TPI Ujungbatu Jepara	29
Gambar 13. Tipe Pengguna Tempat Pelelangan Ikan Jepara	30
Gambar 14. Denah Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara	38
Gambar 15. Layout Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara	39
Gambar 16. Layout Pasar Ikan Ujungbatu Jepara	40
Gambar 17. Layout Tempat Istirahat Nelayan	41
Gambar 18. Tampak Depan Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara	42
Gambar 19. Tampak Samping Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara	43
Gambar 20. Denah Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara	44
Gambar 21. Tampak Eksisting Bangunan TPI Ujungbatu Jepara	44
Gambar 22. Hubungan Antar Bangunan TPI Ujungbatu Jepara	45
Gambar 23. Pembagian Area dan Sirkulasi Ruangan	45
Gambar 24. Elemen Pembentuk Ruang TPI Ujungbatu Jepara	48
Gambar 25. Jenis Furniture dan Alat di TPI Ujungbatu Jepara	49
Gambar 26. Tata Kondisi Ruang TPI Ujungbatu Jepara	50
Gambar 27. Kondisi sistem irigasi TPI Ujungbatu Jepara	51
Gambar 28. Elemen Dekoratif TPI Ujungbatu Jepara	51
Gambar 29. Cold Chain Supply	53
Gambar 30. Standar Kursi Kerja	53
Gambar 31. Standar Meja Kerja	54
Gambar 32. Standar Zona Meja Bar	54
Gambar 33. Standar Zona Meja Makan	55
Gambar 34. Standar Meja Resepsionis	55
Gambar 35. Standar Meja Resepsionis	56
Gambar 36. Aktivitas Nelayan Pantai Utara Jawa Tengah	62
Gambar 37. Penerapan Gaya Coastal Kontemporer	63
Gambar 38. Mind Map Perancangan TPI Ujungbatu Jepara	65
Gambar 39. Penerapan Konsep Vernakular Desain	65
Gambar 40. Suasana Ruang Pasar Ikan	66
Gambar 41. Alternatif Elemen Dekoratif	67
Gambar 42. Alternatif Komposisi Warna	68

Gambar 43. Alternatif Komposisi Bentuk	69
Gambar 44. Alternatif Komposisi Material Dalam Bangunan.....	70
Gambar 45.Diagram Hubungan Antar Ruang.....	71
Gambar 46. Diagram Bubble Plan	72
Gambar 47. Diagram Stacking Plan.....	72
Gambar 48. Alternatif Zoning TPI Ujungbatu Jepara.....	73
Gambar 49. Alternatif Layout TPI Ujungbatu Jepara.....	74
Gambar 50. Referensi Material dan Aplikasi Lantai	74
Gambar 51. Alternatif Rencana Lantai	75
Gambar 52. Referensi Material dan Aplikasi Plafon	76
Gambar 53. Alternatif Rencana Plafon	77
Gambar 54. Alternatif Material dan Aplikasi Dinding	77
Gambar 55. Alternatif Aplikasi Rencana Dinding	78
Gambar 56. Alternatif Meja Kasir dan Pendaftaran.....	79
Gambar 57. Alternatif Sofa dan Meja Lounge Set.....	80
Gambar 58. Alternatif Dining Group Set.....	81
Gambar 59. Alternatif Dining Lounge Set.....	82
<i>Gambar 60. Alternatif Meja Kasir.....</i>	83
Gambar 61. Alternatif Rak Ikan Segar.....	84
Gambar 62. Alternatif Kitchen Set	85
Gambar 63. Alternatif Tempat Pembakaran Ikan	86
Gambar 64. Render Perspektif Area Lelang	95
Gambar 65. Render Perspektif Tempat Penyortiran Ikan	96
Gambar 66. Render Perspektif View Restoran	96
Gambar 67. Render Perspektif Area Restoran	97
Gambar 68. Render Perspektif Area Semi Outdoor Restoran.....	97
Gambar 69. Render Perspektif Area Dapur	98
Gambar 70. Render Perspektif Area Restoran	98
Gambar 71. Render Perspektif Area Angkringan	99
Gambar 72. Render Perspektif Area Dining Group Set.....	99
Gambar 73. Render Perspektif Area GArdu Pandang	100
Gambar 74. Render Perspektif Area Dermaga.....	100
Gambar 75. Render Perspektif Tempat Pendaftaran Lelang dan Kasir	101
Gambar 76. Render Perspektif Papan Informasi.....	101
Gambar 77. Render Perspektif Ruang Tamu Kantor	102
Gambar 78. Render Perspektif Tempat Penyimpanan Pengurus	102
Gambar 79. Render Perspektif Ruang Kerja Pengurus TPI.....	103
Gambar 80. Render Perspektif Ruang Kerja Pimpinan TPI	103
Gambar 81. Render Perspektif Lorong Menuju Restoran.....	104
Gambar 82. Render Perspektif Area Lobi.....	104
Gambar 83. Render Perspektif Toko Ikan Segar Modern.....	105
Gambar 84. Render Perspektif Toko Hasil Olahan Ikan.....	105
Gambar 85. Render Perspektif Wastafel Toilet	106
Gambar 86. Render Perspektif Dalam Toilet.....	106
Gambar 87. Manual Prespektif Area Pelelangan Ikan	107

Gambar 88. Manual Prespektif Area Restoran	107
Gambar 89. Detail Saluran Drainase Tempat Pelelangan Ikan.....	108
Gambar 90. Detail Wall Decor	108
Gambar 91. Detail Papan Informasi.....	109
Gambar 92. Detail Plafon Pintu Masuk	109
Gambar 93. Detail Kisi - Kisi	110
Gambar 94. Detail Kolom dan Saluran Irigasi.....	110
Gambar 95. Axonometri Tempat Pelelangan Ikan Jepara	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tanaman Pembersih Udara Dalam Ruang	19
Tabel 2. Prioritas Pembangunan dalam RJPJD Kabupaten Jepara Tahun 2005-2025	32
Tabel 3. Tabel Ruang dan Aktivitas di TPI Ujungbatu Jepara.	46
Tabel 4. Daftar Kebutuhan TPI Ujungbatu Jepara.....	57
Tabel 5. Tabel Permasalahan dan Solusi Prkatis di TPI Ujungbatu Jepara.	60
Tabel 6. Daftar Alternatif Furniture Pabrikasi	87
Tabel 7. Daftar Kebutuhan Equipment Perancangan TPI Ujungbatu Jepara	89
Tabel 8. Daftar Jenis Lampu dalam Perancangan TPI Ujungbatu Jepara.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan sebuah negara yang mempunyai identitas sebagai negara maritim, dimana hampir sebagian besar wilayah negara Indonesia berupa laut dengan potensi hasil perikanannya yang sangat baik. Menurut data yang dikeluarkan oleh (European Market Observatory for Fisheries and Aquaculture Product (EUMOFA), 2018) Indonesia menghasilkan total 23.200 ton ikan pertahun dan menyumbang sebanyak 12% pendapatan ikan di seluruh dunia. Hasil tersebut merupakan yang terbaik kedua di dunia, dan hanya satu tingkat dibawah China yang menempati posisi pertama dalam hal pendapatan ikan per kapita. Berdasarkan data tersebut, sektor kelautan dengan segala sarana prasarana sudah semestinya mendapat perhatian khusus dari berbagai pihak terutama pihak yang terkait guna mengembangkan dan membangun sarana prasarana yang ada demi terwujudnya “Sektor Kelautan dan Perikanan Indonesia yang Mandiri, Maju, Kuat dan Berbasis Kepentingan Nasional” sesuai dengan visi dari Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) Republik Indonesia.

Tempat Pelelangan Ikan hanya salah satu dari sekian banyak infrastruktur utama yang perlu ditingkatkan utilitas dan mutu pelayanannya. Tempat Pelelangan Ikan merupakan tempat jual beli selayaknya pasar yang biasanya terletak di dalam pelabuhan / pangkalan pendaratan ikan, dimana sebagian besar jalur pendistribusian sektor perikanan berasal dan berawal dari tempat ini. Di tempat tersebut juga terjadi transaksi penjualan ikan dan hasil laut baik secara lelang maupun secara langsung kepada penjual. Biasanya tempat ini dikelola oleh koperasi nelayan atau masyarakat sekitar dibawah naungan Dinas Kelautan dan Perikanan setempat.

Tempat Pelelangan Ikan tersebar di hampir seluruh kota - kota di pesisir Indonesia. Salah satu diantaranya adalah Kabupaten Jepara yang terletak di ujung pesisir utara pulau Jawa. Kabupaten Jepara yang mempunyai kurang lebih empat belas tempat jual – beli hasil perikanan yang tersebar di sepajang garis pantai dan

hanya tiga diantaranya yang mempunyai izin dan dikelola oleh pemerintah daerah. Salah satu yang terbesar dan juga merupakan pusat dari sektor ekonomi perikanan di Kota Jepara adalah *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu, Jepara*. Tak kurang dari 1 ton hasil perikanan dan sekitar 100 juta uang berputar setiap harinya di tempat ini dan sekaligus menjadi pusat geliat ekonomi masyarakat sekitar.

Namun seiring melimpahnya hasil perikanan, hal tersebut tidak diiringi dengan pengembangan sarana prasarana yang ada. Seperti yang telah diatur oleh Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO) melalui *Code of practice for fish and fishery products*, sudah seharusnya Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara memenuhi berbagai peraturan dan standar sebuah bangunan sebagai tempat pelelangan ikan guna menjamin kualitas hasil perikanan sekaligus meningkatkan mutu pelayanan yang ada.. Hal tersebut juga telah ditetapkan pemerintah melalui Peraturan Menteri Kelautan No 52a tahun 2013 tentang “Persyaratan Jaminan Mutu dan Keamanan Hasil Perikanan Pada Proses Produksi, Pengolahan dan Distribusi”. Untuk itu diperlukan adanya sinergi antara pengelola dan masyarakat sekitar untuk mengelola dan mengembangkan Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara agar sesuai dengan kebutuhan dan standar yang telah ditetapkan oleh pihak terkait.

Perancangan ulang dan pengembangan infrastruktur bukan semata – mata demi memenuhi standar yang telah ditetapkan, lebih jauh dari itu terdapat sebuah misi untuk menghilangkan stigma negatif masyarakat terhadap Tempat Pelelangan Ikan beserta masyarakat pesisir yang terkenal kotor, kumuh, bau dan penuh dengan sampah yang berserakan. Seperti yang diketahui bahwa Tempat Pelelangan Ikan merupakan jalur distribusi pertama sekaligus sebagai pusat pemasaran dalam rantai perdagangan hasil perikanan terhadap konsumen. Sudah selayaknya tempat tersebut berada dalam kondisi yang bersih, dan higienis agar mutu ikan tetap terjaga dan pengguna yang berada didalamnya juga nyaman dalam beraktivitas. Selain itu, nilai estetika dan identitas pada Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara juga perlu dirancang berdasarkan kultur budaya setempat sehingga dapat menarik minat

masyarakat dan dapat meningkatkan eksistensi bangunan menjadi salah satu destinasi wisata di Kabupaten Jepara. Lebih jauh dari itu perancangan ulang TPI Ujungbatu Jepara dipilih sebagai refleksi diri untuk mempertanyakan kembali keberpihakan desain beserta perannya sebagai *problem solver* di tengah masyarakat.

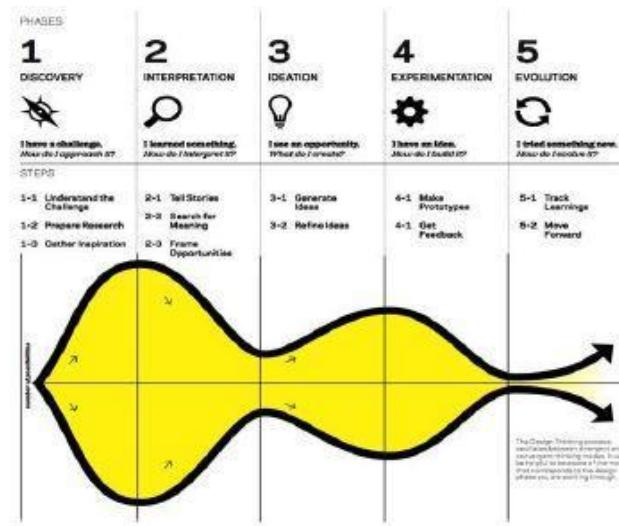
Kata Kunci : *Tempat pelelangan ikan, pasar tradisional, desain vernakular, masyarakat pesisir, utilitas dan efektifitas bangunan, higienitas, identitas, destinasi wisata.*

B. METODE DESAIN

Metode desain yang akan digunakan untuk mendesain *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara* adalah dengan menggunakan metode dari :

1. Proses Desain

Pada perancangan *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara*, metode desain yang dipilih adalah pola pikir perancangan Design Thinking. Metode ini memiliki 5 tahapan untuk menentukan permasalahan hingga menentukan solusi desain. 5 tahapan tersebut adalah sebagai berikut



Gambar 1. Tahapan Pola Pikir Design Thinking

(Sumber: *Design Thinking for Educators*)

a. Discovery

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan fakta-fakta yang ada di lapangan dengan menggali lebih dalam lagi tentang objek yang akan diangkat lalu dirumuskan menjadi permasalahan yang nantinya akan diidentifikasi dan diubah menjadi kalimat tanya atau sebuah pernyataan masalah.

b. Interpretation

Tahap ini merupakan tahap dimana menerjemahkan/menginterpretasikan permasalahan untuk disaring hingga mendapatkan pandangan yang menarik untuk kemudian dirumuskan menjadi ide.

c. Ideation

Tahap ini merupakan tahap brainstorming dimana dapat berpikir secara luas, liar, dan tidak terstruktur namun tetap fokus pada disiplin ilmu. Hasil dari ideasi dapat berbentuk skematis maupun konsep.

d. Experimentation

Tahap ini merupakan tahap merealisasikan ide yang telah didapatkan. Ide yang telah didapatkan dapat direalisasikan dengan membuat *prototype* atau membuat gambaran 2D maupun 3D.

e. Evolution

Tahap ini merupakan pengembangan konsep dari waktu ke waktu untuk melibatkan perencanaan selanjutnya.

2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara* adalah sebagai berikut

a. Discovery

Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah mengenali objek dengan menggali fakta-fakta dan informasi mengenai *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara*. Hal tersebut bisa didapatkan dari data wawancara dengan pengguna yaitu nelayan, pengelola, penjual dan pengunjung sekaligus melihat

dan mengamati secara seksama site, bangunan dan pola hidup masyarakat sekitar *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara*.

b. *Interpretation*

Pada tahap ini data – data yang telah didapatkan dijabarkan kembali menggunakan kata – kata kunci lalu dikumpulkan, dipilih dan dipilah kembali sehingga menjadi sebuah garis besar yang nantinya akan dijadikan intisari dan menjadi hipotesa proses perancangan *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara*.

c. *Ideation*

Tahap ini merupakan tahap brainstorming dimana desainer dapat berpikir secara luas, liar, dan tidak terstruktur namun tetap fokus pada disiplin ilmu. Hasil dari ideasi dapat berbentuk skematik desain maupun *mindmap* yang dapat menjadi gagasan utama dalam merancang *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara*.

d. *Experimentation*

Pada Tahap ini proses pengembangan desain dilakukan dengan cara membuat beberapa alternatif desain ruang atau furniture yang sesuai dengan *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara* dalam bentuk maket, gambar 2D maupun 3D, serta animasi. Sehingga gambaran akan desain *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara* dapat terealisasikan dalam bentuk *prototype*.

e. *Evolution*

Pada tahap ini terdapat dua alternatif desain yang nantinya akan di evaluasi melalui beberapa parameter dan dikonsultasikan dengan pihak terkait sehingga tercapai desain yang paling sesuai dengan kebutuhan *Tempat Pelelangan Ikan Ujungbatu Jepara* .