

**PERANCANGAN INTERIOR YAYASAN LEMBAGA PERLINDUNGAN  
ANAK (YLPA) DIY MENGGUNAKAN PENDEKATAN *TRAUMA-  
INFORMED DESIGN***



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Oleh:**

**Livia Alara Sofanny**

**NIM 1710242123**

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

**2021**

**PERANCANGAN INTERIOR YAYASAN LEMBAGA PERLINDUNGAN  
ANAK (YLPA) DIY MENGGUNAKAN PENDEKATAN *TRAUMA-  
INFORMED DESIGN***



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Oleh:**

**Livia Alara Sofanny**

**NIM 1710242123**

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam  
bidang Desain Interior

2021

## ABSTRAK

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mencari sebuah metode baru dimana sebuah rancangan interior dapat membantu proses penyembuhan trauma seorang anak kecil di Indonesia, agar trauma tersebut dapat teratasi dan tidak mengganggu proses tumbuh kembangnya. Objek pada perancangan kali ini adalah Yayasan Lembaga Perlindungan Anak (YLPA) di Yogyakarta.

Konsep *Trauma-Informed Design* (TiD), merupakan sebuah konsep yang baru – baru ini dikenalkan pada dunia desain. Pandemi Covid-19 yang bermula pada tahun 2020, meninggalkan banyak trauma pada orang – orang didunia, konsep TiD bertujuan untuk membantu proses penyembuhan trauma tersebut agar orang – orang dapat menjalani aktivitasnya seperti normal lagi.

*Trauma-Informed Design*, memiliki arti dimana interior sebuah ruang harus berpusatkan pada pengguna ruang yang memiliki trauma. Biasanya, tubuh merespon sebuah trauma terbagi menjadi empat: *fight*/gaduh, *flight*/kabur, *freeze*/membatu, dan *fawn* (pleasing)/menjilat. Terdapat tiga prinsip dalam sebuah TiD yang dapat menjadikan salah satu penyelesaian desain dalam menanggapi respon tubuh terhadap trauma, yaitu *Sensory Boundary* (Batasan Sensori), *Nested Layer* (Lapisan Ruang), dan *Identity Anchor* (Koneksi Identitas). Ketiga prinsip ini bukan diartikan sebagai jawaban absolut namun sebagai instrumen yang dapat digunakan dalam pemilihan sebuah desain.

**Kata Kunci:** Trauma, Anak, Trauma-Informed Design

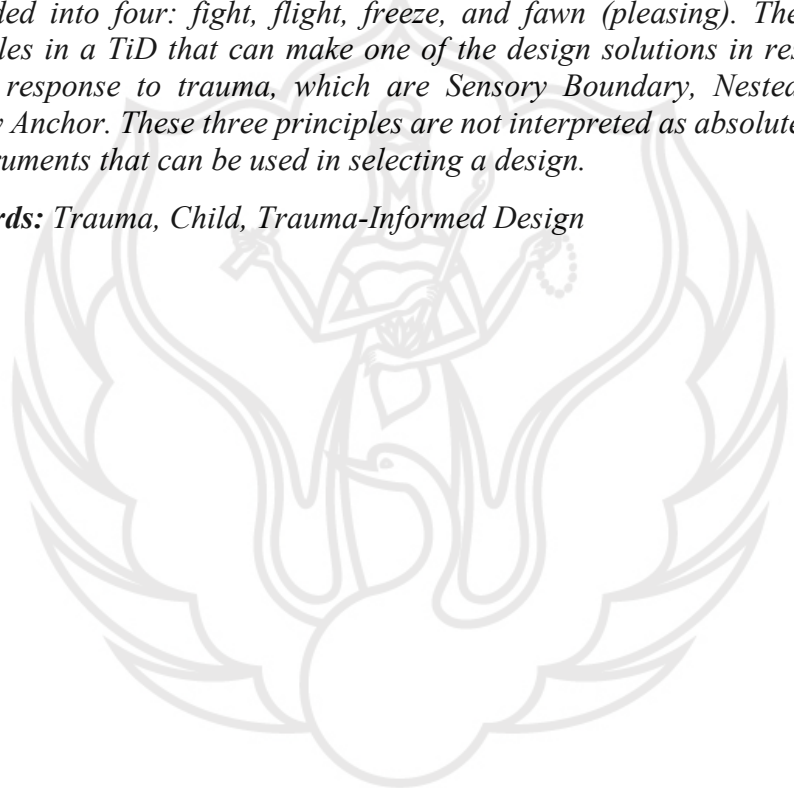
## ABSTRACT

*The purpose of this design is to find a new method in which an interior design can help the healing process of a small child's trauma in Indonesia, so that this trauma can be overcome and does not interfere with the process of growth and development. The object in this design is the Child Protection Foundation (YLPA) in Yogyakarta.*

*Trauma-Informed Design (TiD), is a concept that was recently introduced to the world of design. The Covid-19 pandemic that started in 2020 left a lot of trauma to people around the world, the TiD concept aims to help the process of healing this trauma so that people can carry out their normal activities again.*

*Trauma-Informed Design, has a meaning where the interior of a room must be centered on space users who have trauma. Usually, the body's response to a trauma is divided into four: fight, flight, freeze, and fawn (pleasing). There are three principles in a TiD that can make one of the design solutions in response to the body's response to trauma, which are Sensory Boundary, Nested Layer, and Identity Anchor. These three principles are not interpreted as absolute answers but as instruments that can be used in selecting a design.*

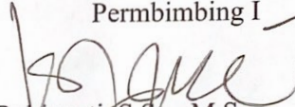
**Keywords:** *Trauma, Child, Trauma-Informed Design*




Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR YAYASAN LEMBAGA PERLINDUNGAN ANAK (YLPA) DIY MENGGUNAKAN PENDEKATAN TRAUMA-INFORMED DESIGN** diajukan oleh Livia Alara Sofanny, NIM 171 0242 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 19/01/23 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

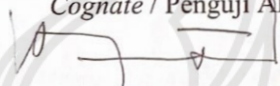
Perbimbing I

  
Ayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19860924 201404 2 001

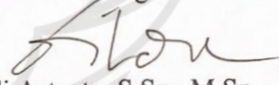
Pembimbing II

  
Anom Wibisono, M.Sc.  
NIP 19720314 199802 1 001


Cognate / Penguji Ahli

  
Drs. Ismael Setiawan, M.M.  
NIP 19620528 199403 1 002

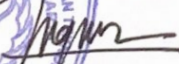
Ketua Program Studi

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

Ketua Jurusan

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Yayasan Lembaga Perlindungan Anak (YLPA) DIY Menggunakan Pendekatan Trauma-Informed Design”. Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

- 1) Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya.
- 2) Ibu saya Nora Nala, Bapak Sambung saya Remy Aziz, kakak – kakak saya; Amalia Alana H. dan Nurulita Alana P. dan adik saya Moh. Rizky Permana. atas doa dan dukungannya selama ini.
- 3) Dosen Pembimbing saya; Ibu Yuyu Rubiyanti, dan Bapak Anom Wibisono, atas bimbingannya dalam proses Tugas Akhir saya.
- 4) Dosen Wali saya Bapak Hangga Hardhika, atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
- 5) Bapak Setya Budi Astanto selaku Ketua Prodi Desain Interior, atas bantuannya.
- 6) Budhe saya Vera Nala dan Pakdhe saya Imran Dermawan, yang selalu mendukung dan mendoakan saya dalam mengejar pendidikan saya.
- 7) Pasangan saya, M. Wildan Prabawanta atas semua dukungan dan dorongannya untuk menyelesaikan S1 saya.
- 8) Keluarga dari pasangan saya; Ibu Septi, Nadia, Ridwan, dan Bagus, yang selalu membantu dan telah menerima saya dikeluarganya, seperti keluarga sendiri.

- 9) Sahabat – sahabat saya; Aina, Dita, Zahra, Rika, Dea, Nana, Lula, Hana, Tasya, Ninda, Lily, Syarif, Itok, Arma, dan Isul, atas semua tawa, tangisan dan kebahagiaan.
- 10) Kucing – kucing saya; Pimpom, Piggy, Moss, Hugo, Greyton, Tomat, Sammy, dan Paula, atas kemungilannya yang menghilangkan stres saya.
- 11) Yayasan Lembaga Perlindungan Anak (YLPA) DIY yang telah bersedia menjadi objek dari Tugas Akhir saya.
- 12) Teman – teman server CicakHaus, yang selalu menemani saya dalam kehidupan *gaming* saya.
- 13) Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

Penulis pun menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 10 Desember 2022

Hormat Saya,

Livia Alara Sofanny

NIM 1710242123

## PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Livia Alara Sofanny

NIM : 1710242123

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 10 Desember 2022

Livia Alara Sofanny

NIM 1710242123



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	2
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	5
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	7
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	9
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Metode Desain</b> .....	3
<b>BAB II</b> .....	7
<b>PRA DESAIN</b> .....	7
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	7
<b>B. Program Desain</b> .....	13
<b>BAB III</b> .....	37
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	37
<b>a. Permasalahan Desain</b> .....	37
<b>b. Ide Solusi Desain</b> .....	37
<b>BAB IV</b> .....	49
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	49
<b>A. Alternatif Desain</b> .....	49
<b>B. Evaluasi Pemilihan Desain</b> .....	83
<b>BAB V</b> .....	109
<b>PENUTUP</b> .....	109
<b>A. Kesimpulan</b> .....	109
<b>B. Saran</b> .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	110
<b>LAMPIRAN</b> .....	111
<b>A. Hasil Survey</b> .....	111
<b>B. Presentasi / Publikasi / Pameran</b> .....	113
<b>C. Rekapitulasi Anggaran Biaya (RAB)</b> .....	123
<b>D. Gambar Kerja</b> .....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Proses Design Thinking .....	4
Gambar 2. <i>Framework Trauma-Informed Design</i> .....	10
Gambar 3. Facade YLPA .....	14
Gambar 4. Struktur Organisasi YLPA DIY .....	16
Gambar 5. Layout Bangunan YLPA .....	20
Gambar 6. Foto Bangunan YLPA .....	21
Gambar 7. Denah YLPA .....	22
Gambar 8. Akses Bangunan Kantor dan Relieve Center (Rumah Aman) YLPA.	23
Gambar 9. Pencahayaan Alami Bangunan Kantor dan Relieve Center (Rumah Aman) YLPA .....	23
Gambar 10. Pembagian Ruang Berdasarkan Kebutuhan Ruang Bangunan Kantor dan Relieve Center (Rumah Aman) YLPA.....	24
Gambar 11. Pembagian Ruang Berdasarkan Hirarki Ruang Bangunan Kantor dan Relieve Center (Rumah Aman) YLPA .....	25
Gambar 12. Diagram Hubungan Ruang Bangunan Kantor dan Relieve Center (Rumah Aman) YLPA .....	25
Gambar 13. Tata Kondisi Bangunan Kantor dan Relieve Center (Rumah Aman) YLPA .....	26
Gambar 14. Sketsa Sensory Boundary .....	38
Gambar 15. Sketsa Ide Aplikasi Sensory Boundary Pada Desain YLPA.....	39
Gambar 16. Sketsa Nested Layer .....	39
Gambar 17. Sketsa Ide Aplikasi Nested Layer Pada Desain YLPA .....	40
Gambar 18. Sketsa Ide Aplikasi Identity Anchor Pada Desain YLPA .....	41
Gambar 19. Sketsa Ide Aplikasi Age Appropriate Space Pada Desain YLPA .....	42
Gambar 20. Poster Ideasi .....	43
Gambar 21. Proporsi Tubuh Manusia oleh Leonardo da Vinci .....	46
Gambar 22. Sketsa Ide Gaya Minimalisme Pada Desain YLPA .....	49
Gambar 23. Moodboard Lobby.....	50
Gambar 24. Moodboard Dining Room .....	51
Gambar 25. Moodboard Workspace .....	52
Gambar 26. Moodboard Meeting Room .....	53
Gambar 27. Moodboard R. Konsul Hukum .....	54
Gambar 28. Moodboard R. Konsul Psikologi.....	55
Gambar 29. Moodboard Kamar Tidur Anak.....	56
Gambar 30. Moodboard Dapur & Ruang Makan .....	57
Gambar 31. Moodboard Calm Room.....	58
Gambar 32. Moodboard Ruang Belajar .....	59
Gambar 33. Moodboard Ruang Bermain & Bersantai.....	60
Gambar 34. Elemen Dekoratif .....	61
Gambar 35. Elemen Dekoratif .....	61
Gambar 36. Gambar Kerja 1 Elemen Dekoratif.....	62
Gambar 37. Gambar Kerja 2 Elemen Dekoratif.....	63

Gambar 38. Diagram Matriks Bangunan Kantor .....	63
Gambar 39. Diagram Matriks Bangunan Relieve Center .....	64
Gambar 40. Bubble Diagram Bangunan Kantor .....	64
Gambar 41. Bubble Diagram Bangunan Relieve Center .....	65
Gambar 42. Zoning Bangunan Kantor .....	66
Gambar 43. Zoning Bangunan Relieve Center .....	67
Gambar 44. Layout Alternatif Bangunan Kantor.....	68
Gambar 45. Layout Alternatif Bangunan Relieve Center.....	69
Gambar 46. 3D Custom Furniture 1 .....	71
Gambar 47. Gambar Kerja Custom Furniture 1 .....	72
Gambar 48. 3D Custom Furniture 2.....	73
Gambar 49. Gambar Kerja Custom Furniture 2.....	74
Gambar 50. 3D Custom Furniture 3.....	75
Gambar 51. Gambar Kerja Custom Furniture 3.....	75
Gambar 52. 3D Custom Furniture 4.....	76
Gambar 53. Gambar Kerja Custom Furniture 4.....	77
Gambar 54. Rumus Perhitungan Lampu.....	79
Gambar 55. Perspektif Manual 1 .....	84
Gambar 56. Perspektif Manual 2 .....	85
Gambar 57. Perspektif Manual 3 .....	85
Gambar 58. Perspektif Manual 4 .....	86
Gambar 59. 3D Render Ruang <i>Lobby</i> .....	86
Gambar 60. 3D Render Ruang <i>Lobby</i> .....	87
Gambar 61. 3D Remder Ruang Makan.....	87
Gambar 62. 3D Render Ruang Makan.....	88
Gambar 63. 3D Render <i>Hallway</i> .....	88
Gambar 64. 3D Render Ruang Kerja .....	89
Gambar 65. 3D Render Ruang Kerja .....	89
Gambar 66. 3D Render Ruang Konsul Hukum .....	90
Gambar 67. 3D Render Ruang Konsul Psikolog .....	90
Gambar 68. 3D Render Ruang <i>Meeting</i> .....	91
Gambar 69. 3D Render Ruang <i>Meeting</i> .....	91
Gambar 70. 3D Render <i>Hallway</i> .....	92
Gambar 71. 3D Render <i>Hallway</i> .....	92
Gambar 72. 3D Render Toilet.....	93
Gambar 73. 3D Render Ruang Keamanan.....	93
Gambar 74. 3D Render Taman Bermain.....	94
Gambar 75. 3D Render Taman Bermain.....	94
Gambar 76. 3D Render Ruang Belajar .....	95
Gambar 77. 3D Render Ruang Bersantai.....	95
Gambar 78. 3D Render Dapur & Ruang Makan.....	96
Gambar 79. 3D Render Dapur & Ruang Makan.....	96
Gambar 80. 3D Render Dapur & Ruang Makan.....	97
Gambar 81. 3D Render Kamar Tidur Staff.....	97
Gambar 82. 3D Render Kamar Tidur Staff.....	98

Gambar 83. 3D Render Kamar Tidur Staff.....	98
Gambar 84. 3D Render Kamar Mandi Staff .....	99
Gambar 85. 3D Render Kamar Tidur Klien.....	100
Gambar 86. 3D Render Kamar Tidur Klien.....	101
Gambar 87. 3D Render Kamar Tidur Klien.....	102
Gambar 88. 3D Render Kamar Mandi Klien .....	103
Gambar 89. 3D Render Calm Room.....	104
Gambar 90. 3D Render Calm Room.....	105
Gambar 91. 3D Render Ruang Cuci .....	106
Gambar 92. Aksonometri Bangunan Kantor.....	107
Gambar 93. Aksonometri Bangunan Relieve Center.....	107
Gambar 94. Bird Eye View Bangunan Kantor.....	108
Gambar 95. Bird Eye View Bangunan Relieve Center.....	108
Gambar 96. Dokumentasi Survey .....	111
Gambar 97. Dokumentasi Survey .....	111
Gambar 98. Dokumentasi Survey .....	112
Gambar 99. Dokumentasi Survey .....	112
Gambar 100. 3D Render <i>Hallway</i> .....	113
Gambar 101. 3D Render Ruang Bersantai.....	113
Gambar 102. 3D Render Ruang <i>Lobby</i> .....	114
Gambar 103. 3D Render Ruang Belajar .....	114
Gambar 104. 3D Render Ruang Makan.....	115
Gambar 105. Aksonometri Bangunan Kantor.....	115
Gambar 106. Aksonometri Bangunan Relieve Center.....	116
Gambar 107. Perspektif Manual 1 .....	116
Gambar 108. Skema Material .....	117
Gambar 109. Poster 1 .....	118
Gambar 110. Poster 2 .....	119
Gambar 111. Poster 3.....	120
Gambar 112. Booklet 1 .....	121
Gambar 113. Booklet 2 .....	121
Gambar 114. Booklet 3 .....	122
Gambar 115. Booklet 4 .....	122
Gambar 116. Booklet 5 .....	123

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak adalah investasi dan harapan masa depan bangsa serta sebagai penerus generasi dimasa mendatang. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014, Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, Pasal 1, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan, dan anak berhak untuk mendapatkan perlindungan terhadap hak – haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh Orang Tua, Keluarga, masyarakat, negara, pemerintah, dan pemerintah daerah. Namun, tidak awam untuk masyarakat ketika mendengar berita mengenai kasus – kasus mengenai kekerasan pada anak dibawah umur 18 tahun, dan menurut Undang – Undang yang telah disebut diatas, kekerasan pada anak adalah setiap perbuatan terhadap Anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum. Berita dengan judul “Kasus Guru Hamili Siswinya di Bantul”, ditulis oleh Azka Ramadhan yang diterbitkan pada tahun 2018 oleh <https://jogja.tribunnews.com/> pernah mengudara dan menggemparkan masyarakat. Selain berdampak negatif pada sisi hukum, tindakan ini juga sangat berpengaruh pada mental anak tersebut, baik untuk korban tindakan kriminal atau bahkan dalam kasus lain, untuk anak pelaku tindakan kriminal, pengaruh ini disebut juga dengan Trauma. Trauma adalah tekanan emosional dan psikologis pada umumnya karena kejadian yang tidak menyenangkan atau pengalaman yang berkaitan dengan kekerasan (Giller, 1999). Trauma yang dialami anak, akan sangat mempengaruhi tumbuh kembangnya, anak yang sejak usia dini sudah sering mengalami trauma, baik fisik maupun psikis, sering tumbuh dan berkembang menjadi anak yang depresi.

Gangguan stress pasca trauma atau sering disebut *post-traumatic stress disorder*, dapat dibedakan dengan gangguan jiwa lainya yang dihasilkan dari trauma berat, seperti depresi berat & *anxiety* (cemas menyeluruh), yaitu dengan adanya *reexperiencing* atau penghayatan kembali peristiwa traumatik seolah – olah peristiwa yang mengguncang itu terjadi kembali (Mardiyati, 2015).

Yayasan Lembaga Perlindungan Anak atau YLPA merupakan yayasan yang mempunyai visi untuk terwujudnya kesejahteraan anak melalui pemenuhan hak-haknya dan mewujudkan masyarakat yang menghargai hak-hak anak.

Untuk status bangunan YLPA sendiri, YLPA sebelumnya tidak memiliki kantor sendiri dan pernah berpindah sebanyak 6 kali, namun akhirnya pada Mei 2015, Gubernur DIY Sri Sultan HB X meresmikan kantor YLPA di Jalan Kapas No. 11, Kledokan, Catur Tunggal, Depok, Sleman. Gedung baru YLPA merupakan asset pemda yang dipinjamkan ke yayasan, dan akibat kebutuhan yayasan untuk memiliki rumah aman, akhirnya pemda juga membangun bangunan baru yang berlokasi dibelakang gedung kantor yayasan difungsikan sebagai rumah aman dan rumah jaga. Keadaan bangunan yayasan tersebut, merupakan bangunan yang cukup tua, dengan jumlah 11 ruangan yaitu *lobby*, ruang kerja/komunal, ruang rapat, ruang konsultasi hukum, ruang konsultasi psikologi, 3 kamar mandi, gudang, garasi, dapur. Bangunan ini sebelumnya sudah pernah digunakan oleh sebuah lembaga pemerintahan didivisi pertanian, jadi bangunan ini bisa dikatakan dibangun dengan tidak menyesuaikan kegiatan yang dilakukan di YLPA, maka dari itu pengalihan ruang juga beberapa terlihat dibangunan ini seperti penggunaan garasi sebagai gudang properti-properti yang digunakan untuk penyuluhan seperti *banner*. Walaupun YLPA merupakan yayasan yang fokus pada anak kecil, hal ini tidak terlihat pada desain interior bangunannya saat ini, yang mungkin akibat kekurangan dana, namun khusus untuk ruangan konsultasi psikologi, interiornya dibuat dengan beberapa gambar-gambar anak kecil dan dengan beberapa kegiatan yang dapat menghibur anak kecil seperti mainan-mainan dan papan dinding untuk menggambar.

Selain kantor, YLPA juga memiliki rumah aman & jaga, yang berfungsi sebagai penyediaan tempat tinggal sementara untuk anak yang aman, nyaman dan tidak memiliki batas maksimal hari inap. Interior rumah aman ini dibuat selayaknya rumah dengan kamar tidur, kamar mandi, ruang cuci, dapur, ruang keluarga, karena selain difungsikan untuk klien YLPA, tetapi ada juga rumah jaga sebagai tempat tinggal petugas yang menjaga klien YLPA selama klien tersebut masih tinggal dirumah aman. Rumah aman YLPA berfungsi untuk memberikan seorang anak yang memiliki trauma, rasa aman dan nyaman, dan membantu petugas YLPA untuk memonitor anak tersebut dan membantunya untuk menghilangkan traumanya agar tetap dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Karena sangat penting untuk seorang anak untuk terpenuhi kebutuhannya tidak hanya secara fisik nya tetapi juga mentalnya.

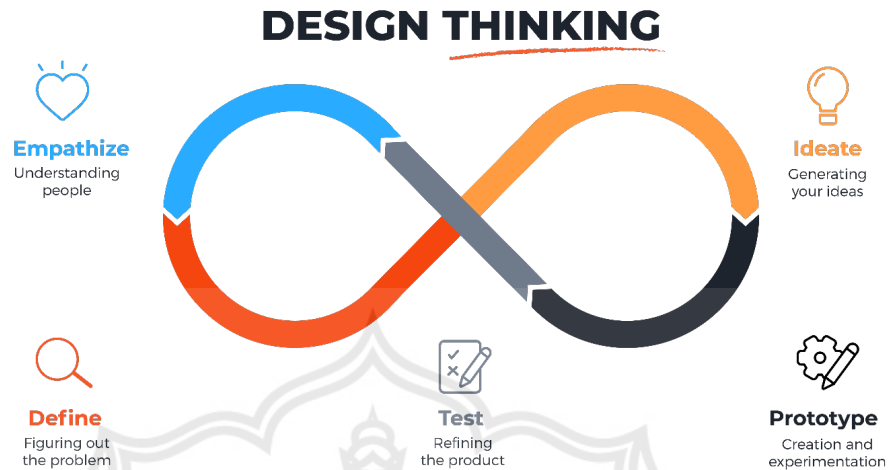
Berdasarkan uraian di atas, maka tugas akhir ini bertujuan untuk merancang ulang interior YLPA dan menciptakan area yang fokus dalam mendukung tumbuh kembang psikologi anak yang memiliki trauma.

## **B. Metode Desain**

### **1) Proses Desain**

Perancangan interior Yayasan Lembaga Perlindungan Anak (YLPA) DIY menggunakan metode desain *design thinking* yang dikemukakan oleh Institut Desain Hasso Plattner. *Design thinking* merupakan sebuah metode desain yang memusatkan fokus desainnya kepada manusia. Dalam *design thinking* terdapat lima tahap utama yaitu *empathize, define, ideate,*

*prototype*, dan *test* yang dilakukan secara berulang sebagai sebuah proses (Brenner, 2016)



**Gambar 1. Diagram Proses Design Thinking**  
(Sumber: <https://www.maqe.com/>, diakses 25 Oktober 2021)

Dalam proses *design thinking* memiliki tiga bagian dasar yaitu eksplorasi area permasalahan, eksplorasi area solusi, dan proses penggabungan dari kedua area tersebut. Area permasalahan dan solusi menggunakan dua jenis berpikir, yaitu *convergent thinking* dan *divergent thinking*, hal ini bertujuan untuk menjaga desainer tetap pada jalur yang teratur saat melakukan eksplorasi tersebut. Setelah eksplorasi-eksplorasi ini dilakukan, gabungan dari permasalahan dan solusi dilakukan untuk memilah dan memperkuat solusi.

## 2) Metode Desain

### a) Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dalam *design thinking* diperoleh melalui tahap *empathize*, dan penelusuran masalah melalui tahap *define*. Kedua hal tersebut merupakan bagian dari eksplorasi area permasalahan.



### 1) *Empathize*

Tahap ini merupakan tahap dimana seorang desainer memahami pengguna dari objek yang akan dirancang. Empati memiliki arti dimana seseorang memposisikan diri sendiri pada posisi pengguna objek rancang. Dengan empati, desainer dapat mengeksplorasi akar permasalahan serta memahami kebutuhan dari pengguna dari sudut pandang pengguna bangunan atau dari sudut pandang pihak ketiga.

*Divergent thinking* dilakukan dalam tahap ini untuk menggali secara mendalam mengenai kebutuhan dan sumber masalah secara menyeluruh. Tahap ini dapat dilakukan dengan observasi objek secara langsung, wawancara, *questioner*, serta riset.

### 2) *Define*

Tahap *define* merupakan tahap dalam menentukan masalah desainnya. Pada tahap ini diberlakukan penggunaan *convergent thinking*, agar desainer dapat menyatukan data-data yang telah didapat pada tahap sebelumnya untuk dijadikan sebuah sudut pandang baru yang mencakup pengguna, kebutuhan dan wawasan yang menjadi fokus dari objek yang akan di desain. Tujuan tahap ini adalah untuk membuat pernyataan permasalahan yang jelas, namun dapat dipecahkan dan dapat dilakukan.

Seorang desainer dapat merumuskan pernyataan permasalahan dengan melakukan pertimbangan berdasarkan pernyataan yang paling menjelaskan permasalahan utamanya, permasalahan yang memberikan kriteria pada pengembangan solusi desain, serta pernyataan permasalahan yang menggambarkan kesulitan-kesulitan yang disetujui oleh pengguna maupun pemilik objek desain.

## b) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

### 1) Ideate

*Divergent thinking* diberlakukan pada tahap ini dengan tujuan untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin untuk mencari solusi dari permasalahan yang ditentukan pada tahap sebelumnya. Ide-ide yang dihasilkan tetap bersangkutan dan terikat pada permasalahan yang telah ditentukan. Tahap ini dilakukan sebagai jembatan untuk menerjemahkan permasalahan desain menjadi solusi bagi pengguna objek desain.

Ideasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan *brainstorming*. *Brainstorming* dapat dilakukan dalam bentuk sketsa-sketsa maupun tulisan dengan menggunakan media seperti kertas, papan tulis dan *sticky note*. Selain itu *brainstorming* juga dapat dilakukan dengan berdiskusi dalam waktu yang terbatas untuk menghasilkan ide-ide yang tidak terduga.

## 2) Prototype

Sebelum membuat prototype, semua ide solusi yang telah dikemukakan pada tahap sebelumnya dikerucutkan dengan *convergence thinking* untuk dirubah menjadi prototype. Sebuah prototype yang baik mampu menjelaskan dan menciptakan gambaran yang akan dihadirkan kepada klien mengenai solusi desain yang akan dilaksanakan. Dapat berupa model 3D, model 2D, storyboard, aplikasi, dan lain-lain.

## c) Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain dilaksanakan dengan mengadakan tes solusi permasalahan kepada klien maupun pengguna proyek desain. Tes dapat dilakukan dengan mempresentasikan prototype yang telah diciptakan pada tahap-tahap sebelumnya untuk kemudian di berikan ulasan. Ulasan-ulasan tersebut kemudian dijadikan sebagai sebuah acuan atau kriteria untuk mengembangkan dan memutuskan solusi desain yang akan digunakan.