

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARJUNA
INSTITUT PARIWISATA DAN BISNIS
INTERNASIONAL BALI**



PERANCANGAN

oleh :

Sheila Ariefa

NIM 1912252023

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

2023

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARJUNA
INSTITUT PARIWISATA DAN BISNIS INTERNASIONAL BALI**

Sheila Ariefa

NIM 1912252023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional (IPBI) merupakan sekolah tinggi ilmu pariwisata dan bisnis pertama di Bali. Pariwisata sekarang ini merupakan industri yang sangat berkembang pesat dan diminati oleh segala kalangan. Sektor pariwisata di Bali sendiri memberikan kontribusi besar terhadap industri pariwisata di Indonesia. Mayoritas masyarakat yang beragama Hindu membuat Bali memiliki daya tarik tersendiri baik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Selain itu Bali juga terkenal akan keunikan dan keindahan alam, kuliner, karya seni, budaya dan tradisinya. Hal inilah yang mendorong IPBI untuk memiliki tujuan utama yaitu memberikan pengajaran kepada para peserta didik untuk menjadi pribadi yang dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya terutama dalam mengembangkan bidang industri bisnis pariwisata. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, diperlukan lebih banyak fasilitas, sarana pendukung, zoning, sirkulasi, dan ruangan yang dirancang khusus untuk dapat mewadahi kegiatan belajar mahasiswa/I dengan lebih baik. Di era ini, *green design* diusung sebagai konsep bangunan yang baik untuk kesehatan pengguna dan juga memiliki *low carbon impact*. Dengan memanfaatkan penggunaan material terbarukan dan berkelanjutan tersebut diharapkan dapat memberikan solusi bagi kenyamanan pengguna ruang dengan memberikan *kesan 'harmonious blend of nature and education'* sehingga aktivitas belajar dapat berlangsung dengan lebih rileks dan efektif dengan tetap memberikan sentuhan '*Balinese atmosphere*' didalamnya.

Kata Kunci : Institut Pariwisata, Daya Tarik Bali, *Green Design*

INTERIOR DESIGN FOR ARJUNA BUILDING OF INTERNATIONAL INSTITUTE OF BUSINESS AND TOURISM BALI

Abstract

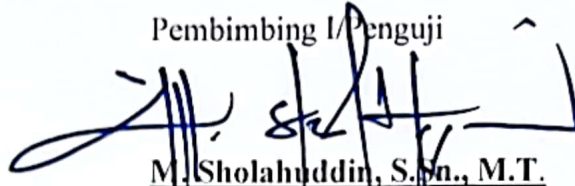
The Bali International Institute of Business and Tourism (IPBI) is the first tourism and business college in Bali. Tourism is now an industry that is growing rapidly and is in demand by all walks of life. The tourism sector in Bali itself makes a major contribution to the entire tourism industry in Indonesia. With the majority of people are Hindus, Bali has its own cultural attraction for both local and foreign tourists. In addition, Bali is famous for its uniqueness and natural beauty, landscape, culinary, works of art, culture and traditions. Tourists rate Balinese culture as very unique and heartwarming. This is what encourages IPB International to set the main goal of providing teaching to students to become individuals who can benefit the surrounding environment, especially in developing the tourism business industry. To achieve this goal, they need more functional facilities, supporting equipments, better zoning and circulation as well as spaces designed exclusively to support and accommodate learning activities. In this era, green design is heavily promoted as a building concept that is good for the user's health, well-being and has low carbon impact. By utilizing the use of renewable and sustainable materials, the design is expected to provide a solution for the comfort of users by giving the impression of a 'harmonious blend of nature and education' to ensure a more relaxed and effective learning process while still providing a touch of 'Balinese atmosphere' around.

Keywords: *Tourism, Bali Attraction, Green Design*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG ARJUNA INSTITUT
PARIWISATA DAN BISNIS INTERNASIONAL BALI** diajukan oleh Sheila
Ariefa, NIM 1912252023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim
Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....

Pembimbing I/Penguji



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

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Pembimbing II/Penguji



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Cognate/Penguji Ahli



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202

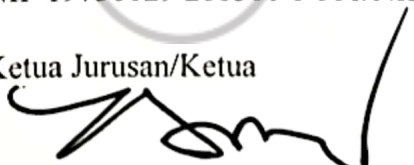
Ketua Program Studi Desain Interior/Ketua



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

Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 192691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sheila Ariefa
NIM : 1912252023
Tahun Lulus : 2023
Program Studi : S1 – Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain atau engan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Juni 2023


Sheila Ariefa

NIM 1912252023



KATA PENGANTAR

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

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Dosen Pembimbing I bersama dengan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Kepada Papa yang telah memberikan *support* jarak jauh dan selalu memberikan kepercayaan kepada penulis.
6. Kepada Casa Studio Bali yang telah memberikan objek perancangan Tugas Akhir untuk penulis. Kak Angelo, Iwan, seluruh mentor dan teman-teman sesama *intern*.
7. Kepada teman-teman seperjuangan Tugas Akhir: Wensen, Teguh, Abdan, Triven, Yuyun, Fairuz, Dhea, Yasmin, Mentega Terbang, dan teman-teman

Skala 2019 yang selalu memberikan semangat, menghibur, dan membantu penulis selama masa perkuliahan.

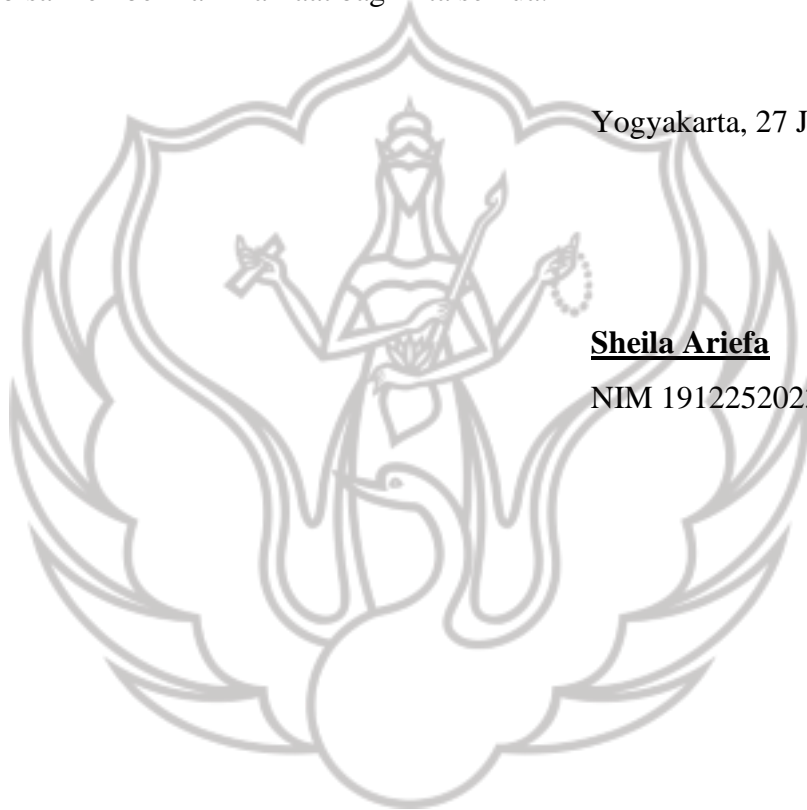
8. Dan masih banyak pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu saya melewati proses menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Perancangan ini.

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

Yogyakarta, 27 Juni 2023

Sheila Ariefa

NIM 1912252023



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Proses Pengumpulan Data & Perumusan Masalah	4
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	7
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	10
B. Program Desain	12
1. Tujuan Perancangan	12
2. Sasaran Perancangan	12
C. Data	12
1. Deskripsi Umum Proyek	12
2. Data Non Fisik.....	14
3. Data Fisik	18
4. Data Literature	36
D. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	41
1. Daftar Kebutuhan Ruang	41
2. Kriteria Desain	44
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	45
A. Pernyataan Masalah	45
B. Ide Solusi Desain	47
1. Konsep Perancangan	47
2. Material Perancangan	49

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	50
A. Alternatif Desain	50
1. Alternatif Estetika Ruang	50
2. Alternatif Penataan Ruang	58
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	66
B. Evaluasi Pemilihan Desain	74
C. Hasil Desain	75
D. Layout	75
1. Perspektif	76
2. Detail Custom Furniture dan Elemen Khusus	88
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	92
A. Foto Hasil Survey	92
B. Pengembangan Desain	93
1. Poster Ideasi	93
2. Konsep	94
3. Sketsa Ideasi	95
4. Sketsa Manual	97
C. Presentasi Desain	99
1. Axonometri	99
2. Skema Bahan dan Warna	99
3. Poster Presentasi	100
D. Detail Satuan Pekerjaan (<i>Bill of Quantity</i>)	105
E. Gambar Kerja	120

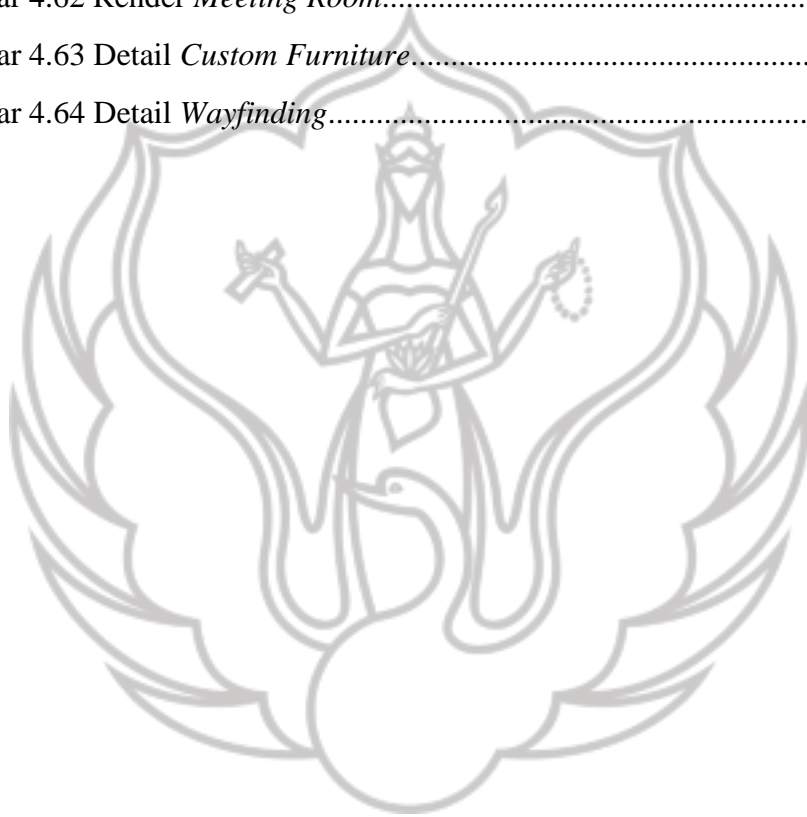
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain Rosemary Killmer.....	3
Gambar 2.1 Logo Perusahaan.....	14
Gambar 2.2 Pembagian Fungsi Ruang	17
Gambar 2.3 Lokasi Proyek	18
Gambar 2.4 Gedung Arjuna	18
Gambar 2.5 Fasad Gedung Arjuna	19
Gambar 2.6 Lingkungan IPB Internasional.....	20
Gambar 2.7 Gedung Nakula.....	20
Gambar 2.8 Gedung Bima.....	21
Gambar 2.9 <i>Open Stage</i> dan Auditorium.....	21
Gambar 2.10 Gedung Yudistira.....	22
Gambar 2.11 <i>Maritime Training Center</i>	23
Gambar 2.12 <i>Basketball Court</i>	23
Gambar 2.13 Denah Existing Lantai Dasar.....	24
Gambar 2.14 Denah Existing Lantai 1.....	24
Gambar 2.15 Denah Existing Lantai 2.....	24
Gambar 2.16 Ruang Lingkup Perancangan.....	25
Gambar 2.17 Zoning Lantai Dasar.....	27
Gambar 2.18 Zoning Lantai 1.....	27
Gambar 2.19 Zoning Lantai 2.....	28
Gambar 2.20 Elemen Pembentuk Lantai.....	29
Gambar 2.21 Elemen Pembentuk Dinding.....	30
Gambar 2.22 Elemen Pembentuk Plafond.....	30
Gambar 2.23 Sumber Kebisingan.....	32
Gambar 2.24 Sirkulasi Lantai Dasar.....	33
Gambar 2.25 Sirkulasi Lantai 1.....	33
Gambar 2.26 Sirkulasi Lantai 2.....	32
Gambar 2.27 Standar Dimensi Dining Area.....	36
Gambar 2.28 Standar Dimensi <i>Receptionist</i>	37

Gambar 2.29 Standar Dimensi <i>Receptionist</i>	37
Gambar 2.30 Standar Dimensi Ruang Kelas.....	38
Gambar 2.31 Standar Dimensi Perpustakaan.....	38
Gambar 2.32 Standar Dimensi <i>Kitchen</i>	39
Gambar 2.33 Standar Dimensi <i>Kitchen</i>	39
Gambar 2.34 Standar Dimensi <i>Kitchen</i>	40
Gambar 3.1 Diagram Permasalahan Desain.....	45
Gambar 3.2 Diagram Konsep Perancangan.....	48
Gambar 3.3 Material Perancangan.....	49
Gambar 4.1 Suasana Area Lantai Dasar.....	50
Gambar 4.2 Suasana Area Lantai 1.....	50
Gambar 4.3 Suasana Area Lantai 2.....	51
Gambar 4.4 <i>Moodboard Wayfinding</i>	52
Gambar 4.5 Diagram Gaya dan Tema.....	52
Gambar 4.6 <i>Concept Diagram</i>	53
Gambar 4.7 Elemen Bali.....	54
Gambar 4.8 Transformasi Bentuk.....	55
Gambar 4.9 <i>Color Palette</i>	56
Gambar 4.10 <i>Color Palette</i> Ruang Kelas Lantai 1.....	56
Gambar 4.11 <i>Material Scheme</i>	57
Gambar 4.12 Organisasi Ruang.....	58
Gambar 4.13 Diagram Matrix.....	59
Gambar 4.14 <i>Bubble Diagram</i>	59
Gambar 4.15 <i>Bubble Plan</i> Lantai Dasar.....	60
Gambar 4.16 <i>Bubble Plan</i> Lantai 1.....	60
Gambar 4.17 <i>Bubble Plan</i> Lantai 2.....	61
Gambar 4.18 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai Dasar.....	61
Gambar 4.19 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 1.....	62
Gambar 4.20 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 2.....	62
Gambar 4.21 Alternatif Layout I Lantai Dasar.....	63
Gambar 4.22 Alternatif Layout I Lantai 1.....	63

Gambar 4.23 Alternatif Layout I Lantai 2.....	64
Gambar 4.24 Alternatif Layout II Lantai Dasar.....	64
Gambar 4.25 Alternatif Layout II Lantai 1.....	65
Gambar 4.26 Alternatif Layout II Lantai 2.....	65
Gambar 4.27 Rencana Lantai Dasar.....	66
Gambar 4.28 Rencana Lantai 1.....	66
Gambar 4.29 Rencana Lantai 2.....	67
Gambar 4.30 Rencana Dinding Lantai 1.....	68
Gambar 4.31 Rencana Dinding Lantai 2.....	68
Gambar 4.32 Rencana Plafond Lantai Dasar.....	69
Gambar 4.33 Rencana Plafond Lantai 1.....	69
Gambar 4.34 Rencana Plafond Lantai 2.....	70
Gambar 4.35 <i>Custom Furniture</i>	71
Gambar 4.36 Layout Lantai Dasar.....	75
Gambar 4.37 Layout Lantai 1.....	75
Gambar 4.38 Layout Lantai 2.....	76
Gambar 4.39 Render <i>Lobby Basement</i>	77
Gambar 4.40 Render Kantin.....	77
Gambar 4.41 Render Kantin.....	77
Gambar 4.42 Render <i>Dining Hall</i> dan <i>Coffee Shop</i>	78
Gambar 4.43 Render <i>Coffee Shop</i>	79
Gambar 4.44 Render Minimarket.....	79
Gambar 4.45 Render <i>Dining Hall</i>	80
Gambar 4.46 Render <i>Semi Outdoor</i> Lantai Dasar.....	80
Gambar 4.47 Render Taman.....	81
Gambar 4.48 Render <i>Vertical Garden</i>	81
Gambar 4.49 Render Koridor Lantai 1.....	82
Gambar 4.50 Render <i>Indoor Restaurant</i>	82
Gambar 4.51 Render <i>Indoor Restaurant</i>	83
Gambar 4.52 Render <i>Kitchen</i>	83
Gambar 4.53 Render <i>Bar Area</i>	84

Gambar 4.54 Render <i>Outdoor Restaurant</i>	84
Gambar 4.55 Render <i>Patio</i>	85
Gambar 4.56 Render <i>Patio</i>	85
Gambar 4.57 Render <i>Ruang Kelas</i>	86
Gambar 4.58 Render <i>Ruang Kelas</i>	86
Gambar 4.59 Render <i>Indoor Garden</i>	87
Gambar 4.60 Render <i>Theory Room</i>	87
Gambar 4.61 Render <i>Meeting Room</i>	88
Gambar 4.62 Render <i>Meeting Room</i>	88
Gambar 4.63 Detail <i>Custom Furniture</i>	89
Gambar 4.64 Detail <i>Wayfinding</i>	89



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Luas Perancangan.....	88
Tabel 2.2 Analisis Pengguna Ruang.....	34
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang.....	41
Tabel 3.1 Permasalahan dan Solusi.....	46
Tabel 4.1 Tabel <i>Equipment</i>	72
Tabel 4.2 Jenis Lampu Perancangan.....	73
Tabel 4.3 Tabel Perhitungan Titik Lampu	73
Tabel 4.4 Evaluasi Pemilihan Desain.....	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata sekarang ini merupakan industri yang sangat berkembang pesat dan diminati oleh segala kalangan. Permintaan orang untuk melakukan perjalanan wisata, dari tahun ke tahun terus meningkat. Peningkatan permintaan tersebut dapat dilihat dari angka kunjungan wisata yang semakin bertambah dari tahun ke tahun. Peningkatan kebutuhan orang untuk melakukan wisata, kemudian mengakibatkan dibutuhkannya pula peningkatan jasa pelayanan akan pariwisata, tuntutan akan kelengkapan fasilitas dan sarana prasarana pariwisata. Salah satu sekolah tinggi dibidang ilmu pariwisata yang ada di Pulau Dewata adalah Institut Pariwisata dan Bisnis Bali.

Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional Bali atau yang biasa disebut IPBI merupakan sekolah tinggi pariwisata yang diresmikan pada tanggal 3 Juni 2000 oleh Yayasan Dharma Widya Ulangun. IPBI merupakan hasil pengembangan dari Sekolah Perhotelan Bali (disingkat SPB) yang juga bernaung di bawah yayasan yang sama. SPB sendiri merupakan lembaga pelatihan kerja swasta yang didirikan berdasarkan Akte Notaris nomor 180 tanggal 27 Maret 2000 dengan 7 orang pendiri utama. Ketujuh orang tersebut diatas sepakata membentuk Yayasan Dharma Widya Ulangun untuk mendirikan Sekolah Perhotelan Bali (The Bali Hotel School).

Maksud dan tujuan dari yayasan ini adalah bergerak dibidang jasa pendidikan, pelatihan, dan konsultasi dibidang manajemen hospitaliti (perhotelan dan pariwisata). Sebagai upaya untuk selalu berinovasi dan menjadi lembaga pendidikan pariwisata terbaik di Indonesia, SPB kembali mengajukan program studi baru I bidang bisnis.

Setelah usulan tersebut diterima oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek), Sekolah Pariwisata dan Bisnis kembali beralih status pada tahun 2020 menjadi Institut Pariwisata dan Binis Internasional. Beralamat di Jl. Kecak No.12, Kota

Denpasar menjadikan IPBI mudah diakses karena berlokasi ditengah kota namun tetap nyaman untuk melaksanakan proses pendidikan. Mahasiswa juga dapat dengan mudah menemukan tempat makan, shopping center, café, percetakan, dan sarana penunjang lainnya.

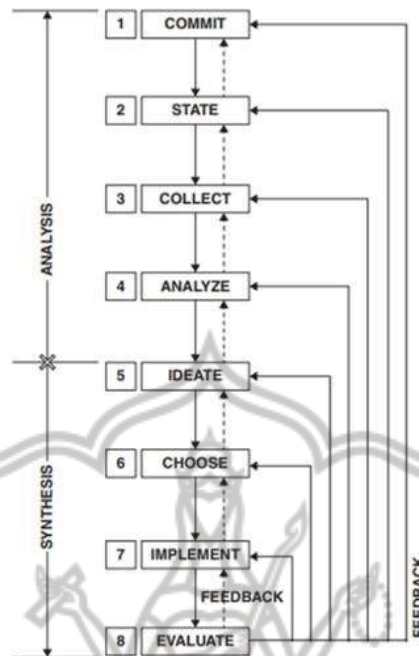
IPBI menawarkan berbagai macam jenjang pendidikan dari program Diploma IV hingga Master. Beberapa program studi yang ditawarkan berupa perhotelan, pariwisata, business digital, kewirausahaan, hingga hospitality management. Disamping itu, diselenggarakan pula program kursus singkat (short course), khususnya program untuk pelatihan kapal pesiar yang bekerja sama dengan PPTKIS Bali Duta Mandiri Denpasar.

Untuk memunjang aktivitas belajar mengajar yang baik, IPBI terbagi atas beberapa gedung yang memiliki fungsi dan fasilitas berbeda-beda. Seperti Gedung Nakula, Gedung Bima, Gedung Arjuna, Gedung Yudistira, Maritime Training Center, Open Stage, Auditorium, dan fasilitas lainnya. Salah satu fasilitas yang memiliki aktivitas praktik dan belajar paling produktif yaitu Gedung Arjuna. Gedung ini terdiri dari 4 lantai dengan beberapa fasilitas ruangan seperti minimarket, kitchen, coffee shop, kantin, ruang kelas, computer lab, restaurant, dan perpustakaan. Gedung Arjuna dibangun pada masa pandemi yaitu pada tahun 2021 dengan tujuan sebagai gedung aktivitas belajar utama dan juga sebagai tempat yang akan menerima banyak pengunjung sehingga memerlukan perancangan zonasi dan sirkulasi agar dapat mengoptimalkan aktivitas pengguna ruang.

Diperlukan lebih banyak fasilitas, sarana pendukung, dan ruangan yang dirancang khusus untuk mendukung dan dapat mewadahi kegiatan belajar mahasiswa/I dengan lebih baik dan efektif. Hal ini membyar penulis tertarik untuk menjadikan gedung Arjuna pada IPB Internasional sebagai objek perancangan Tugas Akhir yang akan dilakukan proses perancangan ulang dengan memberikan desain interior yang fungsional yang diharapkan dapat membuat aktivitas dan kurikulum kampus menjadi lebih produktif dan efektif dengan tetap memerhatikan estetika dari elemen-elemen khas budaya Bali.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Proses Desain Rosemary Killmer

(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary Killmer & W. Otie Killer, 2014)

Dalam perancangan interior Gedung Arjuna IPB Internasional mengacu pada proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Killmer pada buku *Designing Interior* (1992:156). Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis (programming) dan sintesis (designing). Dua tahap ini kemudian dibagi menjadi beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap commit, state, collect, analyze. Sedangkan tahap synthesis terdiri dari tahap ideate, choose, implement, evaluate. Pada tahap analisis perancang harus mampu untuk mengidentifikasi, menganalisis dan merumuskan masalah. Kemudian pada tahap sintesis perancang dapat memunculkan ide dan alternatif solusi dari permasalahan yang ada.

2. Proses Pengumpulan Data & Perumusan Masalah

A. Analisis (*programming*)

1) Commit (Accept the Problem)

Merupakan tahapan paling awal yang harus dilakukan desainer dalam proses perancangan. Pada tahapan ini desainer harus mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan dalam proyek Gedung Arjuna.

2) *State (Define the Problem)*

Tahap merupakan bagian sangat penting karena akan berdampak pada solusi akhir. Desainer harus memikirkan daftar apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan permasalahan pada proyek, kemudian membuat perception list mengenai pendapat pihak mana yang perlu di pertimbangan untuk proyek Gedung Arjuna. Selanjutnya membuat visual diagram berisikan apa yang ingin dicapai (goal) dari masalah yang akan dianalisa pada tahap selanjutnya.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari fakta dan informasi lebih lanjut dari Gedung Arjuna dan pengelola kampus yang berkaitan dengan masalah. Hal tersebut dilakukan dengan:

- A. Survey Lokasi
- B. Wawancara dengan Pengguna
- C. Pengamatan pada Proyek Serupa

4) *Analyze*

Data dan Informasi yang telah dikumpulkan kemudian disaring dan dianalisa sesuai yang dibutuhkan dan dikelompokkan dalam kategori yang berhubungan dengan membuat diagram hubungan antar ruangan, diagram *bubble*, dan diagram matrix. Pada diagram dimasukkan poin-

poin penting seperti zona, hubungan ruang, sirkulasi pada proyek Gedung Arjuna.

B. Sintesis (*designing*)

a. Ideate

Tahap dimana ide-ide dimunculkan untuk mencapai tujuan perancangan. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

1) *Drawing Phase*

Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

2) *Concept Statement*

Perancang melakukan beberapa langkah untuk mencari ide, seperti brainstorming dan diskusi kelompok. Kemudian ide yang sudah didapat dituangkan dalam kalimat yang mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan dan estetika.

b. Choose

Perancang memilih pilihan terbaik dari alternatif ide yang telah dibuat dengan cara personal judgement, dimana perancang membandingkan setiap pilihan dan memutuskan pilihan sesuai dengan kriteria dan tujuan masalah.

c. Implement

Ide yang telah terpilih kemudian dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, rendering, dan presentasi.

d. Evaluate

Merupakan tahap dimana desainer melakukan peninjauan kembali apakah

desain yang dibuat sudah berhasil memecahkan permasalahan yang ada pada proyek Gedung Arjuna. Desainer melakukan evaluasi dengan cara self-analysis desain yang dihasilkan atau meminta pendapat dari orang lain.

C. *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk mengevaluasi setiap tahap perancangan. Langkah ini digunakan sebagai pembandingan kesesuaian perancangan dan pengerjaan proyek di lapangan.

