

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM
KOLEKSI MEMORABILIA BUNG KARNO DI KOTA BLITAR**



PERANCANGAN

oleh :

Avifah Wulan Bestari

NIM 1812148023

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

2023

ABSTRAK

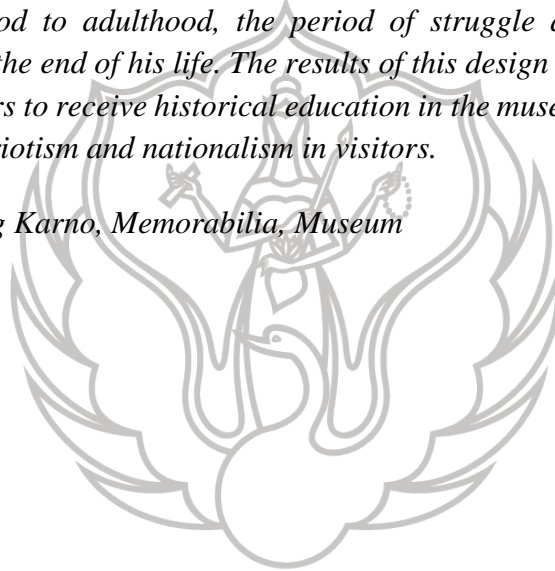
Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno adalah salah satu tempat yang menyimpan benda-benda peninggalan dan juga dokumentasi-dokumentasi kenangan miliki Bung Karno. Perjalanan panjang semasa hidup salah satunya terletak di Kota Blitar. Sehingga beberapa peninggalan Bung Karno diletakkan di Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno yang lokasi berdekatan dengan Perpustakaan Bung Karno dan Makam Bung Karno. Keberadaan museum ini banyak dimanfaatkan oleh instansi pendidikan sebagai sarana belajar sejarah secara langsung. Perkembangan zaman yang pesat membuat museum semakin harus beradaptasi dengan upaya menampilkan informasi yang mudah dipahami. Pesatnya pengaruh luar juga menjadikan meluturnya semangat nasionalisme dan patriotisme masyarakat Indonesia. Perancangan ini bertujuan sebagai salah satu upaya untuk membuat museum dapat menampilkan informasi sejarah yang dapat mudah diikuti alur nya oleh pengunjung. Konsep *History Telling* diambil dengan membagi informasi museum menjadi beberapa masa perjalanan Bung Karno yaitu masa kecil hingga dewasa, masa perjuangan dan masa kemerdekaan, masa kepresidenan serta masa akhir hayat. Hasil perancangan ini diharapkan dapat mempermudah pengunjung dalam menerima edukasi sejarah yang ada di museum sehingga dapat membangkitkan semangat patriotisme dan nasionalisme pengunjung.

Kata kunci : Bung Karno, Memorabilia, Museum

ABSTRACT

The Bung Karno Memorabilia Collection Museum is a place that stores relics as well as documentation of Bung Karno's memories. One of the long journeys during his lifetime was located in Blitar City. So that some of Bung Karno's relics were placed in the Bung Karno memorabilia collection museum, adjacent to the Bung Karno library and Bung Karno's grave. The existence of this museum is widely used by educational institutions as a means of learning history directly. The rapid development of the era has made museums increasingly have to adapt to displaying information that is easy to understand. The rapid influence from the outside also made the spirit of nationalism and patriotism of the Indonesian people fade away. This design aims as one of the efforts to make the museum display historical information that visitors can easily follow. The concept of History Telling is taken by dividing museum information into several periods of Bung Karno's journey, namely childhood to adulthood, the period of struggle and independence, the presidency and the end of his life. The results of this design are expected to make it easier for visitors to receive historical education in the museum so that it can evoke the spirit of patriotism and nationalism in visitors.

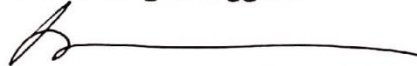
Keywords: *Bung Karno, Memorabilia, Museum*



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOLEKSI MEMORABILIA BUNG KARNO DI KOTA BLITAR diajukan oleh Avifah Wulan Bestari, NIM 1812148023, Prodi 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 telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/ NIDN 0030087304

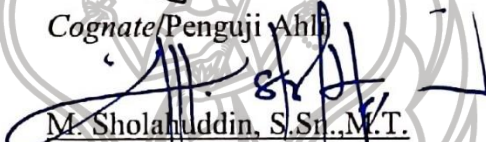
Pembimbing II/Penguji



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

NIP 19790407 200604 1 002/ NIDN 0007047904

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

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. Jimbut Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108/199303 1 001/ NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Avifah Wulan Bestari
NIM : 1812148023
Tahun Lulus : 2023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban 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 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



Avifah Wulan Bestari
NIM 181 21 48 023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT dengan bimbingan dan ridho-Nya Tugas Akhir ini dapat ditulis dengan baik dan selesai.

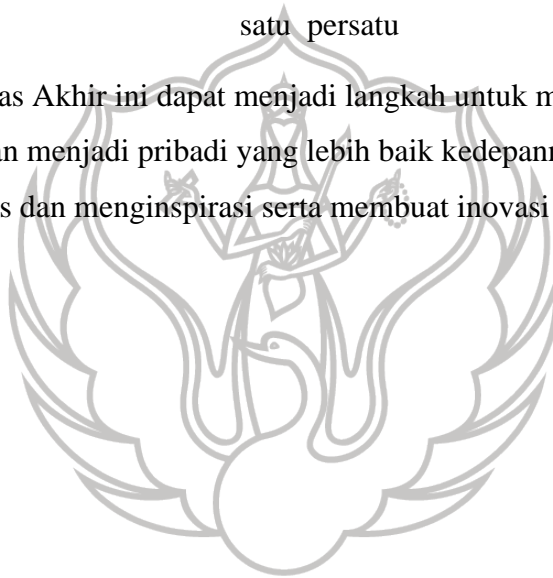
Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada

Kedua orang tua saya Bapak Tri Setyo Bangun dan Ibu Sriani Sutrisna Windiarti yang telah senantiasa mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teman-teman yang selalu memberikan semangat motivasi dan kebersamai di setiap situasi, teman-teman ISI Yogyakarta, DI Angkatan 2018 (Poros 18),

Teman-teman di Blitar dan teman lainnya yang tidak bisa saya disebutkan satu persatu

Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi langkah untuk menuju jenjang yang lebih tinggi dan menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya. Sebagai langkah untuk sukses dan menginspirasi serta membuat inovasi yang lebih kreatif.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan petunjuk dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Stara 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyelesaian penulisan tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik dorongan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., dan Bapak Drs. Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan dan bimbingan yang membangun bagi kelangsungan penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
2. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku ketua jurusan Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Kedua Orang tua saya Bapak Bangun dan Ibu Trisna, serta dimas dan aji adik saya yang selalu memberikan dukungan dan bantuan berupa moril maupun materiil.
6. Terima kasih kepada UPT Perpustakaan Bung Karno yang selalu memberikan informasi yang saya butuhkan dan selalu *fast respon*.
7. Teman-teman Desain seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan kritik saran. Poros 18d an pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu namun besar jasanya sebagai penyemangat dan motivasi dari terselesaikannya skripsi ini.

Yogyakarta, 5 Januari 2023

Avifah Wulan Bestari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Program Desain	16
C. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	54
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	58
A. Pernyataan Masalah.....	58
B. Ide Solusi Desain.....	58
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	62
A. Alternatif Desain	62
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	83
C. Hasil Desain	84
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno	17
Gambar 2.2 Bentuk Arsitektur Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	18
Gambar 2.3 Site View Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	23
Gambar 2.4 Akses menuju museum	24
Gambar 2.5 Orientasi Matahari	24
Gambar 2.6 Denah <i>Existing</i> Museum	25
Gambar 2.7 Gambar Kerja Potongan Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno ...	26
Gambar 2.8 <i>Fasade</i> Bangunan Museum	26
Gambar 2.9 Patung Bung Karno	27
Gambar 2.10 Jalan Kalasan berada di selatan Museum	28
Gambar 2.11 Gerbang menuju Makam Bung Karno	28
Gambar 2.12 Blitar <i>City Walk</i>	28
Gambar 2.13 Taman Makam Karang Mulyo	28
Gambar 2.14 Patung Bung Karno	29
Gambar 2.15 <i>Entrance</i> Museum	30
Gambar 2.16 Bagian dalam Museum	30
Gambar 2.17 Area Koleksi Memorabilia Bung Karno	31
Gambar 2.18 Display koleksi baju Bung Karno	31
Gambar 2.19 Display Museum	31
Gambar 2.20 Area pameran lukisan Bung Karno	32
Gambar 2.21 Display produk lokal Blitar	32
Gambar 2.22 Lantai Museum	33
Gambar 2.23 Dinding batu candi dan dinding kaca museum	33
Gambar 2.24 Dinding partisi museum	33
Gambar 2.25 Plafon museum	34
Gambar 2.26 Zonasi Area Museum	35
Gambar 2.27 Sirkulasi Museum	36
Gambar 2.28 Analisa Kedekatan Ruang	36
Gambar 2.29 Skema arus dan Sirkulasi pengunjung didalam museum	39
Gambar 2.30 Pembagian Sirkulasi Museum	39
Gambar 2.31 Pembagian Sirkulasi Museum	40
Gambar 2.32 Layout Zonasi Museum	42

Gambar 2.33 Layout Zonasi Museum.....	42
Gambar 2.34 Pencahayaan Museum	48
Gambar 2.35 Pencahayaan Museum	48
Gambar 3.1 <i>Mind Map</i>	59
Gambar 3.2 Sketsa Area <i>Lobby</i>	59
Gambar 3.3 Sketsa Ide <i>Display</i> Ruang Pamer	60
Gambar 3.4 Sketsa Ide Dinding Ruang Pamer.....	60
Gambar 4.1 Suasana Ruang	62
Gambar 4.2 Konsep Bentuk	63
Gambar 4.3 Color Scheme Museum	64
Gambar 4.4 Material Scheme Museum.....	65
Gambar 4.5 Konsep Display Vitrin Museum.....	65
Gambar 4.6 Konsep Display Museum	65
Gambar 4.7 Display Museum	66
Gambar 4.8 Signage Museum.....	67
Gambar 4.9 <i>Signage Museum in wall</i>	67
Gambar 4.10 Hubungan Antar Ruang.....	67
Gambar 4.11 Bubble Diagram	68
Gambar 4.12 Alternatif 1 Zoning & Sirkulasi	68
Gambar 4.13 Alternatif 2 Zoning & Sirkulasi	69
Gambar 4.14 Alternatif 1 Layout.....	69
Gambar 4.15 Alternatif 2 Layout	69
Gambar 4.16 Alternatif 1 Rencana Lantai	70
Gambar 4.17 Alternatif 2 Rencana Lantai	70
Gambar 4.18 Alternatif 1 Rencana Plafon	71
Gambar 4.19 Alternatif 2 Rencana Plafon	71
Gambar 4.20 Alternatif 1 Rencana Dinding	72
Gambar 4.21 Alternatif 2 Rencana Dinding	72
Gambar 4.22 Display Case Costume	72
Gambar 4.23 Display Vitrin Costume.....	73
Gambar 4.24 Information Desk	73
Gambar 4.25 Cashier Desk Costume	74
Gambar 4.26 Elemen Khusus.....	74
Gambar 4. 27 Philips LED Downlight.....	75

Gambar 4. 28 Philips Recessed Spot Light.....	75
Gambar 4. 29 KDK Exhaust Fan Ceiling 8 inch.....	79
Gambar 4. 30 DAIKIN AC Split ½ dan 2 ½ PK Standard R32.....	80
Gambar 4. 31 Perspektif Manual Galeri 1	83
Gambar 4. 32 Perspektif Manual Galeri 1	83
Gambar 4. 33 Perspektif Manual Galeri 1	83
Gambar 4. 34 Perspektif Information Desk	84
Gambar 4. 35 Perspektif Galeri 1.....	84
Gambar 4. 36 Perspektif Galeri 1.....	84
Gambar 4. 37 Perspektif Galerry 1	85
Gambar 4. 38 Perspektif Gallery 1.....	85
Gambar 4. 39 Perspektif Gallery 1.....	85
Gambar 4. 40 Perspektif Gallery 1.....	86
Gambar 4. 41 Perspektif Galeri 2.....	86
Gambar 4. 42 Perspektif Galeri 2.....	86
Gambar 4. 43 Perspektif Gallery 3 dan 4.....	87
Gambar 4. 44 Perspektif Galeri 4.....	87
Gambar 4. 45 Perspektif Galeri 4.....	87
Gambar 4. 46 Perspektif Waiting Corner.....	88
Gambar 4. 47 Perspektif Opinion Area.....	88
Gambar 4. 48 Perspektif Operational Room.....	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Metode Desain	4
Bagan 2.1 Pola Kegiatan Museum dengan Tour Guide	15
Bagan 2.2 Pola Kegiatan Museum tanpa Tour Guide.....	16
Bagan 2.3 Struktur Organisasi UPT. Perpustakaan Proklamator Bung Karno	21
Bagan 2.4 Data Demografi Pengunjung Museum.....	22
Bagan 2.5 Kriteria Desain Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	57



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Ruang Lingkup Perancangan	29
Table 2.2 Kebutuhan Ruang	36
Table 2.3 Equipment Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	37
Table 2.4 Jenis & Penggunaan R. Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno...	38
Table 2.5 Hierarki Ruang Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	38
Table 2. 6 Kecukupan Ruang Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	38
Table 2.7 Tabel Fleksibilitas Museum	43
Table 2.8 Daftar Kebutuhan Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	54
Table 2.9 Daftar Kebutuhan Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno	55



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mendengar nama “Bung Karno”, semua orang pasti sudah mengetahui siapa sosok beliau. Bung Karno adalah Presiden Pertama Republik Indonesia, seorang pemimpin bangsa yang memiliki tempat di hati masyarakat Indonesia. Seorang pemikir, pembaca, penulis, dan pelaku sejarah. Kota Blitar menjadi tempat peristirahatan terakhir beliau serta menjadi salah satu tempat menyimpan pemikiran dan benda-benda peninggalan beliau. Museum Bung Karno dibangun menjadi satu kompleks dengan Makam Bung Karno dan Perpustakaan Proklamator Bung Karno yang berada di Jalan Kalasan No.1, Kota Blitar. Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno merupakan bagian dari UPT. Perpustakaan Bung Karno yang menyimpan koleksi memorabilia Bung Karno. Kata “koleksi” dalam KBBI diartikan sebagai 1) kumpulan gambar, lukisan, benda bersejarah, dan sebagainya yang sering dikaitkan dengan minat atau hobi objek yang lengkap ; 2) kumpulan yang berkaitan dengan studi penelitian; 3) dan untuk menghimpun lukisan, benda bersejarah, dan objek penelitian serta lain sebagainya. Dalam Kamus Kepustakawanan Indonesia, Lasa HS (2017: 333) menyatakan mengenai koleksi perpustakaan adalah semua sumber informasi yang bentuk karya tulis, karya cetak, dan/ atau karya rekam yang ada dalam berbagai media yang memiliki nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah dan dilayankan. Sedangkan kata “Memorabilia” pada KBBI memiliki arti sebagai sesuatu atau peristiwa yang patut di kenang.

Koleksi khusus Bung Karno yang berkaitan dengan koleksi memorabilia antara lain: 1. Gambar/grafik dalam bentuk foto, lukisan dan sejenisnya, peristiwa-peristiwa penting/bersejarah yang berkaitan dengan Bung Karno sendiri maupun bersama tokoh lain dan keluarganya yang memiliki nilai sejarah; 2. Objek tiga dimensi, baik replika, realia maupun model-model lainnya seperti tanda penghargaan, barang-barang pribadi yang membentuk kepribadian Bung Karno, cendera mata dan karya seni lainnya; 3. Semua karya yang terkait dengan

proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan; 4. Semua karya yang terkait dengan Pancasila.

Di seluruh dunia, bidang pendidikan memang merupakan tugas utama bagi sekolah. Namun dengan diperluasnya konsep pendidikan, maka peran institusi informal untuk ikut menyebarluaskan pengetahuan pada abad ke 21 juga mendapat perhatian (Hooper-Greenhill, 1996: 140). Oleh karena itu, museum sebagai institusi yang melakukan preservasi, penelitian dan komunikasi mempunyai peran penting di dalam pendidikan. Museum dipandang sebagai salah satu tipe institusi di antara beberapa institusi yang dapat memberikan pendidikan secara massal (Hein, 1998: 4). Sehingga pendidikan menjadi peran utama bagi museum.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (7) menyebutkan bahwa sistem pendidikan nasional mengatur jalur pendidikan sebagai wahana yang dapat dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan demikian jelas bahwa yang dimaksud dengan jalur pendidikan adalah wahana yang dipergunakan dalam proses pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat (1) dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling memperkaya dan melengkapi.

Berdasarkan data pengunjung museum pada tahun 2018 terdapat 613.396 pengunjung, pada tahun 2019 terdapat 540.020 pengunjung, pada tahun 2020 terdapat 135.007 pengunjung, pada tahun 2021 per september terdapat 48.890 pengunjung. Terjadi penurunan pada tahun 2021 karena adanya pandemi yang berlangsung, menjadikan koleksi memorabilia Bung Karno harus ditutup mengikuti peraturan dari pemerintah. Pada tahun 2021 belum banyak digitalisasi yang dilakukan oleh museum membuat Museum Koleksi Memorabilia belum bisa akses melalui sistem *online*.

Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno berfungsi sebagai sarana pendidikan, penelitian, preservasi, dan rekreasi yang dapat memberikan penguatan ilmu pengetahuan sejarah dan rasa nasionalisme serta patriotisme bagi pengunjung. Koleksi Memorabilia Bung Karno berisi peninggalan yang patut dijaga, dirawat dan digunakan sebagai sarana edukasi sejarah. Pengunjung datang secara rombongan maupun individu yang melakukan kunjungan wisata maupun *study tour*,

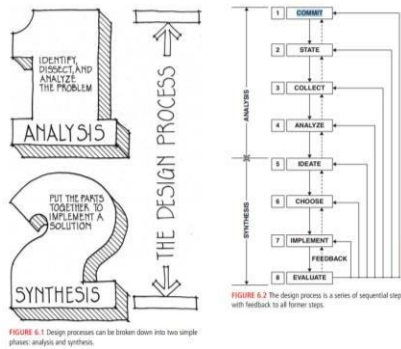
Pengunjung berasal dari wisatawan domestik maupun mancanegara. Hal ini menjadikan museum harus selalu memperbaiki pelayanan dan fasilitas museum. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, pengunjung akan datang silih berganti sehingga Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno harus beradaptasi dengan teknologi, agar penyampaian informasi lebih edukatif sebaiknya koleksi ditata sesuai muatan informasi yang ada pada koleksi tersebut. Namun saat ini koleksi masih belum tertata dengan baik sehingga museum belum mempunyai alur sirkulasi yang sesuai, sehingga perlunya *layout* yang dapat menjadi sarana edukasi sejarah dan mewadahi koleksi memorabilia agar tampil secara maksimal.

Salah satu cara untuk menjawab permasalahan dan tantangan yang dihadapi adalah dengan melakukan perancangan interior pada Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno dengan menerapkan konsep *History Telling* dan menjadikan sirkulasi museum dapat diikuti pengunjung dengan mudah. Hal ini juga menjadi cara mempersiapkan Museum Koleksi Memorabilia Bung Karno untuk kedepannya agar lebih baik secara digital dan dapat mengadakan *virtual tour museum*. Sehingga dapat memaksimalkan potensi edukasi sejarah dari museum untuk para pengunjung yang datang. Museum dapat menjadi sarana edukasi sejarah yang memudahkan pengunjung untuk paham sehingga dapat menambah rasa nasionalisme serta menjadikan pengunjung lebih menghargai jasa pahlawan kemerdekaan terutama Bung Karno.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Pola Pikir Desain

Pada proses desain ini, penulis menggunakan metode desain dalam buku *Design Interiors* (Kilmer, Rosemary & Kilmer, 2014). Dalam metode desain tersebut, secara sederhana proses desain dibagi menjadi 2 tahapan yaitu Analisis dan Sintesis. Tahap analisis adalah tahapan yang berisi proses dalam mencari permasalahan desain dan menemukan daftar kebutuhan yang digunakan dalam perancangan. Sedangkan pada tahapan sintesis berisi proses penyelesaian permasalahan yang ditemukan saat tahap analisis. Penyelesaian masalah dilakukan dengan bentuk mengeksplorasi alternatif ide-ide pemecahan masalah yang kemudian dipilih satu ide yang menjadi solusi penyelesaian masalah. Proses desain Rosemary Kilmer dalam buku *Designing Interiors* sebagai berikut:



Bagan 1.1 Metode Desain, 2021
 (Sumber : Rosemary Kilmer, 2014, Design Interiors)

Dari 2 tahapan proses desain diatas, proses tersebut dijabarkan menjadi delapan langkah. Delapan tahapan desain tersebut merupakan proses yang sudah disusun berurutan, sehingga disarankan dalam menyelesaikan desain memulainya dari langkah paling awal dilanjutkan kelangkah berikutnya hingga selesai. Proses desain yang harus dilalui oleh desainer menurut Rosemary Kilmer dibagi menjadi delapan langkah yaitu sebagai berikut :

- a. *Commit* adalah bagian awal untuk menerima masalah yang ada
- b. *State* adalah bagian sebagai langkah untuk mendefinisikan masalah
- c. *Collect* adalah bagian saat mengumpulkan fakta dan data yang ada
- d. *Analyze* adalah bagian saat menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah bagian saat mengeluarkan ide dalam bentuk skematik konsep
- f. *Choose* adalah bagian saat membandingkan dan memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah bagian penggambaran ide atau alternatif terpilih dalam bentuk pencitraan 2D atau 3D serta gambar presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah bagian saat meninjau desain yang dihasilkan apakah desain tersebut telah memecahkan masalah atau belum.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (Analisis)

Pengumpulan data dan penelusuran masalah dalam buku *Designing Interiors* memiliki beberapa tahapan yaitu *commit*, *state*, *collect* dan *analyze*.

1) *Commit (Accept the Problem)*

Mengenali dan mengakui permasalahan desain yang ada merupakan langkah awal dalam melakukan proses desain. Menurut Rosemary Killmer, agar tetap memiliki motivasi selama proses mendesain, desainer harus menerima masalah desain menjadi tugas pribadi dan dengan penuh dedikasi dalam mengerjakan proyek.

2) *State (Define the Problem)*

Tahap mendefinisikan masalah merupakan tahapan yang penting sebelum melangkah ke tahap selanjutnya. Semakin jelas masalah yang didefinisikan pada tahap ini, maka pemecahan masalah akan semakin lebih mudah ditemukan. Desainer yang baik akan selalu memikirkan bahwa masalah setiap proyek adalah berbeda dan unik, dan memiliki solusi yang unik pula yang terlepas dari kaitan proyek masa lalu.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Ketika desainer telah memiliki pemahaman yang jelas atas masalah proyek, maka diperlukan fakta-fakta yang melingkupi proyek tersebut. Nantinya, fakta-fakta tersebut akan diolah dan dikategorikan menjadi data fisik maupun non-fisik. Cara untuk mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan wawancara dan survei kepada pengguna ruang, maupun pengamatan langsung di lapangan.

4) *Analyze*

Jika segala informasi sudah terkumpul, desainer harus segera mengatur dan mengolah fakta-fakta tersebut dalam bentuk data menjadi kategori yang saling berhubungan. Kategorisasi seperti ini sangat membantu desainer untuk melihat dengan jelas hubungan antar data, sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis)

1) *Ideate*

Tahap ideasi merupakan tahapan yang paling membutuhkan kreatifitas dari keseluruhan tahapan desain. Desainer diharapkan dapat mengeluarkan berbagai imajinasi yang masih berupa wujud

abstrak ke dalam wujud yang lebih konkret. Desainer satu dengan lainnya mempunyai cara yang berbeda untuk menuangkan ide-ide mereka. Secara umum tahap ideasi memiliki dua fase yaitu fase menggambar dalam wujud diagram skematik dan fase pernyataan konsep yang berwujud pernyataan dalam kalimat tertulis.

c. Evaluasi Pemilihan Desain

Dalam buku *Designing Interiors*, tahap *choose* merupakan tahap dimana proses memilih alternatif desain terbaik berdasarkan pertimbangan tertentu. Metode atau pertimbangan untuk memilih alternatif yang terbaik antara lain:

1) Comparative Analysis

Membuat pilihan dapat didukung dengan membandingkan, mempertimbangkan dan menyeleksi pilihan secara hati-hati untuk mengetahui solusi yang terbaik daripada yang lainnya (Kilmer, 2014). Alternatif-alternatif yang dihasilkan kemudian dibandingkan dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari setiap alternatif. Setelah itu ditinjau kembali apakah alternatif yang ada sudah memenuhi tujuan, sasaran desain dan daftar kebutuhan. Sehingga satu alternatif terbaik akan dipilih. Jika ada kekurangan pada alternatif terpilih tersebut, perbaikan pada alternatif terpilih tidak perlu terlalu besar.

2) Consultant or User Decision

Metode lain adalah dengan meminta klien dalam memutuskan dan memberikan pendapat atau langsung memilih alternatif (Kilmer, 2014). Penulis akan berkonsultasi dengan dosen mengenai pilihan alternatif yang terbaik. Setelah mendapat alternatif terbaik yang telah memenuhi tujuan desain, sasaran desain dan daftar kebutuhan, serta menjawab sebagian besar dari problem statement, maka proses selanjutnya adalah tahap *implement*