

**PERANCANGAN INTERIOR *MUSIC CENTER* LOKANANTA
SURAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

Yoga Arih Wirasta

1712082023

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

2021

PERANCANGAN INTERIOR *MUSIC CENTER* LOKANANTA SURAKARTA

ABSTRAK

Lokananta merupakan label rekaman dan pabrik piringan hitam pertama milik negara yang didirikan pada 29 Oktober 1956 yang diinisiasi oleh menteri penerangan pada masa itu, R. Maladi di Surakarta Jawa Tengah. Tugas awal Lokananta adalah untuk menduplikasi materi-materi bahan siaran Radio Republik Indonesia (RRI). Mulai tahun 1959, Lokananta mendapat izin untuk menjual hasil produksinya ke masyarakat luas hingga pada tahun 1972, produksi piringan hitam Lokananta dihentikan. Lokananta bisa disebut sebagai harta terpendam milik Indonesia. Namun, tempat yang sangat penting bagi sejarah kebudayaan bangsa ini kini semakin terlupakan. Pihak Manajemen Lokananta memiliki harapan besar untuk menjadikan Lokananta sebagai tempat yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, khususnya penikmat dan pelaku musik di masa kini. Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan harapan manajemen Lokananta dan para pecinta serta pelaku musik ke dalam desain interior bangunan utama Lokananta *Records*. Konsep desain yang diterapkan yaitu penggunaan gaya *modern* dengan tema Nostalgia Musik Keroncong Surakarta pada bangunan *heritage*. Metode yang digunakan pada karya desain ini yaitu metode aktivitas yang dikembangkan oleh Vijay Kumar antara lain Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran. Penerapan gaya, tema, dan penggunaan metode tersebut diharapkan dapat mencukupi kebutuhan dan mengoptimalkan aktivitas pada bangunan utama Lokananta *Records*.

Kata kunci: lokananta, *interior*, musik, sejarah, *modern*, *heritage*

ABSTRACT

Lokananta was the first state-owned record label and record factory which was founded on October 29, 1956, initiated by the then minister of information, R. Maladi in Surakarta, Central Java. Lokananta's initial task was to duplicate materials for Radio Republik Indonesia (RRI) broadcasts. Starting in 1959, Lokananta received a permit to sell its production to the public until 1972, Lokananta's record production was discontinued. Lokananta can be called Indonesia's hidden treasure. However, a very important place for the cultural history of this nation is now increasingly being forgotten. The management of Lokananta has high hopes to make Lokananta a place that can meet the needs of the community, especially music lovers and musicians. This design aims to reflect the expectations of Lokananta management and music lovers and musicians into the interior design of Lokananta Records' main building. The design concept applied is the use of a modern style with the theme of Nonstalgia Music Keroncong Surakarta in heritage buildings. The method used in this design work is the activity method developed by Vijay Kumar, including Understanding the Purpose, Knowing the Context, Knowing the Community, Developing Ideas, Exploring Concepts, Developing Solutions, and Realizing Offers. The application of styles, themes, and the use of these methods is expected to meet the needs and optimize activities at the Lokananta Records main building.


Keywords: lokananta, *interior*, music, history, *modern*, *heritage*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSIC CENTER LOKANANTA SURAKARTA diajukan oleh Yoga Arik Wirasta, NIM 1712082023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota




Hangga Hardjaja, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791129 200604 1 003

Pembimbing II/Anggota




Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

Cognate/Anggota



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

Ketua Program Studi/Ketua, Anggota



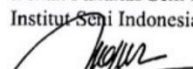
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain



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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Samsudin dan Ibu Astikah selaku kedua orang tua juga sebagai donatur utama dalam penyusunan proyek tugas akhir ini, serta kedua kakak (Arwi & Galih) yang telah memberikan dukungan, nasihat, dan dorongan semangat selama penyusunan ini.
3. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberi banyak masukan, nasehat, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir karya desain ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Sc. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku dosen wali yang selalu senantiasa memberi bimbingan dan dukungan kepada penulis hingga terselesaikan penyusunan tugas akhir ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
7. Teman-teman band saya (Menahem) Arizal Aditya, Benekditus Bima, Dien Asa, dan Ralifiyan Tawakal yang tak henti memberikan dukungan dan bantuan.
8. Mas Anggit Wicaksono selaku manajemen Lokananta yang telah memberikan izin dan banyak bantuan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Teman-teman saya Risno, Odin, Laksa, Mulat, Dito, Fais, Rama, Fiyan, Edi, Iqbal, Kelvin, dan Uus yang selalu bersedia mendengarkan keluhan saya dan memberi motivasi serta bantuan.
10. Teman-teman kontrakan "Barokah" Mas Herku, Odin, Edi, Iqbal, Fiyan atas banyak bantuan dan hiburan yang diberikan.
11. Teman-teman prodi Desain Interior ISI Yogyakarta.
12. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang sudah berjuang bersama-sama dan saling tukar pikiran.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih terdapat banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik membangun dan berharap Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi yang memerlukannya.

Yogyakarta, 03 Januari 2022

Penulis,



Yoga Arih Wirasta

NIM 1712082023

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, 03 Januari 2022

Penulis,



Yoga Arih Wirasta

NIM 1712082023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Program Desain.....	20
C. Data	21
BAB III	51
A. Pernyataan Masalah	51
B. Ide Solusi Desain	51
BAB IV	55
PENGEMBANGAN DESAIN.....	55
A. Konsep Perancangan	55
B. Hasil Desain	82
BAB V.....	98
PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	102
A. Dokumentasi Survey	102

B. POSTER.....	105
C. RENCANA ANGGARAN BIAYA.....	108
D. GAMBAR KERJA.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Inovasi.....	3
Gambar 1. 2 Lokasi Lokananta Records	21
Gambar 2. 1 Gambar Denah Lahan Lokananta Records.....	22
Gambar 2. 2 Gambar Denah Bangunan Utama.....	23
Gambar 2. 3 Gambar Denah Gedung Studio dan Gudang	23
Gambar 2. 4 Gambar Denah Gedung Bekas Mes	24
Gambar 2. 5 Gambar Denah Gedung Restoran dan Kafe	24
Gambar 2. 6 Gambar Diagram Matrik Hubungan antar Ruang	25
Gambar 2. 7 Tegel Polos Berwarna Kuning	26
Gambar 2. 8 Tegel Polos Berwarna Hitam	27
Gambar 2. 9 Ruang Studio dengan Lantai yang Dilapisi Karpet	27
Gambar 2. 10 Dinding Bangunan Lokananta Records.....	27
Gambar 2. 11 Gambar plafon salah satu ruang Lokananta Records	28
Gambar 2. 12 Jarak Pandang	28
Gambar 2. 13 Standarisasi Museum	29
Gambar 2. 14 Standarisasi Museum	30
Gambar 2. 15 Standarisasi Museum	30
Gambar 2. 16 Standarisasi Temperatur.....	32
Gambar 2. 17 Lapisan Dinding Akustil.....	33
Gambar 2. 18 Literatur Sofa Duduk.....	34
Gambar 2. 19 Zona Sirkulasi Antar Lounge Chair	35
Gambar 2. 20 Sirkulasi Lounge Chair	35
Gambar 2. 21 Gambar Sirkulasi Meja Makan	36
Gambar 2. 22 Antropometri Jangkauan dan Sirkulasi Kabinet.....	36
Gambar 2. 23 Standarisasi Meja Kerja	37
Gambar 2. 24 Standarisasi Jangkauan Lengan.....	37
Gambar 2. 25 Standarisasi Meja Konferensi	38
Gambar 2. 26 Standarisasi Area Kerja.....	38
Gambar 2. 27 Standarisasi Sirkulasi dan Area Penyimpanan	39
Gambar 2. 28 Standarisasi Area Bebas Kursi	39
Gambar 2. 29 Standarisasi Workstation.....	40
Gambar 2. 30 Standarisasi Workstation dengan Bentuk U.....	40
Gambar 2. 31 Standarisasi Zona Duduk	41
Gambar 2. 32 Standarisasi Laci Arsip	41
Gambar 2. 33 Standarisasi Tinggi Meja Konter	42
Gambar 2. 34 Standarisasi Meja Konferensi	42
Gambar 2. 35 Standarisasi Ukuran Meja Konferensi	43
Gambar 2. 36 Standarisasi Jarak Meja Konferensi	43
Gambar 2. 37 Standarisasi Meja Konferensi dengan Bentuk Bundar.....	44
Gambar 2. 38 Standarisasi Jarak Pandang dan Jangkauan.....	44
Gambar 2. 39 Standarisasi Kasir	45

Gambar 3. 1 Mind Mapping	52
Gambar 3. 2 Referensi Suasana Museum	53
Gambar 3. 3 Referensi Suasana Ruang Kantor	53
Gambar 3. 4 Referensi Suasna Kafe	54
Gambar 3. 5 Referensi Suasana Area Hijau	54
Gambar 4. 1 Skema Warna	56
Gambar 4. 2 Skema Material	57
Gambar 4. 3 Visualisasi Jenis Plafon	58
Gambar 4. 4 Visualisasi Jenis Dinding	59
Gambar 4. 5 Vs=isualisasi Jenis Lantai	59
Gambar 4. 6 Visualisasi Elemen Estetis	60
Gambar 4. 7 Diagran Matriks	61
Gambar 4. 8 Alternatif 1 Bubble Diagram	61
Gambar 4. 9 Alternatif 2 Bubble Diagram	62
Gambar 4. 10 Alternatif 1 Sirkulasi	63
Gambar 4. 11 Alternatif 2 Sirkulasi	64
Gambar 4. 12 Alternatif 1 Zonning	65
Gambar 4. 13 Alternatif 2 Zonning	65
Gambar 4. 14 Layout Perancangan Music Center Lokananta	66
Gambar 4. 15 Layout Perancangan Kafe	66
Gambar 4. 16 Sketsa Furnitur Kustom 1	67
Gambar 4. 17 Sketsa Furnitur Kustom 2	67
Gambar 4. 18 Sketsa Furnitur Kustom 3	69
Gambar 4. 19 Sketsa Furnitur Kustom 4	69
Gambar 4. 20 Jenis Lampu 1	72
Gambar 4. 21 Jenis Lampu 2	73
Gambar 4. 22 Jenis Lampu 3	73
Gambar 4. 23 Jenis Lampu 4	74
Gambar 4. 24 ME Music Center Lokananta	81
Gambar 4. 25 ME Kafe Music Center Lokananta	82
Gambar 4. 26 Layout Music Center Lokananta	83
Gambar 4. 27 Sketsa Perspektif Manual Museum Arsip RRI	84
Gambar 4. 28 Gambar 4. 29 Sketsa Perspektif Manual Museum Arsip RRI	84
Gambar 4. 30 Perspektif Furnitur Kustom 1	85
Gambar 4. 31 Perspektif Furnitur Kustom 2	85
Gambar 4. 32 Perspektif Furnitur Kustom 3	85
Gambar 4. 33 Perspektif Furnitur Kustom 4	86
Gambar 4. 34 Aksonometri Bangunan Utama Music Center Lokananta	86
Gambar 4. 35 Aksonometri Kafe Music Center Lokananta	87
Gambar 4. 36 Lobby Music Center Lokananta	87
Gambar 4. 37 Museum Arsip Kemerdekaan	88
Gambar 4. 38 Museum Arsip Kemerdekaan	88

Gambar 4. 39 Museum Arsip RRI	89
Gambar 4. 40 Museum Arsip RRI	89
Gambar 4. 41 Arsip Museum Keroncong	90
Gambar 4. 42 Arsip Museum Keroncong	90
Gambar 4. 43 Ruang Staff Music Center Lokananta	91
Gambar 4. 44 Ruang Staff Music Center Lokananta	91
Gambar 4. 45 Ruang Remastering	92
Gambar 4. 46 Ruang Remastering	92
Gambar 4. 47 Ruang Duplikasi Kaset.....	93
Gambar 4. 48 Ruang Duplikasi Kaset.....	93
Gambar 4. 49 Ruang Produksi Konten Digital Lokananta 1	94
Gambar 4. 50 Ruang Produksi Konten Digital Lokananta 2	94
Gambar 4. 51 Studio Latihan	95
Gambar 4. 52 Studio Recording.....	95
Gambar 4. 53 Kafe Music Center Lokananta.....	96
Gambar 4. 54 Kafe Music Center Lokananta.....	96
Gambar 4. 55 Area Hijau Bangunan Music Center Lokananta 1	97
Gambar 4. 56 Area Hijau Bangunan Music Center Lokananta 2	97



DAFTAR TABEL

Table 1. 1 Tingkat Kebutuhan Cahaya.....	31
Table 2 1Tabel Kebutuhan dan Kriteria Museum.....	46
Table 2 2 Tabel Kebutuhan dan Kriteria Kantor Produksi dan Ruang Staff	46
Table 2 3 Tabel Kebutuhan dan Kriteria Studio	47
Table 2 4 Tabel Kebutuhan dan Kriteria Retail	48
Table 2 5 Tabel Kebutuhan dan Kriteria Kafe	49
Table 2 6 Furnitur Pabrikasi.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia tidak akan pernah lepas dari musik. Musik yang pada dasarnya merupakan bunyi yang ditangkap oleh indera pendengaran manusia selalu hadir mengiringi kehidupan manusia. Dalam situasi dan kondisi apapun, musik selalu memiliki peran yang cukup penting, mulai dari kegiatan ritual, kegiatan kerajaan, hingga sebagai hiburan sampai saat ini. Perkembangan dan persebarannya pun sangat cepat seiring dengan majunya teknologi dan pengaruh globalisasi di dunia.

Di masa sekarang, jenis dan aliran musik sangat beragam, begitu juga dengan media yang dipakai untuk memasarkan musik. Mulai dari media yang berbentuk fisik, hingga digital. Majunya teknologi sangat memanjakan para pendengar musik untuk menikmati karya musik dengan mudah. Para penikmat musik masa kini dimudahkan dengan adanya media digital, sehingga mereka dapat mendengarkan musik kapan saja dan dimana saja. Namun, dengan kemudahan yang ada, banyak yang tidak tahu tentang media pertama untuk merekam dan memainkan musik yang pada jaman dulu menjadi awal mula perkembangan dunia musik. Media tersebut yang dikenal dengan nama piringan hitam.

Piringan hitam merupakan teknologi jaman dulu yang ditemukan oleh Emile Berliner pada tahun 1887 saat mengembangkan alat bernama fonograf, alat perekam suara yang ditemukan oleh Thomas Alva Edison. Emile Berliner menciptakan sebuah piringan warna hitam berdiameter 40cm dengan tujuan dapat mendengarkan rekaman suara dari fonograf secara berulang.

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang cepat, membawa piringan hitam dikenal di seluruh penjuru dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Pasca kemerdekaan Indonesia, beberapa industri rekaman mulai bermunculan, salah satunya perusahaan bernama Lokananta yang berdiri pada 29 Oktober 1956. Lokananta pada awalnya merupakan bagian dari Djawatan Radio Republik Indonesia yang bertugas memproduksi piringan hitam untuk bahan siaran Radio

Republik Indonesia atau RRI. Pada tahun 1959, Lokananta memperoleh izin menjual produksinya ke masyarakat luas kemudian menjadi perusahaan rekaman dan pabrik piringan hitam milik negara pertama dan satu-satunya.

Lokananta bisa disebut sebagai harta terpendam milik Indonesia. Selain melahirkan karya- karya musisi seperti Gesang, Waldjajah, Titiok Puspa, Didi Kempot, dan musisi besar lain, studio ini juga memiliki keping rekaman lagu Indonesia Raya pertama. Bahkan, rekaman pidato-pidato presiden Sukarno pun tersimpan di Lokananta hingga saat ini, salah satunya rekaman pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia. Namun, tempat yang sangat penting bagi sejarah kebudayaan bangsa ini kini semakin terlupakan.

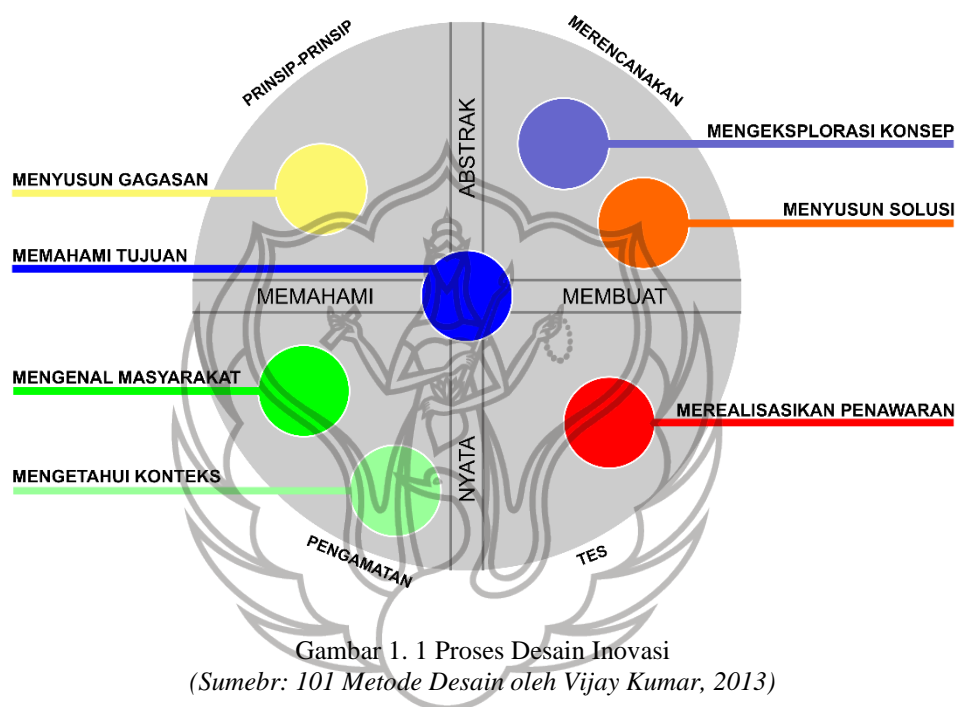
Lahan dengan luas sekitar 18.000 m² ini kini berada di bawah Perum Percetakan Negara Republik Indonesia atau PNRI. PNRI mengambil alih dan mengelola Lokananta sebagai PNRI cabang Surakarta sejak tahun 2004 setelah PN Lokananta dilikuidasi pada tahun 2001. Setelah akhirnya menjadi kantor cabang PNRI, produktifitas Lokananta dalam bidang musik hanya sebagai tempat penggandaan kaset pita dan penyewaan studio konser *virtual*.

Dibalik fungsi Lokananta yang saat ini sebagai kantor cabang PNRI, manajemen Lokananta masih memiliki harapan besar untuk mempertahankan eksistensi Lokananta sebagai tempat yang produktif dibidang musik dan tetap mengikuti perkembangan jaman. Para pengelola berharap Lokananta menjadi tempat yang bisa diminati masyarakat secara umum tanpa meninggalkan jejak sejarah pengaruh besar Lokananta dalam kebudayaan Bangsa Indonesia.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Dalam perancangan *Music Center* Lokananta, penulis menerapkan metode desain yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, ada beberapa metode aktivitas, antara lain Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. 1 Proses Desain Inovasi
(Sumber: 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar, 2013)

1) Memahami Tujuan

Pada proses yang pertama ini, terdapat lima tahap untuk menentukan dari mana harus dimulai. Yang pertama yaitu mengumpulkan data terbaru, kemudian memetakan tinjauan, memetakan tren yang ada di masyarakat, penyusunan ulang masalah, dan yang terakhir yaitu merumuskan tujuan awal.

2) Mengetahui Konteks

Proses yang kedua yaitu mengetahui konteks, yaitu mempelajari kondisi yang berpengaruh terhadap lingkungan dimana penawaran inovasi dapat tercipta. Beberapa elemen yang dapat memengaruhi

konteks inovasi antara lain masyarakat, lingkungan, teknologi, budaya, industri, politik, dan ekonomi.

3) Mengenal Masyarakat

Tujuan proses Mengenal Masyarakat ini yaitu untuk memahami perilaku dan interaksi masyarakat terhadap segala macam hal dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mengambil atau menarik gagasan-gagasan penting dari perilaku dan interaksi tersebut.

4) Menyusun Gagasan

Menyusun Gagasan merupakan proses merumuskan poin-poin yang dipelajari atau didapat dari berbagai proses sebelumnya. Pada proses ini juga dapat menggunakan lebih dari satu jenis metode, sehingga menghasilkan berbagai perspektif pemahaman yang luas.

5) Mengeksplorasi Konsep

Dalam proses ini, yang dilakukan yaitu pengumpulan gagasan terstruktur untuk dapat menganalisa peluang yang akan terjadi dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Pembuatan prototype dapat dilakukan pada proses ini dengan tujuan agar konsep desain yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan oleh klien.

6) Menyusun Solusi

Pada proses ini, tim, pengguna, dan klien diberikan pemahaman lebih mengenai kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi dengan deskripsi solusi sebagai gambarannya. Beberapa tahapannya antara lain menemukan beberapa pilihan solusi, menyistemkan konsep, mengevaluasi konsep, mengkomunikasikan solusi, dan yang terakhir mengorganisir solusi.

7) Meralisasikan Penawaran

Proses terakhir yaitu merealisasikan penawaran. Proses ini bertujuan untuk memastikan solusi-solusi yang berpotensi dapat tersusun dengan baik, dan juga prototype yang dibangun dapat sesuai dengan kebutuhan dan dapat mempermudah merealisasikan apa yang diharapkan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Terdapat dua metode pengumpulan data menurut Kumar (2012). Metode pertama yaitu memahami tujuan. Proses memahami tujuan mencakup fakta-fakta yang dianggap kunci. Dalam perancangan ini, fakta-fakta kunci adalah berbagai informasi penting yang akan didapat dari klien, yaitu pihak manajemen Lokananta *Records*. Kemudian metode kedua yaitu metode mengetahui konteks. Metode mengetahui konteks merupakan metode melakukan wawancara pakar subjek. Dalam perancangan ini, wawancara subjek yang dimaksud yaitu menggali informasi dari kepala pengelola Lokananta *Records*, pengunjung, dan beberapa narasumber lain yang memiliki andil besar terhadap perkembangan Lokananta *Records*.

Metode penelusuran masalah menurut Kumar (2012) juga terbagi menjadi dua. Proses pertama yaitu proses mengenal masyarakat. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan cara kunjungan lapangan berupa survei langsung pada Lokananta *Records*. Tujuan dari adanya survei langsung tersebut yaitu untuk lebih mengenal dan memahami objek yang akan dirancang. Kemudian proses kedua adalah penyusunan gagasan mengenai jaringan aktivitas. Penyusunan gagasan mengenai jaringan aktivitas ini bertujuan untuk menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang. Salah satu caranya yaitu dengan mengumpulkan data aktivitas-aktivitas yang terjadi di Lokananta *Records*.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide merupakan proses eksplorasi konsep menggunakan metode sesi pembentukan ide yang dilakukan dengan cara menciptakan gagasan ide. Gagasan-gagasan ide tersebut kemudian digunakan sebagai solusi dan pemecah masalah.

Metode pengembangan desain merupakan proses penyusunan solusi-solusi yang sudah didapatkan dari proses sebelumnya. Pembuatan *storyboard* bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk penyusunan

solusi. Dengan pembuatan *storyboard* tersebut, sistem konsep yang akan dihasilkan dapat lebih mudah untuk dijelaskan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini menggunakan rencana platform sebagai proses mewujudkan penawaran. Rencana *platform* meliputi pemilihan alternatif desain, furnitur, *layout*, dan juga alternatif elemen-elemen pembentuk ruang. Proses ini dapat menghasilkan solusi desain terbaik sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengelola dan pengguna Lokananta *Records*.

