

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ASRAMA
PUTRA SMA IT ABU BAKAR BOARDING SCHOOL
KULON PROGO**



PERANCANGAN

Oleh:

Zaida Ar Rahma

NIM 1710220123

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

2021



*But when I called to you that night,
And said, "Noel, I think I might
Just sale the house and car and go
To some far distant land to sow,"
Your voice unwavering came back,
And said, "Just tell me when to pack."*

In Velvet Steel by John Piper

*For the unknown future that lies ahead,
After one thing comes another and it's not always bad.*

ABSTRAK

Sistem asrama sebagai sistem pendidikan sudah menjadi lumrah di Indonesia dimana siswa akan memperoleh pendidikan formal mau informal di bawah instansi tertentu. Sistem ini kemudian dilengkapi dengan adanya fasilitas asrama sebagai tempat tinggal siswa selama menempuh pendidikan dalam kurun waktu yang sudah ditetapkan. Fasilitas asrama ini yang kemudian menjadi fasilitas utama yang dituntut untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan siswa yang menempatnya. Disinilah peran desain interior dalam pemenuhan kebutuhan tersebut dengan menciptakan suatu lingkungan hidup yang sehat, aktif dan efektif untuk remaja dengan tanpa meninggalkan nilai-nilai tertentu yang dibawa oleh instansi yang berkaitan, dan bagaimana mencapai tujuan tersebut dengan area yang terbatas terutama kamar tidur, dengan intensitas penggunaan yang cenderung tinggi pada jam-jam tertentu. Dalam perancangan model asrama ini menggunakan metode DT-DI, yaitu model desain thinking yang dikembangkan khusus untuk desain interior dan mengadaptasi prinsip-prinsip *Muji Design* ke dalam interior gedung sebagai salah satu solusi masalah yang ada.

Kata Kunci: Interior Asrama, lingkungan hidup, DT-DI, Desain Muji.

ABSTRACT

The boarding system as an education system has become commonplace in Indonesia where students will get formal and informal education under certain institutions. This system is then equipped with dormitory facilities as a place for students to live during their education within a set period of time. This dormitory facility then becomes the main facility that is required to meet the needs of the students who occupy it. This is the role of interior design in meeting these needs by creating a healthy, active and effective living environment for teenagers without abandoning certain values carried by the relevant institution, and how to achieve those goals with a limited area especially the bedroom, with the intensity of use that tends to be high at certain hours. DT-DI the design thinking model that is specifically developed for interior design is used in the designing of this dormitory model, and the dormitory model also adapts the principles of Muji Design into the interior of the building as one of the solutions to the problems that were found.

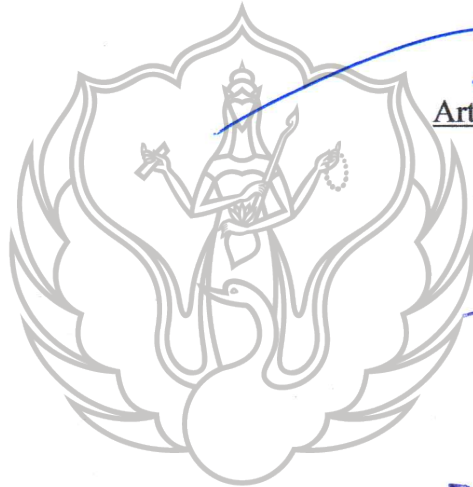
Key words: Interior dormitory, living environment, DT-DI, Muji Design.

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ASRAMA PUTRA SMA IT ABU BAKAR YOGYAKARTA diajukan oleh Zaida Ar Rahma, NIM 1710220123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode prodi: 90221), Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Anggota



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T
NIP 19740713 200212 1 002

Pembimbing 2/Anggota

Ivada Ariyani, S.T., M.Des.
NIP 19760514 200501 2 001

Cognate/Anggota

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005

Ketua Program Studi Desain Interior

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001

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 yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 21 Desember 2021

Penulis



Zaida Ar Rahma

NIM 1710220123

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Laporan ini ditulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan Jurusan Desain Program Studi Strata I (Satu) Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu penulis dapat mencoba menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku perkuliahan.

Penulis merasa dalam menyusun laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, sehingga penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan lainnya. Maka dari itu saran dan kritik sangat diharapkan untuk penulis agar lebih baik lagi ke depannya.

Penulisan ini tentu tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada;

1. Bapak Artbanu Whisnu Aji, selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah bersedia membimbing penulis dari awal penulisan hingga tuntas dan memberikan masukan-masukan yang membuka pikiran dalam prosesnya.
2. Ibu Ivada Ariyani, selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, membagi wawasan dan pengetahuan, memberi semangat, serta memberi petunjuk dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ery Masruri dan Ibu Siti Murdiah, atas doa dan restunya yang tidak ada henti-hentinya dan selalu percaya akan kemampuan penulis.
4. Teman-teman seperjuangan Interior ISI Yogyakarta yang selalu bertukar semangat dan dukungan di setiap kesempatan.

5. Pada diri penulis sendiri yang tidak menyerah dan tetap menjaga kesehatan diri dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta membalas kebaikan-kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dapat sampai di titik ini. Semoga penulisan dapat memberikan manfaat bagi dunia akedemis, maupun pihak-pihak lain yang membutuhkan di masa mendatang.



Yogyakarta, 21 Desember 2021

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zaida Ar Rahma', is written over a horizontal line. The signature is fluid and cursive.

Zaida Ar Rahma

NIM 1710220123

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain.....	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	3
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	12
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	16
1. Tujuan Desain	16
2. Sasaran Desain.....	16
3. Data Objek Desain	16
4. Data Non Fisik	20
5. Data Fisik.....	22
6. Data Bangunan dan Data Lapangan.....	29

7.	Data Literatur	30
8.	Daftar Kebutuhan dan Kriteria	36
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE DESAIN.....		39
A.	Pernyataan Masalah.....	39
B.	Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	39
1.	Konsep Perancangan.....	39
2.	Solusi Permasalahan	50
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN		53
A.	Alternatif Desain	53
1.	Alternatif Estetika Ruang.....	53
2.	Komposisi Warna	68
3.	Komposisi Material.....	69
4.	Penataan Ruang.....	70
5.	Elemen Pembentuk Ruang.....	83
6.	Alternatif Pengisi Ruang (Furniture)	91
7.	Tata Kondisional Ruang	93
B.	Evaluasi Hasil Pemilihan Desain	95
C.	Hasil Desain	96
1.	Layout	96
2.	<i>Rendering</i> Hasil Desain	100
3.	Detail Khusus.....	107
BAB V PENUTUP.....		109
A.	Kesimpulan.....	109
B.	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN.....		111

A.	Dokumentasi Survey	111
B.	Skema Material.....	114
C.	Sketsa Manual	115
D.	Poster	117
E.	Katalog	119
F.	Rancangan Anggaran Biaya (RAB).....	126
G.	Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya (RAB)	128
H.	Analisis Harga Satuan Pekerjaan (AHSP).....	129
I.	Gambar Kerja Perancangan	134



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Double Diamonds</i> DT-DI.....	3
Gambar 3 Logo Muji, Mujiroshi Ryohin	13
Gambar 4. Teori Warna Munsell	15
Gambar 5. Contoh Perubahan Saturasi Warna.....	15
Gambar 6. Logo SMAIT Abu Bakar Boarding School Kulon Progo	17
Gambar 7 Struktur Organisasi SMA IT Abu Bakar Boarding School Kulon Progo	20
Gambar 8 Denah Lokasi Objek Perancangan	22
Gambar 9 Denah Lantai 1 Objek Perancangan	23
Gambar 10 Denah lantai 2&3 Objek Perancangan	23
Gambar 11 Visual Perspektif Rencana Arsitektural Gedung Asrama SMA IT ABBSKP	24
Gambar 12 Visual Perspektif Eksisting Arsitektural Gedung Asrama SMA IT ABBSKP	24
Gambar 13 Visual Eksisting Hall Utama Lantai 1 Gedung Asrama SMA IT ABBSKP	25
Gambar 14 Visual Eksisting Interior Hall Asrama Asrama SMA IT ABBSKP.....	25
Gambar 15 Visual Eksisting Area Jemur Gedung Asrama SMA IT ABBSKP.....	26
Gambar 16 Visual Eksisting Interior Hallway Kamar	26
Gambar 17 Visual Eksisting Interior Kamar Tidur.....	27
Gambar 18 Denah Pondasi Sloof Kolom Lantai 1	28
Gambar 19 Ukuran Standar Meja dan Kursi Tamu	30
Gambar 20 Ukuran Standar Jarak Antar Orang di Ruang Tamu	31
Gambar 21 Ukuran Standar Kasur	32
Gambar 22 Ukuran Standar Jarak Kasur.....	32
Gambar 23 Jarak Standar Kasur dan Perabotan	33
Gambar 24 Ukuran Standar Pintu	34
Gambar 25 Ukuran Standar Area Pintu	35
Gambar 26 Ideasi Konsep	40

Gambar 27 Ideasi Solusi Desain	41
Gambar 28 Ideasi Solusi Desain Lantai 1	43
Gambar 29 Ideasi Solusi Desain Lantai 2	44
Gambar 30 Contoh 1 Penerapan Gaya <i>Minimalist Moroccan</i>	47
Gambar 31 Skema Warna Berdasarkan Gedung Asrama Yayasan yang Sama ...	48
Gambar 32 Skema Bahan Umum Perancangan	49
Gambar 33 <i>Moodboard</i> Umum	53
Gambar 34 <i>Moodboard</i> Hall	54
Gambar 35 <i>Moodboard</i> Area Assrama	54
Gambar 36 Ideasi Pencarian Gaya dan Tema	55
Gambar 37 Gedung Asrama SMP IT Abu Bakar Yogyakarta, Veteran	55
Gambar 38 Bentuk Gawang dan Krawangan pada Eksterior.....	56
Gambar 39 Skema Warna berdasarkan Gedung SMP IT Abu Bakar	56
Gambar 40 Ideasi Transformasi Bentuk	57
Gambar 41 Partisi Krawangan	58
Gambar 42 Motif Krawangan Eksterior Rencana Arsitektural.....	58
Gambar 43 Desain Krawangan Rencana Arsitektual	59
Gambar 44. Referensi Pola Lantai	59
Gambar 45. Referensi Pola Plafond	60
Gambar 46 Referensi Penerapan Krawangan	60
Gambar 47 Visualisasi Lampu Perancangan	61
Gambar 48 Referensi Penerapan Muji pada Interior.....	62
Gambar 49 Referensi Penerapan Muji pada Furniture.....	62
Gambar 50 Referensi <i>Bilingual Signage</i>	63
Gambar 51 <i>Color Scheme</i>	68
Gambar 52 <i>Material Scheme</i>	69
Gambar 53 Diagram Matrix	71
Gambar 54 <i>Bubble Diagram</i>	72
Gambar 55 Alternatif 1 Blok Plan Lantai 1	73
Gambar 56 Alternatif 2 Blok Plan Lantai 1	74
Gambar 57 Blok Plan Lantai 2	75
Gambar 58 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Lantai 1	76

Gambar 59 Alternatif <i>Zoning</i> & Sirkulasi Lantai 1	77
Gambar 60 <i>Zoning</i> & Sirkulasi Lantai 2	78
Gambar 61 Alternatif 1 Layout lantai 1	79
Gambar 62 Alternatif 2 Layout lantai 1	80
Gambar 63 Alternatif 1 Layout lantai 2	81
Gambar 64 Alternatif 2 Layout lantai 2	82
Gambar 65 Alternatif 1 Rencana Lantai Lantai 1	83
Gambar 66 Alternatif 1 Rencana Lantai Lantai 1	84
Gambar 67 Alternatif 1 Rencana Lantai Lantai 2	85
Gambar 68 Alternatif 2 Rencana Lantai Lantai 2	86
Gambar 69 Alternatif 1 Rencana Plafond Lantai 1	87
Gambar 70 Alternatif 2 Rencana Plafond Lantai 1	88
Gambar 71 Alternatif 1 Rencana Plafond Lantai 2	89
Gambar 72 Alternatif 2 Rencana Plafond Lantai 2	90
Gambar 73 Alternatif <i>Storage Bench</i>	91
Gambar 74 Alternatif <i>Railing Void</i>	91
Gambar 75 Alternatif Meja Belajar Komunal	92
Gambar 76 Alternatif Rak Sepatu	92
Gambar 77 Tata Kondisional Ruang Lantai 1	93
Gambar 78 Tata Kondisional Ruang Lantai 2	94
Gambar 79 Layout Lantai 1 Final	96
Gambar 80 Layout Lantai 2 Final	97
Gambar 81 Layout Area Kamar Final	98
Gambar 82 Aksonometri Lantai 1	99
Gambar 83 Aksonometri Lantai 2	99
Gambar 84 Hall Lantai 1	100
Gambar 85 Hall Lantai 1	100
Gambar 86 Area Loker	101
Gambar 87 Ruang GYM	101
Gambar 88 Ruang Laundry	102
Gambar 89 Ruang Tamu	102
Gambar 90 Ruang Guru	103

Gambar 91 Ruang Belajar Individual	103
Gambar 92 Ruang Belajar Individual	104
Gambar 93 Ruang Belajar Komunal	104
Gambar 94 Hall Lantai 2.....	105
Gambar 95 Mud Area Siswa	105
Gambar 96 Kamar Siswa	106
Gambar 97 <i>Hallway</i> Lantai 2	106
Gambar 98 Kamar Pembina	107
Gambar 99 Hall Lantai 1	107
Gambar 100 Ruang Laundry	108
Gambar 101 Mud Area	108



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Bangunan dan Lapangan	29
Tabel 2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang	36
Tabel 3 Solusi Permasalahan Ruang	50
Tabel 4 Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Boarding School merupakan salah satu pilihan sistem pendidikan yang ada di Indonesia saat ini dimana anak didik akan tinggal di sebuah asrama dalam kurung waktu tertentu selama masa didiknya. Dengan begitu asrama memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak terutama dalam masa kembangnya. Proses perkembangan anak yang meliputi masalah sosial, seksual, edukasi, fisik dan psikologis akan terjadi di *Boarding School* ini. Dengan kata lain *Boarding School* dituntut untuk memenuhi kebutuhan perkembangan tersebut sebagai fasilitasnya.

Fenomena yang terjadi adalah dimana kebutuhan perkembangan tersebut tidak atau kurang terpenuhi sehingga menimbulkan masalah-masalah yang tidak diinginkan. Sebuah penelitian dengan persetujuan dan pengawasan Menteri Pendidikan Malaysia telah dilakukan untuk mengetahui tingkat stress anak dengan sampel 350 anak dari *Boarding School* terpilih. Data menunjukkan bahwa di kalangan siswa sekolah asrama prevalensi depresi, kecemasan dan stres sedikit lebih tinggi dari siswa yang tidak di asrama. Sekolah menengah keatas dianggap menjadi salah satu lingkungan yang memicu stress pada anak-anak, terlebih *Boarding School*. *Boarding school* cenderung menetapkan standar-standar tersendiri untuk siswa-siswanya baik di bidang akademik maupun bidang spesifik lainnya. Siswa dituntut untuk memenuhi standar-standar tersebut dalam lingkungan tertutup yang kemudian memicu tingkat stress pada siswa. Faktor lain yang memicu adalah perasaan *homesick* dikarenakan siswa diwajibkan untuk tinggal di lingkungan isolasi dalam jangka waktu tertentu. Tingkat stress ini dapat dikurangi dengan fasilitas yang

mencukupi untuk aktivitas tambahan siswa, terlebih aktivitas fisik seperti ekstrakurikuler olah raga dan lainnya.

Desain Interior berperan penting dalam pemecahan permasalahan tersebut. Asrama pada *Boarding school* cenderung terdesain dengan mementingkan fungsi komunal dan tidak memerhatikan privasi maupun kebutuhan personal tiap pernggunanya. Pengelola cenderung berfokus pada fungsionalitas ruangan yang dimana ruangan tersebut dapat menampung pengguna dengan kapasitas yang besar. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan desain interior yang baik dengan pertimbangan kebutuhan tiap pengguna dan pengguna secara keseluruhan. Dengan terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan fisik, psikologis, sosial dan privasi pada siswa maka akan terbentuk suatu lingkungan belajar sekaligus hidup yang aktif dan efektif untuk perkembangan karakter siswa dan menekan angka stress yang dapat memicu depresi maupun permasalahan jiwa maupun sosial pada siswa yang tergolong remaja.

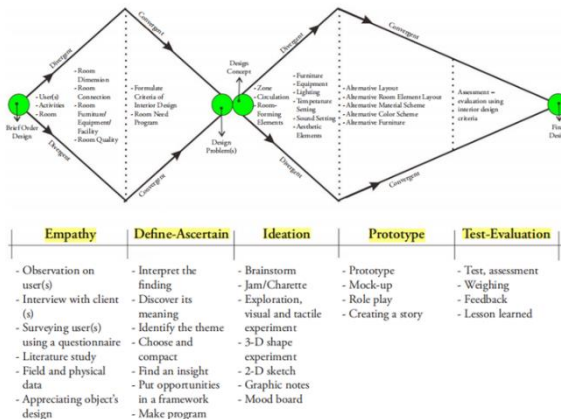
SMA IT Abu Bakar Kulon Progo merupakan salah satu *Boarding school* yang ada di Yogyakarta dan merupakan SMA cabang dari SMA IT Abu Bakar yang sudah ada sebelumnya. Pada awalnya SMA IT memiliki program I dan *fullday school* dimana asrama yang ada terpisah dari lingkungan sekolah. Kemudian dibuatlah SMA IT Abu Bakar Kulon Progo yang hanya membuka program *boarding school* dan hanya untuk laki-laki saja, dengan satu kawasan luas yang mencakup asrama dan sekolah. Hal inilah yang membuat sekolah ini menjadi objek perancangan yang menarik dimana lingkungan ini diperuntukkan khusus untuk remaja sekolah menengah keatas laki-laki dengan segala kebutuhannya. Selain itu letak lokasi yang jauh dari pusat keramaian membatasi aktivitas anak untuk bermain atau sekedar meluangkan waktu dengan berjalan-jalan atau berkumpul di cafe seperti anak-anak SMA pada umumnya. Kondisi tersebut yang kemudian menuntut pihak sekolah dapat

memenuhi kebutuhan anak dalam sehari-hari. Hal tersebut dapat terpenuhi dengan desain yang fungsional dan spesifik, dan juga terdukung dengan luasan area sekolah dan asrama yang ada. Dengan begitu proyek perancangan ini bertujuan untuk membentuk suatu lingkungan hidup dan belajar yang sehat, aktif dan efektif untuk remaja laki-laki.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah metode DT-DI, yaitu Model *Design Thinking* yang diteliti khusus untuk sistem pengajaran dalam desain interior oleh Suastiwi Triatmodjo dalam jurnalnya yang berjudul *Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning*. Pada dasarnya proses dalam metode ini mengadaptasi dari proses-proses double diamond dan design thinking yang sudah sering digunakan dalam proses pembelajaran kemudian disederhanakan menjadi proses-proses yang efektif untuk proses pengajaran dan pembelajaran desain interior. DT-DI terbagi menjadi 5 proses pokok yaitu (1)*Empathy* (2)*Define-Ascertain* (3)*Ideation* (4)*Prototype* (5)*Test-Evaluation*.



Gambar 1 Double Diamonds DT-DI
(Sumber: *Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning* by Suastiwi Triatmodjo)

Dalam tahap *Empathy* dapat dilakukan dengan eksplorasi objek perancangan sebagai pengguna, wawancara langsung dengan pengguna, ataupun melalui penelitian ilmiah. 3 hal itu dilakukan untuk mendapatkan permasalahan yang relevant bukan permasalahan tanpa dasar. Yang pertama dilakukan adalah eksplorasi terhadap objek untuk pengambilan data lapangan dengan survey langsung ke SMA IT Abu Bakar Kulon Progo yang masih dalam tahap pembangunan. Setelah mendapatkan gambaran kemudian dilakukan eksperimen sebagai user dalam objek tersebut. Dalam proses inilah masalah desain ditemukan sekaligus dan kebutuhan-kebutuhan dari perancangan ini terlihat yang kemudian akan menjadi dasar dalam perancangan ini.

Dalam Tahap kedua *Define-Ascertain* merupakan tahapan penentuan dimana dalam tahap ini dilakukan dilakukan brainstorming untuk menentukan kriteria, daftar kebutuhan dan masalah desain secara final. Kriteria interior yang digunakan disesuaikan dengan user yang terdiri dari remaja laki-laki umur 14-17 tahun dan pembina maupun pengajar laki-laki yang berumur 26-45 tahun. Kemudian untuk pembuatan daftar kebutuhan sedikit berbeda dari model asrama pada umumnya yang hanya memenuhi kebutuhan istirahat dan area komunal, dalam pembuatan kebutuhan ini didasari oleh idealnya kebutuhan hidup remaja laki-laki yang akan menghuni asrama itu dengan rata-rata penggunaan 24 hari dalam sebulan sehingga kebutuhan yang didapatkan mencakupi kebutuhan psikologis maupun fisik anak remaja pada umumnya termasuk kebutuhan belajar, olahraga, dan kebersihan. Untuk permasalahan desain didapati kurangnya fasilitas dan sistem yang sudah ada, dengan masalah zoning dan sirkulasi yang belum optimal dalam penerapannya.

Tahap ketiga yaitu memasuki tahap Ideasi dimana semua ide dan gagasan dikeluarkan dan diolah dengan brainstorming, sketsa 2D,

moodboard dan eksperimen 3D menggunakan aplikasi sketchup. Dalam proses inilah penentuan layout dan konfigurasi furniture yang ideal dilakukan. Proses awal dilakukan dengan sketsa awal dengan ide-ide tambahan untuk tiap ruangnya. Setelah melalui tahapan sketsa ide, kemudian dilanjutkan untuk membuat simulasi 3D sehingga dapat melihat komposisi ruang secara skalatis. Dalam proses inilah ditemukan banyak kekurangan-kekurangan sehingga proses ini dapat dilakukan berkali-kali. Untuk moodboard dibuat secara terpisah dalam 2D sebelum akhirnya diterapkan pada model 3D.

Setelah tahapan Ideasi kemudian memasuki tahapan *prototype* dimana akan dilakukan penyempurnaan model perancangan dengan hasil akhir animasi 3D dan perspektif 2D. Tahapan terakhir adalah test-evaluation dimana akan dilakukan test terhadap model perancangan dan pemberian feedback sebagai evaluasi untuk menyempurnakan model oleh pihak Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta melalui bimbingan secara berkala dengan dosen pembimbing. Setelah perancangan dianggap selesai dan siap uji akhir maka dilakukan uji final perancangan melalui Ujian Tugas Akhir.

2. Metode Desain

Metode desain yang pertama dilakukan sesuai dengan DT-DI adalah proses *empathy* dimana perancang menggunakan pengalaman pribadi perancang sebagai siswa yang pernah menempati boarding school, dan informasi-informasi yang didapatkan dari teman-teman laki-laki perancang selama berada di *Boarding School*. Tahap kedua yang dilakukan adalah *Define-Ascertain* dengan pembuatan daftar kebutuhan pengguna dan menganalisis permasalahan yang ada. Dalam tahap ketiga yaitu Ideasi, perancang mulai memasukkan ide-ide mentah yang ingin diterapkan pada perancangan. Tahap ini merupakan tahapan yang paling

lama dimana ideasi-ideasi tersebut dikembangkan dan dievaluasi ulang tiap minggunya dengan cara brainstorming hingga mendapat desain yang final.

Setelah melalui ketiga tahapan di atas, maka masuklah ke tahapan *prototype* dimana model 3D dan perspektif 2D disempurnakan yang kemudian menjadi *modelling* final yang presentatif.

a. **Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah**

Pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara, yaitu secara online dan survey lokasi. Pengumpulan data yang pertama dilakukan adalah secara online dengan mencari informasi yang ada melalui website resmi sekolah. Data yang didapat berupa alamat lengkap, latar belakang berdirinya sekolah beserta sejarah singkatnya, visi, misi beserta tujuan sekolah dan nilai-nilai khusus yang ditawarkan oleh sekolah. Data-data ini yang kemudian digunakan sebagai gambaran kasar citra maupun fungsi seperti apa yang perlu dibangun dalam interiornya.

Pengumpulan data kedua merupakan survey langsung ke lokasi sekolah di Kulon Progo dengan membawa data lapangan berupa gambar kerja yang sebelumnya telah didapatkan dari pengelola. Pengumpulan data ini dilakukan untuk melihat kondisi terkini lokasi sekolah sekaligus mencocokkan gambar kerja yang sudah didapatkan dengan kondisi yang ada. Selain itu survey dilakukan untuk mengukur dan merasakan kondisi penghawaan dan pencahayaan secara nyata pada lokasi.

Setelah dilakukan 2 tahap pengumpulan data maka dilakukan penelusuran masalah yang ada secara brainstorming melalui analisis pribadi, wawancara dengan pengelola secara langsung dan pengalaman pribadi sebagai penghuni asrama.

b. Metode Pencaarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain yang digunakan adalah brainstorming dengan menjabarkan seluruh informasi yang didapatkan kemudian ide-ide yang didapatkan dikeluarkan pada tiap permasalahan yang ada. Setelah itu dilakukan penyortiran ide yang sama. Ide-ide yang sudah tersortir kemudian dicari titik temu atau kesamaannya, dimana akhirnya mendapatkan kunci dari desain yang akan dibuat dimana proses-proses selanjutnya akan berpegang pada kunci tersebut.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi ini dilakukan dengan cara yang sama yang digunakan dalam pencarian Ide yaitu brainstorming. Metode ini dilakukan dengan dibersamai oleh dua dosen pembimbing dalam prosesnya. Dimana masukan dan koreksi atas ide-ide yang ada ditemukan sehingga secara otomatis terjadi proses evaluasi desain yang ada dibersamai dengan *feedback-feedback* yang relevan.