

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARENA *BOWLING***  
**PT. BUKIT ASAM SUMATERA SELATAN**



**PERANCANGAN**

Disusun oleh :

**Rian Hidayat**

**1812119023**

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

**2023**

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARENA *BOWLING***  
**PT. BUKIT ASAM SUMATERA SELATAN**



**PERANCANGAN**

Disusun oleh :

**Rian Hidayat**

**1812119023**

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

## PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARENA *BOWLING*

### PT. BUKIT ASAM SUMATERA SELATAN

#### ABSTRAK

Gedung Arena *Bowling* PT. Bukit Asam merupakan bangunan olahraga yang diciptakan PT. Bukit Asam selaku pemilik Gedung, arena *Bowling* PT. Bukit Asam ini dibangun bertujuan untuk para karyawan memiliki tempat yang bisa menjadi tempat untuk berolahraga sekaligus tempat hiburan dan rekreasi bagi para karyawan PT. Bukit Asam dan masyarakat sekitar. Tujuan dari perancangan desain interior arena *Bowling* PT. Bukit Asam yaitu untuk meningkatkan keefektifitasan pada bangunan sebagai tempat yang berfungsi untuk meningkatkan *mood* dan melepas penat dengan berolahraga ataupun hanya sekedar bersantai, dengan penerapan tema *harmonic Living with Nature* dengan konsep *Biophilic Design*. Hasil dari perancangan arena *Bowling* PT. Bukit Asam menunjukkan penerapan tema *harmonic Living with Nature* yang artinya hidup harmonis dengan alam yang dihubungkan dengan psikologi *positif* yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia secara pikiran dan fisik dengan penyatuan hubungan kembali manusia pada lingkungan alam dan penerapan konsep *Biophilic Design* menyelaraskan alam dan manusia untuk menciptakan tempat atau ruang-ruang penyegaran bagi fisik manusia, menyehatkan sistem syaraf, dan meningkatkan ketenangan dengan membawa atau mengimplementasi unsur-unsur alam kedalam interior yang akan diperkuat dengan penggunaan gaya kontemporer yang menekankan pada bentuk *visual*.

**Kata kunci** : Bowling center, Biophilic Design

## PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARENA BOWLING

### PT. BUKIT ASAM SUMATERA SELATAN

#### ABSTRACT

*Bowling Arena Building PT. Bukit Asam is a sports building created by PT. Bukit Asam as the owner of the building, bowling arena PT. Bukit Asam aims for employees to have a place that can be a place for exercise as well as a place for entertainment and recreation for employees of PT. Bukit Asam and the surrounding community. The purpose of designing the interior design of the Bowling arena PT. Bukit Asam is to increase the effectiveness of the building as a place that functions to improve mood and relieve fatigue by exercising or just relaxing, by implementing the harmonic Living with Nature theme with the concept of Biophilic Design. The results of the design of the Bowling arena PT. Bukit Asam shows the application of the theme harmonic Living with Nature which means living in harmony with nature which is connected with positive psychology which aims to improve the well-being of human life mentally and physically by reconnecting humans to the natural environment and applying the concept of Biophilic Design to harmonize nature and humans to create refreshing places or spaces for the human physique, nourishing the nervous system, and increasing serenity by bringing or implementing natural elements into the interior which will be strengthened by the use of contemporary styles that emphasize visual forms.*

**Keywords :** *Bowling center, Biophilic Design*

## HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :  
**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARENA BOWLING PT. BUKIT ASAM SUMATERA SELATAN** diajukan oleh Rian Hidayat, NIM 1812119023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 05 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji

  
Oc. Cahyono Priyanto, Ph.D.

NIP. 19701017200501 1 001 / NIDN. 0017107004

Pembimbing II / Penguji

  
Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP. 19720314199802 1 001 / NIDN. 0014037206

Cognate / Penguji Ahli

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

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Ketua Program Studi / Ketua / anggota

  
Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua

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

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Kaharjo, M. Hum.

NIP. 19691 108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

## Surat Pernyataan Keaslian

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rian Hidayat

NIM : 1812119023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Jurusan : Desain

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 05 Januari 2023

  
METERAL  
TEMPEL  
18C35AKX166526769

Rian Hidayat

NIM. 1812119023

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan yang maha esa, atas rahmat dan karunianya segingga penulis dapat bisa menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Gedung Arena Bowling PT. Bukit Asam” yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama penyusunan tugas akhir ini, tidak terlepas dari bimbingan dan dorongan, pengetahuan dari serta bantuan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini penulisa mengucapkan Terimakasih sebesar besarnya yang ditujukan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia rahmat, kemudahan, dan Kesehatan serta kasih sayang.
2. Yth. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D.n dan Yth. Bapak Anom Wibisono, S.sn., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, motivasi dan semangat untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn.,M.T. selaku dosen wali yang senantiasa membimbing dan mendidik hingga terselsaikan tugas akhir ini.
- 4.
5. Yth. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama perkuliahan.
6. Ibu Eti Rohaeti, selaku orang tua saya, Bapak Hasan Basri selaku paman saya dan Rahmat Hidayat selaku kakak saya, dan seluruh keluarga besar yang telah turut serta dengan memberikan dukungan dan doa sampai terselesaikannya tugas akhir.
7. Kantor PT. Swatama Karya Gemilang dan Bpk. Denny yang telah memberikan referensi objek untuk perancangan tugas akhir.
8. Teman-teman seperjuangan Poros (PSDI 2018)
9. Teman-teman yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir ini Adlan, Katon, Dimas, Tamim dan Habibur dan teman-teman lainnya.
10. Serta pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Metode Desain</b> .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode desain .....	3
<b>BAB II : PRA DESAIN</b> .....	5
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	5
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain .....	5
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus .....	7
<b>B. Program Desain</b> .....	12
1. Tujuan Desain .....	12
2. Sasaran Desain .....	12
3. Data Desain .....	13
<b>BAB III : PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN</b> .....	45
<b>A. Pernyataan Masalah</b> .....	45
<b>B. Ide solusi desain</b> .....	45
<b>BAB IV : PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	48
<b>A. Alternatif Desain</b> .....	48
1. Alternatif Estetika Ruang .....	48



2. Alternatif Penataan Ruang .....	54
3. Alternatif Pengisi Ruang .....	60
4. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	63
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	67
<b>B. Evaluasi Pemilihan Desain .....</b>	<b>73</b>
<b>C. Hasil Desain .....</b>	<b>74</b>
1. Rendering Perspektif .....	74
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>80</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>80</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>
<b>A. Hasil Survey .....</b>	<b>83</b>
<b>B. Pengembangan Proses Desain .....</b>	<b>83</b>
<b>C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran .....</b>	<b>83</b>
1. Axonometri .....	84
2. Perspektif 3D .....	84
3. Skema Bahan .....	84
4. Poster Ideasi .....	85
5. Perspektif Manual .....	86
6. Poster Presentasi .....	86
7. Booklet .....	88
8. Rancangan Anggaran Biaya (RAB) .....	88
9. Analisis Harga Satuan Pekerjaan (AHSP) .....	89
10. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pelaksanaan Interior .....	92
11. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pelaksanaan Furniture & Aksesoris .....	93
12. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pelaksana Mekanikal & Elektrikal .....	93
13. Rekapitulasi Keseluruhan .....	94
<b>D. Gambar Kerja .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Proses Desain (Sumber : Designing Interiors, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014).....	2
Gambar 2.2 Tampilan Gedung PT. Bukit Asam (Sumber : www.ptba.co.id).....	12
Gambar 2.3 Tampilan Logo PT. Bukit Asam (Sumber : www.ptba.co.id).....	14
Gambar 2.4 Site Plan Arena <i>Bowling</i> PT. Bukit Asam (Sumber : earth.google.com).....	14
Gambar 2.5 Diagram Struktur Organisasi (Sumber : www.ptba.co.id).....	15
Gambar 2.6 Denah Eksisting lantai Bawah (Sumber : Doc PTBA).....	18
Gambar 2.7 Denah Eksisting lantai Atas (Sumber : Doc PTBA).....	18
Gambar 2.8 <i>View 1</i> Arena Bowling PTBA (Sumber : Penulis 2021).....	19
Gambar 2.9 <i>View 2</i> Arena Bowling PTBA (Sumber : Penulis 2021).....	19
Gambar 3.0 <i>View 3</i> Arena Bowling PTBA (Sumber : Penulis 2021).....	20
Gambar 3.1. Aliran Sirkulasi pengunjung (Sumber : Penulis 2021).....	23
Gambar 3.2. Aliran Sirkulasi <i>staff</i> pemeliharaan (Sumber : Penulis 2021).....	24
Gambar 3.3 Aliran Sirkulasi <i>staff</i> dan kasir (Sumber : Penulis 2021).....	24
Gambar 3.4 Aliran Sirkulasi keseluruhan (Sumber : Penulis 2021).....	24
Gambar 3.5 Diagram Hub Antar Ruang (Sumber : Penulis 2021).....	25
Gambar 3.6 Pengelompokan Ruang Berdasarkan Zona (Sumber : Penulis 2021).....	25
Gambar 3.7 Interior Arena <i>Bowling</i> PT. Bukit Asam (Sumber : Penulis 2021).....	26
Gambar 3.8 Sistem Pencahayaan Alami (Sumber : Penulis 2021).....	27
Gambar 3.9 Sistem Penghawaan Alami (Sumber : Penulis 2021).....	27
Gambar 3.10 Fasad Arena <i>Bowling</i> PTBA (Sumber : Penulis 2021).....	28
Gambar 3.11 Standar Ukuran Meja Resepsionis (Sumber : <i>De Chiara dkk, :260</i> )....	33
Gambar 3.12 Standar Ruang Tunggu Lobby (Sumber : <i>De Chiara dkk, :260</i> ).....	33
Gambar 3,13 Pondasi <i>Bowlers Alley</i> (Sumber : <i>Preplanning guide Brunswick</i> ).....	34
Gambar 3.14 Kontruksi <i>Bowlers line</i> (Sumber : <i>Preplanning guide Brunswick</i> ).....	35
Gambar 3.15 Standar Ukuran Bowling Line (Sumber : <i>Preplanning guide Brunswick</i> ) .....	37
Gambar 3.16 Standar Ukuran Approach Bowling (Sumber : <i>Preplanning guide Brunswick</i> ).....	38
Gambar 4 Mindmap (Sumber : Penulis 2022).....	47
Gambar 4.1 Moodboard (Sumber : Penulis 2022).....	49
Gambar 4.2 Sketsa Ideasi (Sumber : Penulis 2022).....	50

Gambar 4.3 Sketsa Idesai (Sumber : Penulis 2022).....	50
Gambar 4.4 Skema Warna Hijau (Sumber : Penulis 2022).....	51
Gambar 4.5 Skema Warna Biru (Sumber : Penulis 2022).....	52
Gambar 4.6 Skema Warna Coklat (Sumber : Penulis 2022) .....	52
Gambar 4.7 Skema Material (Sumber : Penulis 2022).....	53
Gambar 4.8 Diagram Matriks (Sumber : Penulis 2022).....	54
Gambar 4.9 Bubble Diagram Alt 1 (Sumber : Penulis 2022).....	54
Gambar 4.10 Bubble Diagram Alt 2 (Sumber : Penulis 2022).....	55
Gambar 4.11 Bubble Plan Alt 1 (Sumber : Penulis 2022).....	55
Gambar 4.12 Bubble Plan Alt 2 (Sumber : Penulis 2022).....	56
Gambar 4.13 Zoning & Sirkulasi Alt 1 (Sumber : Penulis 2022).....	56
Gambar 4.14 Zoning & Sirkulasi Alt 2 (Sumber : Penulis 2022).....	57
Gambar 4.15 Layout Alt 1 Lt 1 (Sumber : Penulis 2022) .....	58
Gambar 4.16 Layout Alt 1 Lt 2 (Sumber : Penulis 2022) .....	58
Gambar 4.17 Layout Alt 2 Lt 1 (Sumber : Penulis 2022) .....	59
Gambar 4.18 Layout Alt 2 Lt 2 (Sumber : Penulis 2022) .....	59
Gambar 4.19 Custom Furniture (Sumber : Penulis 2022).....	60
Gambar 4.20 Furniture Pabrikasi (Sumber : Penulis 2022) .....	61
Gambar 4.21 Bowling Equipment (Sumber : Penulis 2022).....	62
Gambar 4.22 Material Lantai Lt 1 (Sumber : Penulis 2022) .....	64
Gambar 4.23 Material Lantai Lt 2 (Sumber : Penulis 2022) .....	64
Gambar 4.24 Rencana Dinding (Sumber : Penulis 2022) .....	65
Gambar 4.25 Rencana Plafond Lt 1 (Sumber : Penulis 2022).....	66
Gambar 4.26 Rencana Plafond Lt 2 (Sumber : Penulis 2022).....	66
Gambar 4.27 Area Bowling (Sumber : Penulis 2022).....	74
Gambar 4.28 Lane Bed (Sumber : Penulis 2022) .....	75
Gambar 4.29 Lane Bed View 2 (Sumber : Penulis 2022) .....	75
Gambar 4.30 Lobby & Receptionist (Sumber : Penulis 2022) .....	76
Gambar 4.31 Sportshop (Sumber : Penulis 2022).....	76
Gambar 4.32 Locker Room (Sumber : Penulis 2022).....	77
Gambar 4.33 Area Cashier (Sumber : Penulis 2022).....	77
Gambar 4.34 Area Rental Shoes (Sumber : Penulis 2022).....	78
Gambar 4.35 Area Concourse / Waiting View 1 (Sumber : Penulis 2022).....	78
Gambar 4.36 Area Concourse / Waiting View 2 (Sumber : Penulis 2022).....	79
Gambar 4.37 Bar (Sumber : Penulis 2022).....	79

Gambar 4.38 Café (Sumber : Penulis 2022)..... 80

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel data kebutuhan Klien (sumber : penulis, 2021) .....	15
Tabel 1.2 Tabel Pengunjung Berdasarkan Usia (sumber : Penulis,2021) .....	17
Tabel 1.3 Tabel Aktifitas Pengguna Berdasarkan ruang (sumber : Penulis, 2021)....	21
Tabel 1.4 Kebutuhan ruang Dan Kriteria (sumber : Penulis 2021).....	53
Tabel 1.5 Ide Solusi (Sumber : Penulis 2022) .....	46
Tabel 1.6 Jenis Lampu (Sumber : Penulis 2022) .....	67
Tabel 1.7 Perhitungan Jumlah Lampu (Sumber : Penulis 2022) .....	69
Tabel 1.8 Jenis-Jenis Pemakaian HVAC dan ME (Sumber : Penulis 2022) .....	71
Table 1.9 Perhitungan Kebutuhan AC (Sumber : Penulis 2022) .....	73



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era sekarang masyarakat setiap harinya disibukan akan pekerjaan dan aktivitas lainnya membuat manusia melupakan poin penting yaitu kesehatan baik fisik maupun mental, dengan alasan tidak ada waktu berolahraga dan juga minimnya tempat olahraga dan sekaligus menjadi tempat hiburan. *Bowling* menjadi tempat yang bisa memenuhi kedua kebutuhan tersebut.

*Bowling* merupakan jenis olahraga sekaligus permainan yang dimainkan dengan menggunakan bola *bowling* yang digelindingkan dengan tujuan lurus megarah pin yang berjumlah 10 pin yang disusun berbentuk segitiga. *Bowling* merupakan permainan yang bersifat *universal* cara permainan yang tidak terlalu sulit dan bisa dimainkan oleh berbagai kalangan tua dan muda, Wanita dan pria. Oleh karena itu PTBA menyediakan fasilitas salah satunya arena *bowling* sebagai sarana olahraga maupun hiburan yang bisa bermanfaat untuk para pekerja, karyawan PTBA dan masyarakat sekitar.

Perancangan ini merupakan Re-desain dari arena Bowling PTBA karena dirasa kurang dari segi interior dan tujuan dari bangunan tersebut. Pada perancangan ini akan berfokus dari segi interior yang bisa memberikan efek positif secara jasmani dan rohani dapat memberikan kesan tenang, santai dan nyaman. menyediakan lingkungan yang mendorong relaksasi dan memiliki kemampuan untuk memulihkan Kesehatan fisik maupun pikiran seseorang.

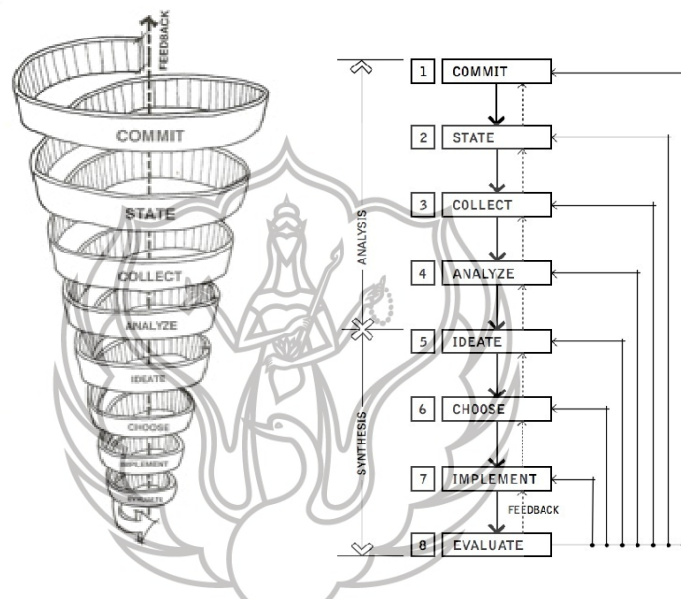
Salah satu cara yang bagus untuk melakukannya adalah dengan memasukkan unsur-unsur alam dalam bangunan dari segi lokasi Tanjung Enim memiliki lingkungan alam sekitar dengan dikelilingi perbukitan yang masih asri dan beberapa sungai yang bernilai menenangkan sebagai daya tarik utama pengunjung untuk memulihkan kepenatan setelah melakukan aktivitas sehari-hari.

Dengan menggunakan tema *Harmonic Living with Nature* yang artinya hidup dalam harmonis dengan alam dan penggunaan konsep *biophilic design* kedalam perancangan re-desain arena bowling PTBA, dapat menjadi salah satu strategi desain yang akan diangkat, Desain biophilic adalah sebuah desain yang mampu menyelaraskan alam dan manusia untuk menciptakan

tempat atau ruang-ruang penyegaran bagi fisik manusia, menyetatkan sistem syaraf, dan meningkatkan ketenangan yang mana hal tersebut mampu menunjang fungsi olahraga yaitu kebugaran jasmani dan rohani. melalui prinsip prinsip biophilic design dengan cara mengintergrasikan desain dengan alam. *biophilic* menggunakan banyak pencahayaan alami, tanaman dalam ruangan, dan mengganti bahan buatan dengan alternatif yang lebih alami seperti kayu, memaksimalkan unsur alam ke dalam tiap elemen interior untuk meniru alam.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain



**Gambar 2.1. Tahapan Proses Desain**

(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Dalam perancangan Interior Arena *Bowling* ini metode yang digunakan adalah proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Tahapan proses desain ini dibagi menjadi dua tahapan analisis (*Commit, State, Collect, Analyze*) dan sintesis (*Ideate, Choose, Implement, Evaluate*).

- a. *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan dengan cara mengenali prioritasnya.
- b. *State* yaitu menetapkan masalah dan membuat persepsi list
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta dengan cara survey dan interview.
- d. *Analyze* menganalisa data yang telah terkumpul.

- e. *Ideate* adalah menterjemahkan atau mengeluarkan ide dalam bentuk konsep skematik.
- f. *Choose* Memilih alternatif yang sudah sesuai dengan ide yang muncul.
- g. *Implement* yaitu sudah masuk ke pembentukan gambar 2D dan 3D.
- h. *Evaluate* meninjau kembali apakah sudah menjawab permasalahan dan keinginan klien.

## 2. Metode Desain

### a. Metode Analisis

Pada tahap pengumpulan data, metode diambil dari buku *Designing Interiors* oleh Rosemary dan Otie Kilmer :

*Commit* : Penulis memiliki ketertarikan dengan upaya mengurangi efek buruk terhadap perusahaan PT. Bukit Asam yang notabennya cenderung terhadap perusakan lingkungan. Dengan pendekatan melalui interior ruangan dan tidak hanya para pegawai PT. Bukit Asam yang memiliki akses masuk namun Arena Bowling ini sendiri Dibuka untuk umum.

*State* : Penulis menarik permasalahan melalui kalimat berkelanjutan dan kegunaan.

*Collect* : Mengumpulkan data mulai menurut data lapangan baik fisik dan non fisik, observasi aktifitas pengguna ruang, mendokumentasikan situasi lapangan, Menambahkan literatur menurut buku dan e-book.

*Analyze* : Termin ini dimulailah Identifikasi antara keadaan pada lapangan menggunakan baku-baku yg terdapat dalam literatur ditambah cita-cita klien. Caranya menggunakan menciptakan tabel identifikasi seperti konflik peruang disertai solusi dan melalui diagram, mulai dari diagram matrix, diagram *bubble*, dan sebagainya. Pada bagian tahap ini menjadi titik akhir karena didapkannya data data seperti daftar kebutuhan dan solusi konsep perancangan.

### b. Metode Sintetis

Menurut langkah-langkah buku *Desain Interior* edisi kedua, pada tahap ide terdiri dari 2 bagian, proses dalam bentuk gambar/ilustrasi (tahap menggambar), biasa disebut dengan sketsa, diagram dan pernyataan konsep, yang adalah bentuk lisan.

*Ideate* : Proses pemikiran pemecahan kasus melalui alternatif alternatif desain yang dibuat berpatokan pada

output analisa. Teknik pencarian Ide dan pengembangan desain dilakukan menggunakan sketsa/modeling, menerjemahkan diagram, dan membentuk cara lain.

*Choose* : Pemilihan desain yang mengacu pada pemecahan masalah. Teknik yang digunakan merupakan seleksi menurut kriteria dan penilaian personal.

*Implement* : Proses desain dilakukan melalui visualisasi ide terpilih menggunakan teknik pemodelan digital 3D, gambar kerja dan presentasi desain.

*Evaluate* : Evaluasi berguna untuk mengecek apakah desain telah berhasil memecahkan masalah, Teknik yang dipakai adalah Analysis sendiri, mendengar opini orang dan berkonsultasi dengan dosen.

