

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PRODUKSI  
DAN GEDUNG BEO STUDIO AUDIO VISUAL  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Thomas Amara Listu**

**NIM 1812130023**

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

**2023**

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PRODUKSI  
DAN GEDUNG BEO STUDIO AUDIO VISUAL  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Thomas Amara Listu**

**NIM 1812130023**

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  
2023

# PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PRODUKSI DAN GEDUNG BEO STUDIO AUDIO VISUAL UNIVERSITAS SANATA DHARMA

## Abstrak

Studio Audio Visual Universitas Santa Dharma adalah bagian dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sanata Dharma. Keinginan memasukan elemen museum peralatan film pada Studio Audio Visual Universitas Sanata Dharma oleh klien, menghantarkan pada sebuah konsep interior futuristik sebagai cerminan inovasi dan evolusi teknologi film tanpa henti. Dengan menggunakan teknologi parametrikisme dalam mendesain, metode *double diamond* dipilih untuk mengakomodasi eksperimentasi parametrikisme. Meski museum menjadi salah satu perhatian dalam perancangan, tetapi fungsi utama gedung tetaplah sebagai studio audiovisual. Maka dari itu, elemen museum dimasukan setelah semua segala kebutuhan studio terpenuhi dalam proses perancangan. Konsep futurisme diwakili oleh gaya parametrikisme via *foldism* sebagai wujud implementasi desain yang inovatif dan baru, sama halnya semangat dalam inovasi dan evolusi teknologi yang diperlihatkan oleh museum dan alat-alat yang dipakai oleh pemakai ruang. Gaya *foldism* dipilih untuk mengamalkan stilasi bentuk gelombang suara, sebuah elemen yang mendekati identitas studio audio visual.

**Kata kunci :** Studio audio visual, Desain parametrik, Futurisme

## Abstract


*Sanata Dharma University The Audio Visual Studio is part of the Research and Community Service Institute (LPPM) of Sanata Dharma University. The client's desire to incorporate film equipment museum elements into the Sanata Dharma University Audio Visual Studio, led to a futuristic interior concept as a reflection on innovation and the endless evolution of film technology. By using parametricism technology in designing, the double diamond method was chosen to accommodate parametric experimentation. Although the museum is one of the concerns in the design, the main function of the building remains as an audiovisual studio. Therefore, the museum element was included after all the studio's needs were fulfilled in the design process. The concept of futurism is represented by parametricism via foldism as a form of implementing innovative and new designs, as well as the enthusiasm for innovation and technological evolution shown by museums and the tools used by users. The foldism style was chosen to practice stylized sound waveforms, an element that is close to the identity of an audio visual studio.*

**Keywords :** Audio visual studio, Parametric design, Futurism


Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PRODUKSI DAN GEDUNG BEO STUDIO AUDIO VISUAL UNIVERSITAS SANATA DHARMA** diajukan oleh Thomas Amara Listu, NIM 1812130023, 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 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Oc. Cahyono Priyanto, Ph.D.  
NIP. 19701017 200501 1 001

Pembimbing II

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

Cognate / Penguji Ahli

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

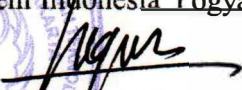
Ketua Program Studi

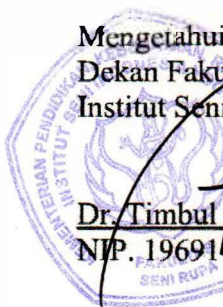
  
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan

  
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



## Surat Pernyataan Keaslian

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thomas Amara Listu

NIM : 1812130023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Jurusan : Desain

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau penulisan dari lembaga atau orang lain yang tercantum di dalam laporan ini, kecuali untuk keperluan sitasi.

Jika pada kemudian hari terbukti terdapat plagiasi, maka penulis bersedia menerima sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Januari 2023

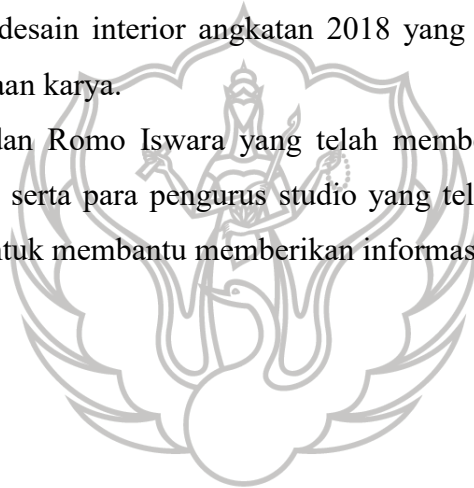


Thomas Amara Listu

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan, penulis telah menyelesaikan tugas akhir perancangan dengan judul, “Perancangan Interior Gedung Produksi dan Gedung Beo Studio Audio Visual Universitas Sanata Dharma”. Penulis menyadari bahwa tugas ini tidak akan selesai tanpa peran beberapa pihak yang telah membantu penulis, sehingga dengan ini ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto dan Bapak Hangga Hardhika selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan saran, masukan dalam proses penyelesaian tugas akhir.
2. Orang tua yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Teman-teman desain interior angkatan 2018 yang memberikan saran dalam proses penciptaan karya.
4. Romo Murti dan Romo Iswara yang telah memberikan izin menggunakan gedung studio, serta para pengurus studio yang telah meluangkan waktunya bagi penulis untuk membantu memberikan informasi yang dibutuhkan.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
B. Program Desain.....	7
C. Data.....	8
1. Deskripsi Umum.....	8
2. Data Non Fisik.....	9
3. Data Fisik.....	10
4. Data Literatur.....	35
D. Daftar Kebutuhan Ruang.....	42
E. Kriteria Desain.....	46
<b>BAB III PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN</b> .....	48
A. Pernyataan Masalah.....	48
B. Ide Solusi Desain.....	48
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	49
A. Alternatif Desain.....	49
1. Alternatif Estetika Ruang.....	49
2. Alternatif Penataan Ruang.....	53
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	60
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	72
B. Hasil Desain.....	83
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	90
A. Kesimpulan.....	90



B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR LAMAN.....</b>	<b>92</b>

#### **LAMPIRAN**

- A. Hasil Survey
- B. Proses Pengembangan Desain
  - 1. Poster Ideasi
  - 2. Simulasi awal penelitian layout
  - 3. Eksplorasi bentuk furnitur dan elemen estetis
  - 4. Alternatif desain custom
  - 5. Alternatif desain
  - 6. Perspektif manual
- C. Presentasi Desain
  - 1. Aksonometri
  - 2. Poster
  - 3. Booklet
- D. Rencana Anggaran Biaya
- E. Gambar Kerja





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gb. 1.1. <i>Double Diamond</i> oleh <i>Design Council</i>.....</b>	<b>3</b>
<b>Gb. 2.1. Logo Studio Audio Visual Puskat (SAV-USD).....</b>	<b>8</b>
<b>Gb. 2.2. Lokasi SAV-USD.....</b>	<b>10</b>
<b>Gb. 2.3. Denah SAV-USD.....</b>	<b>11</b>
<b>Gb. 2.4. Lokasi gedung perancangan (Gedung Produksi dan Gedung Beo)</b>	<b>11</b>
<b>Gb. 2.5. Layout Gedung Produksi.....</b>	<b>12</b>
<b>Gb. 2.6. Layout Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>12</b>
<b>Gb. 2.7. Potongan A-A' Gedung Produksi.....</b>	<b>13</b>
<b>Gb. 2.8. Potongan B-B' Gedung Produksi.....</b>	<b>13</b>
<b>Gb. 2.9. Potongan C-C' Gedung Produksi.....</b>	<b>13</b>
<b>Gb. 2.10. Potongan D-D' Gedung Produksi.....</b>	<b>14</b>
<b>Gb. 2.11. Potongan A-A' Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>14</b>
<b>Gb. 2.12. Potongan B-B' Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>14</b>
<b>Gb. 2.13. Ukuran Gedung Produksi.....</b>	<b>15</b>
<b>Gb. 2.14. Tampak perspektif Gedung Produksi.....</b>	<b>15</b>
<b>Gb. 2.15. Tampak depan Gedung Produksi.....</b>	<b>16</b>
<b>Gb. 2.16. Tampak samping kiri Gedung Produksi.....</b>	<b>16</b>
<b>Gb. 2.17. Ukuran Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>16</b>
<b>Gb. 2.18. Tampak perspektif Gedung Beo.....</b>	<b>17</b>
<b>Gb. 2.19. Tampak depan Gedung Beo.....</b>	<b>17</b>
<b>Gb. 2.20. Tampak samping Gedung Beo.....</b>	<b>18</b>
<b>Gb. 2.21. Zoning area Gedung Produksi.....</b>	<b>18</b>
<b>Gb. 2.22. Zoning kebisingan Gedung Produksi.....</b>	<b>19</b>
<b>Gb. 2.23. Zoning pencahayaan alami Gedung Produksi.....</b>	<b>19</b>
<b>Gb. 2.24. Zoning <i>view</i> Gedung Produksi.....</b>	<b>20</b>
<b>Gb. 2.25. Zoning area Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>20</b>
<b>Gb. 2.26. Zoning kebisingan Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>21</b>
<b>Gb. 2.27. Zoning pencahayaan alami Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>21</b>
<b>Gb. 2.28. Zoning <i>view</i> Gedung Beo lantai 2.....</b>	<b>21</b>
<b>Gb. 2.29. Akses menuju Gedung Produksi.....</b>	<b>22</b>

Gb. 2.30. Akses masuk Gedung Produksi.....	22
Gb. 2.31. Akses menuju Gedung Beo.....	23
Gb. 2.32. Akses masuk Gedung Beo.....	23
Gb. 2.33. Aktivitas ruang Gedung Produksi (harian & insidental).....	24
Gb. 2.34. Aktivitas ruang Gedung Beo (harian & insidental) lantai 2.....	25
Gb. 2.35. Aktivitas ruang Gedung Produksi (harian & insidental).....	25
Gb. 2.36. Aktivitas ruang Gedung Beo (harian & insidental) lantai 2.....	26
Gb. 2.37. Bubble Diagram (Gedung Produksi).....	26
Gb. 2.38. Zoning sirkulasi Gedung Produksi.....	27
Gb. 2.39. Zoning sirkulasi Gedung Beo lantai 2.....	27
Gb. 2.40. <i>Environment</i> Gedung Produksi.....	28
Gb. 2.41. Hirarki Ruang Gedung Produksi.....	30
Gb. 2.42. Zoning pencahayaan alami Gedung Produksi.....	32
Gb. 2.43. Zoning pencahayaan alami Gedung Produksi sisi samping.....	32
Gb. 2.44. Zoning pencahayaan alami Gedung Beo lantai 2.....	33
Gb. 2.45. Zoning pencahayaan alami Gedung Beo sisi samping.....	33
Gb. 2.46. Penghawaan alami Gedung Beo sisi samping.....	34
Gb. 2.47. Penghawaan alami Gedung Beo lantai 2 tampak atas.....	34
Gb. 2.48. Koefisien penyerapan suara dan kurva penyerapan untuk variasi kontruksi.....	38
Gb. 4.1. Gaya ala Frank Lloyd Wright (kiri) dan Zaha Hadid (kanan).....	50
Gb. 4.2. Eksplorasi desain <i>fluid</i> .....	51
Gb. 4.3. Skema warna dan material.....	52
Gb. 4.4. Diagram matriks.....	53
Gb. 4.5. Bubble diagram alternatif 1.....	54
Gb. 4.6. Bubble diagram alternatif 2.....	54
Gb. 4.7. Zoning dan sirkulasi alternatif 1.....	55
Gb. 4.8. Zoning dan sirkulasi alternatif 2.....	56
Gb. 4.9. Layout alternatif 1.....	57
Gb. 4.10. Layout alternatif 2.....	57
Gb. 4.11. Layout alternatif 3.....	58
Gb. 4.12. Layout alternatif Gedung Beo.....	59

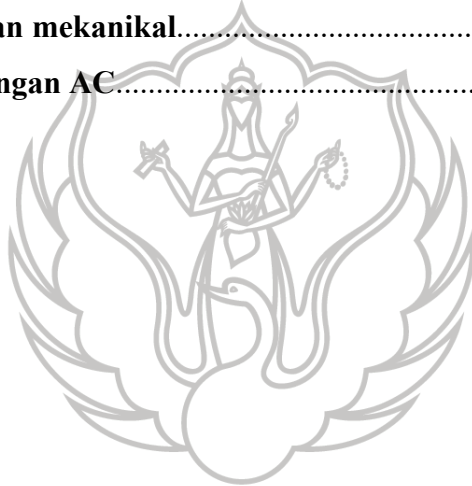
<b>Gb. 4.13. Layout alternatif Gedung Beo.....</b>	<b>59</b>
<b>Gb. 4.14. Rencana lantai Gedung Produksi alternatif 1.....</b>	<b>60</b>
<b>Gb. 4.15. Rencana lantai Gedung Produksi alternatif 2.....</b>	<b>60</b>
<b>Gb. 4.16. Rencana lantai Gedung Produksi alternatif 3.....</b>	<b>61</b>
<b>Gb. 4.17. Rencana lantai Gedung Beo alternatif 1.....</b>	<b>62</b>
<b>Gb. 4.18. Rencana lantai Gedung Beo alternatif 2.....</b>	<b>62</b>
<b>Gb. 4.19. Rencana lantai Gedung Beo alternatif 3.....</b>	<b>62</b>
<b>Gb. 4.20. Rencana dinding Gedung Produksi area lobi alternatif 1.....</b>	<b>63</b>
<b>Gb. 4.21. Rencana dinding Gedung Produksi area lobi alternatif 2.....</b>	<b>63</b>
<b>Gb. 4.22. Rencana dinding Gedung Produksi area lobi alternatif 3.....</b>	<b>64</b>
<b>Gb. 4.23. Rencana dinding Gedung Produksi indoor studio alternatif 1.....</b>	<b>65</b>
<b>Gb. 4.24. Rencana dinding Gedung Produksi indoor studio alternatif 2.....</b>	<b>65</b>
<b>Gb. 4.25. Rencana dinding Gedung Produksi alternatif 1.....</b>	<b>66</b>
<b>Gb. 4.26. Rencana dinding Gedung Produksi alternatif 2.....</b>	<b>66</b>
<b>Gb. 4.27. Rencana dinding Gedung Beo alternatif 1.....</b>	<b>67</b>
<b>Gb. 4.28. Rencana dinding Gedung Beo alternatif 2.....</b>	<b>67</b>
<b>Gb. 4.29. Rencana dinding Gedung Beo alternatif 3.....</b>	<b>67</b>
<b>Gb. 4.30. Rencana plafon Gedung Produksi alternatif 1.....</b>	<b>68</b>
<b>Gb. 4.31. Rencana plafon Gedung Produksi alternatif 2.....</b>	<b>68</b>
<b>Gb. 4.32. Rencana plafon Gedung Produksi alternatif 3.....</b>	<b>69</b>
<b>Gb. 4.33. Rencana plafon Gedung Produksi alternatif 4.....</b>	<b>69</b>
<b>Gb. 4.34. Rencana plafon Gedung Beo alternatif 1.....</b>	<b>71</b>
<b>Gb. 4.35. Rencana plafon Gedung Beo alternatif 2.....</b>	<b>71</b>
<b>Gb. 4.36. Rencana plafon Gedung Beo alternatif 3.....</b>	<b>71</b>
<b>Gb. 4.37. Desain furnitur.....</b>	<b>72</b>
<b>Gb. 4.38. Rancangan parametrik backdrop lobi.....</b>	<b>73</b>
<b>Gb. 4.39. Rancangan parametrik elemen estetis ruang manajer.....</b>	<b>74</b>
<b>Gb. 4.40. Rancangan parametrik panel kedap suara kontrol audio.....</b>	<b>74</b>
<b>Gb. 4.41. Rancangan parametrik panel kedap suara ruang kontrol audio visual.....</b>	<b>75</b>
<b>Gb. 4.42. Rancangan parametrik lampu downlight Gedung Beo.....</b>	<b>76</b>
<b>Gb. 4.43. View ruang resepsionis.....</b>	<b>83</b>

<b>Gb. 4.44. View ruang komunal.....</b>	<b>83</b>
<b>Gb. 4.45. View ruang manajer dan tamu.....</b>	<b>84</b>
<b>Gb. 4.46. View ruang kontrol audio visual.....</b>	<b>84</b>
<b>Gb. 4.47. View ruang syuting indoor perspektif 1.....</b>	<b>85</b>
<b>Gb. 4.48. View ruang syuting indoor perspektif 2.....</b>	<b>85</b>
<b>Gb. 4.49. View ruang kontrol pencahayaan perspektif 1.....</b>	<b>86</b>
<b>Gb. 4.50. View ruang kontrol pencahayaan perspektif 2.....</b>	<b>86</b>
<b>Gb. 4.51. View ruang peralatan.....</b>	<b>87</b>
<b>Gb. 4.52. View ruang kostum.....</b>	<b>87</b>
<b>Gb. 4.53. View ruang kontrol audio.....</b>	<b>88</b>
<b>Gb. 4.54. View ruang color grading.....</b>	<b>88</b>
<b>Gb. 4.55. View ruang kelas dan screening.....</b>	<b>89</b>
<b>Gb. 4.56. View ruang pertemuan (Gedung beo).....</b>	<b>89</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1. Jenis dan penggunaan ruang.....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 2.2. Kecukupan ruang.....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 2.3. Data koefisien penyerapan suara dari variasi material.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 2.4. Rekomendasi nilai STC.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 2.5. Klasifikasi warna sumber cahaya.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 2.6. Daftar Kebutuhan Ruang.....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 2.7. Kriteria desain.....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4.1. Furnitur pabrikan.....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel 4.2. Peralatan lampu.....</b>	<b>80</b>
<b>Tabel 4.3. Perhitungan lampu.....</b>	<b>81</b>
<b>Tabel 4.4. Peralatan mekanikal.....</b>	<b>81</b>
<b>Tabel 4.5. Perhitungan AC.....</b>	<b>82</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Maraknya perkembangan rumah-rumah produksi muncul karena semakin berkembangnya studio pertelevisian swasta. Pemerintah mengupayakan penayangan produk lokal lebih banyak daripada produk impor. Pada mulanya, tahun 1970 studio produksi audiovisual bergerak dalam produksi iklan, tetapi satu dekade kemudian studio mulai beralih ke produksi televisi yang mengawali bertumbuhnya rumah-rumah produksi yang lain. Salah satunya adalah Studio Audio Visual Puskat di Kotabaru yang kemudian dikenal dengan sebutan Studio Audio Visual Universitas Sanata Dharma.

Studio Audio Visual Universitas Sanata Dharma (SAV-USD) adalah bagian dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), Universitas Sanata Dharma semenjak studio tersebut diintegrasikan dengan Universitas Sanata Dharma tahun 16 Februari 2021. Awalnya, studio yang dikenal dengan sebutan Studio Audio Visual Puskat didirikan oleh Romo Reudi Hofmann SJ tahun 15 Agustus 1970. Puskat sekarang memiliki visi “Menjadi penggali kebenaran yang unggul dan humanis demi terwujudnya masyarakat yang semakin bermartabat” setelah berintegrasi dengan Sanata Dharma (LPPM USD, 2022).

SAV-USD tentu saja menjadi tempat produksi rekaman yang biasanya untuk keperluan penayangan televisi, karena memang pada mulanya Studio Puskat (bekas sebutan SAV-USD) didirikan untuk menyaingi Studio Swasta salah satunya TVRI. SAV-USD juga menyediakan pelatihan media rekam seperti pelatihan teater rakyat, pelatihan program televisi, pelatihan sinematografi, pelatihan produksi film, pelatihan program jurnalistik televisi. SAV-USD juga bergerak sebagai supervisi Balai Budaya Minomartani dan Balai Budaya Sinduharjo yang didirikannya bersama warga.

Awal mula proyek ini berjalan adalah ketika klien menginginkan studio tersebut dikombinasi dengan museum teknologi film. Museum teknologi film itu berupa jejak cipta karya dan pikiran manusia. Dengan peralatan-peralatan film yang sekarang masih digunakan di dalam studio, muncul sebuah kesadaran bahwa kelak alat yang dipakai nantinya akan menjadi bagian dari sejarah dan alat-alat baru yang lebih canggih akan lahir. Berawal dari sini, munculah sebuah gagasan untuk menawarkan citra desain yang inovatif dan futuristik. Dipilihlah parametrikisme untuk mewakili citra futuristik dan inovasi.

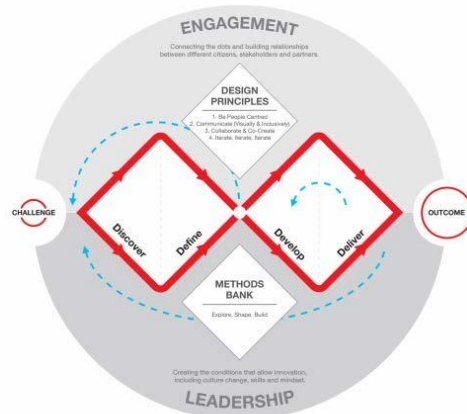
Parametrik ini dipilih karena dari segi gaya dan metode, menawarkan suatu hal yang baru. Parametrik sebagai gaya memberikan kesan inovasi dan baru. Eksplorasi desain yang organik dan tidak terduga, mewakili rasa inovasi yang baru. Parametrik sebagai metode mendorong teknologi pada batasnya. Sejauh mana teknologi algoritmik ini berperan dalam proses perancangan interior, tentu saja dengan mengimbangi kesan alam supaya adanya kesatuan dengan lingkungan sekitarnya. Penegakan sebuah kriteria membutuhkan sesuatu yang berbeda dan memberikan karakter yang eksploratif bagi desainer.

## B. Metode Desain

### 1. Metode *Double Diamond*

Metode yang digunakan dalam proses perancangan interior SAV-USD adalah *Double Diamond* yang dicetuskan dari *Design Council*. Ada 4 langkah dalam metode ini, yaitu *discover*, *define*, *develop*, *deliver*. Metode ini mengedepankan *divergent thinking* (pemikiran bercabang) dan *convergent thinking* (pemikiran konvergen). Pengaplikasian metode tersebut adalah sebagai berikut:





© Design Council 2019

**Gb. 1.1. Double Diamond oleh Design Council**  
(Sumber: [www.designcouncil.org.uk](http://www.designcouncil.org.uk))

a. *Discover* (menemukan)

Mempelajari sejarah dan fungsi bangunan studio melalui wawancara dengan pengurus studio yaitu dengan FX. Murti Hadi Wijiyanto, S.J., S.S.. Kemudian mempelajari secara detail fungsi tiap ruangan dan cara user menjalankan kegiatan di dalam ruangan dengan mengunjungi studio dan catat secara detail data-data lapangan secara langsung. Mengunjungi tempat tersebut setidaknya 3 minggu sekali untuk mengkoreksi ulang kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam proses pengumpulan data. Membaca literatur yang berhubungan dengan studio audio visual untuk memahami kebutuhan wajib interiornya.

b. *Define* (menentukan)

Dari berbagai informasi yang didapatkan, tentukan solusinya. Penentuan solusi bisa dengan membaca contoh laporan perancangan studio audio visual dan *brainstorming*. *Brainstorming* dilakukan dengan berdiskusi dengan dosen dan rekan desainer yang lain. Penentuan solusi bisa ditentukan secara bertahap, berawal dengan menentukan permasalahan, tema, kriteria desain. Literatur yang dipakai untuk mempertajam solusi adalah buku tentang desain tropis, *high tech* arsitektur, desain studio audio visual, dan desain parametrik.

c. *Develop* (mengembangkan)

Melakukan ideasi seperti *prototype*, sket desain, 3D modeling, dan simulasi. Kemudian lakukan konsultasi dengan pembimbing, desainer junior, dan desainer berpengalaman. Ini adalah tahapan *divergent thinking* untuk mencari celah-celah yang masih bisa diambil dalam pemecahan solusi. Berbagai metode desain yang menggunakan komputasi akan dilakukan untuk mengeksplor bentuk desain yang rumit dengan teknologi parametrik, yaitu *geometry nodes* dalam *software* Blender.

d. *Deliver* (disampaikan)

Ambil pendapat atau argumen dengan bantuan rekan-rekan. Lakukan seleksi, desain yang perlu dibuang dengan yang perlu dikembangkan. Dengan menggunakan parametrik desain, dapat dengan mudah mendapatkan desain yang variatif dan karena itu opsi pilihan bisa mencukupi.

