

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DINAS
KEBUDAYAAN KABUPATEN BANTUL**



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

oleh :

Nabila Juwita

NIM 1912217023

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

2023

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DINAS KEBUDAYAAN KABUPATEN BANTUL

ABSTRAK

Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul merupakan salah satu gedung milik Pemerintah daerah Kabupaten Bantul sebagai kantor salah satu badan eksekutif pemerintah daerah dengan tugas utamanya adalah menangani masalah kebudayaan daerah di Kabupaten Bantul. Gedung ini dibangun pada tahun 2017. Tujuan perancangan kembali desain interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul ini untuk mengintegrasikan konsep perancangan interior Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul sehingga mampu memfasilitasi seluruh koordinasi kebudayaan dan kesenian Kabupaten Bantul dengan pendekatan *Iconic Design* yaitu desain yang menonjolkan kebudayaan khas daerah melalui penerapan elemen-elemen yang mempresentasikan kekayaan budaya dari suatu daerah. Metode yang digunakan dalam perancangan interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul ini mengadaptasi metode Francis D.K Ching. Metode ini terdiri dari 1) analisis, yang berkaitan dengan mengumpulkan dan mengolah data, 2) sintesis, yang berkaitan dengan pengembangan ide desain sebagai jawaban permasalahan desain, 3) evaluasi, yang berkaitan dengan peninjauan kembali hasil desain, dan 4) implementasi, yang berkaitan dengan penerapan dan finalisasi desain yang sudah dievaluasi dan siap disimulasikan. Hasil perancangan desain interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul ini menonjolkan penerapan elemen-elemen desain interior yang merepresentasikan kebudayaan khas daerah dari seluruh kecamatan yang ada di kabupaten Bantul.

Kata kunci : Interior, Dinas Kebudayaan, Kebudayaan, Bantul, *Iconic Design*

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DINAS KEBUDAYAAN KABUPATEN BANTUL

ABSTRACT

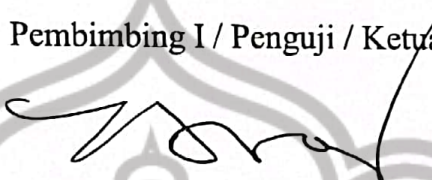
The Bantul Regency Culture Office Building is one of the Bantul Regency Regional Government Buildings and is the main executive office. It deals with regional cultural issues in Bantul Regency. This building was built in 2017. The purpose of redesigning the interior design of this building is to integrate the interior design concept of the Bantul Regency Culture Office with the Iconic Design approach, which is a design that highlights regional culture through the application of elements representing the cultural richness of an area so that it can facilitate all arts and culture of Bantul Regency. The method used in the interior design of this building is adapted from the method of Francis D.K Ching. This method consists of 1) analysis, which relates to collecting and processing data, 2) synthesis, which relates to the development of design ideas in response to design problems, 3) evaluation, which relates to reviewing design results, and 4) implementation, which relates to with the implementation and finalization of designs that have been evaluated and are ready to be simulated. The results of the design of the interior design of the Bantul Regency Culture Office Building highlight the application of interior design elements that represent the typical regional culture of all sub-districts in Bantul district.

Keywords: Interior, Department of Culture, Culture, Bantul, Iconic Design

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul :


PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DINAS KEBUDAYAAN KABUPATEN BANTUL diajukan oleh Nabila Juwita, NIM 1912217023, Program 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 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang


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


NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Pembimbing II / Penguji


Artbanu Wishnu Aji, S., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 002 / NIDN. 0013077402

Cognate / Penguji Ahli


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.


NIP. 19720314 199802 1 001 / NIDN. 0014037206

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


Prof. Dr. Fimbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYAATAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Juwita

NIM : 1912217023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

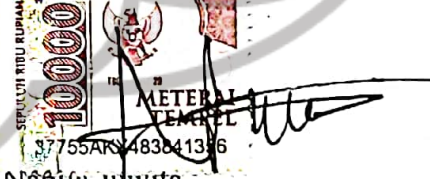
Jurusan : Desain

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 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 dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juni 2023


SEPULOUH RIBU RUPIAH
10000
METER
TELUR
97755ARS 483641386
Nabila Juwita
NIM 1912217023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat membantu menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia rahmat, kemudahan, dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Artbanu Wishnu Aji, S., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir.
3. Yth. Dosen Wali Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Yth. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat selama perkuliahan.
6. Bapak Yahya, Ibu Asri Desire Ulfa, M.Pd. selaku kedua orang tua, Kakak dan Adik-adik dan keluarga besar yang telah membantu dan memberikan dukungan baik dari segi material, finansial maupun mental sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Teman-teman saya Husna, Ria, Hilda, Debby, Elys yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, hingga menemani dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman saya di Prodi Desain Interior Skala 2019.
11. Teman-teman saya angkatan Poros 2018, yang sudah berbagi ilmu, pengalaman dan membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan tugas akhir periode pertama yang telah berjuang Bersama dan bertukar pikiran.
13. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

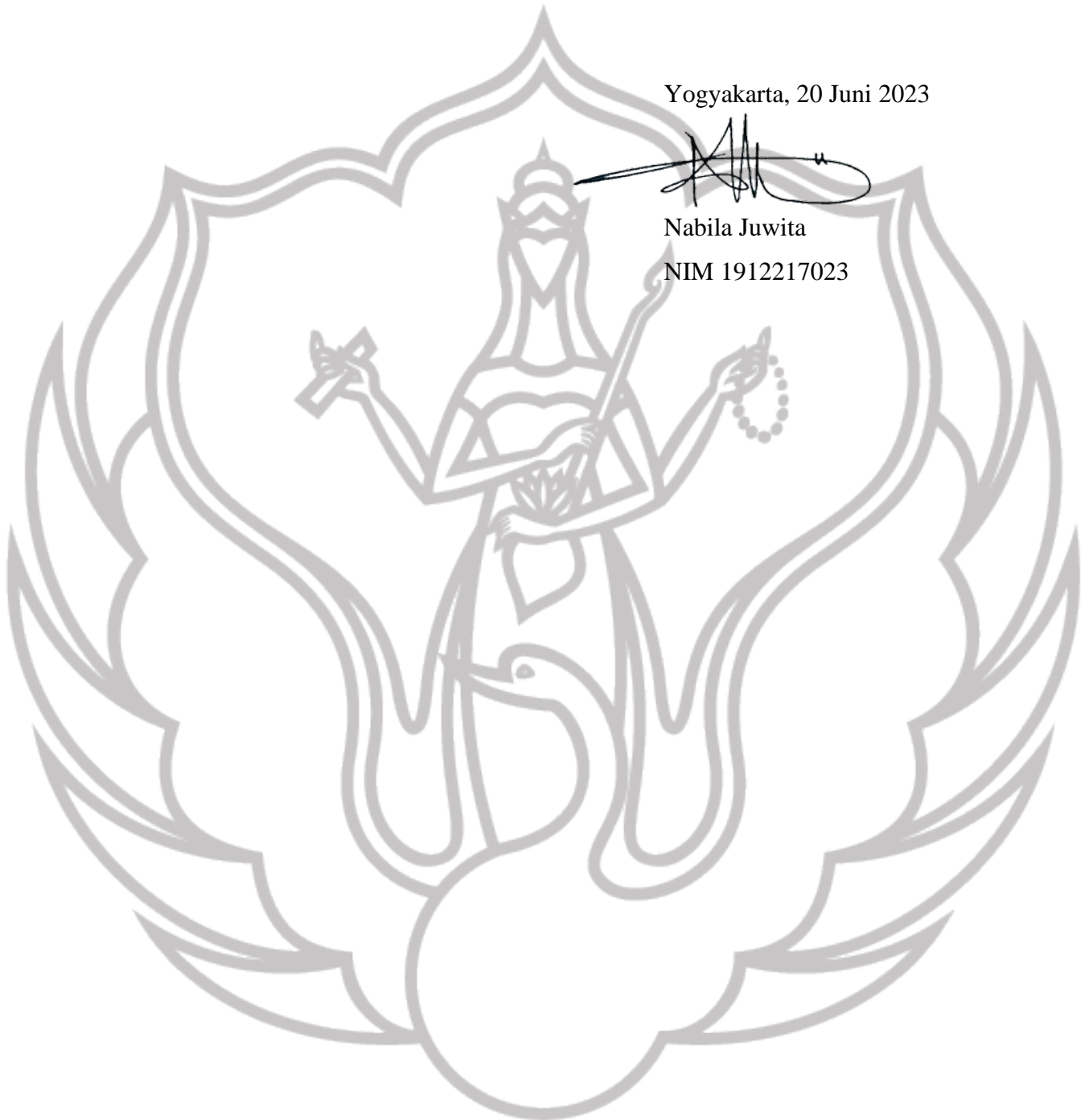
Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 20 Juni 2023



Nabila Juwita

NIM 1912217023



DAFTAR ISI

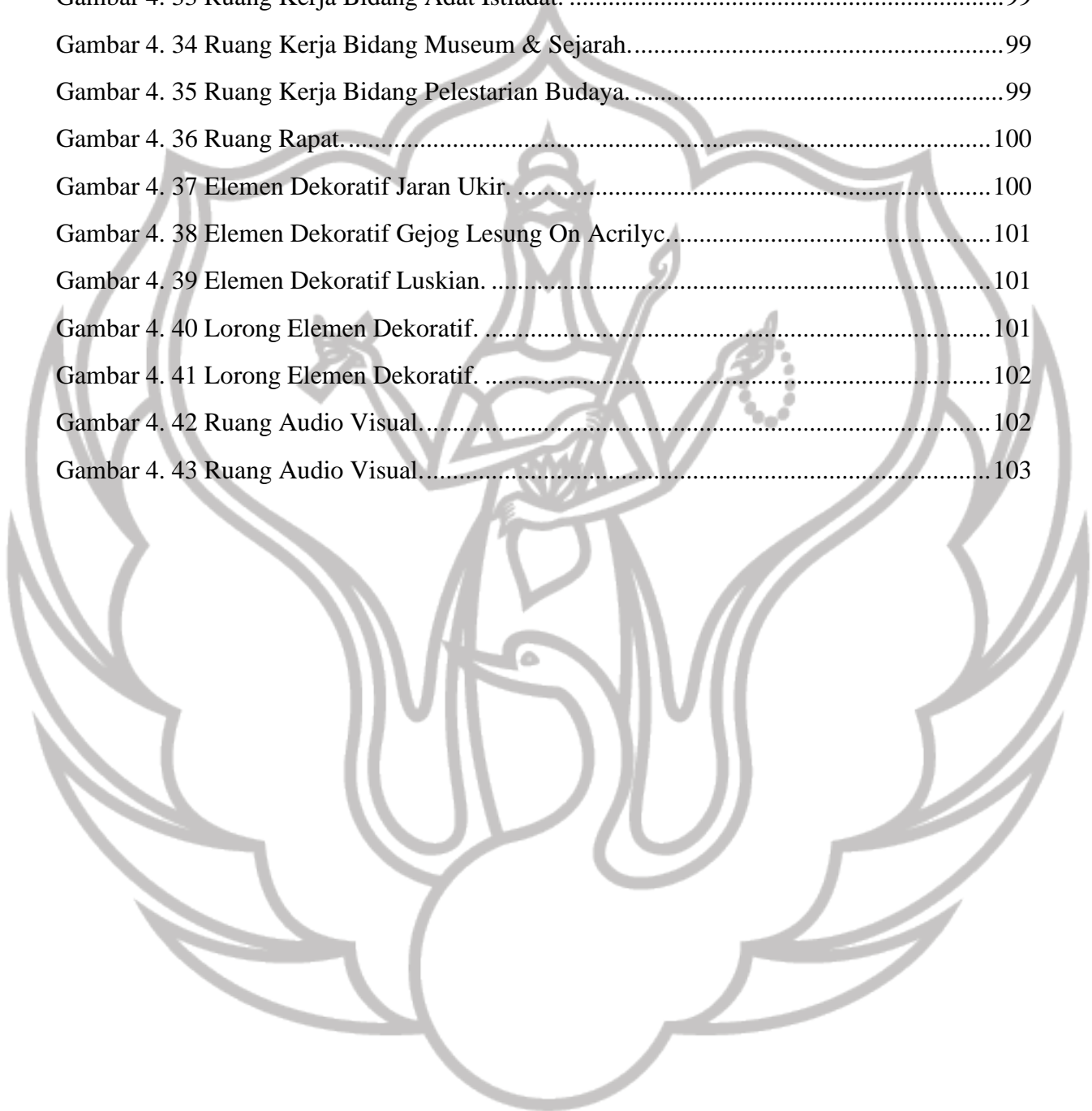
BAB I.....	13
PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Proses & Metode Desain	14
BAB II	20
PRA DESAIN	20
1. Tinjauan Pustaka	20
2. Tinjauan Pustaka Khusus	28
3. Program Desain (Programming)	30
4. Data	30
BAB III.....	69
PERMASALAHAN & SOLUSI DESAIN	69
A. Pernyataan Masalah.....	69
B. Ide Solusi Desain	69
BAB IV	73
PENGEMBANGAN DESAIN	73
A. Alternatif Desain	73
B. Evaluasi Pemilihan Desain	93
C. Hasil Desain.....	94
BAB V	104
PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Proses Desain.....	15
Gambar 2. 1 Site Analyze Lokasi Proyek Dinas Kebudayaan Bantul.....	32
Gambar 2. 2 Bagan Struktuir Organisasi Dinas Kebudayaan Bantul.....	34
Gambar 2. 3 Zoning Karakteristik Ruang Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul.....	35
Gambar 2. 4 Site Bangunan Gedung Dinas Kebudayaan Bantul.....	40
Gambar 2. 5 Layout Lantai 1 & 2 Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul.....	41
Gambar 2. 6 Tampilan Exterior Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul.....	43
Gambar 2. 7 Kondisi Existing Interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul.....	44
Gambar 2. 8 Zoning Berdasarkan Tingkat Kebisingan.....	45
Gambar 2. 9 Zoning Berdasarkan View.....	46
Gambar 2. 10 Zoning Berdasarkan Intensitas Pencahayaan Alami.....	47
Gambar 2. 11 Site Bangunan Gedung Dinas Kebudayaan Bantul.....	48
Gambar 2. 12 Citra Interior Gedung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul.....	49
Gambar 2. 13 Zoning Kebutuhan Harian Dinas Kebudayaan Bantul Lantai 1 & 2.....	50
Gambar 2. 14 Diagram Bubble Dinas Kebudayaan Bantul Lantai 1 & 2.....	51
Gambar 2. 15 Diagram Matriks Dinas Kebudayaan Bantul Lantai 1 & 2.....	51
Gambar 2. 16 Akses Dan Sirkulasi Dinas Kebudayaan Bantul Lantai 1 & 2.....	52
Gambar 2. 17 Zoning Pembagian Hirarki Ruang Lantai 1 & 2.....	55
Gambar 2. 18 Orientasi Pencahayaan Alami Pada Dinas Kebudayaan Bantul.....	56
Gambar 2. 19 Orientasi Pencahayaan Alami Pada Dinas Kebudayaan Bantul.....	56
Gambar 2. 20 Sirkulasi Penghawaan Pada Gedung Dinas Kebudayaan Bantul.....	57
Gambar 2. 21 Lantai Keramik Dinas Kebudayaan Bantul.....	57
Gambar 2. 22 Dinding GRC Board Penyekat Ruang.....	58
Gambar 2. 23 Dinding Tembok Dinas Kebudayaan Bantul.....	59
Gambar 2. 24 Plafond Dinas Kebudayaan Bantul.....	59
Gambar 2. 25 Standar Antropometri Lobby / waiting area.....	61
Gambar 2. 26 Standar Ukuran Meja Resepsionis Dengan Manusia.....	62
Gambar 2. 27 Standar Ukuran Kursi Resepsionis.....	62
Gambar 2. 28 Standar Ukuran Kursi Petinggi.....	63
Gambar 2. 29 Standar Antropometri Furnitur Lounge Area.....	64
Gambar 2. 30 Standar Ukuran Meja Kerja Kantor.....	65

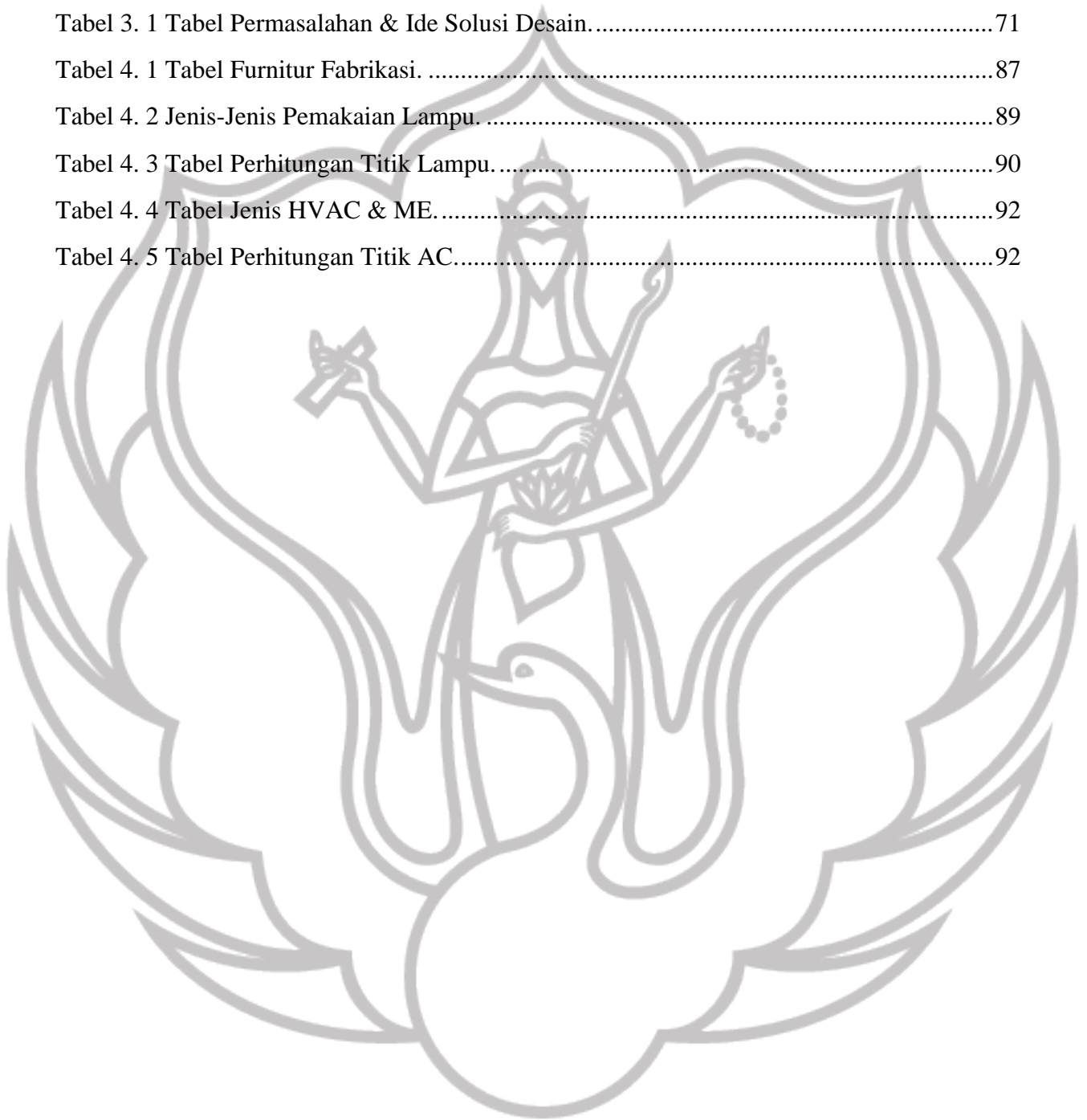
Gambar 2. 31 Standar Ukuran Sirkulasi Ruang Kerja	66
Gambar 2. 32 Standar Office Layout.....	67
Gambar 3. 1 Mind Mapping Latar Belakang Objek Dan Konsep Perancangan.....	70
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi Manual.	72
Gambar 4. 1 Moodboard Perancangan.....	73
Gambar 4. 2 Gambar 4. 1 Sketsa Ideasi Komposisi Bentuk.....	74
Gambar 4. 3 Skema Warna	74
Gambar 4. 4 Skema Warna	74
Gambar 4. 5 Komposisi Material.....	75
Gambar 4. 6 Diagram Matriks Kriteria.....	75
Gambar 4. 7 Bubble Diagram Alternatif 1.....	76
Gambar 4. 8 Bubble Diagram Alternatif 2.....	77
Gambar 4. 9 Bubble Plan Lantai 1 & 2 Alternatif 1	78
Gambar 4. 10 Bubble Plan Lantai 1 & 2 Alternatif 2	79
Gambar 4. 11 Zoning Sirkulasi Lantai 1 & 2 Alternatif 1	80
Gambar 4. 12 Zoning Sirkulasi Lantai 1 & 2 Alternatif 2	81
Gambar 4. 13 Alternatif 1 Layout Lantai 1.....	82
Gambar 4. 14 Alternatif 2 Layout Lantai 1.....	82
Gambar 4. 15 Alternatif 1 Layout Lantai 2.....	83
Gambar 4. 16 Alternatif 2 Layout Lantai 2.....	83
Gambar 4. 17 Rencana Elemen Pembentuk Lantai 1	84
Gambar 4. 18 Rencana Elemen Pembentuk Lantai 2	85
Gambar 4. 19 Rencana Elemen Dinding.....	86
Gambar 4. 20 Rencana Elemen Plafond	87
Gambar 4. 21 Alternatif Equipment.....	89
Gambar 4. 22 Front Office & Information Center.....	94
Gambar 4. 23 Lobby.	94
Gambar 4. 24 Lobby.	95
Gambar 4. 25 Ruang Kepala Dinas.....	96
Gambar 4. 26 Ruang Kepala Dinas.....	96
Gambar 4. 27 Ruang Sekretaris.	96
Gambar 4. 28 Ruang Kepala Bidang Plestarian Budaya.	97

Gambar 4. 29 Ruang Kepala Bidang Plestarian Budaya.	97
Gambar 4. 30 Ruang Kepala Bidang Museum dan Sejarah.....	97
Gambar 4. 31 Ruang Kepala Bidang Museum dan Sejarah.....	98
Gambar 4. 32 Ruang Kerja Bidang Sub Bagian.	98
Gambar 4. 33 Ruang Kerja Bidang Adat Istiadat.	99
Gambar 4. 34 Ruang Kerja Bidang Museum & Sejarah.....	99
Gambar 4. 35 Ruang Kerja Bidang Pelestarian Budaya.....	99
Gambar 4. 36 Ruang Rapat.....	100
Gambar 4. 37 Elemen Dekoratif Jaran Ukir.	100
Gambar 4. 38 Elemen Dekoratif Gejog Lesung On Acrilyc.....	101
Gambar 4. 39 Elemen Dekoratif Luskian.	101
Gambar 4. 40 Lorong Elemen Dekoratif.	101
Gambar 4. 41 Lorong Elemen Dekoratif.	102
Gambar 4. 42 Ruang Audio Visual.....	102
Gambar 4. 43 Ruang Audio Visual.....	103



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Karakteristik & Aktivitas Pengguna Ruang.	36
Tabel 2. 2 Tabel Jenis Penggunaan Ruang.	53
Tabel 2. 3 Data Kebutuhan Ruang.	67
Tabel 3. 1 Tabel Permasalahan & Ide Solusi Desain.	71
Tabel 4. 1 Tabel Furnitur Fabrikasi.	87
Tabel 4. 2 Jenis-Jenis Pemakaian Lampu.	89
Tabel 4. 3 Tabel Perhitungan Titik Lampu.	90
Tabel 4. 4 Tabel Jenis HVAC & ME.	92
Tabel 4. 5 Tabel Perhitungan Titik AC.	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap generasi baru akan membawa perubahan dalam proses kebudayaan, yang ditandai dengan munculnya budaya baru atau kreasi budaya pada setiap generasi baru, dan akumulasinya bervariasi dari orang ke orang dan dari generasi ke generasi. Kemudian generasi lama mati dan digantikan oleh generasi baru. Beberapa nenek moyang hanya berpartisipasi dalam waktu yang terbatas dari proses sejarah. Teman sebaya hanya dapat dipersatukan sebagai generasi jika mereka berpartisipasi dalam arus sosial dan intelektual yang menjadi ciri khas kelompok pada saat yang bersamaan. Oleh karena itu, warisan budaya perlu diwariskan secara terus menerus. Melewati dari generasi ke generasi adalah proses yang berkelanjutan. Semua generasi memainkan peran mereka, meskipun mereka tidak dapat menghapus perbedaan di antara mereka. Dengan memperkuat dinamika sosial, generasi tua menjadi kurang rentan terhadap generasi muda. Dengan demikian pergeseran dari satu generasi ke generasi berikutnya akan memasukkan perubahan dalam sistem perilaku mereka (Irmayani, 2022).

Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul merupakan salah satu unit pelaksana Pemerintah Daerah Kabupaten Bantul yang tugas pokoknya menyelenggarakan sebagian urusan daerah di bidang kebudayaan. Salah satu fungsi pokok Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul adalah mengembangkan kebijakan teknis di bidang kebudayaan, antara lain revitalisasi bangunan dan kawasan cagar budaya di Kabupaten Bantul. Revitalisasi sendiri tidak semata-mata berorientasi pada keindahan fisik, tetapi juga harus dilengkapi dengan peningkatan ekonomi masyarakat dan memperkenalkan budaya yang ada. Pengelolaan kawasan dan bangunan cagar budaya ditentukan berdasarkan kriteria nilai sejarah, nilai arsitektural, nilai ilmiah, nilai sosial budaya dan umur, serta tolok ukur pengelompokan cagar budaya menurut teknis, sosial budaya, hukum dan peraturan perundang-undangan dan metode ekonomi. Dinas Kebudayaan Bantul saat ini hanyalah kantor biasa dengan penataan ruang yang tidak tertata dengan baik, pembagian ruang yang tidak terencana membuat koordinasi antar ruangan menjadi berantakan. Sehingga sistem kerja di kantor kurang tertata dan kurang mendukung sebagai kantor yang mengatur semua budaya dalam satu kecamatan.

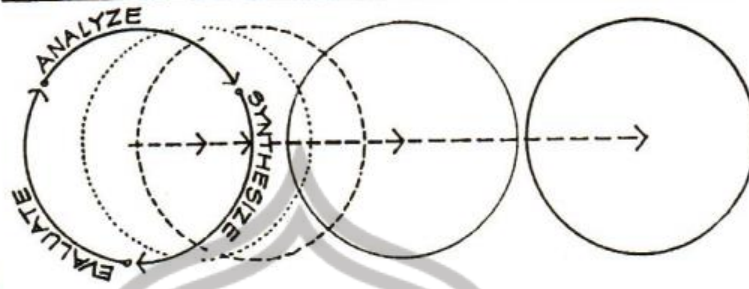
Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis berharap dapat mendesain ulang interior Gedung Dinas Kebudayaan Bantul sebagai pusat pengelolaan seni dan budaya di Kabupaten Bantul yang akan memberikan kontribusi bagi pembangunan Kabupaten Bantul melalui pendekatan desain ikonik dengan koordinasi artistik, yang mewakili kekayaan budaya dari pemekaran wilayah Bantul. Melalui pendekatan desain yang ikonik akan tercipta citra atau identitas arsitektural yang kuat. Jadi, tentunya pendekatan desain dimulai dengan mengidentifikasi ciri-ciri budaya dan lokal. Sehingga melalui pendekatan tersebut akan dihasilkan desain perkantoran yang dapat mewadahi, mengelola dan memamerkan kekayaan budaya daerah Kabupaten Bantul. Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul akan menjadi wadah yang terus melestarikan warisan budaya dari masa ke masa, oleh karena itu diperlukan suatu perancangan untuk mendukung Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul yang akan mengakomodir hal tersebut. Penulis telah mencari latar belakang beberapa budaya daerah Bantul yang perlu dilestarikan, namun belum terakomodasi dengan baik, maka penulis memilih pendekatan ikonik atau desain ikonik sebagai pendekatan yang akan membantu penulis dalam merancang kantor Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul sesuai keinginan klien dan juga harapan perubahan dari penulis.

B. Proses & Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang akan digunakan dalam perancangan desain interior Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul adalah proses yang digunakan oleh Francis D.K. Ching dan dijelaskan dalam bukunya *Interior Design Illustrated*, Edisi Pertama, 1987. Menurut Francis, perlu mendefinisikan elemen-elemen yang dapat digunakan dan bagaimana elemen-elemen tersebut disusun dalam pola selama proses desain. Meskipun disajikan sebagai serangkaian langkah awal, proses desain lebih sering bersifat siklis, di mana setiap langkah merupakan rangkaian analisis, sintesis, dan evaluasi yang cermat dari informasi yang tersedia, wawasan, dan kemungkinan solusi, diulang lagi dan lagi hingga campuran yang tepat tercapai. tercapai. dibuat. dicapai dari apa yang sudah ada, tetapi juga dari apa yang diinginkan. Dalam bukunya, proses desain dibagi menjadi tiga bagian: analisis, sintesis, dan evaluasi. Diagram berikut memberikan gambaran singkat tentang metode dan proses.

DESIGN PROCESS



F DK. Ching,
1987

Gambar 1. 1 Bagan Proses Desain.

(Sumber : DK Ching, F. Interior Design Illustrated. 1987)

a. *Analyze*

Kemampuan yang memadai untuk mendefinisikan dan memahami sifat inheren dari masalah desain merupakan bagian penting dari solusi.

- 1) Apa yang sudah ada?
 - Dokumentasikan/konteks fisik/budaya
 - Uraikan elemen-elemen yang sudah ada
 - apa yang dapat berubah
- 2) Apa yang diinginkan?
 - Identifikasikan kebutuhan pemakai dan preferensinya
 - Tetapkan tujuan akhirnya :
 - kebutuhan fungsional
 - citra dan gaya estetis
 - rangsangan dan makna psikologis
- 3) Apa saja yang mungkin ?
 - Apa yang dapat diubah
 - Apa yang dapat dikendalikan
 - Apa yang diperbolehkan
 - Tentukan batas: waktu, biaya, hukum, teknis

Dari analisis masalah dan bagian-bagian dari masalah, seseorang dapat mulai merumuskan solusi yang mungkin. Untuk itu diperlukan sintesa, yaitu perpaduan

dan integrasi tanggapan terhadap berbagai masalah dan aspek problematika menjadi solusi yang saling melengkapi.

Ada berbagai pendekatan bagi seseorang untuk menghasilkan ide dan menggabungkan berbagai kemungkinan solusi untuk suatu masalah:

- a) Pisahkan satu atau dua masalah utama yang memiliki tingkat kepentingan tinggi, kemudian kembangkan solusi dari masalah tersebut.
- b) Mempelajari situasi analogi dan menggunakannya sebagai model untuk mengembangkan solusi terhadap masalah yang ada.
- c) Mengembangkan solusi yang dianggap ideal untuk bagian-bagian masalah yang kemudian dapat diintegrasikan menjadi solusi menyeluruh yang kemudian disesuaikan dengan realitas yang ada. Sangat sulit mengembangkan satu ide yang bagus tanpa mengetahui cara untuk memulainya. (Ching, 1987)

b. *Synthesis*

Desain membutuhkan pemikiran rasional berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman, dan intuisi serta imajinasi juga memainkan peran yang sama pentingnya, menambah dimensi kreativitas pada proses desain yang rasional.

- 1) Pilih bagian demi bagian
 - Pilih dan tentukan nilai-nilai terhadap hal-hal atau unsur-unsur utama
 - Pelajari sifat pokok dari bagian-bagian itu
 - Visualisasikan cara-cara menyatukan bagian bagian itu agar cocok satu sama lain
- 2) Ciptakan ide-ide
 - Lihat situasi yang ada dari sudut pandang yang berbeda-beda
 - Manipulasikan bagian-bagian tersebut untuk melihat bagaimana suatu perubahan dapat mempengaruhi keseluruhannya
 - Cari cara-cara untuk mengkombinasikan beberapa ide yang baik menjadi satu ide yang lebih baik
- 3) Integrasikan secara menyeluruh. (Ching, 1987)

c. *Evaluate*

Desain menuntut tinjauan kritis mengenai alternatif-alternatif dan pembobotan yang hati-hati dari kekuatan dan kelemahan tiap-tiap usulan sampai diperoleh kombinasi terbaik antara masalah dan solusi

a) Bandingkan berbagai alternatif

- Bandingkan masing-masing alternatif dengan tujuan akhir desain dan kriteria-kriterianya
- Pertimbangkan keuntungan dan kekuatan dari masing-masing alternatif yang ada terhadap biaya dan konsekuensinya
- Berikan peringkat untuk alternatif alternatif yang ada berdasarkan kesesuaian dan efektifitasnya

b) Buat keputusan-keputusan desain

c) Kembangkan dan pertajam desain

d) Implementasikan desain

Investigasi terus menerus untuk memeriksa masalah dan mengeksplorasi solusi alternatif membatasi pilihan pengembangan desain. Sementara tahap awal proses desain mendorong cara berpikir yang berbeda tentang pemahaman suatu masalah, tahap selanjutnya memerlukan pemikiran konvergen yang berfokus pada solusi desain tertentu.

Setelah keputusan akhir dibuat, dimulailah pengembangan, penyusunan dan penyempurnaan usulan rencana pelaksanaan yang meliputi penyusunan gambar kerja dan spesifikasi, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan pengadaan material, konstruksi dan pengawasan.

Sebuah desain dianggap baik menurut pendapat desainer, klien atau orang lain yang menggunakan desain tersebut, karena salah satu alasan berikut:

- 1) Sebuah desain dinilai baik karena memenuhi fungsinya dengan baik maka desainnya sukses.
- 2) Sebuah desain dianggap bagus karena murah - ekonomis, efisien dan tahan lama.
- 3) Sebuah desain dianggap baik karena terlihat indah – estetik
- 4) Suatu desain dianggap baik karena dapat membangkitkan kembali perasaan dan kenangan akan suatu waktu dan tempat yang memiliki makna

- 5) Terkadang, kita menilai suatu desain bagus karena menurut kita desain tersebut mengikuti mode desain yang sedang populer atau karena menimbulkan kesan pada orang lain yang mengangkat status.

Seperti yang sudah dijelaskan, desain dapat menyampaikan banyak pesan berbeda. Beberapa diantaranya mudah dipahami dan diterima oleh masyarakat. Sementara yang lain mungkin hanya dihargai oleh sekelompok orang tertentu. Desain yang sukses biasanya dapat menyampaikan lebih dari satu pesan, sehingga dapat menarik perhatian banyak orang.

Itu sebabnya desain yang baik harus bisa dimengerti. Mengetahui mengapa sesuatu dilakukan membuat perencanaan menjadi komprehensif. Jika sebuah desain tidak mengungkapkan ide, menyampaikan pesan, atau mendorong umpan balik, itu akan luput dari perhatian atau merupakan desain yang buruk. (Ching, 1987)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Metode Perumusan Masalah

Penulis akan mengidentifikasi dan mencatat permasalahan yang ada pada Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul dengan cara terjun langsung ke lapangan dan mencari data melalui ulasan konsumen di *website online*, setelah itu penulis akan melanjutkan proses ketahap pengumpulan data. Pada tahap ini, penulis mulai meneliti dan mengumpulkan fakta dan informasi fisik dan non fisik. Informasi tersebut diperoleh melalui survei di Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul, wawancara dengan pihak dinas, observasi aktivitas pengguna ruang, pendokumentasian situasi lapangan, observasi permasalahan yang terjadi pada interior dan bangunan Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul, dan observasi furnitur. Penulis juga menambahkan literatur dari buku, *e-book* dan *website* yang berkaitan dengan perancangan proyek ini. Setelah proses pengumpulan data selesai, penulis melanjutkan proses dengan tahap analisis sebagai metode perumusan masalah. Dari sinilah penulis mulai mengidentifikasi kondisi dinas kebudayaan Kabupaten Bantul berdasarkan standar sastra dan keinginan klien. Caranya dengan membuat tabel identifikasi seperti permasalahan pada setiap ruang disertai dengan penyelesaiannya dan melalui diagram, mulai dari diagram

matrix, diagram *bubble*, dan lainnya. Pada tahap ini ditemukan daftar persyaratan baru, lampiran, dan solusi desain.

b. Metode Pencarian Ide & Metode Pengembangan Desain

Pada tahapan ini penulis memaparkan permasalahan yang ada yang memungkinkan dapat diselesaikan oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul dengan bantuan ide desain alternatif yang dibuat berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Proses pencarian ide diterjemahkan ke dalam rencana desain dan ide tertulis melalui pengembangan solusi. Setelah proses ini, penulis masuk ke tahap pengembangan desain yaitu fase di mana ide-ide orisinal dan solusi desain yang dideskripsikan dan disajikan diperdalam dan diimplementasikan secara tepat sasaran sesuai dengan basis analitis yang ada. Pada tahap ini, penulis merumuskan dan menetapkan konsep desain yang akan diterapkan pada Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul dengan melakukan pencatatan referensi desain dan menentukan pilihan desain yang nantinya digunakan untuk menentukan pilihan desain yang akan dicapai.

c. Metode Evaluasi / Pemilihan Alternatif Desain / Penentuan Alternatif Desain.

Tahapan ini dilakukan dengan mendeskripsikan dan menyaring ide-ide yang telah diimplementasikan ke dalam sebuah desain, yang meliputi alternatif desain, alternatif *layout*, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furnitur. Kemudian penulis akan membandingkan solusi dari setiap alternatif desain Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul yang telah dibuat. Tujuannya agar alternatif desain yang terpilih memenuhi kriteria, memiliki pendekatan kreatif, dan menghasilkan solusi masalah yang fungsional dan menarik serta sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul. Teknik yang digunakan adalah analisis personal, mengumpulkan pendapat dengan berkonsultasi dengan dosen, dan bernegosiasi di studio dengan mempertimbangkan pendapat teman.