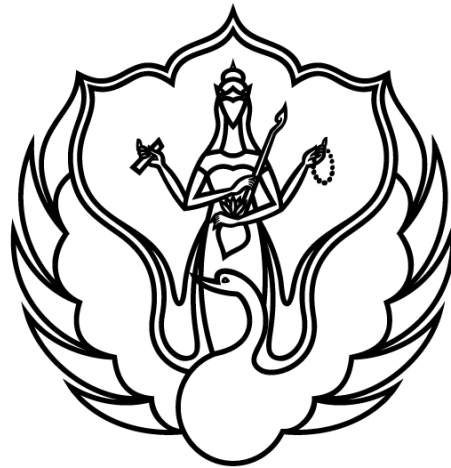


**IMPLEMENTASI KONSEP *UNBOUNDED MEMORIES*
DALAM REDESAIN INTERIOR MUSEUM BIOSKOP
JAMBI**



PERANCANGAN

oleh:

Wensen Jhonnatan

NIM 1912233023

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

2023

IMPLEMENTASI KONSEP *UNBOUNDED MEMORIES* DALAM REDESAIN INTERIOR MUSEUM BIOSKOP JAMBI

Abstract

Museum is an institution that have a role to collect, maintain, research, and communicate cultural heritage for research, education, and artistic purposes. The Jambi cinema museum is a museum that focuses on collection of movie posters and movie items from the 1970s to 1990s. there are at least 1800 movie posters that were painted manually, but the collection is only display on a shelf and can not displayed in full. The poor condition of the interior also makes museum less attractive to visitors. The interior redesign of the Jambi museum cinema basically aims to revive cinemas and museum with a nostalgic atmosphere for all ages. In responding to existing problems, a taxonomic and thematic approach supported by a vintage style is one of the solutions and answers for this museum. Several rooms are designed with a poster classifications or similar collections, this aims to provide narrative and education for visitors.

Keywords : *museum, cinema, nostalgic, vintage*

Abstrak

Museum merupakan sebuah lembaga yang berperan untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, serta mengkomunikasikan warisan budaya untuk tujuan penelitian, pendidikan, maupun kesenian. Museum bioskop Jambi adalah salah satu museum yang berfokus pada koleksi poster film serta barang perfilman pada tahun 1970 sampai 1990-an. Setidaknya terdapat 1800 poster film yang dilukis secara manual, akan tetapi koleksi tersebut hanya tersimpan pada sebuah rak dan tidak bisa di tampilkan seluruhnya. Kondisi interior yang kurang baik juga membuat museum menjadi kurang menarik bagi para pengunjung. Redesain interior museum bioskop jambi pada dasarnya bertujuan untuk menghidupkan kembali bioskop serta museum dengan suasana *nostalgic* bagi semua kalangan usia. Dalam menanggapi permasalahan yang ada, pendekatan taksonomi dan tematis yang didukung dengan gaya *vintage* menjadi salah satu solusi serta jawaban untuk museum ini. Beberapa ruang didesain dengan klasifikasi poster atau koleksi yang sejenis, hal ini bertujuan untuk memberikan sebuah narasi dan edukasi bagi para pengunjung.

Kata kunci : Museum, bioskop, nostalgia, lawas

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

IMPLEMENTASI KONSEP UNBOUNDED MEMORIES DALAM REDESAIN INTERIOR MUSEUM BIOSKOP JAMBI diajukan oleh Wensen Jhonnatan, NIM 1912233023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2023.

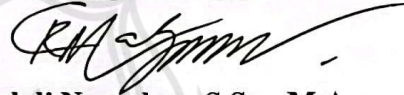
Pembimbing I/ Penguji/ Ketua
Sidang



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

NIP. 19730129 200501 1 001

Pembimbing II/ Penguji



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A

NIP. 19910620 201903 1 014

NIDN. 0020069105

Cognate / Penguji Ahli



Octavianus Cahyono Priyanto,

S.T., M.Arch., Ph.D

NIP. 19701017 200501 1 001

NIDN. 0017107004

Ketua Program Studi S1 Desain
Interior / Anggota



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

NIP. 19730129 200501 1 001

NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wensen Jhonnatan

NIM : 1912233023

Tahun lulus : 2023

Program Studi : 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 disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian 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, 21 Juni 2023



Wensen Jhonnatan

NIM 1912233023

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan, dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya desain dengan judul “Implementasi Konsep *Unbounded Memories* dalam Redesain Interior Museum Bioskop Jambi” guna memenuhi persyaratan menyelesaikan jenjang S1.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Papa dan mama, yang selalu memberikan semangat, nasihat dan dukungan doa kepada penulis.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Mas Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku ketua jurusan desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Seluruh bapak ibu dan staff pengajar di PSDI ISI Yogyakarta yang telah mengajar dan membimbing selama masa perkuliahan.
5. Bapak Harkopo Lie selaku pemilik Museum Bioskop Jambi yang telah memberikan izin bagi penulis.
6. Bapak Rachmadi serta Mba Yusi selaku pengurus dan pengelola Museum Bioskop Jambi yang telah membantu penulis dalam melakukakn survey lapangan, serta melengkapi data-data yang ada di lapangan.
7. Bapak Edi Dharma selaku mentor yang pernah membimbing serta seniman yang telah mengizinkan penggunaan lukisannya dalam tugas akhir saya.
8. Kak Lidya dan kak Nicky yang mendukung dan memberikan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir penulis.
9. Teman-teman PMK ISI Yogyakarta yang selalu mendoakan serta mendukung penulis dalam pengerjaan tugas akhir.

10. Teman-teman seperjuangan SKALA 2019.
11. Teman-teman pelayan musik GBI Keluarga Allah Yogyakarta.
12. Teman-teman pelayan musik GBI Abadi Jambi.
13. Album rohani khususnya oppa Niko, yang selalu menguatkan di kala berbeban berat.
14. Lagu-lagu dari Bruno Major, 1975, Kodaline, dan semua lagu yang menemani ketika mengerjakan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 21 Juni 2023

Penulis,



Wensen Jhonnatan

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIARISME

Plag

UNGAH

- Dokumen
- Pesanan saya
- Pengoreksian
- Penghapusan plagiarisme
- Pembayaran
- FAQ

KREDIT GRATIS
Dapatkan **0.20** untuk masuk

NILAI KAMI
★★★★★

Document Name	Time	Similarity	Plagiarism Risk
Proposal Final.docx	13 menit yang lalu	10%-20%	SANGAT TINGGI
Prog Desain - DKR.docx	17 menit yang lalu	10%-20%	RENDAH

- Bagikan
- Mendalam
- Artikel ilmiah
- Hapus plagiarisme
- Koreksi
- Pemeriksaan tata letak

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIARISME	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	2
2. Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka Umum.....	6
1. Tinjauan Pustaka Museum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Bioskop	10
B. Tinjauan Pustaka Khusus	13
C. Program Desain.....	15
1. Tujuan Desain	15
2. Fokus / Sasaran Desain	15
3. Data.....	15
4. Daftar Kebutuhan Ruang	42
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	46
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	46
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	46
1. Konsep Desain	46
2. Solusi Permasalahan	50
3. Ideasi.....	51
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	58
A. Alternatif Desain.....	58
1. Alternatif Estetika Ruang.....	58

2. Alternatif Penataan Ruang	68
3. Alternatif Pembentuk Ruang	78
B. Evaluasi Desain.....	93
C. Hasil Desain	97
1. Perspektif	97
2. Layout	103
3. Detail Elemen Khusus	104
BAB V PENUTUP.....	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	110
A. Surat Izin Survey.....	110
B. Foto Hasil Survey	111
C. Proses Pengembangan Desain.....	116
1. Sketsa Desain	116
2. Presentasi Desain	116
3. Rencana Anggaran Biaya.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Proses Desain	2
Gambar 2. Arsitektur Jengki di Indonesia.....	13
Gambar 3. Indeks Visual Arsitektur Jengki	13
Gambar 4. Site Location Tempoa	15
Gambar 5. Entrance ke Museum Bioskop Jambi	16
Gambar 6. Struktur Organisasi Museum	18
Gambar 7. Main Map	19
Gambar 8. Site Analysis	20
Gambar 9. Tampak depan Museum bioskop Jambi.....	20
Gambar 10. Denah Existing Lantai 1	21
Gambar 11. Denah Existing Lantai 2	21
Gambar 12. Potongan A-A	22
Gambar 13. Potongan B-B	22
Gambar 14. Potongan C-C	23
Gambar 15. Potongan D-D	23
Gambar 16. Matriks hubungan dan kedekatan ruang	24
Gambar 17. Sirkulasi Museum Bioskop Jambi	24
Gambar 18. Zoning museum bioskop Jambi	25
Gambar 19. Lantai di area komunal dan Art Gallery	26
Gambar 20. Lantai di area Lobby	26
Gambar 21. Lantai di area museum dan Bioskop	27
Gambar 22. Dinding di Area Museum.....	27
Gambar 23. Dinding di area art gallery	28
Gambar 24. Plafon di area museum dan bioskop.....	28
Gambar 25. Area komunal dan resepsionis.....	29
Gambar 26. Lobby	30
Gambar 27. Art Gallery.....	30
Gambar 28. Area Museum	31
Gambar 29. Area koleksi Museum	31
Gambar 30. Area Koleksi Museum – Poster	32
Gambar 31. Area koleksi CD	32
Gambar 32. Area bioskop	33
Gambar 33. <i>General Light</i> pada Museum.....	33
Gambar 34. Penghawaan pada Museum	34
Gambar 35. Skema fungsional dalam museum dan art gallery.....	35
Gambar 36. Eye view terhadap artwork.....	36
Gambar 37. Standar pandangan terhadap karya seni	36
Gambar 38. Standar pandangan terhadap karya seni dengan berbagai teknik display	37
Gambar 39. Standar pencahayaan pada museum.....	37
Gambar 40. Circulation and Spatial Arrangement.....	39

Gambar 41. Optimal plan view dan sectional view in cinema	39
Gambar 42. Screen in cinema	40
Gambar 43. Seating row in cinema	41
Gambar 44. Konsep Unbounded Memories	47
Gambar 45. Moodboard Referensi 1	48
Gambar 46. Referensi Skema Material	49
Gambar 47. Skema ideasi alih fungsi ruang	51
Gambar 48. Referensi desain	52
Gambar 49. Referensi Desain – 2	53
Gambar 50. Sketsa Ideasi Furniture	54
Gambar 51. Sketsa Ideasi	55
Gambar 52. Penggunaan Vitrase pada ruang koleksi	56
Gambar 53. Penggunaan media kain dalam ruang interaktif	56
Gambar 54. Penggunaan kain sebagai insulasi suara	57
Gambar 55. Alternatif 1 – Suasana Ruang	58
Gambar 56. Alternatif I - Suasana Ruang	58
Gambar 57. Alternatif II - Suasana Ruang	59
Gambar 58. Alternatif II - Suasana Ruang	60
Gambar 59. Suasana Bioskop President	61
Gambar 60. Fasad Bioskop Murni Baru	61
Gambar 61. Blue Carpet Tile	62
Gambar 62. White Polished Floor	62
Gambar 63. Wood Vinyl Sheet	63
Gambar 64. Wall Info Graphic	64
Gambar 65. Kisi-kisi Kayu	64
Gambar 66. Wood Ceiling	65
Gambar 67. Kain Vitrase sebagai elemen dekoratif	65
Gambar 68. Wood Roster	66
Gambar 69. Komposisi Warna	66
Gambar 70. Komposisi Material	67
Gambar 71. Diagram Matrix	68
Gambar 72. <i>Bubble Diagram</i>	69
Gambar 73. <i>Block Plan</i> Lantai 1 – Alternatif 1	70
Gambar 74. <i>Block Plan</i> Lantai 2 - Alternatif 1	71
Gambar 75. <i>Block Plan</i> Lantai 1 – Alternatif 2	72
Gambar 76. <i>Block Plan</i> Lantai 2 - Alternatif 2	73
Gambar 77. Layout Lantai 1 - Alternatif 1	74
Gambar 78. Layout Lantai 2 - Alternatif 1	75
Gambar 79. Layout Lantai 1 - Alternatif 2	76
Gambar 80. Layout Lantai 2 - Alternatif 2	77
Gambar 81. Rencana Lantai 1 - Alternatif 1	78
Gambar 82. Rencana Lantai 1 - Alternatif 2	78
Gambar 83. Rencana Lantai 2 - Alternatif 1	79
Gambar 84. Rencana Lantai 2 - Alternatif 2	79
Gambar 85. Wood Roster serta kisi-kisi kayu	80

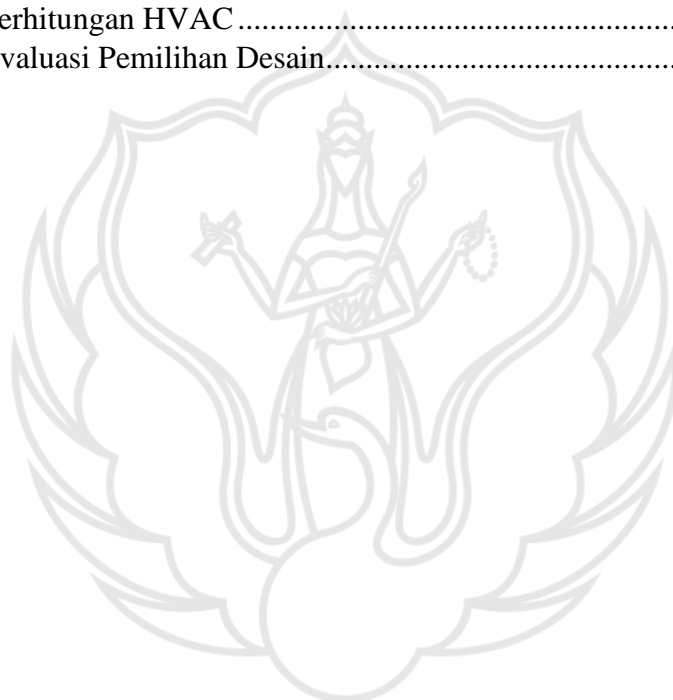
Gambar 86. Wall Mural	80
Gambar 87. Rencana Plafon Lantai 1 - Alternatif 1.....	81
Gambar 88. Rencana Plafon Lantai 1 - Alternatif 2.....	81
Gambar 89. Rencana Plafon Lantai 2 - Alternatif 1.....	82
Gambar 90. Rencana Plafon Lantai 2 – Alternatif 2.....	82
Gambar 91. Alternatif Furniture Custom	83
Gambar 92. Tampilan Penilaian Evaluasi.....	93
Gambar 93. Kelompok usia serta pengetahuan akan museum bioskop Jambi	94
Gambar 94. Hasil evaluasi penilaian.....	95
Gambar 95. Kritik, saran, dan masukan.....	96
Gambar 96. Perspektif Render Fasad Museum Bioskop Jambi.....	97
Gambar 97. Perspektif Render Lobby Receptionist Area.....	97
Gambar 98. Perspektif Render Lobby - Lounge Area	98
Gambar 99. Perspektif Render Art Gallery View 1	98
Gambar 100. Perspektif Render Art Gallery - View 2.....	99
Gambar 101. Perspektif Render Bioskop - Cinema 01	99
Gambar 102. Perspektif Render Comedy Poster Area.....	100
Gambar 103. Perspektif Render Action Poster Area	100
Gambar 104. Perspektif Render Big Poster Area	101
Gambar 105. Perspektif Render Adult Room	101
Gambar 106. Layout Berwarna - Lantai 1	103
Gambar 107. Layout Berwarna Lantai 2.....	103
Gambar 108. Furniture Custom - Receptionist Table	104
Gambar 109. Furniture Custom – Bench	104
Gambar 110. Furniture Custom - Kursi Bioskop.....	105
Gambar 111. Poster Display Railing.....	105
Gambar 112. Site Visit - Communal Area View 1	111
Gambar 113. Site Visit – Communal Area View 2.....	111
Gambar 114. Site visit - Art Gallery	112
Gambar 115. Site Visit - Museum View 1	112
Gambar 116. Site Visit - Museum View 2	113
Gambar 117. Site visit – Museum Vview ke bioskop.....	113
Gambar 118. Site visit - Museum view 3.....	114
Gambar 119. Site visit - Museum view 4.....	114
Gambar 120. Site Visit – Museum View 5	115
Gambar 121. Site visit – Ruang serbaguna lantai 2	115
Gambar 122. Sketsa Ideasi.....	116
Gambar 123. Axonometri lantai 1.....	116
Gambar 124. Axonometri lantai 2.....	117
Gambar 125. Skema Bahan dan Warna	117
Gambar 126. Poster Ideasi	118
Gambar 127. Sketsa Manual – Lobby Receptionist Area.....	119
Gambar 128. Sketsa Manual – Adult poster area.....	119
Gambar 129. Sketsa Manual – Bioskop.....	120
Gambar 130. Sketsa Manual – Horror poster area.....	120

Gambar 131. Poster – Halaman pertama.....	121
Gambar 132. Poster – Halaman kedua.....	122
Gambar 133. Poster – Halaman ketiga.....	123



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Ruang	18
Tabel 2. Daftar Luasan Ruang	23
Tabel 3. Analisis Pengisi Ruang Museum Bioskop Jambi	29
Tabel 4. Standar pencahayaan dalam lux terhadap objek	38
Tabel 5. CIBS Code for Interior Lighting	38
Tabel 6. Daftar Kebutuhan Ruang	42
Tabel 7. Kriteria Desain	45
Tabel 8. Daftar Permasalahan dan Solusi Desain	50
Tabel 9. Tabel Equipment	84
Tabel 10. Jenis Spesifikasi Lampu dan Perhitungan Titik lampu	86
Tabel 11. Perhitungan HVAC	90
Tabel 12. Evaluasi Pemilihan Desain	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bioskop merupakan salah satu media yang terjangkau dan populer di kalangan masyarakat. Pada dasarnya bioskop merupakan ujung mata rantai perfilman dimana konsumen (penonton) dapat bertemu dengan produsen (pembuat film). Perkembangan bioskop di Indonesia juga sejalan dengan dunia perfilman. Bioskop pertama kali dikenal masyarakat Indonesia pada 5 Desember 1900 dalam acara pemutaran film yang biasa disebut *gambar idoep*. Film yang diputar kala itu adalah sebuah film dokumenter tentang Raja dan Ratu Belanda. Berawal dari pemutaran film tersebut, tahun demi tahun, bioskop mulai muncul di berbagai daerah di Jakarta. Pada 1951 terdapat bioskop papan atas yang bernama bioskop Megaria atau Metropole. Seiring berjalannya waktu, bioskop berkembang tak hanya di pulau Jawa, tetapi juga di seluruh Indonesia.

Provinsi Jambi adalah salah satu daerah yang mengalami pertumbuhan bioskop cukup pesat. Kelompok bioskop Keluarga Lie adalah salah satu pemilik bioskop yang mengalami masa jaya pada tahun 1970 sampai dengan 1990-an. Setidaknya terdapat 20 bioskop yang tersebar di berbagai daerah di Provinsi Jambi. Akan tetapi, setelah munculnya Cinema 21 di Jambi, usaha bioskop milik keluarga Lie mengalami kemunduran. Saat ini, jejak peninggalan dari usaha bioskop milik Keluarga Lie disimpan dalam sebuah museum yang berada di kawasan Tempo Art Gallery. Selain menjadi sebuah pengingat akan perkembangan industri bioskop dan perfilman, museum ini juga menjadi saksi sejarah pembentukan memori sosio-kultural di Jambi.

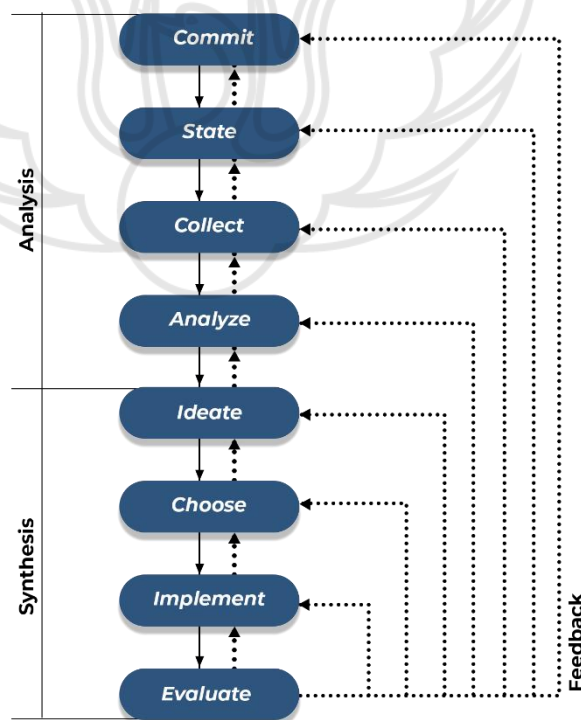
Memori sosio kultural pada dasarnya mengacu kepada kebudayaan yang pernah terjadi di suatu daerah, salah satu bentuk kebudayaan tersebut dapat ditemukan di museum. Museum secara fisik, arsitektur, dan institusional harus memiliki sebuah cerita yang dapat dinarasikan (Macleod et al., 2012). Pada museum bioskop Jambi sejatinya belum ditemukan sebuah narasi yang mampu menciptakan sebuah cerita. Pengalihan fungsi ruang yang tadinya sebuah gudang membuat museum ini kurang mampu menceritakan sebuah narasi yang jelas kepada pengunjung.

Narasi atau cerita menjadi penting karena bukan hanya merepresentasikan realitas yang pernah terjadi melainkan membentuk sebuah realitas yang baru (Macleod et al., 2012). Masalah lain yang ditemukan pada museum bioskop Jambi ialah belum adanya integrasi serta penjelasan atas setiap koleksi yang ada. Kondisi tersebut membuat ‘narasi’ pada museum menjadi kabur bahkan tidak ada. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menyadari bahwa museum bioskop Jambi perlu sebuah perubahan atau redesain. Koleksi yang dimiliki sejatinya sangat berpotensi untuk menceritakan dan menarasikan sebuah realitas yang baru kepada pengunjung.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses dari desain interior melibatkan penentuan masalah didalam lingkup interior, menciptakan dan mengevaluasi alternatif dan menerapkan solusi (Kilmer & Kilmer, 2014). Proses desain yang digunakan dalam merancang interior museum bioskop Jambi adalah Proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer.



Gambar 1. Tahapan Proses Desain
(Sumber : Rosemary Kilmer, 2014)

Proses desain menurut Rosemary Kilmer pada dasarnya terbagi menjadi dua tahapan besar, yakni proses analisis dan proses sintesis. Proses analisis terbagi menjadi empat tahapan yang dimulai dari *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Sedangkan pada proses sintesis terdapat empat tahapan yakni, *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

- a. *Commit*, tahapan dalam mengidentifikasi masalah. Pada tahapan ini, desainer harus mampu memprioritaskan masalah terpenting dalam sebuah proyek interior.
- b. *State*, tahapan dalam menetapkan masalah. *Checklist*, daftar persepsi, dan diagram visual dapat menjadi pilihan bagi desainer untuk menetapkan sebuah masalah.
- c. *Collect*, tahapan pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan melalui wawancara, survei ataupun *research* mendalam terkait objek interior yang akan didesain.
- d. *Analyze*, tahapan analisa data. Dalam tahapan ini desainer mengetahui hubungan antar ruang serta keterkaitan informasi satu dengan lainnya. Analisa ini dapat dilakukan dengan sketsa konseptual, *matrix diagram*, dan kategorisasi.
- e. *Ideate*, tahapan ideasi memungkinkan desainer untuk mengeluarkan ide dan solusi terhadap permasalahan yang ada. Ide-ide tersebut dapat dikomunikasikan melalui *bubble diagram*, *sketsa konseptual*, dan sketsa skematis. Beberapa cara seperti *role playing*, *brainstorming*, *buzz sessions*, dan *discussion groups* dapat menjadi pilihan dalam memunculkan ide.
- f. *Choose*, tahapan memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal. Dalam tahapan ini, desainer mampu melakukan penilaian pribadi, analisis komparatif, ataupun *user or consultant decision*.
- g. *Implement*, tahap pelaksanaan terhadap alternatif yang telah dipilih. Pelaksanaan ini dapat dikomunikasikan melalui berbagai cara seperti *final design drawings*, *time schedules*, rencana anggaran biaya, gambar kerja, spesifikasi, dan kontrak kerja.

- h. Evaluate*, tahapan evaluasi atas desain yang telah dihasilkan. Melalui tahapan ini, desain akan diuji dan dilihat apakah telah mampu menjawab permasalahan yang ada.

2. Metode Desain

a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

1) Data Primer

a) Survei lapangan

Survei lapangan bertujuan untuk mengetahui kondisi data fisik pada museum bioskop Jambi. Dengan melakukan survei lapangan, penulis dapat mengumpulkan data serta mampu mengamati kondisi terkini dari objek yang akan diredesain.

b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengabadikan kondisi sebenarnya pada objek yang akan didesain. Data dokumentasi ini dapat berupa kondisi interior, koleksi museum, serta data eksisting sekitar museum.

c) Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mengetahui informasi tak tertulis terkait sejarah pendirian museum, permasalahan yang dihadapi, serta harapan yang ingin dicapai.

2) Data Sekunder

a) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan atas data-data yang dibutuhkan. Bentuk studi literatur ini dapat diperoleh melalui buku, jurnal, skripsi, makalah dan penulisan ilmiah.

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Dalam pencarian ide dan pengembangan desain, penulis menggunakan proses *brainstorming*. *Brainstorming* adalah teknik kreativitas dengan mengumpulkan ide-ide spontan untuk menemukan kesimpulan terbaik dari suatu masalah tertentu. Studi tipologi mengenai

bioskop dan museum juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan desain. Studi tipologi dapat dilakukan dengan cara survei lapangan ataupun penelusuran melalui internet.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluasi Pemilihan Desain dilakukan dengan cara membuat perancangan berdasarkan kriteria desain. Kriteria desain ini akan menjadi acuan pemilihan alternatif desain. Penentuan kriteria desain didapat melalui hasil analisis terhadap data yang telah dikumpulkan.

