

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM
GUMUK PASIR PARANGTRITIS**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUMUK PASIR PARANGTRITIS



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2022

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUMUK PASIR PARANGTRITIS

Rizki Ayu Vidianti¹

ABSTRAK

Museum adalah salah satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Berbekal adanya perjanjian kerjasama antara Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta, Badan Informasi Geospasial (BIG), Universitas Gadjah Mada (UGM), dan Pemerintah Kabupaten Bantul, saat ini Museum Gumuk Pasir menjadi bagian dari Parangtritis Geomaritime Science Park dalam pengelolaan dan pengembangan terkait hasil-hasil riset, pengetahuan geospasial, serta wawasan dalam bidang kepesisiran dan kemaritiman. Keberadaan Museum Gumuk Pasir sebagai sarana penghubung antara masyarakat dengan fenomena alam yang terdapat di Pesisir Parangtritis beserta ilmu pengetahuan yang meliputinya. Museum ini juga menyediakan informasi di bidang geospasial yang terintegrasi dan mudah dimanfaatkan. Dengan bentuk gedung yang menyimbolkan langkah terbentuknya Gumuk Pasir Parangtritis, membuat museum menghadapi permasalahan sirkulasi dan alur pengunjung museum. Mengacu kepada metode Design Thinking berdasarkan Gavin Ambrose dan Paul Harris gedung kerucut Museum Gumuk Pasir Parangtritis dirancang dengan menggabungkan konsep penampilan koleksi pendekatan evokatif dari unsur kearifan lokal Pesisir Parangtritis baik dalam bidang sosial budaya maupun keadaan geografis. Sirkulasi disusun ulang dengan pola kunjungan mengalir sesuai dengan konsep utama perancangan yang terinspirasi dari proses terbentuknya Gumuk Pasir Parangtritis yang melalui aliran sungai. Kemudian unsur kearifan lokal Pesisir Parangtritis dimunculkan melalui bentuk dan dekorasi ruang guna memperkenalkan latar sosial dan budaya wilayah pesisir Bantul. Hal tersebut diharapkan dapat meninggalkan kesan pengalaman kunjungan yang lebih lama pada pengunjung.

Kata kunci: Museum Pengetahuan, Gumuk Pasir, Pesisir Parangtritis¹

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274 417219 HP: +6287828166350
Email: ayuukk08@gmail.com

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUMUK PASIR PARANGTRITIS

Rizki Ayu Vidianti²

ABSTRACT

Museum is one of the elements that holds cultural heritage that connects humans from the past to the present. Armed with a cooperation agreement between the Government of the Special Region of Yogyakarta, the Geospatial Information Agency (BIG), Gadjah Mada University (UGM), and the Bantul Regency Government, currently Gumuk Pasir Museum is part of the Parangtritis Geomaritime Science Park in the management and development of related research, geospatial knowledge, as well as insights in the coastal and maritime fields. The existence of Gumuk Pasir Museum as a means of connecting the community with natural phenomena found in the Parangtritis Coast and the knowledge that covers it. This museum also provides integrated and easy-to-use geospatial information. With the shape of a building that symbolizes the steps in which Gumuk Pasir Parangtritis was formed, the museum faces problems with circulation and flow of museum visitors. Referring to the Design Thinking method based on Gavin Ambrose and Paul Harris, the Gumuk Pasir Parangtritis Museum building then designed by combining the concept of collection display with an evocative approach from elements of local wisdom of the Parangtritis Coast both in the socio-cultural and geographical section. The circulation is rearranged with a visit pattern flow in accordance with the main design concept which was inspired by the formation process of the Parangtritis Sand Dunes that is going through the river flow. Then the element of local wisdom of the Parangtritis Coast is raised through the shape and decoration of the space to introduce the social and cultural background of the Bantul coastal area. This is expected to leave the impression of a longer visit experience on visitors.

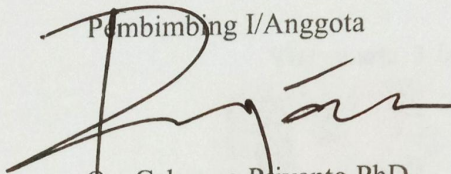
Keywords: *Science Museum, Sand Dunes, Parangtritis Coast, Edutainment²*

² Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274 417219 HP: +6287828166350
Email: ayuukk08@gmail.com

Tugas Akhir Perancangan/ Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUMUK PASIR PARANGTRITIS
diajukan oleh Rizki Ayu Vidianti NIM 161 2055 023, 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.

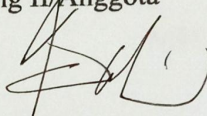
Pembimbing I/Anggota



Oc. Cahyono Priyanto, PhD

NIP. 19700017 200501 1 001

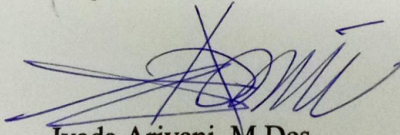
Pembimbing II/Anggota



Dony Arsetyasmoro, M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002

Cognate/Anggota



Ivada Ariyani, M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior/Ketua

Mengetahui,

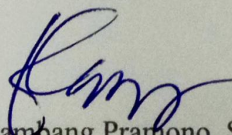
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum

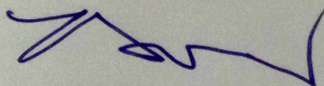
NIP. 19691108 199303 1 001



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 3 Januari 2022



Rizki Ayu Vidianti

NIM 161 2055 023



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUMUK PASIR PARANGTRITIS ini dengan baik sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa adanya dorongan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dengan rasa hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas pertolongan dan anugerahnya dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Budi Wiyono dan Ibu Evi Aprilus yang selalu memberi dukungan, baik secara materi, psikologis, dan doa.
3. Yth. Bapak Oc. Cahyono Priyanto, PhD dan Bapak Dony Arsetyasmoro, M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan ilmu, dorongan, dan saran yang membangun disertai kesabaran selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Anom Wibisono, M.Sc., selaku dosen wali atas bimbingan dan masukannya selama saya menjadi mahasiswa Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama proses studi.
8. Kepala dan *staff* Museum Gumuk Pasir Parangtritis yang telah membantu memberikan informasi terkait museum.
9. Ion dan Mei Rizki yang sempat berjuang bersama dan memberi opini yang dibutuhkan penulis.
10. Gege, sahabat sejak hari pertama hingga berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir masing-masing.

11. Helena Jo, Aurelia Regina, Septiana, Meidiana, Yanida, Diva, Refo, dan jajaran gadis kos Gagih 3 pada masanya atas bantuan dan keberadaannya dalam pengerjaan tugas akhir.
12. Melisa Livana, sahabat makan siang di luar serta pengoreksi penulisan ini.
13. Risna, Kiran, dan Firda sebagai tim cepat tanggap pada penyelesaian tugas akhir ini.
14. Teman-teman perjuangan Guratan (PSDI Angkatan 2016).
15. Kakak dan adik tingkat yang senantiasa menyemangati selama pengerjaan tugas akhir.
16. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini.
17. *Last but not least, I want to thank me. I want to thank me for believing in me, I want to thank me for doing all these hardworks. I want to thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I want to thank me for just being me all the times. We did it.*

Akhir kata, apabila terdapat kesalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, semata-mata karena terbatasnya ilmu dan pengalaman penulis sebagai mahasiswa. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, 3 Januari 2022
Penulis,

Rizki Ayu Vidianti

NIM 161 2055 023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses desain	3
2. Metode desain	6
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan pustaka umum	8
2. Tinjauan pustaka khusus	16
B. Program Desain	20
1. Tujuan desain	20
2. Fokus / sasaran desain	20
3. Data	20
4. Daftar kebutuhan dan kriteria	65
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	74
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	74
B. Ide Solusi Desain	74
BAB IV	78
PENGEMBANGAN DESAIN	78
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>)	78
1. Alternatif Estetika Ruang	78
2. Alternatif Penataan Ruang	80
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	87
4. Alternatif Pengisi Ruang	89
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	92
B. Evaluasi Pemilihan Desain	112
C. Hasil Desain	114

1. Render Perspektif	114
2. Render Perspektif Manual	119
3. Detail Khusus	121
4. Axonometri	121
BAB V	124
PENUTUP	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127
DAFTAR PUSTAKA INTERNET	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Museum Nasional.....	10
Gambar 2.2 Logo Museum Gumuk Pasir	21
Gambar 2.3 Peta Lokasi Museum Gumuk Pasir	28
Gambar 2.4 Analisis Denah Bangunan Museum Gumuk Pasir	28
Gambar 2.5 Denah Lantai 1 Gedung Kerucut Museum Gumuk Pasir.....	29
Gambar 2.6 Denah Lantai 2 Gedung Kerucut Museum Gumuk Pasir.....	30
Gambar 2.7 Denah Lorong Pengetahuan Gedung Kerucut Museum Gumuk Pasir	31
Gambar 2.8 Denah Lantai 3 Gedung Kerucut Museum Gumuk Pasir.....	32
Gambar 2.9 Denah Lantai 4 Gedung Kerucut Museum Gumuk Pasir.....	33
Gambar 2.10 Denah Lantai 4 Gedung Kerucut Museum Gumuk Pasir.....	34
Gambar 2.11 Ruang <i>Amphitheatre</i>	35
Gambar 2.12 Sketsa Suasana Ruang <i>Amphitheatre</i>	35
Gambar 2.13 Sketsa Display Pameran Museum Gumuk Pasir	36
Gambar 2.14 Display Zona Bahariku Lantai 1	36
Gambar 2.15 Area Citra Satelit Lantai 2.....	37
Gambar 2.16 Area Citra Satelit Lantai 2.....	37
Gambar 2.17 Lorong Pengetahuan Lantai 2	38
Gambar 2.18 Zona Gumuk Pasir Lantai 3	38
Gambar 2.19 Ufuk Parangtritis Lantai 4.....	39
Gambar 2.20 Analisis Sirkulasi Aktivitas Pengguna Museum Gumuk Pasir Lantai 1 dan 2.....	40
Gambar 2.21 Analisis Sirkulasi Aktivitas Pengguna Museum Gumuk Pasir Lantai 3 dan 4.....	40
Gambar 2.22 Akses menuju Museum Gumuk Pasir	41
Gambar 2.23 Pencahayaan Buatan Museum Gumuk Pasir.....	42
Gambar 2.24 Pencahayaan Alami Museum Gumuk Pasir	42
Gambar 2.25 Analisis Sirkulasi Penghawaan	43
Gambar 2.26 Akustik Ruang <i>Amphiteatre</i>	43
Gambar 2.27 Keseimbangan Simetris dan Keseimbangan Asimetris pada Ruang Pamer.....	45

Gambar 2.28 Macam-macam Pola Sirkulasi Ruang Pamer	48
Gambar 2.29 Denah Pendekatan Alur Pengunjung dalam Pameran (alur yang disarankan)	49
Gambar 2.30 Denah Pendekatan Alur Pengunjung dalam Pameran (alur yang tidak berstruktur)	49
Gambar 2.31 Denah Pendekatan Alur Pengunjung dalam Pameran (alur yang tidak berstruktur)	50
Gambar 2.32 Tata Letak Terbuka	50
Gambar 2.33 Kamar Inti dan Satelit	51
Gambar 2.34 Urutan Linear	51
Gambar 2.35 Labirin	51
Gambar 2.36 Kompleks	52
Gambar 2.37 Pencahayaan Alami	55
Gambar 2.38 Kebutuhan Pencahayaan Berdasarkan Tipe Ruang	55
Gambar 2.39 Sensitifitas Ruang Terhadap UV	55
Gambar 2.40 Jarak Perkiraan Pemasangan Koleksi	57
Gambar 2.41 Jarak Pandang Minimal Manusia	57
Gambar 2.42 Bidang-bidang Pandang Optimal	57
Gambar 2.43 Display Karya Seni	58
Gambar 3.1 Garis Cerita Pameran	75
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i>	78
Gambar 4.2 Komposisi Warna	79
Gambar 4.3 Komposisi Material	80
Gambar 4.4 Organisasi Ruang	81
Gambar 4.5 Bubble Diagram	81
Gambar 4.6 Alternatif Zona dan Sirkulasi	83
Gambar 4.7 Alternatif Terpilih Zona dan Sirkulasi	84
Gambar 4.8 Alternatif Layout	86
Gambar 4.9 Rencana Lantai	88
Gambar 4.10 Alternatif Rencana Plafon	89
Gambar 4.11 Meja Informasi	89
Gambar 4.12 Meja Kasir	89
Gambar 4.13 Display Produk	90

Gambar 4.14 Rak Buku.....	90
Gambar 4. 15 Perlengkapan	92
Gambar 4.16 Rendering <i>Lobby</i>	114
Gambar 4.17 Rendering Zona Bahariku 1	114
Gambar 4.18 Rendering Zona Bahariku 2	114
Gambar 4.19 Rendering <i>Amphiteathre</i> 1	115
Gambar 4.20 Rendering <i>Amphiteathre</i> 2	115
Gambar 4.21 Rendering Museum Shop.....	115
Gambar 4.22 Rendering Zona IPTEK.....	116
Gambar 4.23 Rendering <i>Escape Hatch (Hallway)</i>	116
Gambar 4.24 Rendering <i>Escape Hatch (Corner)</i>	116
Gambar 4.25 Rendering Lorong Pengetahuan	117
Gambar 4.26 Rendering Zona Gumuk Pasir 1.....	117
Gambar 4.27 Rendering Zona Gumuk Pasir 2	117
Gambar 4.28 Rendering Ufuk Parangtritis 1	118
Gambar 4.29 Rendering Ufuk Parangtritis 2	118
Gambar 4.30 Perspektif Manual <i>Escape Hatch (Hallway)</i>	119
Gambar 4.31 Perspektif Manual Museum Shop	119
Gambar 4.32 Perspektif Manual Zona IPTEK.....	120
Gambar 4.33 Perspektif Manual Lorong Pengetahuan.....	120
Gambar 4.34 Perspektif Manual Detail Khusus.....	121
Gambar 4. 35 Aksonometri Atap	121
Gambar 4.36 Aksonometri Lantai 4.....	122
Gambar 4.37 Aksonometri Lantai 3.....	122
Gambar 4.38 Aksonometri Lantai 2.....	123
Gambar 4.39 Aksonometri Lantai 1	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Luas Ruang Lingkup Perancangan Interior Museum	27
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	66
Tabel 4.1 Jenis Furnitur Fabrikasi.....	91
Tabel 4.2 Jenis Lampu	92
Tabel 4.3 Spesifikasi AC.....	104
Tabel 4.4 Spesifikasi Mekanikal Elektrikal	111
Tabel 4.5 Tabel Evaluasi.....	112



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Tujuh Langkah dalam Desain	3
Bagan 2.1 Struktur Organisasi Museum Gumuk Pasir	23
Bagan 2.2 Daris Cerita Museum Gumuk Pasir Parangtritis.....	23
Bagan 2.3 Kelompok Pengunjung Museum	24
Bagan 2.4 Alur Pengunjung Museum Gumuk Pasir Parangtritis.....	24



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gumuk pasir (*sand dunes*) adalah salah satu bentang alam yang proses pembentukannya dipengaruhi angin, terbentuk karena pasir yang menumpuk dalam jumlah besar. Gundukan pasir ini berasal dari hasil erupsi Gunung Merapi yang endapannya dibawa oleh sungai-sungai yang bermuara di Pantai Selatan, antara lain Sungai Opak dan Sungai Progo. Di Asia Tenggara, coastal dunes sedikitnya terdapat di tiga negara, yakni Filipina (*La Paz Sand Dunes*), Vietnam (*Mui Ne Sand Dunes*), dan Indonesia. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa gumuk pasir yang memanjang di selatan Jawa. Namun, pembentukan paling signifikan terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Gumuk pasir juga bisa diklasifikasikan berdasarkan perbedaan iklimnya. Pada iklim basah, umumnya dijumpai gumuk membusut (*hummock dunes*) dan gumuk parabolik (*parabolic dunes*). Pada iklim kering dan setengah kering (*arid* dan *semi-arid*), lebih banyak ditemukan gumuk pasir *barchan*. Terdapat satu fakta yang menarik dari Gumuk Pasir Parangkusumo: tipenya *barchan*, tetapi iklimnya tropika basah. Hal inilah yang menjadikan Gumuk Pasir Parangkusumo langka. Gumuk pasir ini bahkan seharusnya tidak terbentuk karena iklimnya yang tidak sesuai. Inilah yang membuat Gumuk Pasir Parangkusumo istimewa dan langka. Sayangnya, dengan begitu banyak keistimewaan itu, Indonesia belum mampu melestarikan keberadaannya. Wiwin Ambarwulan dari Badan Informasi Geospasial yang mengelola kawasan gumuk pasir menyebut, dalam 40 tahun terakhir ancaman terhadap karya alam ini kian memprihatinkan. (gudeg.net/direktori)

Museum Gumuk Pasir kemudian didirikan dengan revitalisasi Laboratorium Geospasial Pesisir Parangtritis yang berfungsi menyediakan informasi di bidang geospasial yang terintegrasi dan mudah dimanfaatkan. Museum Gumuk Pasir juga hadir sebagai sarana komunikasi lembaga-lembaga yang berkaitan dengan keberadaan gumuk pasir dengan masyarakat terutama di wilayah sekitar mengenai gumuk pasir dan pelestariannya.

Di museum ini, disediakan informasi mengenai proses terbentuknya gumuk pasir pantai selatan. Selain itu terdapat alat-alat pemetaan, sampel pasir dan batu dari beberapa daerah di Indonesia. Museum ini diresmikan oleh Menristekdikti, Prof. H. Mohamad Nasir, Ph.D., Ak bersama dengan Gubernur DIY, Kepala BIG, Bupati Bantul, dan Rektor UGM pada tanggal 11 September 2015. Museum ini difasilitasi oleh Kemenristek Dikti, Pemerintah DIY, dan dikelola bersama antara Badan Informasi Geospasial (BIG), UGM, dan Pemerintah Kabupaten Bantul. Letak Museum Gumuk Pasir yang berada jauh dari pusat kota membuat kunjungan museum lebih sering dilakukan secara rombongan dengan sistem konfirmasi terlebih dahulu sebelum kunjungan diadakan.

Adapun permasalahan yang dihadapi Museum Gumuk Pasir ketika ada kunjungan rombongan antara lain rute mengelilingi museum tidak dapat diberikan sama rata antara rombongan pengunjung satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan akses tangga yang cukup curam untuk pengunjung anak-anak sehingga cukup beresiko jika tetap mengunjungi lantai tiga dan empat. Kemudian tidak tersedianya ruang berkumpul untuk pengarahan sebelum rombongan yang telah dibagi-bagi menjadi kelompok kecil mengelilingi museum dengan pemandu museum.

Kemudian permasalahan lain berada pada koleksi museum yang cukup beragam. Ruang pameran di lantai satu dan dua memiliki beberapa instalasi yang mengajak pengunjung berinteraksi langsung dengan koleksi dan memberi pengalaman yang berkaitan dengan bahari dan alat-alat yang digunakan dalam pemetaan dan penginderaan jauh dengan simulasi. Sementara informasi mengenai gumuk pasir sendiri berada di lantai tiga sehingga rombongan pengunjung yang tidak memungkinkan untuk mengunjungi lantai tiga tidak mendapat kesempatan melihat koleksi mengenai gumuk pasir.

Museum dengan bentuk gedung yang unik dan terletak di wilayah gumuk pasir ini mempunyai peluang untuk menjadi museum yang dapat dikembangkan secara *display* koleksi menjadi lebih interaktif. Terlebih museum ini merupakan satu-satunya museum yang memuat informasi di

bidang geospasial tentang gump pasir dan pesisir pantai. Maka dibutuhkan ruang pameran yang lebih atraktif dan terbarukan.

B. Metode Desain

1. Proses desain

Pada perancangan Museum Gump Pasir, metode desain yang digunakan adalah design thinking. Berdasarkan buku *Basic Design: Design Thinking* oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2010) proses desain dibagi menjadi tujuh tahap, yakni define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn. Berikut penjelasan serta implementasi masing-masing tahap dalam proses desain dengan metode design thinking.



Bagan 1.1 Tujuh Langkah dalam Desain
(Sumber: Gavin Ambrose dan Paul Harris, 2010)

a. *Define*

Define adalah langkah pertama dalam proses desain dan hampir selalu berhubungan dengan menghasilkan atau menerima ringkasan desain. Langkah ini terdiri dari pengumpulan *brief* dari klien mengenai objek dan hal-hal yang berkaitan dengan objek.

Checklist:

- 1) Pemahaman mengenai hal yang diinginkan klien.
- 2) Apakah klien paham atau mengerti apa yang mereka inginkan?
- 3) Apakah desainer setuju dengan persyaratan yang ada?
- 4) Apakah ringkasannya mempunyai kekurangan?
- 5) Apakah desainer bisa mengelola ekspektasi klien?

b. *Research*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi dasar. Terdapat dua jenis riset yaitu riset primer dan sekunder. Riset primer merupakan riset yang sumber utamanya adalah umpan balik yang

dihasilkan selama proses pembelajaran dari klien dan proyek sebelumnya yang serupa. Riset sekunder merupakan informasi yang didapat dari sumber umum sekunder, seperti laporan riset konsumen pasar.

Checklist:

- 1) Umpan balik dari proyek sebelumnya.
- 2) Pemahaman mengenai target pasar.
- 3) Level edukasi dari kelompok pengguna.
- 4) Tipe gaya hidup kelompok pengguna.
- 5) Aspirasi kelompok pengguna.

c. Ideate

Selama tahap *ideate*, desainer menarik riset yang sudah dikumpulkan pada tahap *define*. Metode ideasi ada beragam, misalnya brainstorming, sketsa ide, mengadaptasi *tried-and-tested* desain yang sudah ada, dan mengambil pendekatan analisa yang berfokus pada pengguna. Dengan berjalannya tahap *ideate*, kemudian akan semakin jelas adanya kesalahpahaman atau kekurangan pada tahap *define* dan *research* mencukupi atau tidak.

Checklist:

- 1) Pemahaman desainer terhadap *brief*
- 2) Informasi riset mencukupi
- 3) Metode mana yang akan digunakan untuk mengembangkan ide

d. Prototype

Tahap *ideate* menghasilkan banyak potensi solusi untuk *brief* desain. Sebelum pemilihan solusi yang akan diterapkan, akan lebih baik untuk desainer menelaah lebih jauh solusi yang lebih berpotensi untuk terpilih. Sebuah *prototype* dapat digunakan untuk menguji kelayakan ide desain dapat bekerja sebagai objek nyata. Sebuah *prototype* dapat dijadikan sarana untuk memvisualisasikan dan menangani konsep desain untuk mendapatkan ide dari kehadiran secara fisik maupun secara kualitas sentuhan oleh tim desain dan klien.

Checklist:

- 1) Apakah solusi paling berpotensi perlu dibuat *prototype*?
- 2) Elemen apa yang akan dites dengan membuat *prototype*?
- 3) Fungsi apa yang akan dimiliki *prototype*?

e. *Select*

Tahap *select* adalah titik dimana solusi desain terpilih diajukan untuk kemudian dikembangkan. Kunci dari kriteria keputusannya adalah kecocokannya pada tujuan, kesesuaian desain dengan sasaran *brief*, dan efektif mengkomunikasikan kepada target audiens untuk memperoleh tujuan.

Checklist:

- 1) Apakah desain mencapai jабaran kebutuhan dari *brief*?
- 2) Apakah desain beresonansi dengan target audiens?
- 3) Apakah desain dapat diproduksi sesuai tenggat waktu dan anggaran?
- 4) Apakah ada faktor lain yang ditambahkan?

f. *Implement*

Pada tahap ini, desainer menyerahkan karya desain dan spesifikasi pada pihak yang akan menyediakan produk akhir. Pihak ini dapat berupa pencetak, pembangun, atau *fabricator*. Tim desain biasanya menyediakan manajemen proyek pada tahap ini dalam rangka memastikan agar hasil akhir memenuhi ekspektasi desain, juga untuk menjaga proyek berjalan tepat waktu dan sesuai anggaran.

g. *Learn*

Pada tahap terakhir ini, dalam prosesnya melibatkan pembelajaran dari apa yang sudah terjadi selama proses desain. Tahap ini adalah tahap umpan balik untuk klien dan desainer mencari tahap mana yang sudah terlaksana dengan baik dan tahap mana yang memerlukan perbaikan.

Dalam proses perancangan untuk Tugas Akhir ini akan menerapkan seluruh metode desain yang disampaikan Ambrose dan Harris dalam bukunya. Uraian pekerjaan masing-masing tahap akan dijelaskan lebih lanjut dalam poin berikut.

2. Metode desain

a. *Define*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara pada Kepala Museum Gumuk Pasir beserta pegawai. Selain itu juga dilakukan pengamatan secara singkat terhadap ruang pameran Museum Gumuk Pasir dengan didampingi pemandu museum.

b. *Research*

Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan rekan yang sebelumnya menangani proyek serupa, baik dari jenis objek maupun pengguna untuk mendapatkan insight sebagai hasil dari riset primer. Kemudian juga bergabung dengan rombongan pengunjung sebagai salah satu pengguna Museum Gumuk Pasir saat melakukan kunjungan ke museum guna mendapatkan hasil riset sekunder. Pada tahap ini pula data-data fisik, data non fisik, serta literatur mengenai museum dikumpulkan. dengan menggali informasi secara langsung dari pegawai museum serta pencarian informasi kemuseuman dari berbagai sumber. Kemudian dari data yang didapat berdasarkan hasil *research*, disusunlah tujuan dan sasaran/focus desain yang kemudian akan menghasilkan *problem statement*.

c. *Ideate*

Pada tahap ini mulai disusun rencana perancangan Museum Gumuk Pasir berdasarkan data yang sudah terkumpul dengan melakukan *brainstorming*. Berdasarkan dari penentuan tujuan serta *problem statement* kemudian menjadi konsep dan skematik desain serta *moodboard*.

d. *Prototype*

Pada tahap ini, rencana rancangan di tahap *ideate* kemudian dikembangkan sehingga melahirkan visualisasi rencana rancangan Museum Gumuk Pasir dengan beberapa alternatif rancangan. *Prototype* pada proses desain ini berbentuk alternatif rancangan itu sendiri. Kemudian rancangan yang sudah ada divisualisasikan dalam bentuk skematik desain untuk mempermudah tahap berikutnya. Pada tahap ini

pula *insight* dapat diperoleh dengan berdiskusi bersama rekan yang menangani proyek serupa atau dapat juga diperoleh dari hasil konsultasi dengan dosen.

e. Select

Pada tahap ini dilakukan peninjauan terhadap solusi-solusi yang sudah tersusun untuk menjadi solusi terpilih dan menganalisa kesesuaian solusi yang dipilih terhadap kebutuhan, *brief*, dan permasalahan Museum Gumuk Pasir. Teknik yang digunakan adalah *self analysis*, *solicited opinion*, *studio criticism* (diskusi), dan berkonsultasi dengan dosen.

f. Implement

Pada tahap ini, visualisasi 3D Museum Gumuk pasir kemudian dikembangkan dan dilanjutkan hingga ke finalisasi desain yang kemudian dilanjutkan dengan kelengkapan data proyek lainnya.

g. Learn

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari hasil akhir rancangan Museum Gumuk Pasir.

