

**PERANCANGAN INTERIOR  
OMAH SILVER KOTAGEDE YOGYAKARTA**



**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

Oleh :

**ALDA MEINDITA ANDARESTA**

**1712077023**

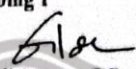
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAINFAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

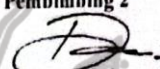
**PERANCANGAN INTERIOR OMAH SILVER KOTAGEDE YOGYAKARTA** diajukan oleh Alda Meindita Andaresta 1712077023, Program Studi S1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing 1**

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

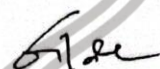
NIP : 19730129 200501 1 001

**Pembimbing 2**

  
Danang Febrivantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP : 19870209 201504 1 001

**Ketua Program Studi Desain Interior**

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


NIP : 19730129 200501 1 001

**Cognate / Penguji Ahli**

  
Yayu Rublyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19860924 201404 2 001

**Ketua Jurusan Desain**

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

NIP : 19770315 200212 1 005

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

  
Dr. Tumbal Raharjo, M.Hum.

NIP : 19691108 199303 1 001

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alda Meindita Andaresta

NIM : 1712077023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Januari 2023

  
Alda Meindita Andaresta  
1712077023



## ABSTRAK

Kota Yogyakarta dikenal sebagai kota budaya yang salah satunya memiliki benda peninggalan dan wilayah atau kawasan cagar budaya. Kotagede merupakan kawasan cagar budaya yang mana menjadi saksi bisu tumbuhnya Kerajaan Mataram Islam. Pada masa itu, salah satu sektor yang diandalkan adalah kerajinan perak. Kerajinan perak Kotagede memiliki motif dan teknik yang khas. Peninggalan budaya ini sangat perlu dilestarikan supaya tidak hilang. Dengan ini perlu adanya wadah yang tidak hanya menjual produk kerajinan namun juga dapat bisa menjadi wadah informasi. Dalam perancangan interior Omah Silver ini menggunakan metode analisis dan sintesis dari Rosemary Kilmer & W Otie Kilmer. Perancangan ini menonjolkan sisi visual terhadap nilai dan sejarah Kotagede. Visual yang diimplementasikan berupa pengaplikasian motif dan teknik khas kerajinan perak Kotagede, siluet saat pengrajin melakukan aktifitas dan juga penggunaan material khas yang mana sebagai simbolis dari kawasan Kotagede. Perancangan ini diharapkan dapat membawa dampak positif bagi seluruh elemen masyarakat dan tentunya dapat melestarikan, memperkenalkan dan mengedukasi terkait kerajinan perak Kotagede. Serta tidak hanya menarik minat wisatawan untuk berkunjung namun dapat menarik minat generasi penerus untuk melestarikan dan menggeluti bidang pengrajin perak tersebut.

Kata kunci : Kotagede, Kerajinan Perak, Visual, Edukasi, Pelestarian

## **ABSTRACT**

*The city of Yogyakarta is known as a city of culture, one of which has heritage objects and cultural heritage areas or areas. Kotagede is a cultural heritage area which is a silent witness to the growth of the Islamic Mataram Kingdom. At that time, one of the sectors that was relied on was silver. Kotagede silver has unique motifs and techniques. This cultural heritage really needs to be preserved so it doesn't disappear. With this, it is necessary to have a forum that not only sells handicraft products but can also become a forum for information. In designing the interior of Omah Silver, the method of analysis and synthesis was used by Rosemary Kilmer & W Otie Kilmer. This design highlights the visual side of Kotagede's values and history. The visual implemented is in the form of applying Kotagede silver motifs and techniques, silhouettes when craftsmen carry out activities and also using typical materials which are symbolic of the Kotagede area. This design is expected to have a positive impact on all elements of society and of course be able to preserve, introduce and educate related to Kotagede silver handicrafts. As well as not only attracting tourists to visit but can attract the interest of the next generation to preserve and work in the field of silver craftsmen.*

*Keywords : Kotagede, Silver Craft, Visual, Education, Preservation*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Omah Silver Kotagede Yogyakarta” dengan baik. Perancangan tugas akhir ini merupakan syarat akademik untuk menyelesaikan Strata 1 Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bantuan, dukungan, saran, motivasi dan kemudahan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala limpahan berkat dan karuniaNya.
2. Bapak Respati Ambang, Ibu Rosita Ardhiani, Aldo Renanda dan juga Aldina Resita selaku orangtua dan adik-adik saya yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi dan materil.
3. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan juga selaku Dosen pembimbing 1 dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen pembimbing 2 yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat, saran dan kritik yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Phd selaku dosen wali atas segala masukan dan motivasinya.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn, M.A selaku ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Seluruh dosen program studi Desain Interior yang memberikan arahan, bimbingan dan semangat selama penyusunan tugas akhir ini.
8. Sahabat yang telah memotivasi, memberi semangat saran serta kritikan yang membangun Visien Timisela serta Metta Prakusya yang telah mengizinkan saya menggunakan proyek bangunan analisisnya.
9. Teman-teman saya yang bersedia bertukar pikiran, memberikan semangat, motivasi dan kritikan yang membangun dalam pengerjaan perancangan ini, Risti, Bela, Salsa, Putri Dalilati, Rani, Nurafiani, Putty, Valensia, Dina teman-teman lainnya.

Yogyakarta, 5 Januari 2023

Penulis,

Alda Meindita Andaresta

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN .....	6
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain .....	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	11
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain.....	13
2. Sasaran Desain .....	13
3. Data Desain .....	14
4. Data Literatur .....	23
5. Data Studi Banding .....	28
6. Daftar Kebutuhan Ruang.....	33
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	44
A. Pernyataan Masalah .....	44
B. Ide Solusi Desain ( Ideation ).....	44
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	48



A. Alternatif Desain .....	48
1. Alternatif Estetika Ruang .....	48
2. Alternatif Penataan Ruang .....	52
3. Alternatif Pengisi Ruang .....	68
4. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	70
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	73
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	79
C. Hasil Desain .....	79
1. Layout .....	79
2. Rendering Perspektif .....	81
3. Detail Khusus .....	91
BAB V PENUTUP .....	95
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	97
LAMPIRAN .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Metode Desain .....	3
Gambar 2. Mind Map Bangunan Omah Silver .....	13
Gambar 3. Mind Map Eksisting Bangunan Omah Silver .....	16
Gambar 4. Tampak Luas Tanah.....	18
Gambar 5. Lokasi Proyek .....	18
Gambar 6. Orientasi Matahari.....	19
Gambar 11. Denah Eksisting Lantai 4 .....	21
Gambar 12. Standarisasi Kebutuhan Tempat Secara Umum .....	23
Gambar 13. Standarisasi Kebutuhan Tempat Secara Umum .....	24
Gambar 14. Standarisasi Kebutuhan Tempat Secara Umum .....	24
Gambar 17. Standarisasi Kebutuhan Tempat Secara Umum .....	25
Gambar 18. Standarisasi Ruang Resepsionis .....	25
Gambar 19. Standarisasi Ruang Museum.....	26
Gambar 20. Standarisasi Sirkulasi Museum .....	27
Gambar 21. Standarisasi Ruang Pengelola .....	27
Gambar 22. Standarisasi Ruang Jual Beli .....	27
Gambar 23. Tampak Depan UC Silver Gold Bali.....	28
Gambar 24. Area Café and Lounge Bar.....	29
Gambar 25. Area Galeri Perhiasan .....	29
Gambar 26. Musuem Kotagede “Intro Living Museum”.....	30
Gambar 27. Sarana Interaktif Museum Kotagede.....	31
Gambar 28. Salah satu koleksi yang ada di Museum Kotagede .....	31
Gambar 29. Mind Mapping dan Sketsa Ide .....	47
Gambar 30. Penerapan Gaya dan Tema.....	48
Gambar 31. Art Wall dan Wall Panel .....	49
Gambar 32. Partisi Tangga .....	50
Gambar 33. Color Scheme .....	50
Gambar 34. Material Scheme.....	51
Gambar 35. Transformasi Bentuk.....	52
Gambar 36. Bubble Diagram Alternatif 1 lantai 1 .....	53
Gambar 37. Bubble Diagram Alternatif 1 lantai 2.....	53

Gambar 38. Bubble Diagram Alternatif 1 lantai 3.....	54
Gambar 39. Bubble Diagram Alternatif 1 lantai 4.....	54
Gambar 40. Bubble Diagram Alternatif 2 lantai 1.....	55
Gambar 41. Bubble Diagram Alternatif 2 lantai 2.....	55
Gambar 42. Bubble Diagram Alternatif 2 lantai 3.....	56
Gambar 43. Bubble Diagram Alternatif 2 lantai 4.....	56
Gambar 44. Block Plan Alternatif 1 lantai 1.....	57
Gambar 45. Block Plan Alternatif 1 lantai 2.....	57
Gambar 46. Block Plan Alternatif 1 lantai 3.....	58
Gambar 47. Block Plan Alternatif 1 lantai 4.....	58
Gambar 48. Block Plan Alternatif 2 lantai 1.....	59
Gambar 49. Block Plan Alternatif 2 lantai 2.....	59
Gambar 50. Block Plan Alternatif 2 lantai 3.....	59
Gambar 51. Block Plan Alternatif 2 lantai 4.....	60
Gambar 52. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1 lantai 1.....	60
Gambar 53. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1 lantai 2.....	61
Gambar 54. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1 lantai 3.....	61
Gambar 55. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1 lantai 4.....	62
Gambar 56. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2 lantai 1.....	62
Gambar 57. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2 lantai 2.....	63
Gambar 58. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2 lantai 3.....	63
Gambar 59. Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2 lantai 4.....	64
Gambar 60. Layout Alternatif 1 lantai 1.....	64
Gambar 61. Layout Alternatif 1 lantai 2.....	65
Gambar 62. Layout Alternatif 1 lantai 3.....	65
Gambar 63. Layout Alternatif 1 lantai 4.....	66
Gambar 64. Layout Alternatif 2 lantai 1 (Terpilih).....	66
Gambar 65. Layout Alternatif 2 lantai 2 (Terpilih).....	67
Gambar 66. Layout Alternatif 2 lantai 3 (Terpilih).....	67
Gambar 67. Layout Alternatif 2 lantai 4 (Terpilih).....	68
Gambar 68. Furniture Custom.....	69
Gambar 69. Furniture Fabrication.....	70
Gambar 70. Rencana Lantai.....	71

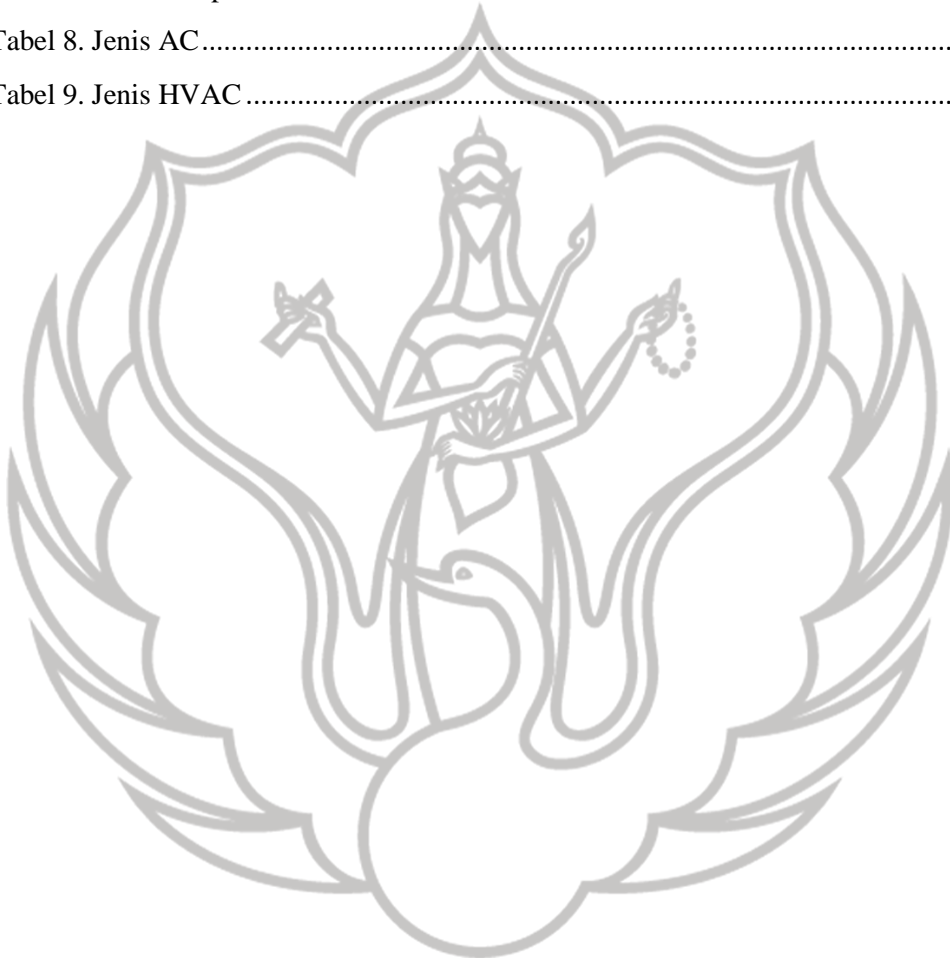
Gambar 71. Rencana Dinding .....	72
Gambar 72. Rencana Plafon .....	73
Gambar 73. Layout Terpilih Lantai 1 .....	80
Gambar 74. Layout Terpilih Lantai 2 .....	80
Gambar 75. Layout Terpilih Lantai 3 .....	81
Gambar 76. Layout Terpilih Lantai 4 .....	81
Gambar 77 . Area Informasi dan Penitipan Barang .....	82
Gambar 78. Area Display Toko Lantai 1 .....	82
Gambar 79. Area Display Toko Lantai 1 .....	82
Gambar 80. Area Display Toko Lantai 1 .....	83
Gambar 81. Area Display Toko Lantai 1 .....	83
Gambar 82. Kantor Staff.....	83
Gambar 83. Area Gudang .....	84
Gambar 84. Area Toilet Karyawan .....	84
Gambar 85. Area Perhiasan dan Aksesoris .....	85
Gambar 86. Area Toko .....	85
Gambar 87. Area Toko .....	85
Gambar 88. Area Kasir .....	86
Gambar 89. Area Rak Display .....	86
Gambar 90. Area Masuk Toilet dan Kantor Manager.....	86
Gambar 91. Ruang Kantor Manager .....	87
Gambar 92. Area Toilet Bersama .....	87
Gambar 93. Area Display Informasi .....	87
Gambar 94. Area Display Koleksi Karya .....	88
Gambar 95. Area Virtual Reality (VR) dan Display Informasi .....	88
Gambar 96. Area Virtual Reality (VR).....	88
Gambar 97. Area Display Informasi .....	89
Gambar 98. Area Informasi dan Koleksi Karya.....	89
Gambar 99. Area Display Koleksi Karya .....	89
Gambar 100. Area Baca dan Santai .....	90
Gambar 101. Area Baca dan Santai .....	90
Gambar 102. Area Baca dan Santai .....	90
Gambar 103. Area Baca dan Santai .....	91

Gambar 104. Information Desk .....	91
Gambar 105. Meja Kasir.....	92
Gambar 106. Meja dan Rak Display Toko .....	92



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Luasan Ruang Lingkup Perancangan.....	22
Tabel 2. Analisis Kedekatan Ruang Diagram Matriks.....	23
Tabel 3. Standar Luas Objek Pamer.....	26
Tabel 5. Penjelasan Ide Solusi Desain .....	44
Tabel 6. Diagram Matriks .....	52
Tabel 7. Jenis Lampu .....	73
Tabel 8. Jenis AC.....	76
Tabel 9. Jenis HVAC .....	79



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kota Yogyakarta dikenal dengan julukan kota budaya. Budaya tersebut dapat dibedakan menjadi dua yaitu budaya intangible (non fisik) dan tangible (fisik). Budaya intangible berupa gagasan, norma, karya seni, sistem sosial atau perilaku sosial yang ada dimasyarakat, sedangkan budaya tangible berupa benda cagar budaya dan kawasan cagar budaya. Salah satu kawasan cagar budaya (KCB) di Yogyakarta adalah Kotagede.

Kotagede dulunya merupakan kawasan hutan yang dikenal sebagai alas mentaok yang mana diyakini menjadi cikal bakal tumbuhnya Kerajaan Mataram Islam pada abad ke 16. Kawasan tersebut kemudian berkembang menjadi kawasan pemukiman yang banyak mengandalkan sektor perdagangan dan kerajinan.

Kotagede memiliki daya pikat mulai dari wisata budaya, wisata belanja hingga wisata religi. Salah satu wisata budaya yang ada adalah wisata ke tempat-tempat yang menjadi peninggalan jaman kerajaan mataram islam yang mana memiliki nilai sejarah yang tinggi. Beberapa peninggalan yang menjadi daya tarik wisatawan seperti, masjid agung, makam raja-raja mataram, omah kalang, pemandian kuno, pasar legi Kotagede, benteng kuno hingga lorong-lorong perkampungan.

Selain itu salah satu sektor yang terkenal adalah industri kerajinan perak. Kerajinan perak merupakan salah satu sektor yang diperkirakan telah ada pada abad 16 sampai 17 sejak Kotagede menjadi ibukota Kerajaan Mataram Islam. Awalnya pengrajin perak yang merupakan abdi dalem kraton membuat kerajinan hanya untuk memenuhi kebutuhan kraton. Kerajinan yang dihasilkan biasanya berupa perhiasan dan peralatan rumah tangga. Namun sekarang kerajinan perak bisa dinikmati siapapun, umumnya pengrajin perak banyak membuat aksesoris, perhiasan, miniatur ataupun dekorasi. Kerajinan

perak Kotagede memiliki ciri khas berupa motif flora seperti dedaunan, bunga teratai dan sulur. Teknik pembuatan kerajinan perak Kotagede yang terkenal dan menjadi andalan adalah teknik filigri, dimana pengrajin membentuk motif dari benang-benang kecil yang disatukan dengan teliti.

Kerajinan perak Kotagede sampai saat ini masih sangat berkembang. Industri ini telah banyak mengalami pasang surut, dari yang banyak peminat hingga sepi peminat karena adanya pandemi global yang terjadi sejak 2 tahun lalu yang hingga kini mulai bangkit kembali. Banyak toko yang membuat tidak hanya galeri atau toko namun dilengkapi dengan pelatihan untuk lebih menarik minat pembeli. Cara ini juga diharapkan tidak hanya menarik pembeli namun juga dapat menjadi cara untuk membagikan ilmu, mempertahankan dan melestarikan agar warisan tersebut tetap terus ada dan bertahan. Karena untuk mempertahankan dan melestarikan warisan kerajinan silver ini tidak hanya dengan adanya transaksi jual beli saja namun juga perlu adanya generasi penerus supaya tetap ada yang memproduksi kerajinan perak tersebut. Namun karena profesi tersebut masih dipandang sebelah mata secara ekonomi dan sosial minat generasi penerus sangatlah sedikit. Untuk menarik minat generasi penerus dan pembeli lebih lagi diperlukan wadah untuk memberikan informasi, mengedukasi dan memasarkan kerajinan perak Kotagede tersebut. Wadah tersebut diharapkan dapat menjadi bukti perkembangan sejarah kerajinan perak Kotagede.

Omah Silver, adalah sebuah proyek perencanaan hasil analisis mahasiswi arsitektur terhadap lingkungan sekitar Kotagede. Lokasinya terdapat di Jl Mondorakan tidak jauh dari pasar Kotagede. Omah Silver memiliki tujuan untuk lebih meningkatkan kembali perekonomian melalui potensi nilai kearifan lokal yang dimiliki oleh Kotagede yang merupakan bagian dari kota Yogyakarta yang dikenal sebagai kota pariwisata. Omah Silver diharapkan dapat lebih lagi mengangkat perekonomian warga sekitar dengan potensi yang dimiliki wilayah tersebut dan dapat menerapkan pemberdayaan dan mengedukasi terhadap warga maupun wisatawan mengenai kerajinan perak Kotagede. Perencanaan ruang edukasi dan toko kerajinan perak ini diharapkan tidak hanya menarik minat pembeli saja

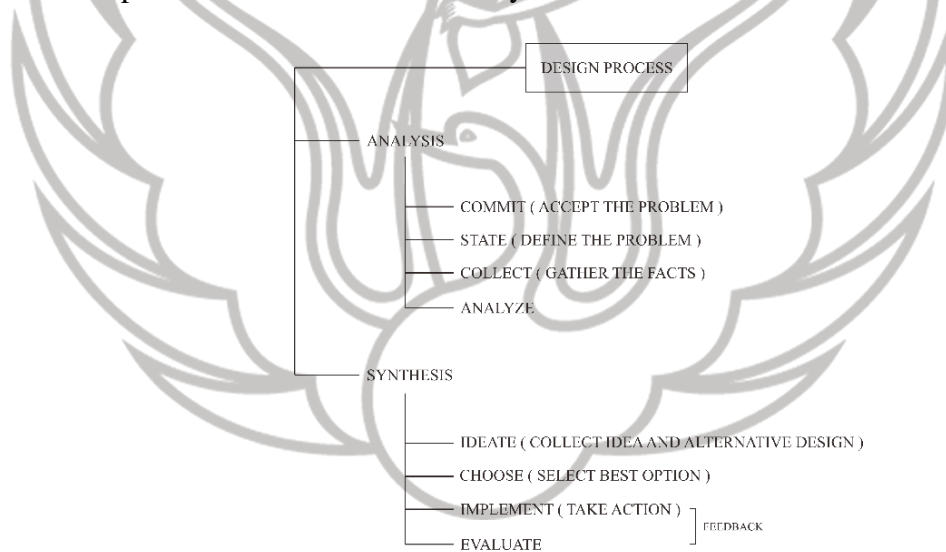


namun menarik minat generasi penerus untuk dapat meneruskan, menggeluti profesi pengrajin perak agar kelestarian warisan kerajinan perak tetap terjaga.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam Perancangan Interior Omah Silver ini menerapkan pola pikir dari Rosemary Kilmer & W Otie Kilmer melalui buku yang berjudul ‘Designing Interiors’ tahun 2014. Bahwa proses desain terbagi menjadi dua tahap, tahap programming dan tahap designing. Tahap programming berupa proses mengumpulkan data fisik, non fisik, literatur dan data tambahan lainnya untuk proses mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Tahap designing berupa proses sintesis dari data-data yang sudah didapat akan memunculkan beberapa alternatif dan solusi dari masalah desain yang ada yang diuraikan ditahap programming. Berikut tahapan desain dari buku Rosemary Kilmer & W Otie Kilmer :



**Gambar 1. Bagan Metode Desain**

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

Dari bagan diatas, terdapat delapan tahap proses mendesain sebagai berikut :

#### a. Metode Analisis

##### 1. Commit ( Accept The Problem )

Menerima permasalahan yang ada diobjek desain.

2. State ( Define The Problem )

Menentukan permasalahan desain yang diobjek desain.

3. Collect ( Gather The Facts )

Mengumpulkan data lapangan, data literature, data analisis dan data yang mendukung untuk pengerjaan desain.

4. Analyze

Mengumpulkan dan menganalisis masalah.

b. Metode Sintesis

1. Ideate

Pengumpulan ide dan alternative desain.

2. Choose ( Select Best Option )

Menyeleksi dan memilih ide sesuai dengan tujuan, kebutuhan, keinginan dan biaya.

3. Implement ( Take Action )

Membuat visualisasi secara 2 dimensi dan 3 dimensi.

4. Evaluate

Melakukan evaluasi desain apakah sudah memecahkan permasalahan yang ada dan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, keinginan dan biaya dari klien.

**2. Metode Desain**

a. Metode Analisis

1. Commit ( Accept The Problem )

Metode analisis dilakukan agar perancang dapat mengenali objek dan dapat menerima permasalahan yang ada di objek desain.

2. State ( Define The Problem )

Kendala atau masalah tersebut akan diidentifikasi dan ditangani secara efektif untuk memberikan solusi dan pemecahan masalah.

3. Collect ( Gather The Facts )

Pengumpulan fakta-fakta, data lapangan dari perancang Omah Silver, data non fisik mencari dari data lain seperti studi banding dari tempat lain, wawancara dari pengrajin ditempat lain, dan data-data

yang ada diinternet karena objek ini masih berupa objek perencanaan analisis dari suatu daerah.

4. Analyze

Menganalisa semua data-data yang telah didapat untuk diatur sesuai dengan kategorinya.

b. Metode Sintesis

1. Ideate

Pembuatan ide alternatif-alternatif desain berupa bentuk dan konsep dapat menggunakan bubble diagram, mind mapping dan juga sketsa ide.

2. Choose ( Select Best Option)

Ide-ide dan alternatif yang telah didapat kemudian diseleksi kembali agar sesuai kebutuhan, keinginan dan biaya dari klien.

3. Implement ( Take Action )

Kemudian desain yang terpilih diimplementasikan menjadi bentuk 3 dimensi untuk memperoleh gambar rendering perspektif dan animasi untuk melihat sirkulasi dan keharmonisan bentuk dan warna.

4. Evaluate

Evaluasi dapat dilakukan dengan mereview ulang desain apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, keinginan dan sesuai dengan biaya yang klien berikan, melakukan konsultasi kepada dosen, dan menerima kritik dan saran untuk memperoleh hasil yang lebih baik.