

**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF
PARIWISATA INDONESIA ADAPTASI ARSITEKTUR
BARCELONA PAVILION DI SPANYOL**



PERANCANGAN

oleh:

Ghita Shakila Sanusi

NIM 1812180023

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

2023

PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF PARIWISATA INDONESIA ADAPTASI ARSITEKTUR *BARCELONA PAVILION* DI SPANYOL

Ghita Shakila Sanusi

NIM 1812180023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Indonesia memiliki potensi wisata yang luar biasa dengan keindahan alam, beragam adat dan budaya, serta tradisi, tetapi masih banyak wisatawan mancanegara yang tidak mengenal Indonesia secara menyeluruh. Pada tahun 2019, dikeluarkan program pemerintah yaitu 5 DPSP (Destinasi Pariwisata Super Prioritas), Presiden Joko Widodo memberikan arahan untuk mempromosikan program ini secara besar-besaran secara integrasi. Fokus terkait dengan arahan tersebut, dilaksanakannya pameran pariwisata secara internasional menjadi salah satu solusi yang baik. *Barcelona Pavilion* merupakan tempat yang dipilih untuk melaksanakan pameran, selain lokasinya yang strategis, memilih salah satu bangunan arsitektur revolusioner ternama di Spanyol menjadi salah satu keuntungan utama. Bangunan ini memiliki konsep yang bertolak belakang dengan kebudayaan Indonesia sehingga dapat menghasilkan kombinasi desain yang menarik dan unik. Metodologi desain yang dipilih yaitu *double diamond*, ada dua fase desain yaitu *problem space* (*Discovery* dan *Definition*) dan fase kedua disebut *solution space* (*Development* dan *Delivery*). Pameran ini memiliki 3 konsep utama, pertama adalah *cultural* yang berfokus kepada 5 DPSP (Destinasi Pariwisata Super Prioritas) sebagai salah satu inspirasi utama desain yang diwujudkan dalam penataan ruang dengan pendekatan tematik “Voyage”, kedua adalah *interactive* sebagai bentuk penyajian pameran dengan konsep *five senses*, ketiga adalah *adaptive* yang berfokus pada kebutuhan pengguna, diwujudkan dalam elemen pembentuk ruang dan material.

Kata kunci: 5 DPSP (Destinasi Pariwisata Super Prioritas), *Barcelona Pavilion*, *Interactive*, *Adaptive*, *Cultural*

Abstract

Indonesia has tremendous tourism potential with natural beauty, various cultures, and traditions, but there are still many tourists who do not know Indonesia as a whole. In 2019, a government program was launched, namely 5 DPSP (Super Priority Tourism Destinations), President Joko Widodo gave direction to promote this program on a large scale in an integrated manner. Focusing on this direction, holding international tourism exhibitions is one of the best solutions. Barcelona Pavilion is the place chosen to carry out the exhibition, apart from its strategic location, choosing one of the famous revolutionary architectural buildings in Spain is one of the main advantages. This building has a concept that is opposite to Indonesian culture so it can produce an interesting and unique design combination. The chosen design methodology is The Double Diamond, there are two design phases, the first is called problem space (Discovery and Definition), and the second one is called solution space (Development and Delivery). This exhibition has 3 main concepts, the first one is cultural which focuses on 5 DPSP (Super Priority Tourism Destinations) as one of the main design inspirations embodied in spatial planning with the thematic approach "Voyage", the second one is interactive as a form of exhibition presentation with the concept of five senses, the third one is adaptive which focuses on user needs, embodied in space forming elements and materials.

Keywords: *5 DPSP (Super Priority Tourism Destinations), Barcelona Pavilion, Interactive, Adaptive, Culture*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF PARIWISATA INDONESIA
ADAPTASI ARSITEKTUR *BARCELONA PAVILION* DI SPANYOL** diajukan
oleh Ghita Shakila Sanusi, NIM 1812180023, 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 13 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Pembimbing II/Penguji


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 2 001/NIDN 0007047904

Cognate/Penguji Ahli


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.T.

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Setya Budi Astanto, S.Sn., 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 Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ghita Shakila Sanusi

NIM : 181 2180 023

Tahun lulus : 2023

Program studi : S1 – Desain Interior

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 distitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, Jika dikemudian 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, 13 Januari 2023



Ghita Shakila Sanusi
NIM 181 2180 023

KATA PENGANTAR

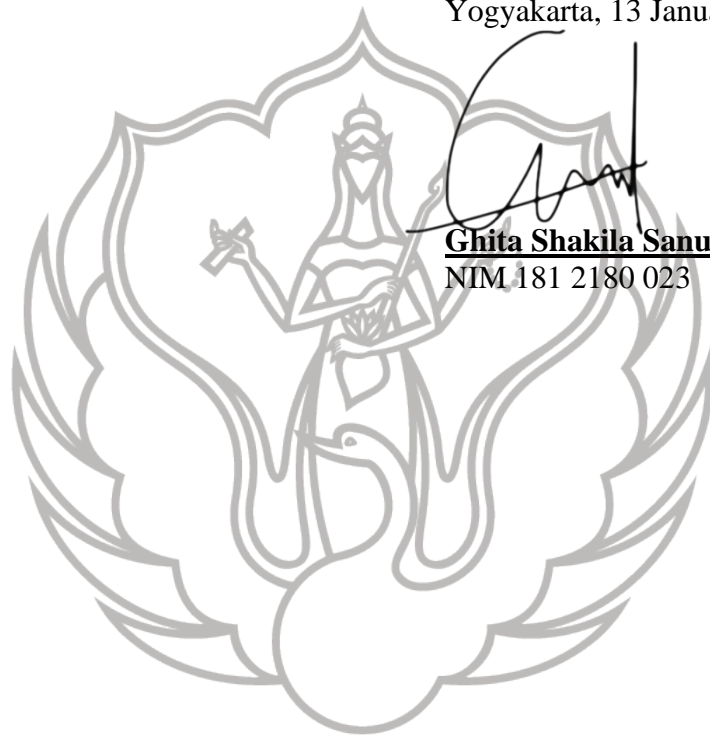
Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Pameran Interaktif Pariwisata Indonesia Adaptasi Arsitektur *Barcelona Pavilion* Di Spanyol” ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan Laporan Tugas Akhir perancangan ini adalah salah satu kewajiban saya sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna dan terselesaikannya tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun, terutama kepada yang penulis hormati :

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak M. Sholahuddin , S.Sn, M.T., selaku Dosen Pembimbing I bersama Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga yang selalu peduli akan mental maupun fisik penulis serta doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT.
6. Karine, Ivana, dan Deborah selaku teman saya selama kuliah yang selalu membantu dan menyemangati.
7. Teman seperjuangan Tugas Akhir
8. Teman-teman prodi Desain Interior

9. Dan masih banyak pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu saya melewati proses menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Perancangan ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat yang telah membantu dan berharap penulisan Tugas Akhir bisa memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 13 Januari 2023



Ghita Shakila Sanusi
NIM 181 2180 023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	6
BAB II PRA DESAIN	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	9
2. Tinjauan Pustaka Khusus	15
B. Program Desain	19
1. Tujuan Desain	19
2. Fokus / Sasaran Desain	19
3. Data	20
4. Data Kebutuhan Ruang	59
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	63
A. Pernyataan Masalah.....	63
B. Kurasi	64
1. Daftar Koleksi	64
2. <i>Storyline</i>	72
3. Sirkulasi.....	72
4. Naskah Kuratorial	73
C. Ide Solusi Desain.....	74

1. Konsep Perancangan	75
2. Solusi Permasalahan.....	80
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	81
A. Alternatif Desain	87
1. Alternatif Estetika Area.....	87
2. Alternatif Penataan Ruang	99
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	106
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	119
C. Hasil Desain	120
1. Layout.....	120
2. Perspektif.....	121
3. Detail Elemen Khusus.....	124
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	128
DAFTAR LAMAN.....	129
LAMPIRAN.....	130
A. Foto Hasil Survei.....	130
B. Proses Pengembangan Desain	131
1. Poster Ideasi	131
2. Konsep.....	132
3. Sketsa Ideasi	134
4. Sketsa Manual	138
C. Presentasi Desain.....	139
1. <i>Rendering Bird Eye View</i>	139
2. Skema Bahan dan Warna	139
3. Poster Presentasi.....	140
4. <i>Booklet</i>	143
D. Detail Satuan Pekerjaan (<i>Bill of Quantity</i>).....	146
E. Gambar Kerja	154
1. <i>Layout</i>	154

2. <i>Layout & Description</i>	154
3. <i>Floor Plan</i>	154
4. <i>Ceiling Plan</i>	154
5. <i>Ceiling Plan 2</i>	154
6. <i>Electrical Plan</i>	154
7. <i>Furniture Lighting</i>	154
8. <i>Floor Lighting</i>	154
9. <i>Mechanical Plan</i>	154
10. <i>Section A-A'</i>	154
11. <i>Section B-B' & Section C-C'</i>	154
12. <i>Section D-D'</i>	154
13. <i>Custom Furniture 1</i>	154
14. <i>Custom Furniture 2</i>	154
15. <i>Custom Furniture 3</i>	154
16. <i>Custom Furniture 4</i>	154
17. <i>Custom Furniture 5</i>	154
18. <i>Custom Furniture 6</i>	154
19. <i>Custom Furniture 7</i>	154
20. <i>Custom Furniture 8</i>	154
21. <i>Custom Furniture 9</i>	154
22. <i>Custom Furniture 10</i>	154
23. <i>Custom Furniture 11</i>	154
24. <i>Custom Furniture 12</i>	154
25. <i>Custom Element Design 1</i>	154
26. <i>Custom Element Design 2</i>	154
27. <i>Custom Element Design 3</i>	154
28. <i>Legend & Material Specification</i>	154
29. <i>Schedule</i>	154

DAFTAR GAMBAR

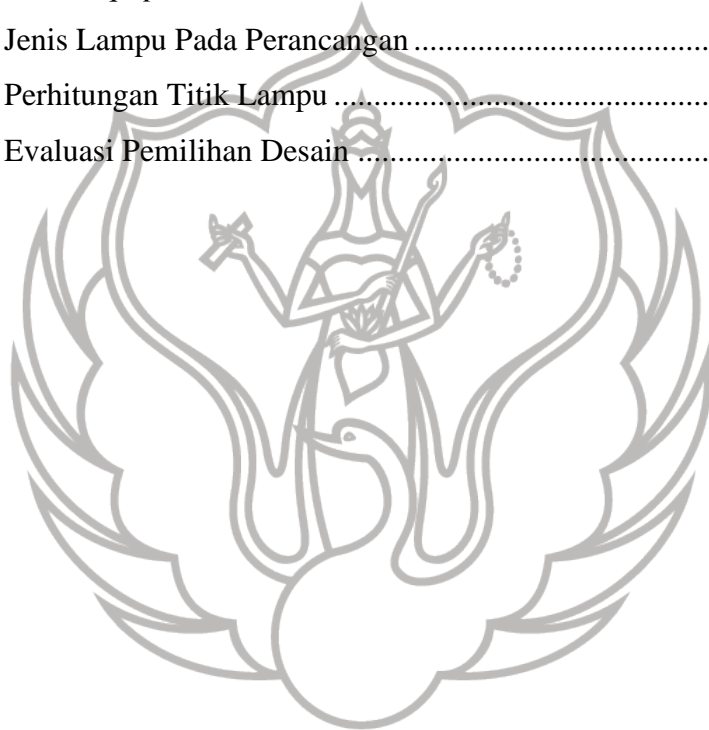
Gambar.1.1 <i>The Double Diamond</i>	4
Gambar 2.1 Logo <i>Barcelona Pavilion</i>	21
Gambar 2.2 <i>Site Lokasi Proyek</i>	23
Gambar 2.3 Denah <i>Barcelona Pavilion</i>	25
Gambar 2.4 <i>Site Barcelona Pavilion</i>	26
Gambar 2.5 Denah <i>Barcelona Pavilion</i>	27
Gambar 2.6 Fasad Bangunan <i>Barcelona Pavilion</i>	28
Gambar 2.7 <i>Konsep Floating Space Barcelona Pavilion</i>	29
Gambar 2.8 <i>Recepcion Room Barcelona Pavilion</i>	30
Gambar 2.9 <i>Entrance Barcelona Pavilion</i>	31
Gambar 2.10 <i>Patio Recepción Barcelona Pavilion</i>	32
Gambar 2.11. <i>Patio Trasero Barcelona Pavilion</i>	33
Gambar 2.12 Elemen Pembentuk Ruang <i>Barcelona Pavilion</i>	34
Gambar 2.13 Elemen pembentuk ruang (Lantai).....	35
Gambar 2.14 <i>Roman Travertine</i>	36
Gambar 2.15 <i>Green Tinos Marble</i>	37
Gambar 2.16 <i>Green Alpine Marble</i>	37
Gambar 2.17 <i>Onyx doré</i>	38
Gambar 2.18. Kaca.....	39
Gambar 2.19 Elemen pembentuk ruang (Plafon).....	40
Gambar 2.20 Zonasi Area <i>Barcelona Pavilion</i>	42
Gambar 2.21 Analisis Sirkulasi Pengunjung <i>Barcelona Pavilion</i>	43
Gambar 2.22 Analisis Kedekatan Ruang <i>Barcelona Pavilion</i>	44
Gambar 2.23 <i>Human Body/Depth and Breadth Dimensions</i>	45
Gambar 2.24 <i>Queuing/Buffer Zone Areas</i>	46
Gambar 2.25 <i>Locomotion Space Zones</i>	47
Gambar 2.26 <i>Circulation/Corridors and Passages</i>	48
Gambar 2.27 <i>Circulation/Corridors and Passages</i>	49
Gambar 2.28 <i>Wheelchair Queue line/Comparative Densities</i>	50
Gambar 2.29 <i>Wheelchair Cirlculation/Corridors and Passages</i>	51

Gambar 2.30 <i>Wheelchair Circulation/Doors</i>	52
Gambar 2.31 <i>Standing Male Viewer/ Workstation Display</i>	53
Gambar 2.32 <i>Standing Female Viewer/ Workstation Display</i>	53
Gambar 2.33 <i>Distance of Display from the Eye</i>	54
Gambar 2.34 <i>Seating Male and Female Viewer/ Workstation Display</i>	54
Gambar 2.35 <i>Workstation Display Console</i>	55
Gambar 2.36 <i>Standing and Seated Viewers</i>	55
Gambar 2.37. <i>Distance from Screen</i>	56
Gambar 2.38. <i>Distance from Screen</i>	57
Gambar 3.1 Macam-Macam Pola Sirkulasi Ruang Pamer.....	73
Gambar 3.2 Teknik Presentasi Pameran Interaktif.....	75
Gambar 3.3 Diagram Konsep Desain.....	76
Gambar 3.4 <i>Moodboard 1</i>	77
Gambar 3.5 <i>Moodboard 2</i>	77
Gambar 3.6 Logo dan Skema Warna Akses.....	78
Gambar 3.7 Skema Warna General.....	79
Gambar 3.8 Skema Material.....	80
Gambar 3.9 Ideasi Rencana Lantai.....	81
Gambar 3.10 Ideasi Partisi <i>Information Area</i>	83
Gambar 3.11 Ideasi Dinding <i>Communal Area</i> dan Stage.....	86
Gambar 3.12 Ideasi Furnitur <i>Culinary Area</i>	86
Gambar 4.1 Suasana <i>Area Information Area</i>	87
Gambar 4.2 Suasana <i>Area Explore Area</i>	87
Gambar 4.3 Suasana <i>Area Learn Area</i>	88
Gambar 4.4 Suasana <i>Area Communal Area, Culinary dan Stage</i>	88
Gambar 4.5 Transformasi Bentuk Motif Utama.....	91
Gambar 4.6 Transformasi Bentuk Motif Utama.....	92
Gambar 4.7 Motif Utama.....	92
Gambar 4.8 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai.....	93
Gambar 4.9 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding.....	94
Gambar 4.10 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon.....	95
Gambar 4.11 Elemen Dekoratif.....	96

Gambar 4.12 Komposisi Warna.....	97
Gambar 4.13 Komposisi Material.....	98
Gambar 4.14 <i>Diagram Matrix</i>	99
Gambar 4.15 <i>Bubble Diagram</i>	100
Gambar 4.16 Alternatif Block Plan dan Sirkulasi 1.....	101
Gambar 4.17 Alternatif Block Plan dan Sirkulasi 2.....	102
Gambar 4.18 Alternatif Block Plan dan Sirkulasi 3.....	103
Gambar 4.19 Alternatif Layout 1	104
Gambar 4.20 Alternatif Layout 2	105
Gambar 4.21 Rencana Lantai Alternatif 1	107
Gambar 4.22 Rencana Lantai Alternatif 2	108
Gambar 4.23 Rencana Dinding <i>Information Area</i>	109
Gambar 4.24 Rencana Dinding <i>Explore Area</i>	109
Gambar 4.25 Rencana Plafon Alternatif 1	110
Gambar 4.26 Rencana Plafon Alternatif 2	111
Gambar 4.27 Rencana Plafon Alternatif 3	111
Gambar 4.28 Furnitur dan Elemen Dekoratif	113
Gambar 4.29 Furnitur dan Elemen Dekoratif	114
Gambar 4.30 Furnitur dan Elemen Dekoratif	114
Gambar 4.31 <i>Layout</i>	120
Gambar 4.32 Render Perspektif <i>Entrance dan Information Area</i>	121
Gambar 4.33 Render <i>Explore Area</i>	121
Gambar 4.34 Render <i>Explore Area 2</i>	122
Gambar 4.35 Render <i>Learn Area</i>	122
Gambar 4.36 Render Koridor.....	123
Gambar 4.37 Render <i>VIP Lounge</i>	123
Gambar 4.38 Render <i>Communal Area, Culinary dan Stage</i>	124
Gambar 4.39 Detail Elemen Khusus.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perancangan <i>Barcelona Pavilion</i>	28
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang	58
Tabel 3.1 Daftar Koleksi	64
Tabel 3.2 Permasalahan dan Ide Solusi secara <i>General</i>	80
Tabel 3.3 Permasalahan dan Ide Solusi <i>Information Area</i>	82
Tabel 3.4 Permasalahan dan Ide Solusi <i>Explore Area</i>	85
Tabel 3.5 Permasalahan dan Ide Solusi <i>Communal Area, Stage, Culinary</i>	91
Tabel 4. 1 Tabel <i>Equipment</i>	115
Tabel 4. 2 Jenis Lampu Pada Perancangan	116
Tabel 4. 3 Perhitungan Titik Lampu	118
Tabel 4. 4 Evaluasi Pemilihan Desain	119



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.508 pulau¹ dan dihuni lebih dari 360 suku bangsa dengan beragam suku, adat istiadat serta budaya dan membuat Indonesia kaya dengan aneka kuliner tradisional yang menggugah selera. Disamping itu, Indonesia juga dikenal memiliki keindahan alam yang eksotik, mulai dari laut, pantai hingga gunung dan pegunungannya. Hal tersebut membuat Indonesia menjadi salah satu negara dengan potensi wisata yang luar biasa dan tentu saja menarik perhatian dunia. Berdasarkan *Travel and Tourism Competitiveness Index* (2021), persaingan perjalanan dan pariwisata Indonesia meningkat tajam dari rangking 70 pada tahun 2013 menjadi rangking 40 pada tahun 2019.

Yang menjadi sorotan adalah, meski memiliki daya tarik yang tinggi dan peringkat yang meningkat pesat, ternyata masih banyak wisatawan dari mancanegara tidak mengenal Indonesia secara luas, para wisatawan mancanegara lebih mengenal Bali dibanding Indonesia. Sehingga Bali memegang peranan sentral bagi pariwisata Indonesia.

Untuk menumbuhkan daerah tujuan wisata yang lebih luas, pada tahun 2017, pemerintah mencetuskan 10 destinasi wisata prioritas, atau yang dikenal dengan 10 Bali baru. Yang kemudian dalam perkembangan selanjutnya muncul ide dengan gagasan untuk membuat empat Destinasi Pariwisata Super Prioritas (DPSP) pada tahun 2019², yaitu:

1. Danau Toba di Sumatera Utara
2. Borobudur di Jawa Tengah
3. Mandalika-Lombok di Nusa Tenggara Barat
4. Labuan Bajo di Nusa Tenggara Timur

¹ UU Nomor 6 Tahun 1996 tentang Perairan Indonesia

² Badan Pengembangan Infrastruktur Wilayah (BPIW) Kementerian PUPR, Sinergitas Pengembangan Lima Destinasi Pariwisata dalam SINERGI, edisi 44 (Januari-Februari 2020), p. 5-6

Pada 15 Juli 2019, Presiden menginstruksikan menambah daerah Likupang (Sulawesi Utara) sebagai destinasi baru sehingga menjadi lima DPSP. Untuk pengembangan 5 Destinasi Pariwisata Super Prioritas (DPSP), Presiden Joko Widodo juga memberikan enam arahan, salah satunya yaitu “Promosi Lima Destinasi Pariwisata Super Prioritas tersebut secara besar-besaran secara integrasi.”³

Fokus terkait dengan arahan tersebut, Indonesia semakin mengencangkan diri untuk mengikuti berbagai pameran pariwisata tingkat internasional. Pun kegiatan pameran dan festival tentang Indonesia juga semakin sering diselenggarakan oleh KBRI dan Konsulat Jenderal di berbagai belahan dunia. Sebagai salah satu negara nomor dua di dunia dengan jumlah wisatawan asing terbanyak, Spanyol dianggap memiliki potensi dan pengaruh yang baik bagi peningkatan kunjungan wisata ke Indonesia.

Barcelona Pavilion (sebelumnya *German Pavilion*) menjadi lokasi yang dipilih untuk menjadi tempat dilaksanakannya pameran interaktif pariwisata Indonesia. Bangunan ini dibangun oleh salah satu arsitektur ternama dunia yaitu Ludwig Mies van der Rohe dalam acara *The Barcelona International Exposition 1929*. *The Barcelona International Exposition 1929* memiliki konsep bahwa setiap negara yang tertarik untuk mengambil bagian dari pameran ini tidak hanya melakukan pameran produk dari negara mereka saja tetapi juga membangun paviliun nasional individu yang merepresentasikan negara masing-masing. Respon pertama Jerman dalam mengikuti pameran ini sendiri adalah negatif, faktanya partisipasi Jerman tidak memiliki kejelasan hingga satu tahun sebelum pameran ini dibuka. Pemerintahan Jerman dan Spanyol mencapai sebuah persetujuan pada tanggal 29 Mei 1928 bahwa Jerman akan mengikuti pameran tersebut.⁴

Georg von Schnitzler memilih Ludwig Mies van der Rohe untuk membangun *German Pavilion* di *The Barcelona International Exposition 1929* dengan tujuan untuk merepresentasikan status baru Jerman sebagai

³ Ibid

⁴ Ignasi de Solà-Morales et al., *Mies Van Der Rohe Barcelona Pavilion 1st Edition* (Barcelona: Fundació Mies van der Rohe, 2019), p.11-12

negara yang lebih demokratis, terbuka, makmur, dan progresif secara budaya melalui arsitekturnya. Memproyeksikan harapan dalam kapasitasnya untuk mewakili bangsa pascaperang. Bangunan itu akan memberikan *voice to the spirit of a new era*, hal ini kemudian direalisasikan dengan konsep “*Open plan*” dan “*Floating space*”.⁵

Barcelona Pavilion melepaskan diri dari batasan arsitektur tradisional dan batasan bahan tradisional, bangunan ini inovatif secara spasial dan revolusioner secara teknologi. Urutan dinding marmer dan kaca, dilengkapi dengan kolom krom, menopang atap datar, yang tampaknya melayang di atas ruang. Hal tersebut membuat *Barcelona Pavilion* menjadi salah satu bangunan paling berpengaruh dalam revolusi *Modern Architecture*, jarang kita bisa menjumpai sebuah bangunan yang tidak hanya merepresentasikan nilai dan kemajuan suatu bangsa, masyarakat, tetapi juga berhasil membangun sebuah norma baru, sebuah standar baru dalam bidang arsitektur.⁶

Setelah satu tahun dibangun, akhirnya paviliun ini di bongkar dan materialnya diambil lalu dijual untuk menebus beberapa investasi awal dikarenakan lingkungan ekonomi Jerman di kala itu. Lokasi dari *Barcelona Pavilion* ini kosong selama 50 tahun lebih hingga pada akhirnya, pada tahun 1983 – 1986 kumpulan arsitektur Catalan mencoba untuk merekonstruksi bangunan ini kembali dari data-data yang minim yaitu berdasarkan *existing plan* serta gambar hitam putih.⁷

Selain lokasinya yang strategis, memilih salah satu bangunan arsitektur revolusioner ternama di Spanyol seperti *Barcelona Pavilion* menjadi salah satu keuntungan utama dalam melaksanakan sebuah pameran. Memiliki konsep bersih, sederhana tetapi detail, lalu menerapkan kebudayaan Indonesia yang penuh dengan motif, warna, dan keberagaman ke dalam bangunan tersebut menjadi salah satu kombinasi yang menarik dan unik untuk di desain.

⁵ Ibid, p. 11

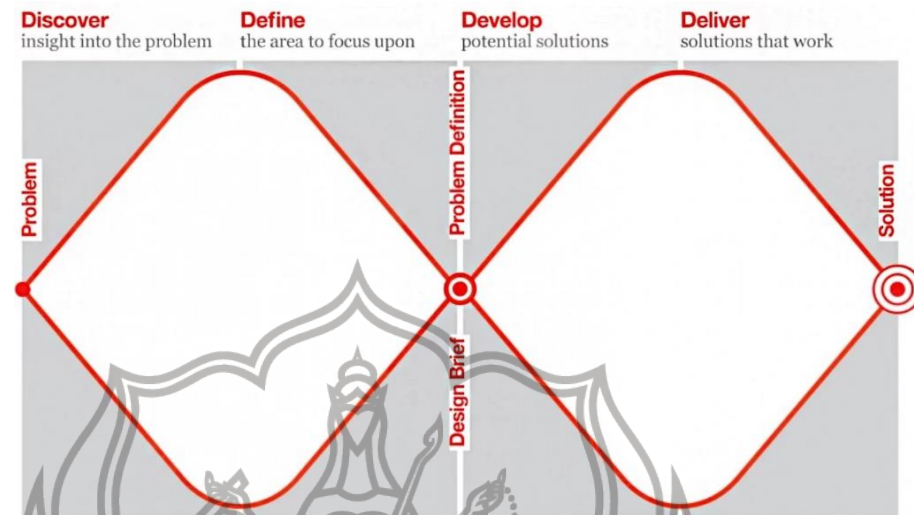
⁶ Ibid, p. 14-21

⁷ Ibid, p. 24-25

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Model desain *Double Diamond* pertama kali dimunculkan oleh *British Design Council*, pada tahun 2005. Model desain ini memiliki empat tahap yaitu: *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*.⁸



Gambar 1.1. The Double Diamond

Sumber : *British Design Council*, 2017

Seperti yang di ilustrasikan pada Gambar 1.1., masing-masing dari empat tahap ini dibedakan menjadi pemikiran divergen atau konvergen. Berpikir divergen perlu menghasilkan beberapa ide kreatif dan inovatif, sedangkan berpikir konvergen diminta untuk menyusun dan mempersempit ide serta informasi yang akan menjadi solusi optimal untuk suatu masalah. Dalam pelaksanaannya model ini terdiri dari dua fase, fase pertama disebut *problem space* (*Discovery dan Definition*) yaitu menemukan masalah yang tepat untuk diselesaikan dan fase kedua disebut *solution space* (*Development dan Delivery*) yaitu memastikan cara menjawab dan memecahkannya.⁹

⁸ British Design Council, *A Study of The Design Process* (London: British Design Council, 2005), p. 6

⁹ Ibid, p. 6-8

a. *Discovery* (Penemuan)

Tahap pertama adalah tahap eksplorasi, saat mengeksplorasi masalah atau target proyek, seperti mengeksplorasi akar penyebab masalah dan menerapkan penelitian lapangan untuk memahami tantangan target. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memeriksa dan mengumpulkan informasi tentang tantangan desain. Langkah *Discover* bersifat divergen, artinya semua ide dan informasi dipertimbangkan dan dimasukkan. Dalam melaksanakan tahap ini diperlukan untuk menggunakan beberapa alat yang dapat membantu dalam mengumpulkan informasi salah satunya adalah *desk research* dan *field research*¹⁰. *Desk research* adalah langkah pertama yang diambil penulis dalam mengeksplorasi masalah yaitu meninjau sumber daya dan publikasi yang ada tentang topik yang diambil untuk memperluas pengetahuan dengan menggunakan buku-buku salah satunya yaitu Mies van der Rohe *Pavilion: Reflections*, Mies van der Rohe *Barcelona Pavilion Book*, dan *Basic Interior Design 02: Exhibition Design*. Penelitian lapangan (riset utama) memiliki berbagai metode yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi masalah, seperti melakukan observasi ke lokasi proyek yaitu *Barcelona Pavilion* dan mendapatkan data berupa lokasi proyek, dokumentasi proyek, material, kondisi penghawaan, dan pencahayaan.

b. *Define* (Penetapan)

Define adalah bagian konvergen dari fase *problem space* karena memungkinkan ide-ide dipersempit menjadi definisi masalah yang jelas. Langkah konvergen ini melibatkan analisis bukti dan menyaring ide untuk mencapai ringkasan yang jelas dan dapat diterapkan.¹¹

¹⁰ Ibid, p. 8-14

¹¹ Ibid, p. 14-19

c. *Develop* (Pengembangan)

Develop adalah langkah pertama dalam fase *solution space*. Pada langkah ini yang dilakukan adalah membangun alternatif solusi dalam bentuk ide-ide kreatif dan mengujinya dengan melibatkan *end-user* dalam proses pengujian melalui pendekatan divergen, yang berarti semua jenis solusi yang ada itu adalah prototipe¹². Pertama, yang perlu dilakukan adalah menggambarkan pengguna target dengan jelas dengan membuat persona untuk setiap pengguna target.

d. *Deliver* (Pengantaran)

Deliver adalah langkah konversi di mana ide-ide dari hasil prototipe dipersempit menjadi satu produk akhir yang kemudian akan diuji atau dievaluasi¹³ dengan output dalam bentuk *mockup*, poster, *rendering 3D model*, dan lain sebagainya.

2. Metode Desain

Pada tahap ini metode desain dimulai dari pengumpulan data-data baik data fisik, non fisik, referensi, dan kebutuhan ruang dengan tujuan untuk mendapatkan ide atau inspirasi yang kemudian dilanjutkan dengan ideasi desain berupa konsep desain, alternatif desain. Hingga akhirnya implementasi desain yang diterapkan ke dalam gambar kerja, 3D model, animasi dan lain sebagainya. Dalam setiap bagian adanya evaluasi untuk melakukan perbaikan dan memenuhi standarisasi desain.

a. Mengumpulkan data:

1) Data Fisik

Data yang berkaitan dengan proyek yang akan dikerjakan seperti site plan, pencahayaan dan lain sebagainya.

2) Data non-fisik

Data yang berkaitan dengan *user* seperti aktivitas dan lain sebagainya.

¹² Ibid, p. 19-23

¹³ Ibid, p. 23-25

3) Data Referensi

Mengumpulkan data referensi berupa jurnal atau buku yang berkaitan dengan objek dari proyek.

4) Data Kebutuhan Ruang

Mendalam kebutuhan *user* agar dapat menyediakan fasilitas yang sesuai dan memadai.

b. Konsep Desain

1) *Brainstorming*

Dalam proses ini kita mulai melakukan pemecahan masalah proyek dan dapat dilakukan secara kuantitatif yaitu memasukkan analisis dari literatur berupa fakta-fakta dalam mendesain (contoh: AC, Lampu, dan lain sebagainya) atau secara kualitatif yaitu memasukkan ide-ide berupa visual seperti *mind mapping* kedalam desain (contoh: motif keramik dan sebagainya).

2) *Moodboard*

Membuat beberapa kemungkinan gambaran visual mengenai suasana ruang yang kita desain. Dengan isi berupa skema warna, furniture, material dan lain sebagainya.

c. Skematik Desain

Menerjemahkan proses konsep desain ke dalam bentuk yang lebih deskriptif.

1) Hubungan antar ruang

Membuat kedekatan ruang berupa diagram matrix dengan memasukkan spesifikasi setiap ruangan atau zona.

a) Alternatif Zoning (Sirkulasi)

b) *Bubble Diagram*, menerjemahkan diagram matrix

c) *Bubble Plan*, memasukkan kemungkinan sirkulasi

d) *Block Plan* (Denah), memasukkan kemungkinan dinding, pintu, jendela, dan lain sebagainya.

2) Alternatif Desain

Memasukkan data kebutuhan ruang dengan alternatif desain seperti Alternatif Lantai, Alternatif Dinding, Alternatif Plafon, Alternatif Lampu, dan Alternatif Titik AC.

d. *Implementation*

1) Gambar Kerja

Proses membuat hasil desain dari proses skematik desain menjadi data yang terukur

- a) Layout
- b) Rencana Lantai
- c) Rencana Dinding
- d) Rencana Plafon
- e) Potongan
- f) Furniture
- g) Rencana Mekanikal
- h) Rencana Elektrikal

2) Presentasi

Dalam mempresentasikan hasil desain bisa dilakukan dengan berbagai cara yang pertama adalah *prototyping* yaitu mentransformasikan desain ke dalam bentuk visual yang nyata dengan sifat perencanaan atau eksperimental seperti dengan membuat maket, membuat desain melalui aplikasi 3D, atau membuat animasi. Kedua adalah membuat sebuah poster untuk merangkum hasil desain secara keseluruhan kedalam satu kertas berukuran besar.